

WIEDŹMIN – gra wyobraźni: zasady podstawowe

MiM

Magia i Miecz 7/8

KROK 3



INDEKS: 322954

cena 15,0 zł (w tym 7% VAT)

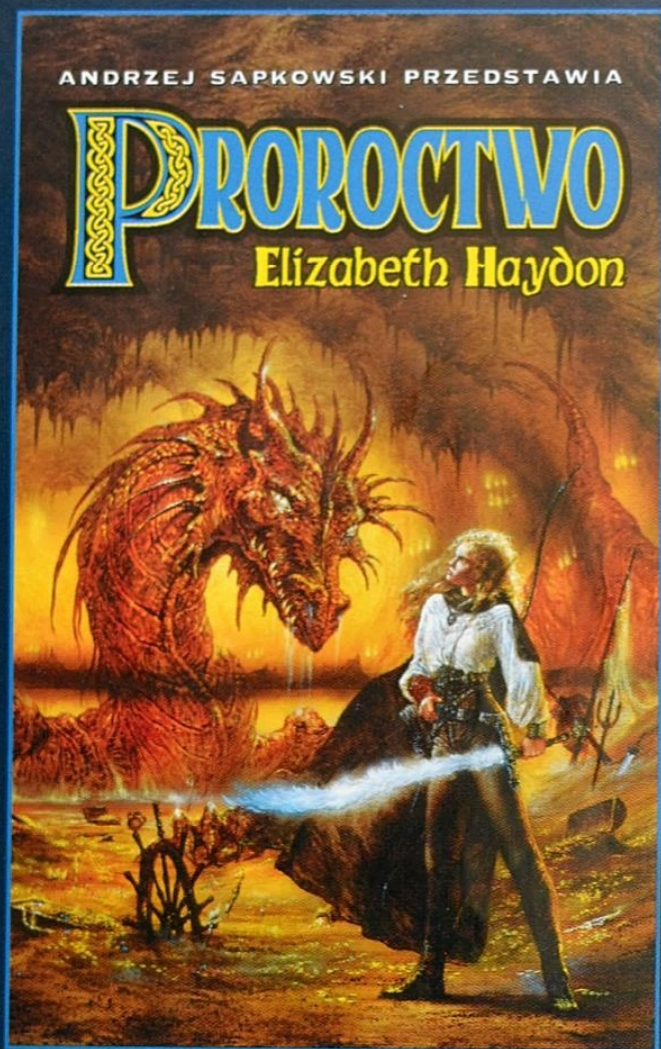
WIEDŹMIN RPG:

- nauka gry w weekend
- wielki konkurs – wygraj miecz wiedźmina

QUENTIN'2000 – wkładka z najlepszymi polskimi scenariuszami RPG ubiegłego roku

208 stron Magii i Miecza
na 62 dni wakacji!!!

ANDRZEJ SAPKOWSKI PRZEDSTAWIA SERIA NAJLEPSZYCH KSIĄŻEK FANTASY

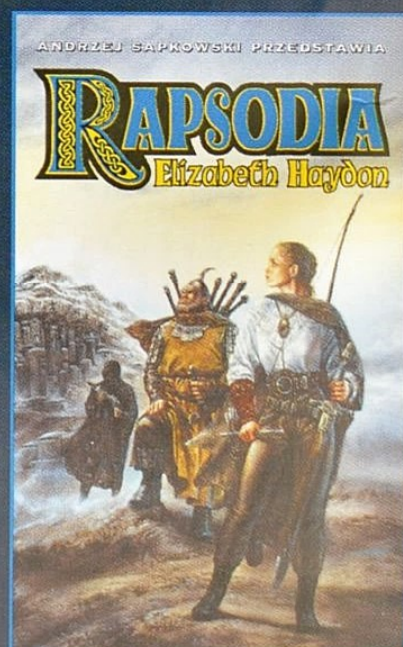
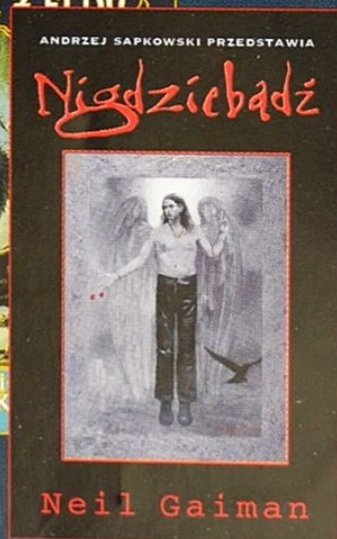
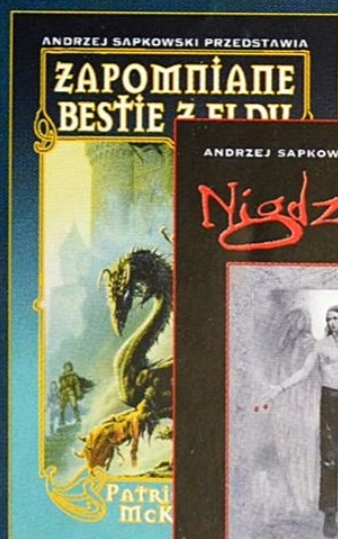
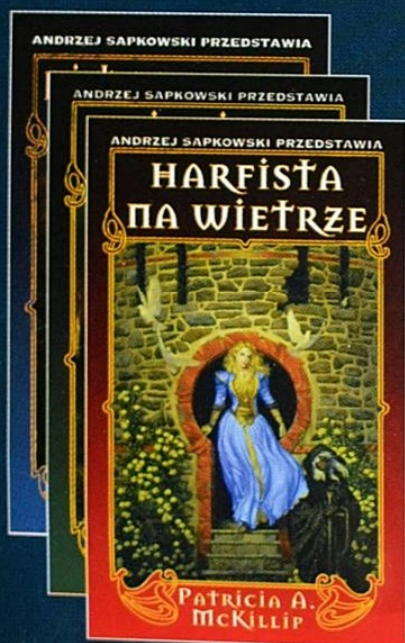


*Tom drugi
bestsellerowej trylogii
„Rapsodia”.*

*Jedna z najważniejszych
książek fantasy ostatnich lat.*

*Epicka opowieść
o wojnie, miłości i magii.*

*Porównywana
do „Władcy Pierścieni”
J.R.R. Tolkiena.*



WAKACJE, ACH, WAKACJE

Zakończył się największy LARP w historii polskiej telewizji (zwany BB) – tej publicznej i nie. Liga też dobiegła końca. Eliminacje do MŚ weszły w fazę przejściową (mieliśmy z Miłoszem plan umieszczenia na okładce Emsiego, ale po Ormianach nam przeszło). Wszyscy powoli – albo i szybko – zbierają się na wakacje. Pod namioty, w góry, na żagle. Niejednemu z Was zapewne weźmie ze sobą podręczniki i kosteczki, zorganizuje jakieś sesyjki albo-co...

A MiM? Tradycyjnie: wakacyjny, czyli numeracja podwójna, za to tym razem – wyjątkowo – grubszy i – chwilowo – droższy. Dlaczego grubszy? Z dwóch przyczyn. Po pierwsze, chcieliśmy pokazać Wam, drodzy Czytelnicy, nominowane do nagrody Quentina przygody i, oczywiście, zwycięzców. Wszystko na raz, jako jedna piguła. Przydatna również na wakacje, gdzie czasu na sesję jest więcej i scenariusze się przydadzą.

Po drugie, ponieważ postanowiliśmy pokazać Wam, jak wygląda „Wiedźmin: gra wyobraźni”. Co prawda ta wersja „pokazowa” jest okrojona, daje jednak przedsmak tego, co znajdzie się w podręczniku. Dzięki niej będziecie mogli – mniej więcej – poznać nasze zamierzenia i założenia. No i, oczywiście, zagrać.

Wakacje to sezon ogórkowy. Nic się nie dzieje. Dzienniki poszukują sensacji. Ludzie wolą odpoczywać niż się zastanawiać nad poważnymi sprawami. Niewiele nowych rzeczy pojawia się na rynku. Innymi słowy: jest dość nudno. Ja zaś chciałbym Was poprosić o chwilę zadumy. Wakacje to okres, kiedy ma się więcej czasu nie tylko na podładowanie akumulatorów, ale również na myślenie. Dlatego chciałbym Wam zapodać kilka tematów do namysłu. Kolejność nie jest obowiązkowa.

- 1) Dlaczego Gulczas i Klaudiusz przegrali z Alicją, a Manuela nie?
- 2) Dlaczego w BB nikt nie grał w RPG? (Może warto to poprawić w drugiej edycji?)
- 3) Czy można prowadzić działalność wydawniczą i nie płacić autorom, ilustratorom i podmiotom gospodarczym za reklamę?
- 4) [Wersja 2 powyższego:] Jak długo można prowadzić działalność wydawniczą i nie płacić autorom, ilustratorom i podmiotom gospodarczym za reklamę?
- 5) Dlaczego wiele osób nie chce kupować oryginalnych podręczników, tylko je kseruje, łamiąc prawa autorskie i okradając ludzi, którzy włożyli w owe dzieła pracę?
- 6) Dlaczego nagle tyle osób chwali MiMa, choć jego sprzedaż drastycznie nie wzrasta?
- 7) Czy warto mieć na stronie WWW teksty, których nie da się przeczytać, gdyż nie są po polsku? Może lepiej nie mieć nic?
- 8) Dlaczego branża wydawnicza w Polsce powoli umiera?

I tym optymistycznym akcentem kończę, zapraszając do sięgnięcia po wrześniowy numer **Magii** – już tradycyjny, że się tak wyrażę. Życzę miłych wakacji i innych takich.

T. Krecmar

PS. Wreszcie uruchomiliśmy naszą stronę WWW. To dopiero początek naszych Internetowych planów, ale już zachęcam Was do zajrzenia na www.magiaimiecz.pl. Naszą Siecią zajmuje się Ingwar, z którym będziecie się mogli spotkać właśnie w owym wirtualnym świecie. Serdecznie zapraszam, wraz z redakcją.

MiM

7-8 (91-92)/2001

REDAGUJE ZESPÓŁ:

Tomek Krecmar (redaktor naczelny)

krzak@mag.com.pl

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

grabarz@rpg.pl

Artur Szrejter (sekretarz redakcji, opowiadania)

epiams@egmont.pl

Jerzy Cichocki (ZC, DL)

cierzy@mag.com.pl

Piotr Gnyp (ED, ŚM, WFRP)

toread@thor.intercafe.com.pl

Michał Marszałik (Almanach, FS, Mięcho)

puszkin@rpg.pl

Jarosław Musiał (dział graficzny)

jarek@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 Chotuj (reklama@mag.com.pl)

OPRACOWANIE GRAFICZNE I PROJEKT TYPOGRAFICZNY:

Tomek Laisar Fruń, Jarosław Musiał

SKŁAD I ŁAMANIE:

Tomek Laisar Fruń

KOREKTA:

Plotka, koń wiedźmina

STAŁE WSPÓŁPRACUJĄ:

Piotr Cieśliński, Jacek Drewnowski, Sławomir Łukasz,

Łukasz M. Pogoda, Michał Stachyra, Andrzej

Śwędryński, Maciej Szaleniec, Toread, Piotr Wysok

ADRES REDAKCJI:

ul. Cyprijska 54, 02-761 Warszawa,

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

e-mail: mag@mag.com.pl

<http://www.mag.com.pl>

WYDAWCA:



Wydawnictwo MAG

Jacek Rodek (prezes)

jrodek@mag.com.pl

Redakcja zastrzega sobie prawo dokonywania zmian w nadesłanych materiałach.

Materiałów nie zamówionych redakcja nie zwraca.

Za treść ogłoszeń wydawnictwo nie odpowiada.

Większość nazw gier, pojawiających się w tekstach, to zastrzeżone znaki handlowe. Ich publikacja nie ma na celu jakiegokolwiek naruszenia związanych z nimi praw.

ILUSTRACJA NA OKŁADCE:

Fot. © Bartłomiej Zaranek

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

Opowiadanie:

Moc okrucu ————— 22

Rafał Dębski

Rafał Dębskiego (debiutował opowiadaniem „Siódmy liść” [„Nowa Fantastyka” 5/98]) ostatnio gościliśmy na naszych łamach w zeszłym roku (MiM 11/00), kiedy to rozśmieszał nas tekstem „Serce tęściowej”. Tym razem przedstawia opowiadanie napisane „na poważnie”, silnie osadzone w realiach historycznych. (as)

Panorama:

Diuna ————— 8

Tomek

Komiks w RPG ————— 9

Tomek

Władca Zimy ————— 10

Toread

Deadlands: Stróże Prawa ————— 12

Karel „Kag” Głowa

Gasnące Słońca: Podręcznik Gracza — 13

Puszkina

Labirynt 7: Warhammer ————— 14

Seji

Wieści ————— 17

Stałe działy:

Listy ————— 4

MiM(ochodem):

Dziś pytanie:

Jak najbardziej zaskoczyli cię gracze? — 6

Kraina Goblinów,

edycja 4.2 ————— 205

Felietyony:

Miejsca magiczne:

Badlands: Złe Ziemie ————— 202

Poison Ivy

Miasto, magia, maszyna:

Nasze dziwne dni ————— 203

Jacek Drewnowski

Holocaust etyki dziennikarskiej — 204

Post Scriptum

Almanach:

Po co nam bohaterowie niezależni? — 36

Alexandra Janusz

Tekścik ten jest dość szczegółowym kompendium wiedzy na temat umieszczania i przedstawiania w naszych rozgrywkach bohaterów niezależnych. Nie jest to odgrzewanie starych ziemniaków – artykuł porusza kwestie, których do tej pory nawet nie braliśmy pod uwagę. (Puszkina)

Kończ, waść... ————— 39

Przemysław Szymczak

Chcesz się dowiedzieć, jak kończyć swoje sesje? Według Przemka, to nie tylko ostatnie minuty rozgrywki, lecz także bardzo ważny moment, mający spory wpływ na kolejną sesję, jak i na wrażenia wyniesione z właśnie zakończonej. (Puszkina)

Deadlands

Skowyt ————— 43

Maciej Szeżeniak

Miałem problem, czy umieścić ten tekst w dziale DL czy ZC. Ale to jedyny szkopał, bo ta dwoistość to tylko wygoda dla MG obu systemów. Mamy tu Indian i pradawne rytuały, morderstwa i Badaczy. Czego moglibyśmy chcieć więcej? (Cierzy)

Prószy śnieżek, albo co niedobrego spotkało w górach posse... — 49

Paweł „ShandoR” Marczewski

Czołem, brachu! Mróz jak cholera, nieprawdaż? Pieńrońsko zimno, nawet jak na Barrington. Co mówisz? Nie wiesz, bo nigdy tu wcześniej nie byłeś? I wcale ci się nie dziwię, mieszkam tu od dziesięciu lat i wciąż na nowo przekonuję się, jaka to dziura. Chodź no tu trochę bliżej, tykniemy sobie na rozgrzewkę. Daj no tę zgrabiałą łapę, Pete jestem. Ciepły Pete, jak mnie tu nazywają. Dlaczego „Ciepły”? A bo umiem się rozgrzać, synu.

Dzikie Pola

Nie ma Boga prócz Allaha...
czyli islamu opisanie ————— 56

Napisał zjecha Dawid Leszczak

Witaj, o niewierny! Mam nadzieję, że tym artykułem zdołam nawrócić Cię na prawdziwą i jedyną wiarę, wiarę w Allaha. Wiesz już zapewne, że „nie ma Boga prócz Allaha, a Mahomet jest Jego Prorokiem”, to jednak dopiero wstęp do poznania tej barwnej i arcyciekawej religii. Islamu. Słuchaj więc i uwierz! (JeRzy Rzymowski)

Earthdawn

Gniazdo Dormadraala (Powietrzny okręt III) — 62

Joanna Szaleniec z domu Tadeusiewicz, Maciej Szaleniec

W tej opowieści Twoi bohaterowie będą mogli skorzystać ze zdobytych w „Mgłach Gór Smocznych” informacji i odnaleźć legowisko prześladowanej ich bestii. Przygoda jest o wiele mocniej powiązana od poprzednich z kampanią, może po drobnych modyfikacjach zostać poprowadzona jako kontynuacja starć twojej drużyny z jakimś innym, potężnym horrorem.

Gasnące Słońca:

Lekcja subtelności ————— 83

JeRzy Rzymowski

Grasz człkiem z rodu Decados? Dla Ciebie zatem ta lekcja. Dowiesz się, jak być najchytřejszym z chytřejch. Jeśli nie znasz jeszcze świata Gasnących Słońc, ów tekst pozwoli Ci spojrzeć za kulisę jednego z najstraszniejszych rodów, a zarazem smaczków tego uniwersum (Puszkina)

Scalman

Przed Wami jedna chyba z najlepszych przegódek, jakie czytałem ostatnimi czasy. Teoretycznie prosta konstrukcja scenariusza jest wspaniale wzbogacona na każdym etapie. Bardzo łatwo wciągnąć w nią GS-ową drużynę. Nie ma tu specjalnych wymagań co do postaci. Przygoda świetnie posłużyć też może do połączenia nowej drużyny. (Puszkina)

Legenda Pięciu Kręgów:

**Ze zwojów mistrza Tekamury:
Niezwyczajna i krwawa opowieść
o tragicznych wydarzeniach w Yamakura — 91**

Marcin Perkowski

Giri. Obowiązek. Te proste tłumaczenie nie oddaje specyfiki pojęcia. Obowiązek tak ma się do giri jak krzesło do krzesła elektrycznego. Giri jest tym co stanowi całą podstawę istnienia kasty samurajów i co sprawia, iż są oni czymś więcej niż bandą krzykaczy biegającą w specyficznych gatkach i wymachujących różnorodnym żelastwem. Bushido nie jest niczym innym jak rozwinięciem pojęcia giri. To giri wyznacza czas życia i czas śmierci dla każdego samuraja.

Świat Mroku

Sinfjoetlingating ————— 102

Matylda Drygner, Marcin Tytler

Fabula, jak zwykle, musiała zapewnić jedność czasu i miejsca akcji. Historia była więc następująca: jarl starożytnego, zasłużonego rodu Pomiotu Fenrisa, zwanego Sinfjoetlingami, zaprosił najwybitniejszych krewnych na obchody swoich sześćdziesiątych urodzin do własnego norweskiego dworu.

Wampir 2313: Assamici ————— 104

Przemysław Szymczak

Teraz nadszedł czas ostatecznej bitwy. Takie są słowa naszego praojca i taka jest jego wola. Ci, którzy nie podążają ścieżką Haquima, muszą zginąć. Pozostanie jedynie Klan.

Warhammer:

Gorzkie żniwa ————— 105

Marcin „Seji” Segit

W 2302 roku K.I. hordy Chaosu zalały Stary Świat. Powstrzymał je dopiero Magnus Pobożny. Jednak w wielu miejscach w Imperium pozostało sporo niedobitków armii inwazyjnej. Nie było ani możliwości, ani środków, by wybić wszystkie, rozproszone po lasach i górach istoty.

Hasło miesiąca:

„Stojący Vorox jest wysoki na blisko 10 stóp, jeży się sześcioma kończynami (każda użyteczna jak ręka albo stopa), pełny zestaw klów, wspaniały zmysł powonienia i nieokresane nastawienie, które pogarsza się im jest bardziej głodny”. — Z Sieci wzięte.

Zew Cthulhu

Reanimator ————— 120

Jerzy Cichocki

Przygoda, której fabuła skupia się na zemście Siuksów na Deadwood. Czy za tajemnicze wypadki odpowiedzialne są indiańskie duchy, czy ktoś inny... Uważajcie, „sowy nie są tym, czym się wydają”. (Cierzy)

Quentin 2001:

Krzyk Kamienia ————— 146

Krzysztof Piśkorski

Stukot upuszczonego kamienia sprawia, że ciarki przebiegają wzdłuż twoich pleców. Nie. To jakiś koszmarny. To nie może być prawda! Murarze zaczęli pracę. Kilka kropel zaprawy upadło pod twoje stopy. W powietrzu unosi się duszny zapach kadzideł. Przeraża cię każdy drobny szczegół tej sceny. Drżysz, oglądając, jak mur pnie się w górę.

Nowy mir na wyspie róż ————— 155

Michał Soltyś

Porucznik Rianzański wyciągnął zza pazuchy otrzymany tego dnia od Stiepanowa zalakowany druk rozkazu.

— Nu, rebiata — szepnął, łamiąc pieczęć. — Mamy co robić.

**Wszyscy ludzie Syndykatu,
albo Dzień dobry, Atlantydo! ————— 169**

Marcin Blacha

Czego naprawdę chcą terroryści — nie wiadomo. Nie wiadomo też, jak dużo wiedzą na temat spraw nadnaturalnych. Oficjalnie jest to strajk związku zawodowego, protestującego przeciw niezgodnym z przepisami warunkom pracy. Faktycznie, wydobywanie Pierwszego Żywiołu z konieczności połączone jest z ominięciem norm i przepisów BHP.

**Wieczna warta,
czyli rzecz o pewnej legendzie ————— 173**

Marcin „Dacur” Feleżerek

Już na pierwszy rzut oka można zauważyć, że Podębice dzieli się na dwie części. Zachodnią tworzą wieżowce, bloki i zakłady przemysłowe — jest to ta nowsza część miasta. Wschodnią pokrywają niskie domki i dwu-trzypiętrowe kamienice. W tej części znajduje się dawny rynek miejski, stary kościół i ratusz (obydwa bodajże z XVII wieku).

Cztery oblicza spisku ————— 189

Joanna Szaleniec z domu Tadeusiewicz

Wokół walczącej zaciekle drużyny kłębią się hordy demonicznych istot. Otaczają bohaterów niby stado wygłodniałych wilków. Przeraźliwe skrzydlate bestie spadają na nich z powietrza, spod ziemi wystrzelują ku nim szponiaste łapy.

Witajcie kochani!

Idąc z duchem czasów postanowiłam wprowadzić system „kropkowy”. Miały być gwiazdki, ale zastrzegł je sobie JC na potrzeby ZC. Za każdy opublikowany list począwszy od dzisiaj będę Wam przyznawać kropkę. Osoba, która zbierze trzy kropki otrzyma ode mnie nagrodę. Autorzy listu „zbiorowego” będą się musieli jakoś nagrodą podzielić, chyba że będą po za wszelką konkurencją.

Dziękuję wszystkim za czytelne i ciekawe listy.

O KOBIECIE CD.

(...) Chcielibyśmy zabrać głos w sprawie listy Kazmira z Rozengartu (MiM 1(85)/2001). W naszej drużynie jest kobieta (pozdrowienia dla Niańki). Która radzi sobie bardzo dobrze jako gracz, a również jako MG (prowadząc ZC). Chcielibyśmy aby choć połowa „męskich” MG (tych co znamy) prowadziła sesję tak jak nasza Niańka. (...)

Z pozdrowieniami dla Redakcji

Batman, Papa, Krevki i Nabes

Autorom listu przyznaję jedną kropkę: •

KOBIETY W RPG

Nie bardzo rozumiem te dywagacje w temacie „kobieta a RPG”. Nie jesteśmy innym gatunkiem żeby mówić o nas jak o obcych w świecie fantastyki. Myślimy tak jak wy, też chcemy trochę się zabawić, również potrzebujemy rozładowania emocji w grze, lubimy trochę bitki, żeby udowodnić, jakie dobre jesteśmy, trochę intrygi, żeby się rozerwać, i trochę seksu żeby się pośmiać.

Fantasy jest tak rozległą dziedziną, że każdy coś znajdzie i nie jest się skazanym na budzące mdłości, zarzygane potworasy i wilgotne lochy bez wyjścia.

A tak osobiście, to naprawdę każdemu zdarza się polubić ten parahistoryczny świat, w którym można tak wiele doświadczyć, klimat baśni budzący zachwyt, a miejscami okrutne realia, jakich normalnie po prostu nie mamy. Kobiety właśnie w RPG mogą nagle i niespodziewanie przestać być delikatne, bo są to świetne warunki – jedyne, co można sobie zrobić, to przeciąć palec kartką z podręcznika.

Z innej strony: kobiety szybciej się przywiązują i rzadziej jest im obojętne. Jestem pewna, że każda osoba z mojej drużyny ryzykowałaby własne PP dla postaci innego gracza (dobra, z wyjątkiem elfa, któremu nie w smak gra z babami). I SA BARDZIEJ TOLERANCYJNE. Wiele było już takich sytuacji:

„Mogę grać?”. „Jesteś babą!” – To dowodzi niedojrzałości szczyłów nadających się tylko do kontrolowanej rąbki).

Ja uważam, że to zależy TYLKO od osoby czy jest piskliwa i przewrażliwiona. Faceci też mają swoje wady.

Pozdrawiam,

Paollin

P.S. Przyznaję się, że kiedy dziewczyny, chcąc się rozerwać, obróciły w pierzynę pół karczmy, a drugą połowę obezwładniły

na stołach i wyhędożyły, MG miał prawo się załamać. Szkoda, bo lubię tego gościa...

Dziękuję Paollin za bardzo interesujący list. Zgadza się ze wszystkim, no może poza tym, że seks to jest po to, żeby się pośmiać...

Przyznaję kropkę •

SPRAWA D20

Witam szanowną redakcję, wraz z Poison Ivy na czele! (...)

Problem, który chcę poruszyć, jeszcze nie figurował w tej rubryce. Sądzę jednak, iż jest on godny szerszego zainteresowania. Na całym świecie gracze wychwalają D20. Twierdzą, że jest szybki, uniwersalny, a przede wszystkim nie posiada praw autorskich, więc może go używać każdy. [Prawa autorskie na D20 posiada firma Wizard of the Coast. Udoostępniła jedynie wszystkim chętnym swój system i każdy może wydawać dodatki do niego, nie płacąc licencji WoTC. Na tym polega tzw. „otwarta licencja D20” – przyp. nac.] Popatrzcie teraz na swoją półkę/szufladę/regal (niepotrzebne skreślić) z rolplejami. Po co aż tyle różnorodnych systemów? Po co wciąż dokupujecie nowe? Czy chodzi wam tylko o nowy, ciekawy świat, czy także, albo przede wszystkim o dobry system walki/magii/tworzenia postaci? Według mnie jest to jeden z ważniejszych czynników decydujących, czy spędzę nad grą lata, czy też odstawię ją na półkę koło innych mało używanych. Teoretycznie można grać w ZC używając karty i zasad WFRP, tylko czy to ma jakiś sens? Po co w takim wypadku kupować drogie DL, jeśli można używać dowolnych innych zasad? Według mnie – dlatego, aby mieć frajdę z poznawania nowych reguł, uczenia się ich stosowania i udoskonalania tak, aby działały lepiej. Po co więc firmy wydają stare, dobre systemy w zasadach D20? Ludzie, popatrzcie realnie, nie wszystkie światy nadają się do tego systemu! Ile stracą MARTWE ZIEMIE, jeśli zrezygnujemy ze sztonów i kart? Ktoś wpadnie na pomysł, aby to zahamować, rozwieje moje obawy, albo je potwierdzi?

P.S. Nawiązując do listów Olek'sego i Acida: w Polsce już dawno wyszedł system zawierający Złotą Zasadę. Przecież „Iam zasady” to reguła CYBERPUNKU!!! Gdy twój MG Acidzie będzie zbyt zastawiał się regułami, przypomnij mu o tym.

P.S.2 Jak to się stało, że w dwóch ostatnich numerach „In Memoriam” brzmiało identycznie?

P.S.3 Jak wygląda Poison Ivy?

P.S.2. Zapewne odpowiedzialny jest za to Troll redakcyjny.

P.S.3. Trujący bluszcz to roślina zielona i pnąca. Oplata chętnie pnie drzew i występuje w miejscach zacienionych. Jeśli chodzi zaś o wygląd mojej osoby, to zapraszam na stronę <http://www.magiaimiecz.pl>, gdzie w dziale „Redakcja” znajduje się fotka. Ewentualnie mogę przysłać zdjęcie z autografem!).

Autorowi listu przyznaję kropkę •.

DLACZEGO?

Dlaczego zdjęliście z łamów MiM-a „Świat Mroku”? Czy jest to związane z odejściem Tomasza Andruszkiewicza, czy może to coś innego? Moi znajomi i ja bardzo nad tym ubolewamy. Mam nadzieję, że to tylko sytuacja przejściowa.

Pozdrawiam

OK's

PS. Dzięki za wydrukowanie mojego listu w MiM-ie 05/2001:).

Oczywiście jest to sytuacja przejściowa. Nowy redaktor zasiadł już na swoim stołku. Na spotkaniach redakcyjnych powiało mrokiem (i nie tylko). Mam nadzieję, że jego praca spotka się z Waszym ciepłym przyjęciem.

Oczywiście autorowi przyznaję kropkę • – nie tyle za długość wypowiedzi, co za czujność.

POWRÓT DO KORZENI

Droga Redakcjo! (Powitanie może oklepiane, ale skuteczne).

Trzymam przed sobą trzynasty numer MiM-a, który kupiłem od czasu, gdy zacząłem was czytać, i postanowiłem wreszcie podzielić się z wami i, być może z czytelnikami, paroma spostrzeżeniami.

Jak już wspominałem, *Magię* czytam od pełnego roku (a tych w sumie mam 16 – lat, nie MiM-ów), a w RPG pogrywam od lat przeszło, zdaje się, trzech. Mój ukochany (ach! lezka wzruszenia zakręciła mi się w oku...) system – D&D – niedawno otrzymał nowe oblicze i dzięki temu moja przygoda z rpg dopiero teraz właściwie rozpoczęła się na dobre. Wcześniej moja skromna uwaga spoczywała głównie na Warmłotku, tudzież na innych rozwałkach (już widzę srogię miny czytelników – Warhammer! Rozwałka?! Cóż to za imbecyl i ignorant :)). Ale, gdyby chodziło o moją historię, zadzwoniłbym po prostu do telefonu zaufania. Otóż...

Naprawdę brakuje mi w MiM-ie przygód i artykułów do „Lochów i Smoków”! Nie chodzi tu o krytykę, jednakże zauważyłem, że promujecie systemy, które na rynku są od niedawna,

a częściowo zapominacie o „starych, dobrych” czasach. Owszem – zdarza wam się napisać coś na temat WotC-ów i ich systemów, ale są to wyłącznie artykuły informacyjne, a na podstawie tych, jak pewnie się orientujecie, trudno grać...

Być może wychodzicie z założenia, że, jeżeli podręczniki do systemu są na razie po angielsku, to niewielu ludzi weń gra. Ale jednak... Halo! Tu jesteśmy! Znam naprawdę sporo osób, które z utęsknieniem czekają na jakąś, choćby krótką przygodkę u was. Snif! Cóż, jednak nie tylko o tym chciałem napisać...

Jest jeszcze jedna sprawa: Elfy, tudzież wilkołaki czy inne wampiry. Od kiedy czytam MiM-a, prawie zawsze natykam się na list, którego autor, nie szczędząc słów uznania, wychwala pod samą łupkę niebios swoją/óją ukochaną/any rasę/profesję/kolor sierści/typ uzębienia/długość... eee, może się z lekka zagalopowałem (niepotrzebne, oczywiście, skreślić). Otóż wydają mi się to po prostu śmieszne. Pewne przysłowie mówi, że o gustach się nie dyskutuje. Poza tym, jeżeli ktoś naprawdę kocha (chlip! – znów ta lezka) szlachetne elfy, to jego zdania nie zmieni żaden, nawet najbardziej charyzmatyczny, zwolennik tych brudnych, zapyziałych i śmierdzących krasnali (che, che :)). Dyskusja staje się jałowa i zajmuje miejsce w rubryce, więc każdy na tym traci. Powiedziałem. Howgh!

I jeszcze tak gwoździ ścisłości – mój list nie ma na celu krytykowania nikogo. Wyrażam tylko własne zdanie, a jak komuś się nie podoba, to niech... itd. :). To w sumie wszystko, czego chciałem wam nawrzucać. Jednak ogólnie rzecz biorąc, jesteście moim ulubionym (cholerna lezka wzruszenia!) pismem „hobbistycznym” (i niech sobie ten w d... wsadzą) i nie przestanę was czytać nawet, kiedy uznacie mnie za nieobytego profananta świętego „Hyde parku”, jakim są „Listy”. I to już naprawdę koniec!

Piotr „Rebound” Brewczyński

PS. Moja drużyna też was kocha! Ach, jakie to wzruszające... :)

Zapewniam, że wszyscy w Redakcji pamiętamy o naszych początkach, które dla większości z nas również wiążą się z D&D (Pozdrowienia dla i Marcina W. i Piotra A., którzy 100 lat temu po raz pierwszy zaprezentowali mi ten świetny system). Jak to już wielokrotnie było pisane/mówione, jeśli dostaniemy rewelacyjny tekst do D&D to zastanowimy się nad jego opublikowaniem. Dla autora kropka • – za uroczę „nawrzucać”.

Wszystkim czytelnikom w imieniu Redakcji oraz swoim życząc bardzo udanych wakacji, odpoczynku i więcej czasu na niezapomniane sesje!

Do przeczytania!

Za redakcję

Poison Ivy

Dziś pytanie:

JAK NAJBARDZIEJ ZASKOCZYLI CIĘ GRACZE?

Pamiętacie trzydziestometrowego pajaka z poprzedniego miesiąca? Otóż gracze załatwili go tak: najpierw wielka cysterna powiązała mu nogi, żeby nie mógł się ruszać, i wjechała pod niego (bohaterska akcja graczy). Następnie wykorzystano miotacz piłek tenisowych. Piłki wypełniono benzyną i ciskano w kierunku pajęczycy – u wylotu działka stał włączony palnik. Na koniec jeden z graczy popisał się oszałamiającą akcją, rzucając się na wielkiego członka pajęczycy (który wciągnął go pod napletek). I dżgając go scyzorykiem. Co za jazda!

Miłosz Brzeziński

Powinienem był przewidzieć konsekwencje. Badacze spotkali podczas przygody (a trzeba Wam wiedzieć, że prowadzę głównie lata '60 i '70) grupę hippisowskich nomadów. Po krótkim, choć bardzo treściwym spotkaniu, porzucili cel przygody i oddalili się wymalowaną w kwiaty furgonetką ku zachodzącemu słońcu...

Jerzy Cichocki

Ztego co pamiętam, to jakoś szczególnie nie udało się graczom mnie zaskoczyć. Choć bywały sytuacje, że umawialiśmy się na nocne granie, przychodziło dwóch przygotowanych mistrzów gry, przynosząc pomoce i podręczniki i czekali całą noc sami, ponieważ żaden z pięciu umówionych graczy nie raczył się pojawić, ani po informować wcześniej, że go nie będzie. Na szczęście było to wydarzenie, które już później się nie powtórzyło.

Piotr Gny

Lankhmar, jeden ze światów AD&D, oparty na dziełach Leibera. Trzech graczy, pierwsza sesja, karczmą. Grupa ma się „zawiązać”. Owo „zawiazanie” przebiega niezwykle pomyślnie. Czytacz zmienia postać pięć razy, Rafałek tylko trzy. Andrzej – jako jedyny – przetrwał... a raczej jego postać przetrwała. Gracze mnie wtedy niewątpliwie zaskoczyli swą niezwykłą umiejętnością zabijania siebie nawzajem. Na różne sposoby.

Tomek Kreczmar

Sesja. Środek lata. Późna noc. Graliśmy wtedy w ZC. Napięcie rośnie. Gracze coraz częściej nerwowo oglądali się za siebie. W pewnym momencie jeden z nich, a dokładniej jego postać, złapała bardzo ważny dla całej sytuacji, przedmiot. W rzeczywistości posłużyły nam do tego klucze któregoś z graczy. Kiedy zrozumieli, co się stało, wszyscy jak jeden mąż rzucili się na biednego posiadacza ważnego przedmiotu. Nie tylko jednak w świecie wyobraźni, ale i w rzeczywistości. Kotłowanie trwała dobrych parę minut. Nie widziałem dokładnie sylwetek – zwały się w jedną masę wyrwanych włosów, podartych koszul i dzikich wrzasków. Kiedy przestali, wszyscy nieco szokowani, ale i uradowani, usiedli spokojnie, czekając na dalszej części przygody. Tyle, że i ja byłem w niemałym szoku.

Michał Marszałik

Była to tradycyjna sesja „jeden na jeden” rozpoczynająca nową sagę W:M. Dla większego efektu toczyła się na cmentarzu. Postać gracza miała się właśnie przebudzić jako nowo stworzony wampir... W pewnym momencie gracz tak wczuł się w postać, iż zerwał się z miejsca i zaczął uciekać. W efekcie obydwójce się zgubiliśmy i nie mogliśmy trafić do domu... to było naprawdę wielkie zaskoczenie.

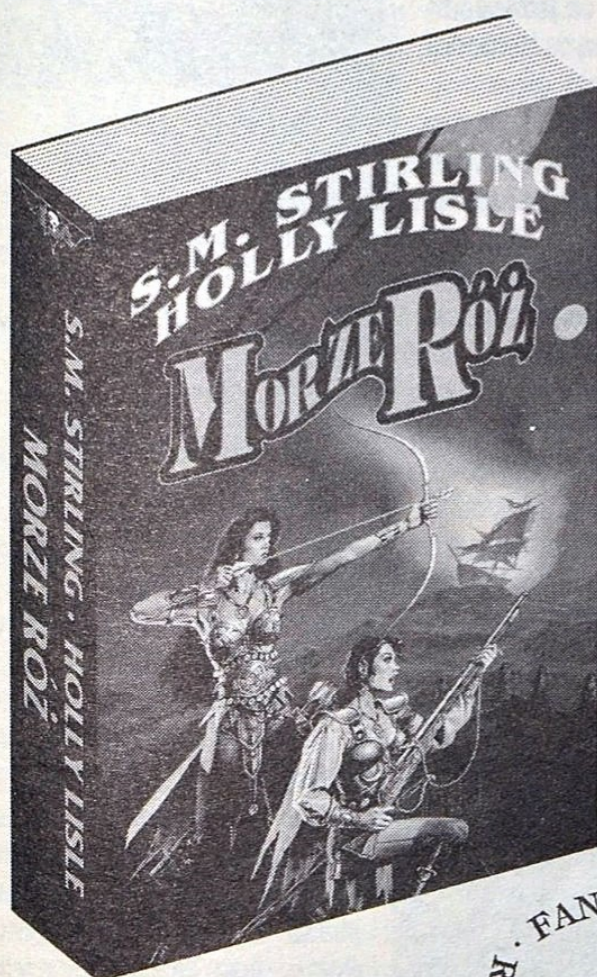
Poison Ivy

Prowadziłem „Toona”. Jeden z animków, kot, trafił przez pomyłkę do Sezamu. Wszędzie wokół niego skarby – złoto, klejnoty, biżuteria, dzieła sztuki, butelki i lampy pełne zaklętych dżinów, itp. Pytam gracza: „Co robisz?”. A on na to: „Robię pamiątkowe zdjęcie, żeby znajomi uwierzyli, po czym wracam na właściwą drogę”. Wtedy pierwszy raz w życiu autentycznie opadła mi szczęka.

Jerzy Rzymowski

GORĄCA LINIA DO BOGA...

Dawno temu Wielcy stworzyli świat i sprowadzili na niego życie: dziesiątki planet, ludzi, nie-ludzi oraz ludzi-zwierzęta, rośliny i baśniowe bestie. Ustanowili w nim prawa natury i magii. Jako jego strażników postawili pomniejszych bogów stworzonych przez siebie. Gdy jednak minęły eony, Wielcy odeszli, zaś pomniejsi bogowie zmarnieli, niektórzy popadli w szaleństwo lub okrucieństwo, a inni zamknęli się przed światem.



Bren Morkaarin był nieznanym oficerem w armii Nowego Cesarstwa Tykis. Karah Grenlaarin była córką ranczera. Przybyła do miasta, aby sprzedać konie. Wojna ich ze sobą zetknęła, a dotknięcie bogów obdarzyło przeznaczeniem. Bogowie przeprowadzili ich przez galery i kanonady na Morzu Cesarskim, grzmot muszkietów i trzask pik u białych jak kości murów An Tiram – chylącej się ku upadkowi stolicy królów-czarodziejów – aż do porośniętych dżunglą ruin na dalekim południu i wybrzeża Morza Róż. Tam zostanie stoczona ostatnia bitwa o Teofon bogów.

Na szali znajdują się: nowy wiek wolności i rozwoju ludzkości albo... wieczny koszmar w mocy Tego o Tysiącu Twarzach, szalonego boga-demona Tarin Iseld.

FANTASTYKA
JUŻ
W SPRZEDAŻY
ROZRYWKI • PRZYGODA

Pytaj w Salonach

EMPIK 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

DIUNA

Tomuś

Wszystko rozpoczęło się jeszcze w latach 60. XX wieku, kiedy Frank Herbert opublikował – pierw w czasopiśmie, a potem w postaci książkowej – pierwszą część powieści, noszącej podówczas tytuł „Dune World”. Dzieło to otrzymało nagrodę Nebula, doczekało się ciągu dalszego (5 tomów autorstwa Franka) oraz *prequela* (póki co jednego tomu, napisanego m.in. przez syna Herberta), a także licznych przekładów.



Historia ekranizacji „Diuny” sięga lat 70. Wpierw prawa zakupił Arthur P. Jacobs, który zmarł, nie rozpoczynając prac. Prawa przejął Michael Seydoux; zdjęcia miały rozpocząć się w 1975 roku (wśród aktorów byli Orson Welles i Salvatore Dali; muzykę przygotowywał zespół Pink Floyd; scenografię – Giger i „Möbius” Girard). Kłopoty finansowe uniemożliwiły jednak realizację.

Wreszcie w 1980 roku prawa nabyła Raffaella De Laurentiis. Wpierw reżyserem miał być Ridley Scott (święcący sukcesy dzięki pierwszemu „Obcemu”), ale z powodu nieporozumień został nim David Lynch (zyskujący sławę dzięki filmowi „Człowiek-słoń”). Wydano ok. 45 milionów bucksów, zatrudniono setki statystów, 53 aktorów i ekipę liczącą prawie 700 osób. Film nie odniósł sukcesu komercyjnego...

Przez 15 lat „Diuna” leżała odłogiem. Dzieło jednak kusilo i kusilo, aż wreszcie – w 1999 roku – rozpoczęto realizację serialu. Scenariuszem i reżyserią zajął się John Harrison (w Polsce znany z racji serialu „Ziemia 2”). Zdjęcia powierzono Vittorio Storaro (3-krotny laureat Oscara, m.in. „Czas apokalipsy”), a kostiumy zaprojektował Theodor Pistek (Oskar za „Amadeusza”). Wśród aktorów znanych nazwisk nie jest za wiele – William Hurt (m.in. „Odmienne stany świadomości”) to jedno z nich. Warto zaś zwrócić uwagę na muzykę, skomponowaną przez Greame Ravella (m.in. „Kruk”). Większość wątpliwości fanów dotyczy przede wszystkim scenariusza (dziś nikt już się wyraźnie nie martwi o grę aktorską i efekty specjalne). Harrison trzymał się literackiego pierwowzoru, rozbudowując jedynie rolę księżniczki



Irulan. Jakby tego było mało, konsultantem serialu był Brian Herbert, współautor *prequeli* do „Diuny”.

Harrison nieraz wspominał, że trudno jest przełożyć na ekran dzieło tego formatu co „Diuna”, łączące w sobie elementy politycznych intryg, akcji, wędrówki postaci czy wreszcie rozgrywki wojenne. Problem stanowiły przede wszystkim wewnętrzne monologi bohaterów – tym bardziej, że reżyser chciał uniknąć „głosu zza ekranu”. Kłopotliwe okazały się również wizje, których doświadcza Paul – trzeba było uczynić je zrozumiałymi.

Scenarzysta podzielił serial na trzy części, odpowiadające częściom książki. Zdecydował się również skupić na wątku Paula i jego rozwoju – od młodzieńca do dorosłego mężczyzny.

Co ciekawe, serial kręcono specjalną techniką, dającą format szerokoekranowy i telewizyjny.

W USA miniserial cieszył się wielką popularnością. Przygotowywana wersja DVD również skazana jest na sukces. A choć Polska leży daleko „za wielką wodą”, my też będziemy – Ba! Mamy już okazję! – zapoznać się z serialem, gdyż Warner Bros.

Polska przygotował wersję na kasety wideo, którą można wypożyczyć. Jakby tego było mało, SCI FI Channel i reżyser zdecydowali się nakręcić drugą serię, opartą na „Mesjaszu Diuny”.

KONKURS

Wśród osób, które do 20.08.2001 roku przysłały do nas poprawne odpowiedzi (wraz z kuponem!) na poniższe pytania, rozlosujemy cztery zestawy kaset wideo z miniserialiem „Diuna”, ufundowane przez Warner Bros. Polska.

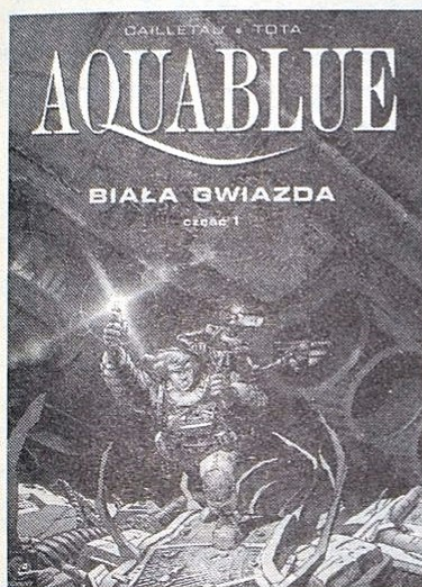
1. Z jakiego rodzaju pochodzi Paul, zwany również Muad'dibem?
2. Jak inaczej nazywana jest planeta Diuna?
3. Czyją córką jest księżniczka Irulan?

DIUNA

KOMIKS W RPG

Tomuś

Na rynku ostatnio pojawia się coraz więcej komiksów. Wydaje je już nie tylko TM Semic, nie są na papierze gazetowym i nie bywają „pocięte”. Siedmioróg publikuje „XIII” i „Norge” w twardej oprawie, na kredzie. Egmont utrzymuje swój standard (miękką oprawę, zwykły papier), czasem poprawiany (vide „Sioban” czy „Kajtek i Koko”). Są więc trzy silne firmy, które na Polskim rynku słyną z komiksu. No i jeszcze wciąż czekamy na kolejne wydanie przygód Kajka i Kokosza.



Komiks zaś można, oczywiście, wykorzystać w RPG. I nie chodzi tu nawet o zapożyczenia fabuły, wykorzystywanie postaci czy patentów i gadżetów, ale raczej o klimat i wizyjność. Bo komiks, podobnie jak film, opiera się na dialogu i obrazach. Tu jednak te ostatnie są niezwykle ważne. Prawdziwi komiksomaniacy ponoć minutami wpatrują się w pojedyncze kadry, zachwycając ich dokładnością, niezwykłością, kolorami czy czym tam jeszcze.

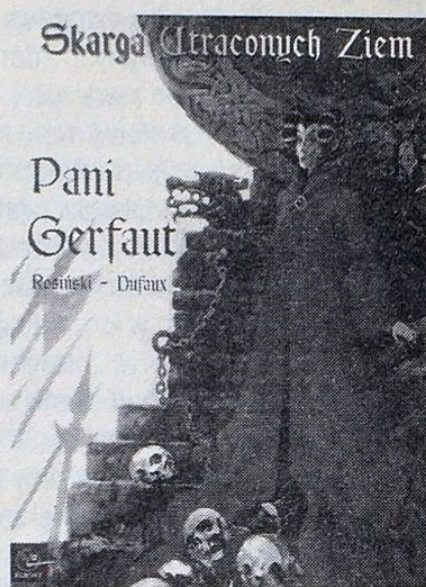
Obraz zaś jest również elementem gier fabularnych. Oczywiście



nie wprost. Niemniej gracze obrazują sobie słowa prowadzącego – w umyśle. Często Mistrz Gry podpira się rysunkami, by jemu łatwiej było coś opisać lub by gracze łatwiej wczuli się w sytuację. I właśnie na tym polu komiks okazuje się bardzo przydatny. Wystarczy kilka kadrów **Aquablue**, by poczuć klimat **GASNĄCYCH SŁOŃC**. Niejedna scenka z **Księcia nocy** przywodzi na myśl **ŚWIAT MROKU**. O cyklu **Gwiezdne Wojny** wspominać chyba nie trzeba, bo po niego na pewno sięgają miłośnicy **SWRPG**. Z kolei **Thorgal** i **Sioban** to oczywiście źródło do **fantasy**. A do **Lucky Luke'a** można sięgnąć przed luźniejszą sesją **MARTWYCH ZIEM**.

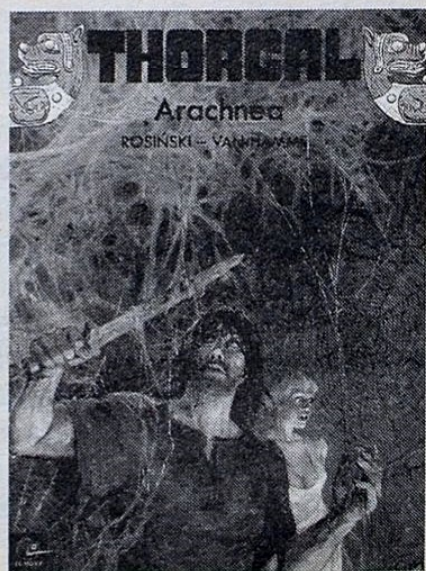
Jak to robić? – zapytają zapewne niektórzy. Na różne sposoby. Zacząć trzeba od przeczytania komiksu, pasującego klimatem do prowadzonego erpega. Przy okazji warto uważnie przyrzeć się kadrom, które poruszają w nas „ową strunę”. Może to być statek unoszący się pośród meteorów czy wysypisko śmieci (szczególnie to otwierające **Aquablue**). Albo skapane w deszczu gargulce. Mogą to być całe sceny: kołkowanie w **Księciu nocy** czy upadek pucharu w **Pani Gerfaut**. Dochożą do tego jeszcze oczywiście postaci, pojawiające się co i raz na kartach komiksów. Poszukując jakiegoś ciekawego obcego można sięgnąć po **Armadę**; trudno znaleźć ciekawszych Wikingów gdzieś indziej niż w **Thorgalu**; również Yans pełen jest takich ciekawostek.

Kiedy już mamy interesujące nas kadry, wystarczy się tylko chwilę im poprzyglądać, zapamiętać te fragmenty, które nas interesują, po czym – na sucho – opowiedzieć, co



bohaterowie graczy zobaczą. Oczywiście elementy nam nie pasujące trzeba od razu zmienić. Dodać nieco ruchu, odgłosów i zapachów, by „ożywić” scenę. Potem mamy gotową scenę na sesję – wspaniałe otwarcie lub zakończenie przygody.

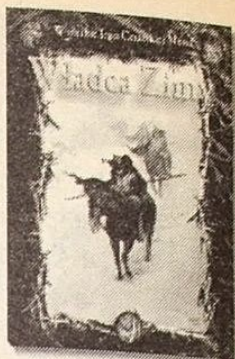
Również gracze mają co czerpać z komiksów. Ubrania postaci, ich wygląd, uzbrojenie, zbroje. Elementy tła czy historii bohaterów. Nie należy się wstydzić takiego „czerpania” – dopóki nie robimy tego wprost, a subtelnie i ze smakiem, wszyscy będą szczęśliwi.



tytuł: **WŁADCA ZIMY**autorzy: Maciej Szaleniec, Marek Noga, Ignacy Trzewiczek,
Tomasz Kowalik, Nurglicht

ilustracje: Radosław Gruszewicz, Magda i Piotr Macha

wydawca: Wydawnictwo Portal



W końcu tajemnica Wydawnictwa Portal wyszła na jaw. Na Dracoolu zaprezentowano nam ich najnowsze dziecko – **Władce Zimy** – nieoficjalną kampanię do WARHAMMERA. Nie ma co ukrywać – dodatek wygląda po prostu prześlicznie. Okładka autorstwa Tomasza Oracza powala, a sam dodatek jest z tych „tłuściutkich”, napakowanych informacjami i przygodami suplementów, które wszyscy kochamy.

Przejdźmy zatem do zawartości. Na 201 stronach zaoferowano nam cztery przygody, dwa szkice przygód, pięć poważnych artykułów i masę krótkich tekstów mających zwiększyć przyjemność z gry (w tym nowa profesja, rozpisanych dokładnie głównych npc'ów, nowe moce itd.). Przyjrzyjmy się więc jej dokładniej.

Już na samym początku dostajemy tekst wprowadzający nas w kampanię – czyli rozkaz Hansa von Tassenicka o utworzeniu VI Chorągwi Lekkiej Jazdy. Po przeczytaniu wstępniaka mamy natrafiamy na „Armie Imperium” autorstwa Piotra Smolańskiego. Tekst napisany sprawnie i z wyczuciem. Prezentuje nam Nurglichtową wizję wojsk Imperium, w której znajdujemy masę informacji napisanych ze znanostwem tematu. Po dowiedzeniu się o organizacji i wyglądzie armii przechodzimy do opisu życia trepa tegoż samego autora. I znowu mamy do czynienia z dobrym tekstem. Autor sprawnie operuje językiem dostarczając czytelnikowi w miły i przyjemny sposób informacji na temat odgrywania postaci, w które czytelnik później się wcieli.

Po części opisowej dochodzimy do mięska, czyli opisu nowej profesji – zwiadowcy lekkiej jazdy (autorstwa Szalenca i Kowalika), połączonej ze skróconym opisem tej formacji. Zdziwiło mnie, że po dwóch dobrych tekstach Nurglichta oddał on do **Władcy Zimy Wilka**. Tekst znacznie odbiega jakością od pozostałych i prezentuje nam mroczną wizję ataków wilków na ludzkie osady, gdzie ludzie są wybijani jak kaczki, bez żadnej możliwości obrony. Uważam go za najgłupszy tekst w podręczniku. Zaraz po tym przechodzimy do opisu rejonu, po którym bohaterowie będą się przemieszczali. Tekst przygotowany jest solidnie i (czuć w tym rękę Marka Nogi) zgodny z wizją świata.

Tu kończy się część przeznaczona dla graczy i zaczyna się właściwa część kampanii – czyli przygody. Szkoda, że te dwa działy oddzielone są od siebie dość niewyraźnie, przez co mniej uważny czytelnik, bez konsultacji ze spisem treści, może przegapić przejście do drugiej części podręcznika. Na początek dostajemy do wyboru dziesięć postaci, w które będziemy mogli się wcielić. Są one ciekawe i wyważone. Każda z nich posiada interesującą historię i śliczny portret. W zasadzie nie mogę wybrać mojej ulubionej, gdyż każda z nich posiada haczyk, który czyni ją unikatową i niezwykłą. To co ich łączy, to zawód. Wszyscy są żołnierzami (trepami) armii Ostlandu. I to właśnie ich żołnierski żywot będziemy w tej kampanii poznawać.

Przed każdą przygodą mamy do czynienia z Interludium (autorstwa Nurglichta), czyli z króciutkimi opowiadankami, które łączą się ze sobą rysując nam (jak udało mi się dowiedzieć) przedsmak tego, co będzie działo się w drugiej części kampanii. A dzieje się naprawdę sporo i – z tego co widać – całkiem interesująco. Opowiadanka są napisane naprawdę ciekawie i autorowi udaje się wprowadzić czytelnika w klimat wydarzeń. Przed naszymi oczami zostaje zarysowana przyszłość Imperium, która nie zapowiada się wcale ciekawie. Dość jednak o Interludiach. Przechodzimy do pierwszej przygody – Buran.

Jest to (oczywiście moim osobistym zdaniem) przygoda, w której nic się nie dzieje. Ciężko napisać o niej coś więcej, gdyż w głównej mierze opiera się ona na założeniu, że gracze i MG załapią jej klimat. Cóż, nie będę ukrywał, że nie przepadam za tego rodzaju scenariuszami, jednak być może inni znajdą w niej coś, co im się spodoba. Mi się nie udało, była nudna.

Miłą odmianę stanowi „Nordvorposten – Północna stacja” autorstwa Maćka Szalenca. To co pierwsze rzuca się w oczy, to perfekcja rzemiosła z jaką Maciek buduje fabułę i dozjuje informacje przekazywane graczom. Miły prezent stanowi mini artykuł Nurglichta – „Co się dzieje w stacji, czyli o życiu wysuniętego posterunku wojskowego słów kilkakrotnie”, w którym autor opisuje nam codzienność podobnych obiektów. Tak jak w przypadku „Trepa”, tekst ten jest świetną pomocą dla MG, aby mógł lepiej oddać graczom ich aktualne położenie, jak i dobry opis bitwy, który każdy mistrz gry może przeczytać graczom.

Zaraz po bitwie czeka nas „Cwał” Ignacego. Przygoda o naprawdę szybkiej i wartkiej akcji. Pościg, walka, zmęczenie – te wszystkie elementy nakładają się na siebie, tworząc dziwną mieszankę. W samym tekście znajdziemy również porady dla MG, jak lepiej pokazać i opisać graczom wydarzenia w niej zachodzące.

Czas na danie główne, czyli „W pogoni za ogniem” autorstwa Marka Nogi. Jest to najlepsza przygoda kampanii. Marek w ślicznym stylu łączy wszystkie wcześniejsze wątki, by doprowadzić nas do wielkiego finału. Strzałem w dziesiątkę jest opisanie czterech alternatywnych zakończeń, z których każde ma swój niepowtarzalny klimat i całkowicie zmienia wydźwięk całej kampanii. Niestety – irytujący jest fakt, że pomiędzy stronami 115-116 część tekstu zaginęła, na czym traci opis jednego z np-ców. Mam nadzieję, że Marek częściej będzie publikował teksty tej klasy.

Po samej kampanii dostajemy jeszcze dwa szkice przygód, które możemy włączyć do niej, czyniąc ją atrakcyjniejszą. Oczywiście dodano szczegóły techniczne (współczynniki głównych złych, nowe zasady), by w IV dodatku pod tytułem „Prowadzenie Władcy Zimy” znów zaserwować nam bardzo ciekawy artykuł. Trzech autorów – trzy sposoby prowadzenia. Do wyboru, do koloru. Tekst w zasadzie można spokojnie rozciągnąć na całego WARHAMMERA, a można by zaryzykować stwierdzenie, że opowiada ogólnie o sposobach mistrzowania w RPGu.

Ubarwić kampanię pozwala również tekst Maćka – „Efekty specjalne kampanii”, w którym pokazuje nam, jak wprowadzić „budżet” do naszej rozgrywki. Ujemną stroną tego artykułu jest to, że tylko niektóre postacie mają swoje „pięć minut”, co może zmniejszyć przyjemność z grania ludziom, którzy wybrali innych bohaterów. Natomiast „Służyć i chronić” jest kolejnym tekstem opisującym jak grać i prowadzić. Tym razem pomaga nam we wczuciu się w rolę ochroniarzy.

Ciekawym w lekturze jest „Jak hartowała się stal”, gdzie sami autorzy opisują nam proces powstawania Władcy Zimy. Na jego podstawie możemy prześledzić proces twórczy i założenia jakie kierowały każdym z autorów. Wielkim plusem dodatku jest masa pomocy i map, które umieszczono na końcu, w celu łatwiejszego ich kserowania, by podać graczom na sesji. To samo dotyczy ilustracji, które bardzo dobrze oddają klimat suplementu.

Podsumowując – uważam pierwszą polską kampanię do WARHAMMERA za sukces. Mimo kilku słabszych tekstów i fatalnej korekty (błędy interpunkcyjne, stylistyczne i, o zgrozo, ortograficznych), brakujących akapitów itd. – co wpływa znacząco na ocenę wykonania, ekipie Portalu udało się stworzyć kampanię, która bije na głowę produkty zachodnie, które ukazały się na polskim

ryнку. Zachęcająca jest również cena – 42 zł.

Toread

OCENA
Wykonanie: 65%
Zawartość: 80%

W tych salonach EMPIK nabędziesz nasze RPGi:

- | | |
|---|---|
| 1. EMPIK CZĘSTOCHOWA – ul. Najśw. Marii Panny 63/65 | 15. EMPIK Sopot – ul. Boh. Monte Cassino 57/59 |
| 2. EMPIK GDAŃSK MEGASTORE – Podwałe Grodzkie 8 | 16. EMPIK SZCZECIN – Al. Wojska Polskiego 2 |
| 3. EMPIK GDYNIA – ul. Świętojańska 68 | 17. EMPIK SZCZECIN MEGASTORE – Al. Niepodległości 60 |
| 4. EMPIK GORZÓW WLKP. – ul. Sikorskiego 126/128 | 18. EMPIK TORUŃ – ul. Wielkie Garbary 18 |
| 5. EMPIK KATOWICE MEGASTORE – ul. P. Skargi 6 | 19. EMPIK WROCŁAW MEGASTORE – Rynek 50 |
| 6. EMPIK KRAKÓW – Al. Gen. Bora-Komorowskiego 37 | 20. EMPIK KIELCE – ul. Warszawska 5 |
| 7. EMPIK KRAKÓW MEGASTORE – Rynek Główny 5 | 21. EMPIK ELBLĄG – ul. 1 Maja 37 |
| 8. EMPIK LEGNICA – ul. Rynek 33 | 22. EMPIK PŁOCK – Pl. Narutowicza 5 |
| 9. EMPIK LUBLIN – ul. Krakowskie Przedmieście 59 | 23. EMPIK SOSNOWIEC – ul. Małachowskiego 2 |
| 10. EMPIK ŁÓDŹ MEGASTORE – ul. Piotrkowska 81 | 24. EMPIK MEGASTORE NOWY ŚWIAT WARSZAWA – ul. Nowy Świat 15/17 |
| 11. EMPIK ŁÓDŹ – Narutowicza 8/10 | 25. EMPIK ŚCIANA WSCHODNIA WARSZAWA – ul. Marszałkowska 116/122 |
| 12. EMPIK OLSZTYN – ul. 1 Maja 18/19 | 26. EMPIK ŻOLIBÓRZ WARSZAWA – ul. Mickiewicza 27 |
| 13. EMPIK POZNAŃ MEGASTORE – ul. Ratajczaka 44 | 27. EMPIK GALERIA MOKOTÓW WARSZAWA – ul. Wołoska 12 |
| 14. EMPIK SŁUPSK – Stary Rynek 6 | |

tytuł: DEADLANDS: STRÓŻE PRAWA
 autor: Steven Long
 wydawca: Pinnacle Entertainment Group, Inc.
 wydawca edycji polskiej: Wydawnictwo MAG
 tłumaczenie: Tomasz F. Misiorek



Stróże Prawa to pierwszy dodatek do MARTWYCH ZIEM. Jak sama nazwa wskazuje, jego zawartość koncentruje się wokół wymiaru sprawiedliwości, bandziorów i wszystkim co jest z tym związane. Już pięknie wykonana okładka wprowadza nas w klimat Dziwnego Zachodu, szczególnie ten niewątpliwie przemiły wisielec. Podręcznik jest wydany porządnie, ilustracje trzymają poziom, choć tą ze strony szóstej już wszyscy znają na pamięć.

Podręcznik jest podzielony tak, jak **Podręcznik gracza i Przewodnik Szeryfa** [i wszystkie pozostałe dodatki – Cierzy] na Terytorium Posse, Ziemię Niczyją i Biuro Szeryfa, co na pewno pomoże połączyć się co gdzie jest i powstrzyma graczy przed przeczytaniem tego, czego wiedzieć nie powinni [powstrzyma graczy, taaak, a świsnak siedzi i zawija... – przyp. JeRzy].

Na początku sporo potrzebnych, ale nudnych informacji o prawie na Dziwnym Zachodzie, potrzebne – to pewne, ale czy nie dało się tego przedstawić w jakiś atrakcyjniejszy sposób? W dodatku nie jest to uporządkowane, np. według hierarchii, co utrudnia szybkie znalezienie potrzebnych informacji. Dalej zaczyna się wycieczka sławnych stróżów prawa, jak ktoś lubi tony bohaterów niezależnych to się ucieszy, innym może się to skojarzyć z tendencją *White Wolfa* do zapychania przeróżnych clanbooków podobnymi tekstami, jednak z drugiej strony, dzięki takim informacjom Szeryf może zasiedlić Dziwny Zachód postaciami z przeszłością i, miejmy nadzieję, również z przyszłością.

Na następnych stronach informacje o systemie prawnym i sytuacji „w terenie”. I kiedy wszystko zaczyna się rozkręcać pojawia się spis słynnych przestępców. Za to dalej już coraz lepiej: cztery nowe archetypy (w tym kantujący rewolwerowiec), dodatkowe zawady i przewagi, które pozwolą stworzyć szeryfa z waszych marzeń, a jeśli zechcecie także bandziora. Ze „Szlachetnej sztuki dobywania gnata” dowiecie się wielu nowych sposobów, aby szybciej i skuteczniej postać do piachu przeciwnika. Koniec z powtarzaniem trików i szablonowymi zachowaniami rewolwerowców. Tutaj dowiecie się też o tym, jak sprawić sobie ulubioną broń. Bez wątpienia rarytas dla wszystkich, którzy oprócz makówki używają w przygodach trochę ołowiu [a kto z was tego nie lubi, no przyznać się! – Cierzy]. Na deser dostaniecie przestępczy slang.

Na Ziemi Niczyjej znajdziecie to na co czekacie – cud, miód i orzeszki, czyli informacje dla kantujących rewolwerowców o kantach, które pozwolą im pokonać nękające miasteczko paskudztwo raz na zawsze oraz opis nowych reliktyw.

Z kolei w Biurze Szeryfa znajdują się dodatkowe wiadomości dla Szeryfa o prawie na Dziwnym Zachodzie oraz profile najsłynniejszych stróżów prawa, sędziów i przestępców. Coś jakby to już gdzieś było, a przecież w części dla graczy też mamy takie opisy – jak dla mnie zdecydowanie tego za dużo. Dla tych, którzy uważają, że walka nadal nie ma odpowiedniego tempa, zmodyfikowane zasady kontrolowania walki.

I na koniec długa, porządna przygoda, która choć ma kilka słabych punktów, jednak do naprawienia, daje możliwość wykazania się zarówno celnym okiem

jak i tym, którzy mają nieco więcej oleju w głowie. Jednym słowem dla każdego coś miłego.

Podsumowując całość jest niezłe napisana, językiem znanym z podręczników podstawowych, przez co rośnie przyjemność czytania tej lektury, a i bez kantujących rewolwerowców Dziwny Zachód to nie to samo. Dobry zakup zarówno dla Szeryfa, jak i gracza – dodatek pogłębiający obraz Dziwnego Zachodu, a nie sama, durna kampania. Koniec z mijanymi anonimowymi kowbojami i wymyślanym na kolanie systemie karnym! Szczерze polecam.

Karol „kag” Głowa

OCENA
 Wykonanie: ...75%
 Zawartość: 80%.....%

tytuł: **GASNĄCE SŁOŃCA: PODRĘCZNIK GRACZA**
autorzy: Bill Bridges, Jackie Cassada, Sam Chupp, James Estes, Andrew Greenberg, Dan Greenberg, Lee Hammock, Sam Inabinet, Ross Isaacs, Chris Howard, James Moore, Rustin Quaide, Chreis Wiese
wydawca: Holistic Design Inc.
wydawca edycji polskiej: Wydawnictwo MAG
tłumaczenie: Domini Fajga, Protr Idzik, Tomek Kreczmar, Marcin Oracki, Małgorzata Strzelec, Grzegorz Zieliński



RECENZJA

Podręcznik Gracza do GASNĄCYCH SŁOŃC to ogromna wprost skarbnica wiedzy, nie tylko dla samych graczy, ale i dla Mistrzów Gry.

Pierwsze co rzuca się w oczy, to twarda oprawa dodatku. Czy to dobrze (bo na pewno musieliśmy dodatkowo za to zapłacić)? Trudno powiedzieć. Z jednej strony na pewno będzie wertowany dziesiątki razy, z drugiej, przynajmniej ja na tyle przyzwyczałem się do miękkich okładek w dodatkach, iż oznacza to dla mnie tylko parę złotych górą (cena wcale nie jest niska – 59 zł).

Przekartkujemy tą dwustustronicową książeczkę. Czarno-białe grafiki, w tak znanym stylu samego podręcznika i naprawdę dużo tekstu. Całość pod względem wizualnym prezentuje się nieźle. Sam podręcznik jest dobrze wykonany i nie powinien się szybko rozlecieć. Czytając, nie natrafiłem na jakieś rażące błędy. Może poza jednym szczególnym tekstem zaczerpniętym z pamiętnika szarego awestianina (w tekście specjalnie każde słowo jest napisane z błędem – nieziemski efekt).

Co do samej treści. Na początku jak zwykle trafiamy na skromniuteńki spis treści, a dalej na kolejną część dziennika Alustro. Ja sam po jednej stronie tego beletryzowanego kawałka wymiękłem. Po prostu nudny fragment, jak flaki z oleju. (Słyszałem o gostkach, co się nim zachwycają – dziwacy).

Na szczęście później zaczyna się to, co miśiaczki lubią najbardziej i tak jest już do końca. Na początek „Dzień z życia”. Fenomenalny patent. Członek każdego rodu, zakonu Kościoła czy nawet przedstawiciel pospólstwa ma sobie poświęconą stronicę, na której przeczytamy beletryzowane fragmenty (tym razem już ciekawie) z jego życia. Miodzik. To przyda się tak samo Misiom, jak i graczom, aby w końcu dobrze poznać świat, nie tylko od strony historii i mechaniki.

Dalej znajdziemy opisy paru zakonów kościelnych. Typowo – parę słów o samej organizacji, jej wpływach i osobistościach, a na koniec krótka charakterystyka szarego przedstawiciela. Mnie najbardziej spodobał się zakon Choral. potrafiący swoimi hymnami wpływać na tłumy (wiadomo – teurgia).

Kilkanaście stron dalej trafimy na opis gildii rozrywkowych, czyli tych, którzy zajmują się teatrem, muzyką – ogólnie pojętą sztuką za pieniądze. Wprowadzając takie instytucje na sesjach bardzo wzbogacimy szare życie smutnych miast w GS. Czytając o nich wpadłem – może nie na pomysły samych przygód, co na patenty fajowych przerywników.

Dalej natkniemy się na opisy jeszcze paru niestandardowych gildii to jest: Włóczęgów, Zabójców, Poszukiwaczy, Aptekarzy, Rusznikarzy. Tu nie ma co się długo rozwodzić. Nazwy mówią same za siebie. Przy każdym z opisów znajdziemy także krótką charakterystykę mechaniczną: sugerowane współczynniki, dodatkowe umiejętności.

He, he i nawet jeszcze nie dotarliśmy do połowy. Przez następne dwadzieścia stron poznamy w szczegółach najróżniejsze formacje wojskowe Znanych Światów. Dalej znajdziemy coś, czego bardzo brakowało w głównym podręczniku – opis kilku nowych ras. Nie zdarzyło się wam, że gracze spytali „No dobra, a oprócz voroków i ur-obonów znajdziesz tu jakieś inne rasy?”. W końcu możemy odpowiedzieć. Opisy zamieszczone w PG są ciekawe i w zupełności wystarczające. Mamy tu „koniowatych” shantorów, „malpkowatych” gannoków, „ptakowatych” etyri, „muchowatych” askrobitów, „rybowatych” oro’ymów i „diabliwiedzących” hironemów.

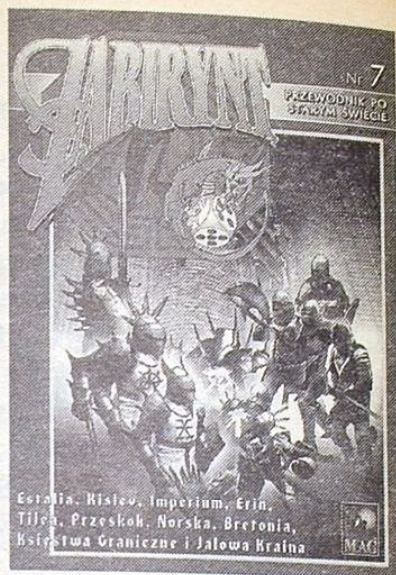
Dochodzimy już powoli do końca. Przed nami rozdział, który mnie samego natchnął chyba najbardziej. „Przemienieni”, czyli konkretnie i z przykładami o mutacjach. Niewielki stworek wbiegający do swojej jamki w brzuchu zwykłego chłopca rozwalił mnie na kawałki. Znajdziemy tu wcale nie taką małą ilość „mocy przemienionych”. Fajnostki, ale trzeba do tego grać dziwolągami (nie wszyscy muszą mieć w brzuchu lokatora).

Na samiuteńki koniuszek autorzy zostawili nam masę dodatkowych zasad. Ach, tego wszystkiego jest taka masa, że nawet streścić trudno.

tytuł: LABIRYNT 7: WARHAMMER

autorzy: Grzegorz Barski, Dominik Głowacki, Krzysztof Ksiński, Maciej R. Nowak-Kreyer, Marcin Oracki, Igor Sieradzki, Łukasz Sikorski, Maciej Szaleniec, Przemysław Szymczak, Toread, Beata Urniaż

wydawca: Wydawnictwo MAG



Labirynt 7 rozczarowuje. Spodziewałem się po tej publikacji czegoś nowego, czegoś na prawdę oryginalnego i interesującego. Zawiodłem się.

Książka składa się z dziesięciu rozdziałów omawiających krainy Starego Świata: Erin, Królestwa Estalijskie (oba teksty znane z łamów *Magii i Miecza*), Kislev, Imperium, Tileańskie miasta-państwa, Przeskok, Norskę, Bretonię, Księstwa Graniczne oraz Jałową Krainę.

Najlepszym artykułem jest „Erin”. Klimatyczny, dokładny, a przede wszystkim barwny i oryginalny, oparty w dużej mierze na folklorze celtyckim – to właśnie skaveny lubią najbardziej. Ciekawy jest też opis tileańskich miast-państw, mimo że jest to raczej zbiór ogólnych informacji, na których MG może oprzeć własną wizję tego regionu. Ciekawy jest też opis Norski i Księstw Granicznych, choć przydałoby się nieco więcej szczegółów. Później, niestety, jest już gorzej.

Teksty opisujące Imperium, Kislev i Przeskok są dużej mierze zbiorem informacji rozrzuconych po podstawie i oficjalnych dodatkach. Czasem autorzy dodają coś od siebie, jednakże najczęściej są to informacje sprzeczne z tymi, które można znaleźć w podręczniku. Na przykład Estalia, zamiast z wielu drobnutkich królestw, okazuje się składać z dwóch wielkich monarchii, a świątynia Sigmara w Altdorfie – zbudowana na planie krzyża, a nie ośmiokąta.

OCENA
Wykonanie: 70.0%
Zawartość: 55.0%

Najgorzej wypada opis Bretonii. Ciekawie napisany, jednak nie pozbawiony wad. Oparty jest on na historii tej krainy zamieszczonej w V edycji *WARHAMMER BATTLE*. Zamiast zepsutego od wewnątrz, podobnego do siedemnastowiecznej Francji państwa, otrzymujemy kraj rycerstwa, heroicznych czynów oraz... kult

Pani Jeziora oraz Graala. *GW* próbowało przenieść legendy arturiańskie do WFB, co całkowicie zmieniło znaną wszystkim Bretonię – obecnie nie ma ona nic wspólnego z „warhammerowym mrokiem”.

Podsumowując, *Labirynt 7* to produkt przeciętny. Teksty nie są w pełni oryginalne oraz zawierają błędy merytoryczne. Co prawda można w nim znaleźć pomysły i nieco ciekawych danych, jednakże nie jest to publikacja, jakiej się spodziewałem. Za mało w niej własnej inwencji autorów.

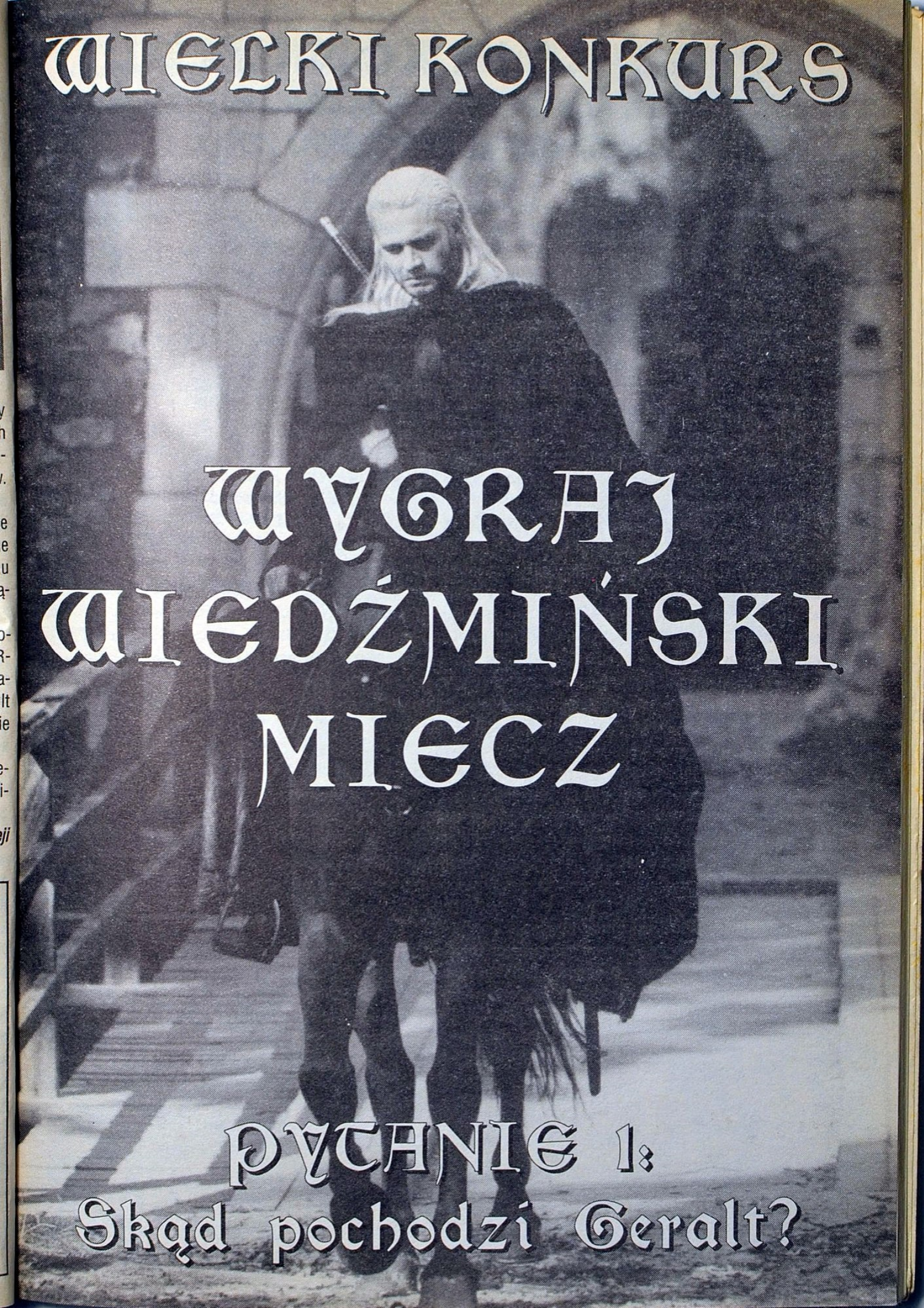
Seji

Komentarz redaktora „Labiryntu”:

Cóż... Każdy ma prawo do swej własnej oceny. LAB7 opracowywaliśmy w zgodności z materiałami oficjalnymi, aby zaakceptowała go jak największa ilość osób. Baliśmy się całkiem nowych konstrukcji, sprzecznych z tym, co zakorzeniło się już w głowach graczy, lękając się, iż zostaną w całości odrzucone. Być może w tym tkwił błąd, bo produkt adresowany do wielu ludzi łatwo staje się przeciętny. I faktycznie, starzy wyjadacze zawarte w LABie informacje uzyskali już wcześniej, we własny sposób. Cóż, nie zależało nam też na tworzeniu Dzieła, ale rzeczy absolutnie użytkowej. I tak najlepszym miernikiem wartości byłaby w przypadku LABa7 chyba liczba sprzedanych egzemplarzy oraz sesji, poprowadzonych w opisanych weń krainach.

Z pośpiechu wynikło kilka błędów (katędra!), ale wyżej wymieniono też błędy, których nie ma. Taki opis Bretonii bardzo zgrabnie łączy rycerską chwałę z siedemnastowieczną dekadencją i upadkiem, absolutnie nie stojąc w sprzeczności z podręcznikiem, ale go uzupełniając. Mówiąc szczerze, to aż mnie zaskoczyło, gdy przeczytałem wyrażoną o nim opinię :). Cóż, ale każdy ma prawo do swej własnej oceny...

MNK

A black and white photograph of Geralt of Rivia from the game The Witcher. He is shown from the waist up, mounted on a horse. He has long, white hair and is wearing a dark, heavy coat. He is looking down at a book or a set of papers he is holding in his hands. The background is a blurred, stone-walled environment, possibly a castle or a city street.

WIELKI KONKURS

WYGRAJ
WIEDŹMIŃSKI
MIECZ

PYTANIE 1:
Skąd pochodzi Geralt?

REGULAMIN KONKURSU DLA PRENUMERATORÓW MAGII I MIECZA I MAGAZYNU LITERACKIEGO FENIX

1. W konkursie mogą brać udział osoby, które mają wykupioną prenumeratę „Magii i Miecza”, obejmującą co najmniej numery 91-92 i 93, lub magazynu „Fenix”, obejmującą numery 108 i 109, oraz osoby, które wykupią roczną prenumeratę „Magii i Miecza” lub roczną prenumeratę „Fenixa”, korzystając z kuponu dołączonego do numeru „Magii i Miecza” 91-92 lub 93, bądź kuponu dołączonego do „Fenixa” nr 108 lub 109.
3. Warunkiem uczestnictwa w konkursie jest przysłanie do dnia 30.09.2001 na adres Wydawnictwa Mag prawidłowej odpowiedzi na pytania zamieszczone w czasopismach „Magia i Miecz” w numerze 91-92 i 93 oraz w magazynie literackim „Fenix” w numerze 108 i 109. W przypadku obu czasopism pytania są identyczne.
4. Odpowiedzi na pytania konkursowe należy udzielić na kuponach (z numerami „1” i „2”) wyciętych z „Magii i Miecza” nr 91-92 i 93 lub z magazynu „Fenix” nr 108 i 109. Ważne są tylko oryginalne kupony wycięte z podanych wyżej numerów czasopisma „Magia i Miecz” lub magazynu literackiego „Fenix”.
6. Odpowiedzi należy przysłać NA KARTKACH POCZTOWYCH z naklejonymi wypełnionymi kuponami na adres:
Wydawnictwo Mag, ul. Cyprijska 54, 02-761 Warszawa, z dopiskiem „Miecz Wiedźmiński”
7. Konkurs trwa od 01.08.2001 do 30.09.2001.
8. O dacie nadesłania odpowiedzi decyduje data stempla pocztowego.
9. Spośród nadesłanych kartek pocztowych z odpowiedziami zostanie wylosowana jedna kartka z prawidłową odpowiedzią na oba pytania. Autor wylosowanej kartki pocztowej otrzyma MIECZ WIEDŹMIŃSKI.
10. Termin i forma otrzymania nagrody zostanie podana później.
11. O wygranej poinformujemy zwycięzcę listownie.
12. Nazwisko zwycięzcy zostanie podane na łamach czasopisma „Magia i Miecz” w numerze 95 oraz „Fenix” w numerze 111.

Prosimy o nadsyłanie odpowiedzi
do 30 września 2001

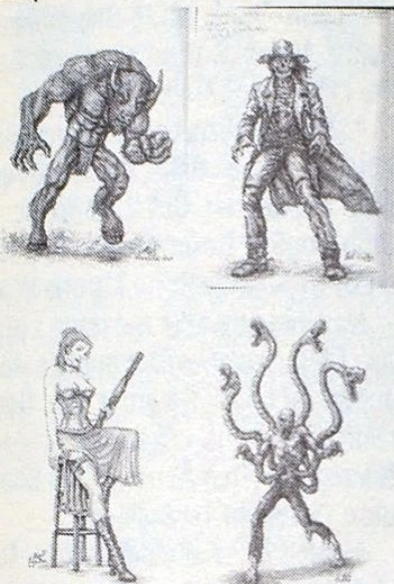
Pan, Pani
Imię, nazwisko
Ulica, nr domu
Kod miejscowości
Nr tel.
e-mail
Wiek

Pytanie 1

- ☐ Shire
☐ Rivii
☐ Archipelagu

Lato, lato, lato czeka...

DEADLANDS na komputerze! Jak już informowaliśmy, Pinnacle odsprzedał prawa do przeniesienia



DL na komputer. Szczęśliwym nabywcą jest firma Headfirst. Póki co nie wiadomo ani kiedy będzie gra, ani o czym będzie. Jedyne co wiadomo, to jak wyglądają próbne szkice do niej.

Lato, lato, lato czeka...

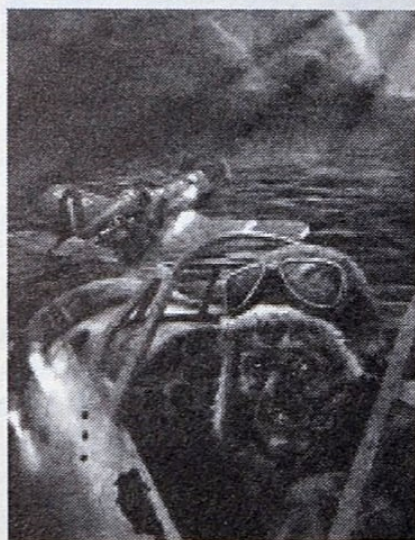
Nie można zapomnieć o wielkim projekcie Pinnacle Entertainment Group, który już w wakacje ma trafić na sklepowe półki. Jest to gierka o nazwie WEIRD WARS, reklamowana jako historyczny erpeg



w targanym wojną świecie. System będzie oparty na mechanice D20 (spodziewaliście się czegoś innego?), ale pojawią się specjalne

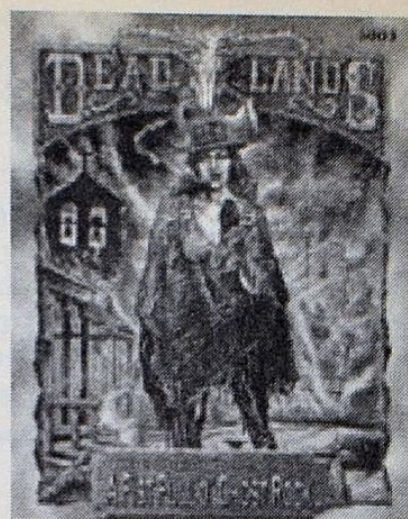


niezwykły klimat. Pierwszym podręcznikiem linii ma być **Weird War Two: Blood on the Rhine** – liczący 144 podręcznik opisujący front zachodni i ostatnie dni Trzeciej Rzeszy. Zapowiadane jest również **Weird War Two Pacific**. Znając pomysłodawcę (Shane'a), możemy się spodziewać ożywionych naziistów, Waffen-Wampiren-SS, Wilkołaken i innych niezwykłych patentów. Sam pomysł na stworzenie WW narodził się w szalonym umyśle Shane'a, zakochanego w historii wojskowości, horrorze i komiksach z cyklu **Weird War Tales**. Współautorem jest John Hopler (twórca **Last Crusade**), znawca drugiej wojny światowej.

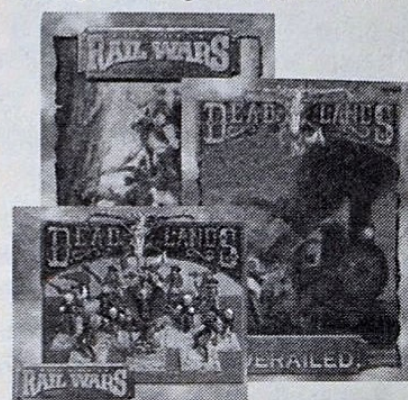


Lato, lato, lato czeka...

Wspomnijmy jeszcze o re-edycji **GREAT RAIL WARS**, czyli bitewniaku w świecie DL. Pojawił się nowy „starter”, zawierający wybraną (przez kupującego) armię oraz zasady dotyczące pojazdów. Obok niego opublikowano również ponownie klasyczne już **Fist Full o' Ghost Rock** – zestaw składających się z trzech różnorodnych kampanii, naprawdę wysoko ceniony. Jest też do nabycia **Great Rail Wars Accessory Pack**, wypełniony (łatwymi do kopiowania!) elementami – 6 upiorytowymi kostkami, pokerowymi sztonami, zestawem kolorowych figurek-kartoników, 4 budynkami, wzornikiem „Bum!”, wzornikiem miotacza płomieni, miarką i ponad 50 żetonami.



Wydano również **Mine!**, czyli niezwykle scenariusz, dodawany do każdego nowego zestawu GRW.



Lato, lato, lato czeka...

Coraz więcej wiadomo również o DL D20. I od razu wiadomość, która wielu przyniesie ulgę – Pinnacle nie zamierza przenosić całego DL na D20. Projekt ma przyciągnąć do świata Dziwnego Zachodu ludzi, którzy poznali D20 i którzy chcą sięgnąć po coś nowego. Znajdą się tu więc zwykłe postaci plus te znane z DL (kanciarz, szalony



WIEŚCI

17
MIM
LIPKOWSKI-SZCZEPAN 2001

naukowiec itp.), nowe czary (rozpisane wg D20) oraz tło świata, przeznaczone tak dla Szeryfów, jak i graczy. Co ciekawe, przyszłe produkty do DL będą zawierały mechanikę do obu systemów, aby wilk był syty i owca cała. Tak naprawdę przygotowywane są dwa podręczniki – pierwszym będzie klasyczna podstawka, a drugim **Horrors of the Weird West**, czyli bestiariusz wszystkich stworków Dziwnego Zachodu.

Lato, lato, lato czeka...

Pinnacle już od dawna zapowiada wydanie rpg **LOST COLONY**, czyli trzeciej części DL. Ponieważ kilka dat okazało się chybionych, w tej chwili nikt głośno nie mówi, kiedy wreszcie LC się pojawi. Wiadomo jednak, że wraz z gierką ukaże się powieść **Horror Lords**. Napisali ją Clay i Susan Griffith, a będzie to pierwszy tom trylogii. Autorzy znani są z opowiadań zamieszczonych w **Anthology with No Name** i komiksów pojawiających się w **Deadlands Epitaph**. Głównymi bohaterami książki będą Debbi Dallas i Dave Ross (czyli Ronany Lynche LC).

Lato, lato, lato czeka...

A gdy jesteśmy przy D20, to warto dodać, że szaleństwo sięga coraz dalej. *QuikLink Interactive Inc.* i *Far Future Enterprises* ogłosiły, iż przygotowują wydanie klasycznego erpega s-f – **TRAVELLERa** – oczywiście w oparciu o D20. Warto przypomnieć, że gierka ta powstała już w 1977 roku i była pierwszym s-f na rynku. Jej twórcy w 1981 roku trafili do „Adventure Gaming Hall of Fame” (halu sław), właśnie za to dzieło. Sam **TRAVELLER** zaś wylądował w tym samym miejscu w roku 1997 – w uznaniu 20 lat istnienia na rynku.

TRAVELLER D20 ma połączyć popularność mechaniki *WotC* z bogatym wszechświatem s-f. Powrót systemu na rynek zapewne ułatwi

ogromna liczba istniejących przygód i dodatków, które ponoć bez problemu da się przekonwertować na D20. Zdecydowano się na umiejscowienie akcji gry w erze milenijnej świata, tuż przed totalną wojną między Ziemią a Imperium.

Więcej informacji o **TRAVELLERze D20** znajdziecie na <http://www.TravellerRPG.com>.



Lato, lato, lato czeka...

Chaosium zapowiada kilka ciekawostek na wakacje i drugie półrocze 2001. Wśród nich będzie od dawna zapowiadane **20th Anniversary Edition of Call of Cthulhu**, piąta edycja **STORMBRINGERa**, **Straits of Chaos**, kilka dodruków, **Three Impostors**, **San Francisco Guidebook**, zupełnie nowy **Miskatonic University Graduation Kit** oraz **Encyclopedia Cthulhiana**. A to ponoć jeszcze nie koniec. Warto przy okazji dodać, że przygotowywany przez *MAGA* **Keeper's Companion** został nominowany do nagrody Origins za rok 2000 w kategorii najlepszy dodatek. *Chaosium* wydało ostatnio również przygodę **Slaves of Fatedo** **DRAGON LORDS OF MELNIBONE**, oczywiście z mechaniką D20. Scenariusz rozpoczyna się na morzu, a dokładniej – na statku z niewolnikami. A przeznaczony jest dla postaci na poziomach 1-3.

Lato, lato, lato czeka...

Ogłoszono nominacje do nagrody Origins. Oto kilka najciekawszych naszym zdaniem kategorii.

Najlepsza planszowa gra fantastyczna: **Star Wars – Queen's Gambit**,

Great Brain Robbery, **Twilight Imperium 2nd Edition** i **Wizard Kings**.

Najlepsza karcianka: **Age of Empires Expandable Card Game**, **Magi-Nation Duel**, **MLB Showdown**, **Sailor Moon Collectible Card Game** i **Wheel of Time CCG**.

Najlepsze rozszerzenie karcianki: **7th Sea – Black Sails**, **Apples to Apples Expansion Set-2**, **BRAWL – Club Foglio**, **Doomtown – Eye for an Eye** i **Shadowfist – Throne War**.

Najlepsza książka związana z grami: **Clan Novel – Giovanni** (autor: Justin Achilli), **Dalamar the Dark** (Margaret Weis i Tracy Hickman), **Necropolis** (Dan Abnett) i **The Scorpion** (Stephen D. Sullivan).

Najlepsze zasady bitewniaka: **Cry H.A.V.I.C. Miniature Game Rules 1.0**, **Fairy Meat**, **Mage Knight – Rebellion**, **Star Trek – Red Alert!** **Customizable Disk Game**, **Warhammer** i **When Good Villagers Go Bad**.

Najlepsze profesjonalne czasopismo: **Dork Tower**, **Dragon**, **Games Unplugged Magazine**, **Knights of the Dinner Table Magazine** i **Pyramid**.

Najlepsza przygoda: **Another Fine Mess** (do **FUDGE**), **Death in Freeport** (D20), **Shiki – An Epic Adventure Anthology for Sengoku** (SENGOKU), **So, We Have... an Obelisk?** (BESM) i **Three Days to Kill** (D20).

Najlepszy rpg: **All Flesh Must Be Eaten**, **Big Eyes, Small Mouth Second Edition**, **DUNE – Chronicles of the Imperium**, **Dungeons & Dragons**, **Fudge Expanded Edition** i **Star Wars Roleplaying Game**.

Najlepszy dodatek do rpg: **GURPS Steampunk**, **Hot Rods and Gun Bunnies** (do BESM), **SAXONS! Wolves in the fold of Arthur's Britain** (PENDRAGON), **Keeper's Companion** (ZC), **Triamore** (ARS MAGICA) i **Lost Worlds** (KoDT).

Jak widać, konkurencja jest ostra, szczególnie w kategorii najlepszego rpg. Naszym zdaniem zwycięzcą będzie tu D&D, gdyż jest to niewątpliwie najlepiej opracowana gierka naszych czasów. W kategorii dodatku trzymamy kciuki za **Księgę Strażnika** do ZC.

Lato, lato, lato czeka...

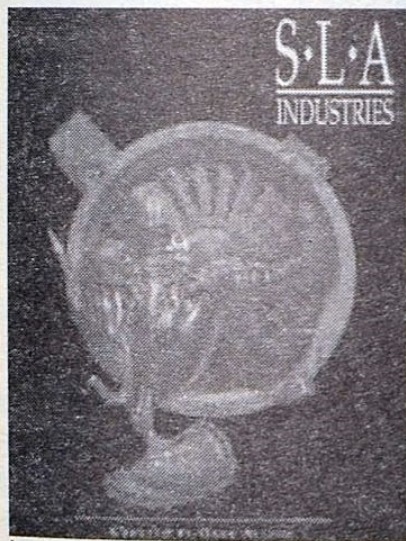
Firma *Atlas Games* wydała *RUNE RPG*. Jest to system nawiązujący



do mitologii skandynawskiej. Pojawia się tu Loki, Ragnarok, bogowie i wojownicy obdarzeni niezwykłymi mocami. Na razie wiele więcej powiedzieć się nie da...

Lato, lato, lato czeka...

Hogshead, którego szefa mieliśmy okazję gościć w Polsce, wydała *SLA INDUSTRIES* w dwóch wersjach – w twardej i w miękkiej oprawie. Ta pierwsza jest trudniej



dostępna. Znacznie jednak ciekawsza jest druga informacja z tej firmy. Szczególnie dla fanów *WFRP*. Jeśli wierzyć słowom *Hogshead Publishing*, jeszcze w te wakacje pojawi się *Realms of Sorcery!* Ten niemal legendarny dodatek do *WFRP* był obiecany już w 1986 roku, niedaleko po pierwszym wydaniu podstawki. Pojawi się jednak 15 lat później, w sierpniu tego roku (chyba że zdarzy się jakieś nieszczęście). Zapewne wszyscy warhammerowcy wiedzą, że *RoS* rozwija system magii. Pojawi się tu gros nowych informacji, oficjalne zasady dotyczące kowali run i różnych

magów, wiadomości o cesarskich uniwersytetach magii, nowe poziomy czarów... Podręcznik liczyć sobie będzie 256 stron (naprawdę nieźle!), przez co kosztować ma 26.95 dolarów (ok. 110 zł – a mówią, że polskie dodatki są drogie). Planowane są limitowane edycje – „twarda” i „numerowana”.

Lato, lato, lato czeka...

Steve Jackson Games i *Wingnut Games* połączyły siły – *SJG* będzie produkować karciankę opartą na *BATTLE CATTLE*, kompatybilną z *CAR WARS: THE CARD GAME*.

Lato, lato, lato czeka...

Po raz kolejny prezentujemy sprzedaż sklepu *Dragonscroll*:

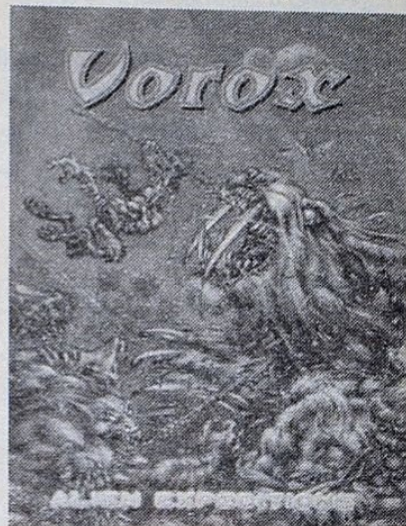
1. D&D Monster Manual
2. D&D Player's Handbook
3. D&D DM's Guide
4. Magic: Invasion Booster
5. Werewolf Revised Ltd
6. Sword And Fist
7. Greyhawk Gazetteer
8. Dungeon Master's Screen
9. Magic: Classic Booster
10. 7th Sea Broadships

Lato, lato, lato czeka...

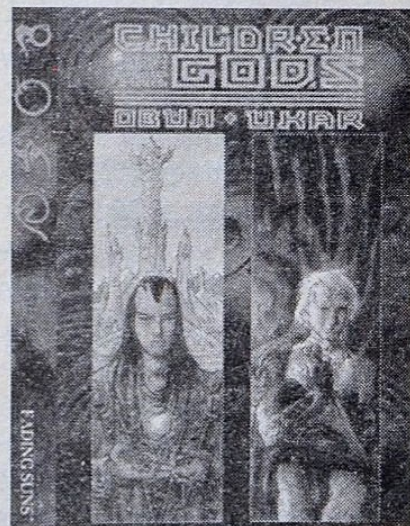
HDI – amerykański wydawca zyskujących sobie u nas na popularności *GASNAJĄCYCH SŁOŃC* – pracuje pełną parą nad nowymi podręcznikami. Pojawił się już czwarty



tom *Cesarskiego przeglądu*, dotyczący *Li Halanów* (u nas lada moment pierwszy, dotyczący *Hawkwoodów*) oraz pierwszy tom *Ekspedycji do obcych*, opisujący *voroksów*

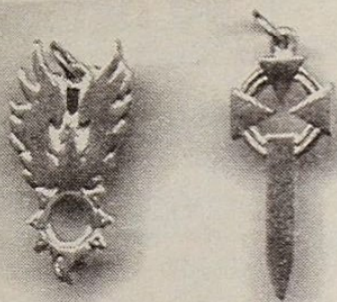


(historia, kultura, flora i fauna *Un-gavorox*). Wcześniej pojawił się już opis *ur-obunów* i *ur-ukarów*.



Zbliża się również wydanie zbioru przygód – *Into The Dark* – których akcja toczy się zarówno w *Znanych Światach*, jak i poza nimi. Jest to odpowiedź *HDI* na liczne prośby o publikację scenariuszy. Pojawią się również nowe statki, tym razem rodu *al-Malików*, przeznaczone do *SZLACHETNEJ ARMADY*. W wakacje na lady uderzą również *Spies & Revolutionaries* (tom 1 *Tajemnych stowarzyszeń*) – pełne dossier opracowane przez *Chamona Mazarina*, szefa wywiadu cesarza *Alexiusa*, dotyczące agencji wywiadowczych (*Cesarskiego Oka* czy *Jakovian Decadosów*), terrorystów (m.in. *Merkurian*) czy rewolucjonistów (zwolennicy *Trzeciej Republiki* i nie

tylko). Następne dzieło Mazarina to **Heretics & Outsiders**. W tym samym czasie pojawią się też **Spacestation Cirrus Deckplans** – dziewięć map do SA, GS i nie tylko. Warto jeszcze dodać, że każdy prawdziwy Rycerz Poszukujący winien zaopatrzyć się w znak swego zakonu, podobnie jak rycerz zakonny Wojennego Bractwa. Dla nich wyprodukowano specjalne symbole...



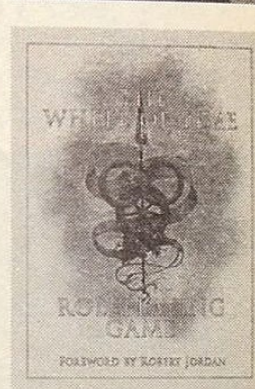
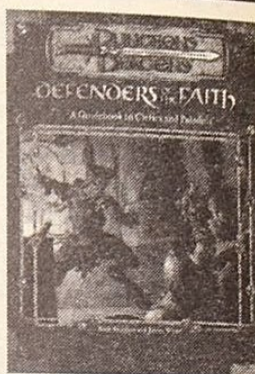
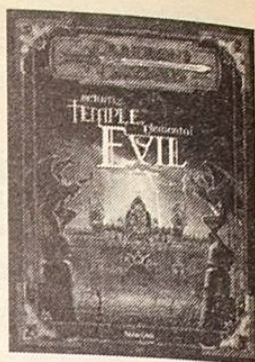
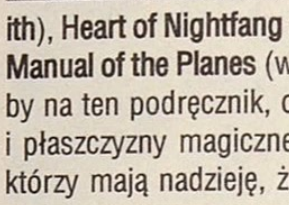
Lato, lato, lato czeka...

Stało się! Na rynek powrócił jeden z najświetniejszych światów D&D – **Forgotten Realms**, Zapomniane Krainy. Podręcznik liczy 320 stron, jest w twardej oprawie, w pełni kolorowy i kosztuje 39.95 USD. Zawiera zaś wszystko, co potrzebne do przeniesienia się do tego świata (nie licząc PHB, DMG i MM). Mamy tu historię, mapy, BNów, opisy geograficzne, ekonomiczne, informacje o społecznościach, organizacjach, są też potwory, magiczne przedmioty, czary, rasy, klasy, *feats* i *prestige classes*.



Lato, lato, lato czeka...

A oto co jeszcze w najbliższym czasie ukaże się do D&D: **Return to the Temple of Elemental Evil** (nowa edycja klasycznej już przygody w świecie Greyhawk), **Tome and Blood** (podręcznik dla czarodziejów, magów i czarnoksiężników, uzupełniający **Sword and Fist** oraz **Defenders of the Faith**), **Heart of Nightfang Spire**, **Magic of Faerun**, **Manual of the Planes** (wszyscy ostrzą sobie zęby na ten podręcznik, opisujący inne wymiary i płaszczyzny magicznego świata D&D – niektórzy mają nadzieję, że dzięki niemu do łask wróci Planescape), **Oriental Adventures** (trochę Rokuganu, trochę starych orientalnych przygód i dużo dobrego materiału), **Enemies & Allies**, **Deep Horizon**, **Wheel of Time RPG** (kompletna gra nawiązująca do cyklu Roberta Jordana „Koło czasu”), **Lords of Darkness**, **Song and Silence** (podręcznik dla bardów i złodziei).



Lato, lato, lato czeka...

Najbliższe konwenty (pełną listę znaleźć można w internecie pod <http://fandom.art.pl/konwenty>)
29 czerwca - 9 lipca: Orkon, Mirów
14-20 lipca: Gildia 2001, Bytów
4-18 sierpnia: Playwack, Gowidlin
18-25 sierpnia – Gładion, Mirów
31 sierpnia - 2 września: Bachanalia Fantastyczne, Zielona Góra
13-16 września: Polcon, Katowice

Lato, lato, lato czeka...

Niestety, przesunięto premierę filmu „Wiedźmin” z sierpnia na bliżej nieokreślony dzień listopada. Zmiana ta zmusiła nas (czytaj: MA-Ga) do opóźnienia wydania gry „Wiedźmin”. Pojawi się ona na rynku mniej więcej na miesiąc przed premierą filmu.

Lato, lato, lato czeka...

Na stronie www.phantom.w.pl znajdziecie zupełnie nowy fanzin erpegowy. Póki co stawia on pierwsze kroki, życzymy mu więc wszystkiego najlepszego.



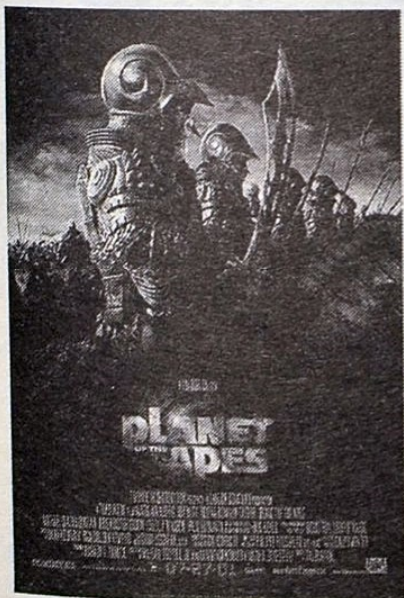
11 maja, w wieku 49 lat, zmarł na atak serca Douglas Adams, brytyjski pisarz SF, najbardziej znany z trylogii w pięciu tomach „Autostopem przez Galaktykę”.

Lato, lato, lato czeka...

Rozpoczęły się zdjęcia do filmu „Reign of Fire”, który opowiadać mam o przebudzeniu się w naszych czasach smoków, które ongiś zniszczyły już ludzkie cywilizacje. Film reżyseruje Rob Bowman (X-files: The Movie), a w jednej z głównych ról wystąpi Izabella Scorupco.

Lato, lato, lato czeka...

24 sierpnia, niecały miesiąc po amerykańskiej premierze (27 lipca), będzie miała miejsce premiera najnowszego filmu Tima Burtona (Batman 1 i 2, Jeździec bez głowy, Edward Nożycoręki) – „Planeta małp”. Jest to remake filmu z 1968 roku. W filmie występują: Mark Wahlberg, Tim Roth, Helena Bonham Carter, Kriss Kristofferson, George Clooney, a muzykę skomponował nie kto inny jak Danny Elfman.



Lato, lato, lato czeka...

„Mały Nicky” to pełna efektów specjalnych komedia horrorowa (czy

może horror komediowy) o młodym fanie heavy metalu – Nickym. I nie byłoby w tym nic ciekawego gdyby nie to, że Nicky jest synem... diabła. Polska premiera – 6 lipca

Lato, lato, lato czeka...

W marcu 2002 do kin trafi pełnometrażowy film animowany o przygodach Tytusa, znanego chyba nam wszystkim bohatera komiksów Papcia Chmiela (Henryk Jerzy Chmielowski). Tytuł filmu to „Tytus, Romek i A'Tomek wśród złodziei marzeń”. Głosom bohaterom użyczą: Marek Kondrat (Tytus), Wojciech Malajkat (Romek), Piotr Gąsowski (A'Tomek) oraz Andrzej Chyra, Gustaw Holoubek i Dorota Stalińska. Film ma być adresowany dla dzieci, ale któż nie będzie miał ochoty zobaczyć w kinie bohaterów dzieciństwa...



Lato, lato, lato czeka...

Od 13 lipca odbędzie się premiera najnowszej komedii Leslieego Nielsena „Odyseja komiczna 2001”. Ty razem Nielsen obrał sobie za temat do parodiowania, jak łatwo się domyśleć, filmy science-fiction. Reżyseruje Allan Goldstein. Możemy zapewne oczekiwać mnóstwa gagów stojących na... różnym poziomie.

Lato, lato, lato czeka...

Także od 13 lipca oglądać będziemy mogli animowany film fantasy, na podstawie powieści Wiliama Steiga, pt. „Shrek”. Shrek, brzydki jak 7 nieszczęść, musi uratować księżniczkę Fionę z rąk (raczej łap...) straszego smoka i pomóc przyjacielom wygnanym z sąsiedniego królestwa bajki przez złego Lorda Farquaada.

W wersji oryginalnej głosu Shrekowi użyczył Mike Myers.



Lato, lato, lato czeka...

W czasie wakacji ziemia dwukrotnie zadrży pod stopami bo do kin wejdą „Park Jurański III” oraz „Godzilla” (japońska).

Lato, lato, lato czeka...

Fani Lary Croft będą uszczęśliwieni. Polska premiera „Tomb Raidera” będzie miała miejsce 10 sierpnia. Dla niezorientowanych (są tacy?), jest to adaptacja filmowa serii gier komputerowych opowiadających o żeńskim odpowiedniku Indiany Jonesa – pani archeolog Larze Croft. W filmie będzie sporo scen walki, oddechane efekty wizualne i Angelina Jolie w roli głównej [to najważniejszy efekt wizualny – przyp. JeRzy].



MOC OKRUCHU

Tomasz Piernowski

– Wasze wysokobłagarodije! Wasze wysokobłagarodije! – głos niósł się po ogromnej hali, niczym echo w górach i hucząc wracał do właściciela, by wwiercić się w uszy nieprzyjemnym pogłosem.

– Wasze wysokobłagarodije! Baronie, gdzie pan jest?

W hali pełnej dziwnych i niezrozumiałych dla wiejskiego chłopaka urządzeń, łatwo byłoby zgubić niedźwiedzia, a co dopiero małego, zasuszonego staruszka, jakim był baron.

– Czego chcesz, Stiopa? – Dołgoruki wyszedł z czegoś, co Stiopie kojarzyło się z kanciastym piecem, a do czego panowie naukowcy odnosili się z wielkim respektem, jakby się tego nieco obawiali.

– Jakub Fiodorycz prosi w ważnej sprawie.

Jakub Fiodorycz zawsze i wszystkich prosił w ważnych, nie cierpiących zwłoki sprawach. Innych w ogóle nie miewał.

– Tym razem, jak mi się zdaje, sprawa jest naprawdę ważna –

powiedział Stiopa, widząc, że baron krzywi się niechętnie. Ściszył głos do konfidenckiego szeptu. – Golinow, ordynans porucznika Liwskiego, powiedział mi w zafaniu, że zamierza do nas zjechać na dniach sam Grigorij Jefimowicz...

Baron zmarszczył siwe brwi.

– Kto?

– Grigorij Jefimowicz Rasputin. Właśną osobą.

– Ten Rasputin? Mnich?

– Nie inaczej. Ten, o którym powiadają, że uleczył z choroby carewicza. To pono święty człowiek.

Baron westchnął ciężko.

– No dobrze, chłopcze. Powiedz Jakubowi Fiodoryczowi, że już idę.



Połynow przechadzał się przed biurkiem. Na widok barona nerwowo zatarł ręce. W fotelu pod oknem złożył swoje długie ciało doktor Faeton Piotrowicz Selifanow, przewodniczący Rady Naukowej Projektu. Baron przysiadł skromnie na twardym krześle z boku konferencyjnego stołu.

– Hm, tak, jakby tu powiedzieć,

drogi Aleksandrze Aleksandryczu... – zaczął Połynow, starannie unikając wzroku barona. – Mam, jakby tu powiedzieć, nowinę ważną wielce, aczkolwiek niepomysłną, jak sędzę, niestety.

Radca tajny Jakub Fiodorycz Połynow miał zwyczaj wyrażać się zdaniem w jego mniemaniu wyszukany, okraszony straszliwym śmietnikiem dookreśleń, oczywistości, licznych obejść i nieporadnych eufemizmów.

– Jakąż to nowinę, drogi radco?

Połynow oblizał wargi prędkim ruchem języka. Wyglądał przy tym jak zaniepokojony wąż.

– Zapowiedział się do nas z wizytą, jakby tu powiedzieć, czysto kurtuazyjną, jak to mi oznajmiono, czcigodny Grigorij Jefimowicz Rasputin...

– A dlaczego, drogi radco, raczył pan użyć słów „niepomysłna” i „niestety”, zapowiadając wizytę tego człowieka? – zapytał Dołgoruki surowo.

Połynow wytrzeszczył nań oczy i głośno przełknął ślinę.

– Ja, ten tego, jakby tu... Nie chciałem wszakże nikogo urazić, ani tym bardziej stać się jakby przyczyną czyjegokolwiek zgorszenia, że tak się wyrażę. Aczkolwiek mógłby pan baron odnieść mylnie, jak sędzę, wrażenie...

Dołgoruki z prawdziwą przyjemnością słuchał nieporadnego paplania kierownika placówki. Uwielbiał go drażnić i wprawiać w zakłopotanie. Połynow z kolei nie bardzo wiedział, co ma sądzić o jedynym w całym zespole naukowym prawdziwym arystokracie. Co taki może myśleć i jakie są jego poglądy, z którymi nigdy się nie zdradza? Dlaczego to nie jemu poruczono kierowanie projektem, choć taki ponoć dla nauki zasłużony? Jak tu do niego podejść? Baron doskonale zdawał sobie sprawę z targających Jakubem Fiodoryczem wątpliwości i bawił się jego niepewnością.

Teraz przyjacielsko klepnął radcę w ramię.

– Niech pan da spokój tłumaczeniom, Jakubie Fiodoryczu. Przecież żartowałem. To tylko tak, z pustości.

Połynow odetchnął z ulgą.

– Pozwoliłem sobie zaprosić panów, gdyż trzeba zdecydować, co wypada nam, że się tak wyrażę, począć w zaistniałej sytuacji, eksjuzmi maj lords, nieco przykrej, niestety.

Połynow znał języki obce bardzo słabo, mimo to ogromnie lubił ich używać w rozmowie, szczególnie w towarzystwie osób z wyższych sfer. Chcąc być przy okazji oryginalny, starał się mówić nie po francusku, ale po angielsku. Był przy tym pełen najlepszych chęci, ale nawet najlepsze chęci nie były w stanie niczego zdziałać.

– Kiedy ma tu być?

– Nie dalej niż pojutrze, jak mi doniesiono.

– Mnie na początek dręczy inne pytanie – odezwał się ze swojego fotela Selifanow. – Kto mianowicie

doniósł Rasputinowi o tym, co się tutaj dzieje. I w ogóle o tym, że nasza placówka istnieje.

Połynow podjął z powrotem swój marsz wzdłuż biurka.

– Czy to takie istotne?

– Nie wiem – Selifanow wzruszył ramionami. – Ale warto byłoby wiedzieć, skąd wyszła informacja. Przecież wszyscy zostaliśmy zaprzysiężeni do zachowania tajemnicy.

Baron chrząknął. Spojrzeli na niego.

– Chciałbym wiedzieć, czemu ten człowiek, o którym słyszałem, jakoby wyleczył carewicza z hemofilii, jakkolwiek idiotycznie by to nie brzmiało, wybiera się do nas i, co ważniejsze, dlaczego ma to nas aż tak mocno niepokoić?

Selifanow pokręcił głową.

– Nic pan nie wie o obecnych stosunkach na dworze, Aleksandrze Aleksandryczu, czy tylko pan udaje?

– Coś tam słyszałem, ale plotki nigdy mnie specjalnie nie zajmowały.

– A szkoda, baronie, a szkoda – Selifanow uśmiechnął się. – Gdyby pana zajmowały choć trochę, wiedziałby pan, że od przeszło roku najważniejszą figurą na dworze jest niejaki Rasputin. Odkąd wyleczył, jak powiadają, małego cara, cesarzowa świata poza nim nie widzi, a gdzie baba... – przerwał i machnął ręką. – W każdym razie, kiedy byłem kilka miesięcy temu w stolicy – podjął po chwili – sam mogłem naocznie się przekonać, kto faktycznie sprawuje rządy.

– A car? – zapytał baron. – Zawsze wydawał się dość rozsądnym człowiekiem.

– Car? – Selifanow wzruszył ramionami. – Car ma coraz mniej do powiedzenia. Niedługo... kto wie... Jego też ponoć opętał ten mnich. On jest... Co tu dużo gadać. Sam pan zobaczy, co to za figura.

– Oszust?

– Rzekłbym – sprytny szarlatan.

Jakub Fiodorowicz Połynow słuchał coraz bardziej zaniepokojony.

– Panowie, panowie – ściszył głos prawie do szepetu – przywołuję was do porządku. Myśleć możecie sobie, że się tak wyrażę, co chcecie, ale kto jak kto... – zaciął się na moment – ale my, na odpowiedzialnych stanowiskach, powinniśmy być w każdej sytuacji tu bi o rajt.

Baron skrzywił się boleśnie, słysząc kolejny wybuch podłej angielszczyzny, a radca tajny ciągnął dalej.

– Zamiast robić sobie, jakby tu powiedzieć, kpinki, lepiej zastanówmy się, jak mamy postąpić w sprawie naszego gościa. Mamy pokazać świętemu człowiekowi z czym tu, a raczej z kim mamy do czynienia, czy też... – zawiesił głos.

Dołgoruki uniósł brwi.

– Niechże pan będzie poważny, Jakubie. Pan chce to wszystko ukryć? Jak? – A kiedy radca milczał,

kontynuował: – Toż to zupełnie niemożliwe. A poza tym nasz gość na pewno wie dokładnie, czego się tutaj spodziewać. Jeżeli opętał Mikołaja, możemy przyjąć z dużą dozą pewności, że wie dokładnie to samo, co car. Gdyby tak nie było, nie zjeżdżałby do nas zapewne, bo i po co? Ale że też nasz batiuszka tak zgłupiał...

– Ciszej, baronie, ciszej. Za takie słowa można powędrować, że tak się wyrażę, wie pan, do krajów niezbyt odległych... Przecież...

Przerwał mu śmiech Selifanowa.

– A gdzież my indziej jesteśmy? Czyż nasza Wawara to nie regularna Syberia?!

– Wszelako... wydaje mi się... To co innego, jakby, pracować tutaj przy naukowym projekcie, a co innego...

– Dajmy już spokój – wtrącił się baron. – Jakub Fiodorycz ma rację. Im ktoś ma dłuższy język, tym krótszy założą mu łańcuch. A naradzić się będzie sens dopiero kiedy rozeznamy, w jakim naprawdę celu przybywa nasz gość. I czy w ogóle ma jakiś konkretny cel.

– Z tego, co o nim wiem – zauważył cierpko Faton Piotrowicz – jego cele są zawsze bardzo konkretne.



– Oj, Liwski, Liwski, kiedy przestaniesz w końcu oszukiwać, przekłety Polaku? – gruby porucznik artylerii, Gribow, klepnął swego towarzysza w ramię.

– A ty, Saszka, kiedy zaczniesz w końcu myśleć, chłopie? Jak ty sobie wyobrażasz, że ja oszukuję przy poniterowaniu?

– Nie wiem jak, Pawle, ale nie można tak bezczelnie wciąż wygrywać. Daj innym szansę. Dobrze gadam, koledzy?

– Dobrze – odezwały się głosy oficerów. – Pewnie, że dobrze. Niech Paweł odejdzie od stołu chociaż na dwa rozdania!

W tej samej chwili wszedł Golinow.

– Melduję posłusznie, panie poruczniku, prosi pana do siebie profesor Dołgoruki.

Liwski skinął głową kolegom.

– Wybacz panowie...

– Nie podoba mi się ten Paweł – powiedział Gribow, kiedy tylko drzwi zamknęły się za Liwskim.

– Niby nasz, a jakiś taki... – przez chwilę szukał odpowiedniego słowa, aż w końcu machnął ręką – ...nie nasz. Z ordynansem gada jak z równym, w pysku mu nie da nawet raz w roku... Ci Polacy nigdy nie zruszczają jak należy... A taki ci dobry, koleżeński, niezawistny... zupełnie jakby coś knuł. Tak ci mnie czasem zgniewa tą swoją demokracją i prawością, że muszę sobie ulżyć mojego Miskę solidnie w głowę wyciąwszy, chociaż nie mogę powiedzieć, nawet

lubie chłopą, bo dobry z niego służący. Ech, nie podobają mi się ten Liwski, oj nie podobają...

Na chwilę zapadła cisza. Panowie oficerowie rozważali słowa artylerzysty.

– Diabli z Liwskim! – wrzasnął nagle Gribow i rąbnął pięścią w stół. – Niech tam on sobie będzie, jaki chce. I tak lepszy od tej niemieckiej hołoty, co się przy nas pęta od Piotrowych czasów! Pić przynajmniej umie, słowiańska dusza. I za to go lubię! I ogóle to ja go jednakowoż szanuję, bo dobry z niego oficer i kolega! Napijmy się!

Zapanował radosny gwar. Z trudem przebił się przezeń jeszcze głos Gribowa.

– A tak, z drugiej znowu strony spojrzawszy, chociaż niby równy chłop, ja bym go zesłał na Sybir, tak od wypadku!

– A ty myślisz, Saszka – odezwał się kapitan Wereszczakow – że co on, w nagrodę przywiózł tu dupę?! Rozległ się gromki śmiech.



Major ochrony Szmit spoglądał na Golinowa z wyrazem niesmaku na nalanej twarzy.

– No, i co tam mówili?

– Niewiele słyszałem, wasza wielmożność, bo bardzo cicho rozmawiali, a ucho nijak było do drzwi przyłożyć, gdy co chwila gwardzista przechodził z tych, co tam straż trzymają. Tyle że kiedy porucznik wychodził, baron jeszcze mu powiedział: „I tak, jak się umawialiśmy, z najwyższą ostrożnością, żeby nie było awantury, bo ten człowiek, jak słyszałem, czujny jest jak żuraw”.

Szmit zmrużył oczy.

– Awantury żeby nie było, powiedział nasz profesor?

– Nie inaczej, wasza wielmożność.

– Znaczący wie dokładnie, kto to taki Grigorij Jefimowicz Rasputin. A udaje, że nie bardzo wie... Taki jak on to gad najgorszy – niby nie wie nic, a pojmuje wszystko i o wszystkim zdanie swoje ma. Ptaszek niezwykły z naszego barona. Niezwykły i, zdaje mi się, niebezpieczny...

– I ja tak ośmielam się myśleć...

Szmit poczerwieniał.

– Ty, skatino, nie ośmielaj się mi tu myśleć. Donosić masz, ot co! – Złagodniał raptem. – A co tam z piaskogłowcami słyhać?

– Ten ich korab, powiadają, że za dwa dni ma być. Wyląduje jak zazwyczaj około południa...

– Powiedz coś, czego nie wiem!

– Maszynę ma zabrać do naprawienia, bo nasi ni jak rady z nią sobie dać nie mogą...

– Tyle wiem i bez ciebie, ścierwo! – wrzasnął nagle major. – Z meldunków i raportów zupełnie oficjalnych.



Źle, oj źle ty coś ostatnio pracujesz, Golinow. Słabo się starasz. A wiesz, co jest za słabą pracą? – zawiesił głos, czekając na odpowiedź.

– Słaba płaca? – niepewnie zapytał ordynans.

– Żadna płaca! – ryknął radośnie major. – Kop w dupsko, ot co! Staraj się lepiej, parszywcu, bo jak mnie cierpliwość opuści... A teraz, jeśli nie masz nic więcej do powiedzenia, won!

Golinow w odpowiedzi uśmiechnął się przebiegle.

– Jest coś jeszcze, wasza wielmożność.

– Gadaj!

– Sami oceńcie, czy to nie warto nagrody... Słyszałem jeszcze, zanim na samym początku drzwi zamknął za sobą porucznik, jak baron Dołgoruki powiedział do niego „Witam, towarzyszu Liwski”... Au, za co?! – Złapał się za policzek.

Major natychmiast poprawił z drugiej strony, jeszcze mocniej.

– Takie rzeczy, ścierwo, mówi się na początku, a nie zawraca głowy głupotami! Gdzie on teraz jest? Polak, znaczy.

– Poszedł z powrotem do kantyny...



Liwski stanął w drzwiach, bez specjalnego zainteresowania patrząc na zabawę pijanych kolegów. Właśnie inscenizowali szarżę kirasjerów francuskich pod Waterloo. Sławnym feralnym wózkiem były stoły, a rumakami niższe szarże. Gribow grał Napoleona. Prawą rękę wsunął za pazuchę, a lewą wskazywał stoły.

– Naprzód, dzieci!

Z wrzaskiem ruszyli do natarcia. Napoleon zagrzewał ich okrzykami.

– Czego? – Odwrócił się, gdy Liwski pociągnął go za rękaw. Przez chwilę słuchał, co porucznik ma do powiedzenia. Nagle pobladł.

– Cisza, panowie! – rozdarł się na cały, potężny głos. – Cisza i trzeźwieć natychmiast, psia wasza mać! Trzeźwieć i to zaraz!

– Co się stało, Saszka? Szalejuś się objadł? – zawołał ktoś.

– Stulić pyski i na stanowiska! Rasputin przyjechał! Gwar ścichł jak ucięty nożem. Ostatni kawalerzyści walili się jeszcze na podłogę. Porucznik saperów, Niewzdajew, spojrzał nieprzytomnie.

– Jak to przyjechał? Nie rozumiem, co znaczy przyjechał. Miał być dopiero pojutrze...

– Ale jest dzisiaj. Trzeźwieć i na stanowiska! Zbierali się, klnąc pod nosem.

– Daj mi w pysk Grisza, bo zaraz padnę, takim spity...

– A idź do diabła! Łeb sobie zmocz przy studni, to ci przejdzie.

– Daj w pysk, bracie. Gdzież do studni o tej porze? Przy studni noc całą gwardziści przecie pilnują, by jaki anarchista czy inny socjał trutki nie nasytał... Nikogo nie puszczają... Daj w pysk, serdeńku... Jak brata cię proszę.

Rozległ się trzask policzka.

– Dzięki, bracie rodzony, dzięki. Od razu lepiej...



W przestrzeni kosmicznej, w bliskim sąsiedztwie Ziemi, okruch skalny krążący dotąd po bardzo regularnej orbicie, nagle drgnął wytrącony z leniwej niezmienności odwiecznego ruchu. Gdyby był istotą żywą, nawet mało rozumną, zaburzenie to wprowadziłoby go w stan czujności i niepokoju. Był jednak tylko zimnym kamieniem. Ujęty w kleszcze niewidzialnej siły, powoli zmienił kierunek i podążył niespiesznie w stronę niedalekiej planety, posłusznie zamieniając ruch kołowy w ciasną spiralę.



Grirow, wbrew temu, co można było sądzić po jego zachowaniu w kantine, był najzupełniej trzeźwy. Patrzył na Golinowa stojącego przed nim w swobodnej pozie.

– Powiedziałeś, co trzeba?

Odpowiedzią było energiczne kiwnięcie głową.

– To dobrze! A teraz musisz zniknąć.

– Nie bardzo rozumiem...

– Szmit jak nic będzie chciał się popisać przed Rasputinem. Jeżeli ten każe mu wskazać element politycznie niepewny, a tak pewnie będzie, zabierze się do Liwskiego, nie sądzisz?

Golinow podrapał się po głowie.

– Tak, to niewykluczone.

– To pewne! – Grirow poniósł głos i zaraz go ściszył. – To nam nawet na rękę, bo ten stary pierdun, Dołogruki, sam za wiele nie zdziała. Ale też nie spodziewaj się, że Szmit przy okazji nie dobierze się i do ciebie. Dziwne by było, gdyby oszczędził ordynansa podejrzanego oficera, prawda?

– Przecież on jest przekonany, że jestem tylko i wyłącznie jego informatorem... Chyba by tego nie zrobił... – powiedział Golinow niepewnie.

– Nie liczyłbym na jego lojalność – roześmiał się Grirow. – Dlatego lepiej będzie dla ciebie, jeżeli znikniesz. Możesz iść nawet na placówkę do Kolcowa i Ababy. Tam nikt cię szukał nie będzie, a kiedy Rasputin wyjedzie, spokojnie wrócisz.



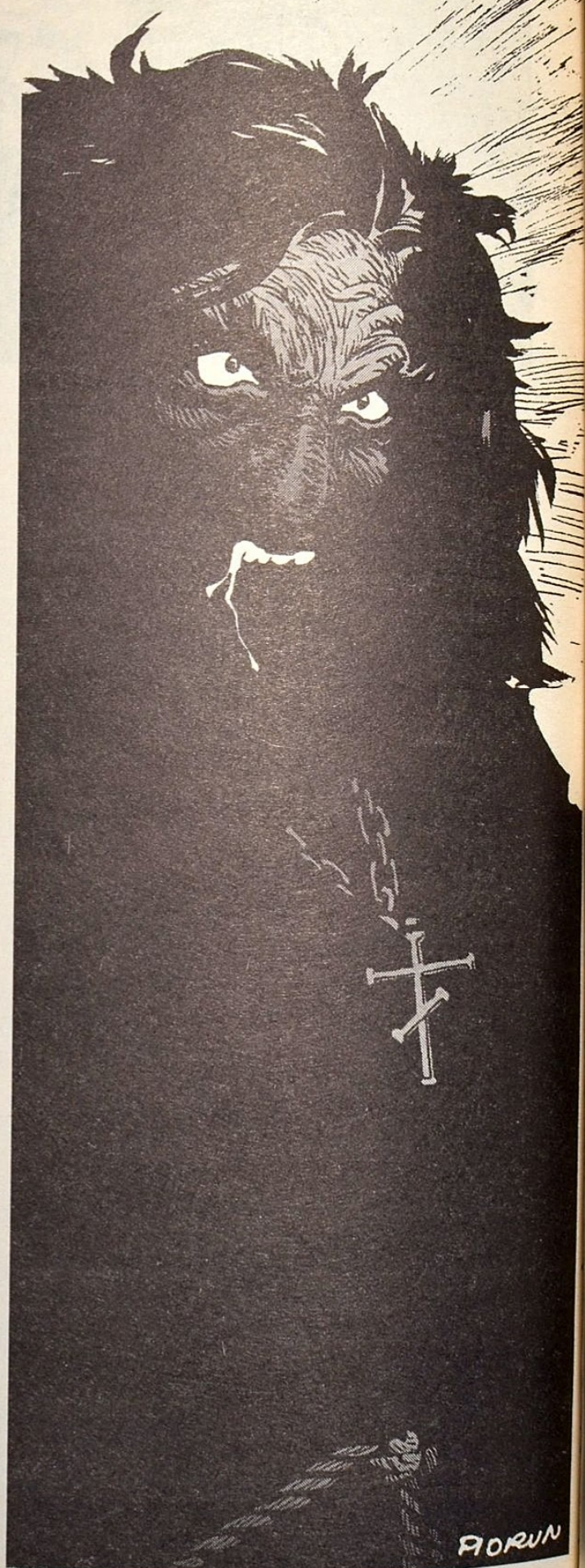
Rasputin roztaczał wokół siebie aurę władczej charyzmy, niesamowitej pewności siebie i niemytego ciała, a wszystko to zaprawione charakterystycznym odorem zarówno przetrawionej, jak i świeżo spożytej gorzałki.

– Gdzież to są owe naukowe głowy, co tu niby rządzą? – zagrmiał zaraz po przekroczeniu progu gabinetu Połynowa. – A, to wy! Wyglądacie bardziej jak zasuszone korniki niż ludzie, he, he! – Do ogłoszenia tego właśnie dowcipu musiał przygotować się dużo wcześniej, bo i Połynowa, i Selifanowa trudno było uznać za chudzielców. W całym towarzystwie jedynie Dołgoruki był naprawdę szczupły.

Baron uważnie przyglądał się przybyszowi. Pod tą prymitywną, dziką twarzą i chamskim obejściem kryje się spryciarz nie lada – ocenił – pełen zwierzęcego instynktu i nieludzkiej wprost przebiegłości. Emanowała z niego, prawie namacalnie, niezwykła siła, groźna, agresywna i złośliwa, przywodząca na myśl skojarzenie z rosomakiem, przed którym umyka nawet dumny tygrys.

Połynow skłonił się nisko.

Tomasz Pierunowski



PORUN

– Witamy w naszych skromnych, jakby tu powiedzieć, progach, tak świetnego gościa. Bądźcie sobie radzi, jak sądzę, tak jak my, że się tak wyrażę, radzi wam jesteśmy, dir dżentelmen...

– Czyli nie bardzo, co? – zahuczał Rasputin. – Bo na radych z mojej wizyty to wy nie wyglądacie! – beknął przeciągle. – A ja głodny jestem. I spragniony. Jeść i pić póki co dajcie, a i kurwę jaką nie w ostatku. Macie tu chyba burdel, czyż nie? Jak nie, może być koniec końców jakiś młody oficerek! – zarżał radośnie.

„Ciekawe, czy tak samo zachowuje się przy carskiej rodzinie – pomyślał baron. – Może i tak, skoro, jak powiadają, opętał cara i cesarżową podporządkowując ich sobie zupełnie”.



– Posłuchajcie, Filipie Johanowiczu – Szmit miał nieprzyjemne wrażenie, że oczy Rasputina przewiercają go na wylot. – Jak łatwo się domyślić, nie przyjechałem z kurtuazyjną wizytą. Mam dla was polecenia od samego Mikołaja.

Szmit zeszytywniał. Od Mikołaja! Myślałby kto, że jest z carem po imieniu. Chociaż, kto to wie... Tymczasem Rasputin ciągnął dalej.

– Korab piaskogłowców trzeba koniecznie przejąć. To kwestia racji stanu. I nie pytajcie, dlaczego. Jeśli zadacie takie pytanie, dowiedziecie swojej nieprzydatności.

Majorowi nie w głowie było o cokolwiek podobnego pytać. Nie w tej chwili. I na pewno nie Rasputina.

– Ale jak, Grigoriju Jefimowiczu? Toż to nasi naukowcy podniosą krzyk i lament...

– Przekłęci jajogłowi – warknął Rasputin. – Nie będziemy sobie nimi zawracać głowy, majorze Szmit. Przyjmuję, że naukowcy to zawsze element wyrotowy – libertyni i socjałowie! O, właśnie, pewnie wśród tych ludzi są jacyś socjaliści albo i gorsze męty polityczne. Są? Na pewno tak...

– Coś się znajdzie, jeśli dobrze pogrzebać...

– W takim razie, drogi Szmit, grzebcie, grzebcie, bo może uda się upiec dwie pieczenie przy jednym ogniu tak, żeby w dodatku paluchy poparzył ktoś trzeci. I nie patrz tak na mnie, majorze. Wy w ochranię uważacie za niebezpiecznych anarchistów, a lekce sobie ważycie socjalistów i komunistów. A ja wam powiadam, że to właśnie oni są naprawdę groźni! Im prędzej wytepi się to ścierwo, tym dłużej ojczulek car będzie nam miłościwie panował. Pamiętajcie o tym w każdej chwili waszej służby... Bo wasza korzyść przy nim, Szmit, tylko przy nim...



Rejon Podkamiennej Tunguzki stanowi regularna tajga, okraszona mokradłami i miliardami moskitów, letnią porą unoszących się w powietrzu na kształt gęstej mgły. Ze względu na te owady ludzie bardzo niechętnie wychodzili z bezpiecznej, okrytej moskitierami bazy na spotkanie z przybyszami.

– Piaskogłowcy nie chcą z kolei wchodzić do budynków ani nawet do namiotów, zupełnie jakby budziły one w nich lęk – tłumaczył Rasputinowi Faeton Piotrowicz. – Wolą pozostawać na zewnątrz. Moskity zupełnie im nie przeszkadzają. Skład krwi obcych odbiega od naszego na tyle, żeby komary nie miały z niej pożytku. Z jakich powodów wybrali sobie bezludną okolicę dla podjęcia kontaktów z ludzką rasą, tego nikt nie wie, a oni najwyraźniej unikają w rozmowach tego tematu. Mam wrażenie, że sprawdzają, czy w ogóle warto się z ludźmi zadawać, zanim podejmą jakiś szerszy kontakt. Przylatują we dwóch, trzech, rzadziej pojedynczo, chyba że mają w planie zabrać większy ładunek, tak jak teraz ze psutą maszyną.

– Skąd pochodzą?

– Tego nie chcą ujawnić. Są na ten temat pewne podejrzenia, hipotezy spisane w broszurze profesora Kamieniewa. Czy dostarczyć ją wam, Grigoriju Jefimowiczu?

Rasputin obdarzył go wściekłym spojrzeniem. Selifanow zmartwiał, pojmując, jaką palnął gafę. Boży człowiek, o czym powszechnie wiadomo, był analfabetą. Nie krył się z tym, deklarował nawet, że jest to powód do dumy, ale wszystko, co mógł traktować jako aluzję do swej niegramotności, budziło w nim wściekłość. Szczególnie jeśli ktoś, kto mu o tym przypominał, sam był jakimś tam gryziپیórkiem.

– Zresztą wszystko to bzdury – powiedział prędko Faeton Piotrowicz. – Przypuszczam, że wszelkie dane, jakie zebraliśmy o piaskogłowcach są jedynie tym, co oni zechcieli nam przekazać w najbardziej kontrolowany sposób.

– Znaczący – są nieszczerzy?

– Rzekłbym raczej, że ostrożni.

Rasputin skrzywił się niechętnie i podrapał za uchem. Potem przybrał godną pozę. Podpatrzył ją z pewnością u jakiejś pałacowej rzeźby, ocenił Selifanow.

– Chcę ich zobaczyć – oznajmił mnich uroczyście. – Miałem widzenie. Oni pomogą nam osiągnąć potęgę, o jakiej nie śniło się nikomu na tym świecie...

„<Nam> – pomyślał Selifanow – w jego ustach pewnie oznacza <mnie i tylko mnie>...”

– Dla dobra matki Rosji i ojczulka cara, musicie mi zorganizować spotkanie z nimi!

– Nic prostszego...

– Otoczę ich swoim carem i w ciągu jednej chwili uzyskam wiadomości, jakich wy nie potrafiliście

wydobyć przez tyle czasu! Wiem, Selifanow, co pan teraz myśli – Rasputin wpił w naukowca niesamowite, gorejące spojrzenie. – To nie są przecież ludzie, myśli pan Selifanow, nie dadzą omotać się zarozumiałemu szarlatanowi. Panu Selifanowowi zdaje się, że jest kimś lepszym od innych, a w szczególności od brudnego ciemnego mnicha, szalbierza i oszusta. Czy tak myśli Selifanow?

Uśmiechnął się paskudnie na widok pobladłej nagle twarzy rozmówcy.



Skalny okruch znów wszedł na orbitę wokół Ziemi, znowu zaczął toczyć się po mniej więcej regularnym okręgu, tym razem jednak niepomierne bliżej planety niż poprzednio. Obiegał ją raz na kilkadziesiąt minut, ocierając się w przelocie o delikatny ogon atmosfery i lekko drząc od tego dotyku, jakby był stęsknionym kochankiem, którego raz po raz muska w tańcu skraj sukni wybranki.



– To diabeł – mamrotał Faeton Piotrowicz. – Mówię panu, baronie, znał moje myśli.

Dołgoruki pokręcił głową z politowaniem.

– Dał się pan nabrać na najprostszą możliwą sztuczkę. Dziwię się doprawdy, że pana przenikliwy umysł dał się tak łatwo podejść. Mój drogi, toż nie tak trudno domyślić się, co może myśleć światły człowiek o tym prostaku... Byстрыm prostaku, muszę przyznać, niebezpiecznie byстрыm...

– Ciszej baronie, ciszej. On może wszystko słyszeć... On wszystkiego się domyśla... Pan go nie docenia.

– Jeżeli tak – roześmiał się Dołgoruki – jeżeli zna nasze myśli, cóż pomoże kryć się z nimi? I tak je odgadnie, prawda? Powiem panu przy okazji, że jego gadanie o zamiarze zacieśniania stosunków z rasą piaskogłowców bardzo mi się nie podoba. Mówi o przyjaźni z nimi, a wzrok ma przy tym taki, jakby ich chciał pozabijać, chociaż nawet jeszcze się z nimi nie spotkał. On knuje coś podłego, powiadam panu...

Selifanow nie słuchał dalej. Skulił się, zasłonił rękami uszy i odszedł w pośpiechu.



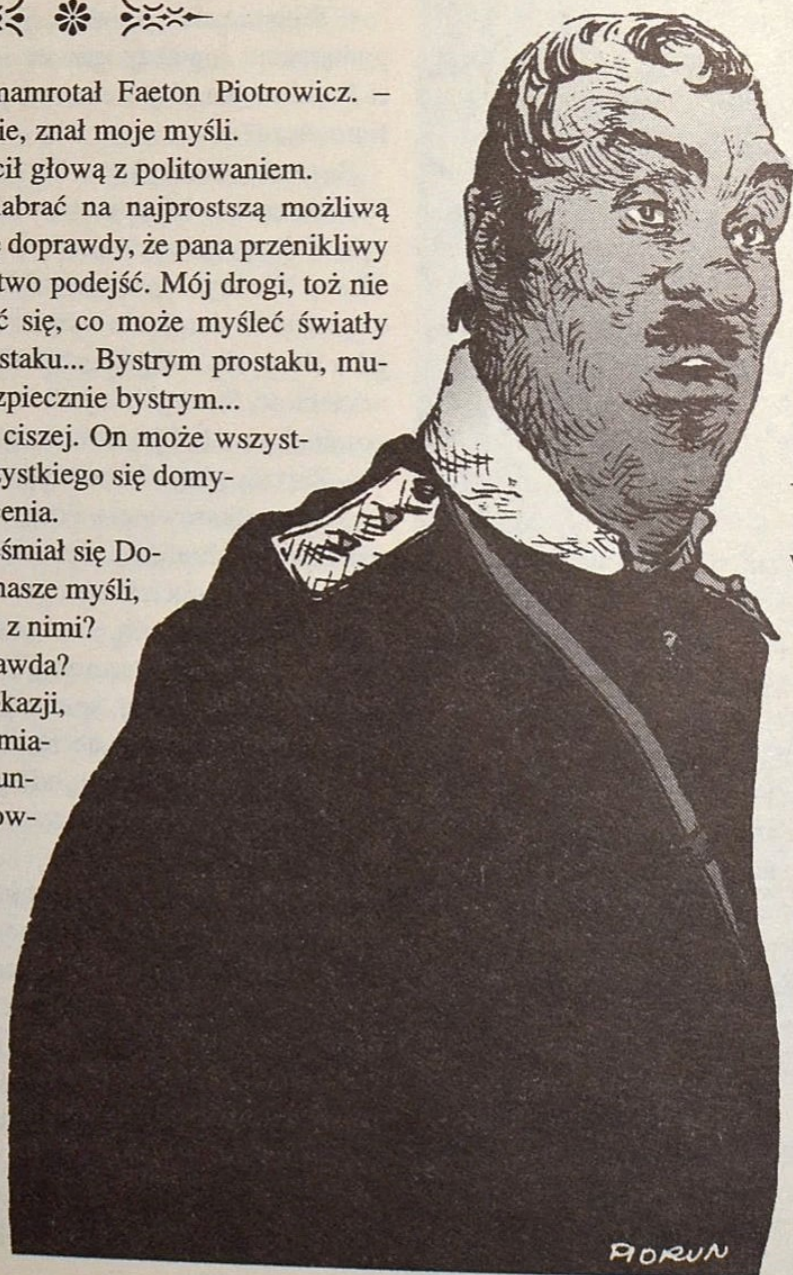
– Piękne masz palce – piaskogłowiec wskazał dłoń Rasputina. Translator obcych był doskonały. Tłumaczenie odbywało się na bieżąco, z najwyższej półsekundowym opóźnieniem.

Mnich zerknął krytycznie na swoje ręce. Nic w nich nie zobaczył szczególnego, więc skrzywił się niechętnie, nie wiedząc, jak potraktować słowa piaskogłowca.

– Przypominam, Grigoriju Jefimowiczu – Faeton Piotrowicz mówił cicho, tak żeby maszyna nie wyłapała i nie przetłumaczyła jego słów – że dla nich palce są bardzo ważne. To, co powiedział, stanowi rodzaj bardzo uprzejmego powitania. Proszę mu odpowiedzieć w tym samym tonie.

– Ach! – Rasputin rozjaśnił oblicze. – I twoje palce są piękne – zwrócił się do piaskogłowca.

Ten uczynił nieokreślony ruch ręką, który, jak wyjaśnił Selifanow, znaczył mniej więcej tyle samo, co ludzkie skiniecie głową. Rasputin uważnie przyglądał się przybyszowi. Piaskogłowcy różnili się podobno między sobą, ale różnice te były dla ludzi nieuchwytnie – wyglądali jak odbici na jednej szlancy. Nawet Faeton Piotrowicz czy baron Dołgoruki, którzy spędzali z nimi najwięcej czasu, nie bardzo potrafili się w tym za bardzo połapać. Ubrani w skafandry, z grubszą przypominali ludzi, jednak po odrzuceniu hełmów od razu rzucały się w oczy ich płaskie twarze i duże, łyse czaszki pokryte skórą o takiej fakturze, jakby nasypiano pod nią drobnego żwiru.



PIORUN

Piaskogłowiec milczał, oczekując, co mają mu do powiedzenia zgromadzeni ludzie. Rasputin nie omieszkiał skorzystać z okazji.

– Miałem widzenie! – zahuczał, aż echo poszło między barakami i odbiło się od ściany lasu. – Korab w nim ujrzałem latający, a w nim istotę nie z tego świata, wypisz wymaluj jak nasz gość i dwóch przy nim ludzi. Panowała między nimi przyjaźń i pokój. Powiadam wam, prawowierni, piękne to było widzenie!

Translator poszcze kiwał i popiskiwał przez dłuższą chwilę. Rasputin wlepił pałające spojrzenie w piaskogłowca. Tym spojrzeniem zniewalał wszystkich ludzi, włącznie z carem i jego najbliższym otoczeniem.

Obcy był zdeorientowany.

– Nie zrozumiałem, czy ktoś może wytłumaczyć?

– Widzenie miałem! – zahuczał znowu Rasputin. Umilkł jednak uciszony niecierpliwym gestem Dołgorukiego. Faeton Piotrowicz wyjaśniał przybyszowi sprawę w prostych słowach.

Piaskogłowiec nie miał nic przeciwko zabraniu na przejażdżkę dwóch ludzi.

– Ale jego nie – wskazał Rasputina. – Nie rozumiem go i mam obawy, że nie wszystko prawidłowo funkcjonuje w jego narzędziu myślenia. Budzi we mnie niepokój...

Rasputin zgrzytnął tylko zębami, ale bez słowa przełknął gorzką pigułkę. Jednak to, co dostrzegł w jego oczach bacznie obserwujący mnicha baron, było przerażające niczym obietnica piekła...



Tego samego wieczora radca tajny Jakub Fiodorycz Połynow odwiedził barona w trakcie pracy.

– To zwierzę, baronie – szeptał nerwowo. W ogromnej hali jego szept ginął jakby zaplątywał się w zwalę waty. – To, eksjuzmi, bydlę, jak sądzę...

– Niechże pan wreszcie powie, o co chodzi?

– Doniósł mi o tym przed chwilą praporszik gwardii, Jefremow. Był przerażony... Wystaw pan sobie – przerażony gwardzista... Boże, to straszne, niespotykane!

– No mów nareszcie, człowieku – zniecierpliwił się Dołgoruki.

– Rasputin kazał ująć i aresztować porucznika Liwskiego, że niby to, jakby tu powiedzieć, sprzyja wywrotowcom.

Baron drgnął.

– Liwskiego?!

– Nie inaczej. A to przecież, że się tak wyrażę, godny zaufania oficer, chociaż Polak... Kazał go aresztować i osobiście przesłuchiwał, jak sądzę brutalnie, bo praporszik mówił, że sły chać było straszliwe krzyki.

Liwski nic nie powiedział, bo i pewnie nie miał o czym mówić. To go Rasputin do biurka swojego, jakby tu powiedzieć, kazał przywiązać, bo przesłuchiwał go u mnie w gabinecie, tak że biedak przeżyty, że tak się wyrażę, w pałąk leżał, potem wszystkich precz wygnał... On, jakby tu powiedzieć, niestety, porucznika Liwskiego na tym biurku, z przeproszeniem... tfu, co za ohyda!

– Zgwałcił go?

– Właśnie.

Dołgoruki zatrzęsł się z odrazy.

– Idę do niego. Niech uwolni biedaka. Słowo księcia Dołgorukich jeszcze coś w tym kraju znaczy!

Połynow zakrył twarz rękami.

– Nie ma po co, baronie. Porucznik, kiedy prowadzili go do celi, wyrwał strażnikowi karabin i rzucając się na bagnety, że tak się wyrażę, trupem się na miejscu położył.

Dołgoruki wyglądał, jakby przybyło mu dziesięć lat. Ciężko opadł na roboczy zydeł, zapatrzył się w zepsutą maszynę.

– Rasputin musiał się na kimś odegrać za upokorzenie, jakiego doznał od naszego gościa... Słusznie obawiał się pan jego wizyty... I dla kogo my to robimy, Jakubie Fiodoryczu, dla kogo staramy się pozyskać myślącą maszynę i po co? Dla kogo staramy zgłębić tajemnice latających statków? Komu to będzie służyć, jeśli nie takim bydlętami, które zechcą to wykorzystać tylko dla własnych celów...

Ale Połynow, wygadawszy się, nieco odzyskał równowagę, a wraz z nią wrodzoną ostrożność.

– Ciszej, Aleksandrze Aleksandryczu. Po co to tak głośno, że się tak wyrażę, mówić takie rzeczy?

Dołgoruki rzucił mu w odpowiedzi pogardliwe spojrzenie. Mały człowieczek o mizernej duszyczce.

Kiedy Połynow wyszedł, baron westchnął ciężko. Jutro czeka go lot korabiem piaskogłowca. Ma mu towarzyszyć major Szmit. Diabli wiedzą, dlaczego wybrano akurat barona. Planował wymówić się niedyspozycją – w jego wieku byłoby to zrozumiałe – i zaproponować na swoje miejsce Liwskiego, jak to ustalili. Jednak w tej sytuacji musiał wypełnić zadanie, które powierzono nieszczęsnemu porucznikowi. Niepokoiło go tylko, że właściwie powinien zostać aresztowany wraz z Liwskim. To podejrzane, że pozostawiono go w spokoju. Czyżby za tym ciał się jakiś podstęp?

Te rozmyślenia zostały przerwane leciutkim pukaniem do drzwi.



Okruch skalny zbliżał się do Ziemi, przyciągany przemożną siłą, niczym samiec modliszki gnany siłą instynktu, mimo iż w chwili spełnienia zginie

w trzewiach partnerki. W swoim dążeniu podobny był tysiącom i milionom chwilowych kochanków lazururowej planety, trwającym mgnienie oka, jak błysk światła. Nie był na tyle duży, żeby mieć możliwość odcisnąć się na jej powierzchni trwałym piętnem. Nie miał nawet szans dotrzeć do niej, zanim rozpadnie się, zmiażdżony oporem powietrza, straszliwego żywiołu, który pozbawił istnienia tyłu jego poprzedników. Mógł co najwyżej opaść deszczem gorącego żużlu.



– Nie ma pan innego wyjścia, baronie. – Gribow rozłożył ręce. – Musi pan komuś zaufać.

– Jednak dlaczego akurat panu? Nie był pan przyjacielem Pawła Liwskiego. Rzekłbym, że wręcz przeciwnie...

Gribow wzruszył ramionami.

– Rzeczy nie zawsze są takimi, jakimi je postrzegamy. Nikt inny poza mną nie umożliwi panu przeprowadzenia pańskiej misji, jaka by ona nie była... W tym przeklętym miejscu każdy wypełnia jakąś misję, jest na czyichś tajnych lub jawnych usługach. Co za czasy...

– A jaki pan ma interes w tym, żeby mi pomagać? – Dołgoruki zmrużył oczy.

– To nieistotne. Ważne jest, że w tym momencie nasze interesy zbiegają się, przynajmniej na chwilę, a może być, że i na dłużej.

Baron uważnie przyglądał się rozmówcy.

– Na dłużej? Nie sędzę – westchnął ciężko. – Ale niech pan mówi.



Następnego ranka major Szmit z paskudnym uśmiechem zaglądał w oczy barona. Zaglądał w nie ciemnym okiem wylotu lufy nagana.

– Nie udało się, co jasnie panie baronie? Nie wyszedł wasz czerwony spisek!

Zaniepokojony piaskogłowiec zaczął piszczeć i buczeć po swojemu, ale zanim translator przełożył jego słowa, major rąbnął pięścią w obudowę. Coś trzasnęło i lampka kontrolna zgasła. Piaskogłowiec zaczął się podnosić z fotela. Major, nie spuszczaając z celownika Dołgorukiego, przechylił się przez konsolę, z krótkiego rozmachu wyrzucił obcego pięścią prosto między fioletowe oczy. Piaskogłowiec zabulgotał i opadł ciężko z powrotem na miejsce.

Wisielei wysoko nad zbitą gęstwą tajgi, kilkaset kilometrów od bazy. Major chwilę wcześniej poprosił piaskogłowca o zatrzymanie statku, gdyż, jak powiedział, chciał rozkoszować się widokiem. Jednak ledwo ustał ruch pojazdu, wydobyl rewolwer.

– Jaki spisek, majorze? – Baron zachowywał kamienny spokój. – Niech pan odłoży lepiej broń i pozwoli naszemu gościowi kontynuować lot.

– Będzie go kontynuował, oczywiście, że będzie. W chwili, kiedy ja zdecyduję i w kierunku, jaki wyznacze!

– Pan zwariował – stwierdził zimno Dołgoruki. Szmit roześmiał się chrapliwie.

– Może zaprzeczy pan, że jest pan czynnym członkiem partii socjaldemokratycznej, dążącej do obalenia caratu?

– Pan naprawdę zwariował, majorze! Przecież bolszewicy, gdyby dać im tylko możliwość, będą przede wszystkim mordować takich arystokratów jak ja. A poza tym, gdybym chciał działać na szkodę carskiej Rosji, wybrałbym chyba ugrupowanie silniejsze, o większych szansach na dojście do władzy! Komuniści są na to za słabi i nigdy odpowiedniej siły nie uzyskają. Ich program jest zbyt radykalny, utopijny i...

– Nie wierzę panu, baronie, to zwykła demagogia, nieudolne mydlenie oczu! I tym mydleniem sam pan się ujawnił. Patrzcie go – niby to o niczym nie słyszał, nieświadomy spraw państwowych, zaszyty w leśnej głuszy, a wie, kto to socjaldemokraci. I jakie mają zamierzenia nawet wie... Tfu, baronie, jakże ja nie lubię obłądy! Poza tym doniósł mi Golinow, że tytułował pan Liwskiego towarzyszem...

– Golinow – Dołgoruki prychnął z pogardą. – Liwski dobrze wiedział, że jego ordynans jest na usługach pańskich... i Gribowa. **Towarzysza** Gribowa!

Szmit zaklął paskudnie, przez chwilę trawił nie spodziewaną informację.

– I komu mam wierzyć, baronie? Panu czy jemu? Odpowiedzią było jedynie wzruszenie ramion.

Piaskogłowiec tymczasem wodził wzrokiem od jednego do drugiego. Z pewnością chciałby zrozumieć, co się tutaj przed nim rozgrywa, ale po zniszczeniu translatora zdany był jedynie na domysł. Zapadł w stan odrętwienia.

– Zresztą, Aleksandrze Aleksandryczu – powiedział po chwili Szmit – to, czy należy pan do czerwonych, czy nie, jest nieistotne. Mam swoje ściśle określone rozkazy...

Znowu zapadła cisza. Nagle Dołgoruki wyprostował się i powiedział:

– Wie pan, że ja też mam rewolwer?

Major wytrzeszczył oczy.

– Co takiego?!

– Dobrze pan usłyszał. Ja też mam swoje rozkazy i swoją broń. Tyle że nie zamierzałem i nie zamierzam jej użyć. Pozwoli pan?

Ostrożnym ruchem, bardzo wolno, sięgnął za pletę surduta i wyjął nagan identyczny z tym, którym groził mu Szmit. Podał go majorowi.

– Przecież poza wojskowymi nikt w zespole nie ma prawa posiadać broni...

– Dostałem go od Gribowa. Jeżeli pan sobie dobrze przypomina, on sprawdzał nas obu przed wejściem na statek... Ale to nie wszystko. – Sięgnął do drugiej kieszeni. – Wie pan, co to jest?

Major znowu wytrzeszczył oczy.

– Pewnie, że wiem. Wygląda jak zapalnik bombowy...

– Właśnie. – Skinął głową baron. – Znalazłem go pod tą konsolą. – Klepnął dłonią blat stanowiska piaskogłowca. – Wie pan, że nawet niewielki wybuch, jaki by spowodował, posłałby nas do wszystkich diabłów?

– Ale skąd – wysapał Szmit – skąd pan wiedział?

– Uprzedził mnie świętej pamięci porucznik Liwski. Zanim beztrąsko wydał go pan w łapy Rasputina...



– Jak ty sobie dajesz z tym radę, Gribow, co? – Rasputin nie patrzył na kapitana. Jego wzrok błędził za oknem, napawając się soczystą zielenią czerwcowej tajgi.

– Nie rozumiem, wasza wielmożność.

– Rozumiesz, rozumiesz, Gribow.

– Naprawdę trudno mi zgadnąć, co wasza wielmożność ma na myśli...

Rasputin nie odpowiedział. Siedział zapałszy w ścianę lasu. Gribow z niepokojem przyglądał się wszechwładnemu mnichowi.

– Ładunek uzbroiłeś jak należy? – spytał zniechęcony Rasputin.

– Oczywiście, jakżeby inaczej.

– No tak, przecieżeś artylerzystą... Ale też nie zawadzi się upewnić.

Gribow obserwował Rasputina z coraz większym niepokojem. Czego ten szarlatan chce? Co wie, a czego się domyśla?

Rasputin nagle huknął pięścią w stół.

– Nie ma prawa ten korab obcy latać po chrześcijańskim niebie! – wrzasnął. – Tu czy gdziekolwiek indziej! I dlatego musi być zniszczony! – Przewrócił oczami. – Widziałem bowiem gwiazdę spadającą, co w trzewiach swoich istotę obrzydłą strawiła.

A była owa gwiazda niczym grom potężny, niczym rozbłysk słońca, jak głos Boga zagrzmiała nad światem, gorzka niczym piołun!

Gribow z trudem powstrzymał złośliwy uśmiech. Ciemny mnich. Nadepnął mu piaskogłowiec na ambicję, więc chce się zemścić

w jedyny dostępny jego ciasnemu umysłowi sposób, wprost z „Apokalipsy” czerpiąc pomysły...

– Nie Gribow, łajdaku, nie dlatego go zniszczymy, że mnie obraził...

Kapitan zbladł, poczuł, jak krew odpływa mu z serca. Czyżby Rasputin rzeczywiście umiał czytać w myślach?

– ...nie dlatego, Gribow. Widzenie miałem! – znowu zagrzmiał potężnym basem. – Widzenie miałem, że siły wraże z pomocą tych obmierzłych przybyszów, wysłanników szatana, obalą i zamordują naszego ukochanego cara!

Umilkł, a potem podjął cichym, stonowanym głosem.

– I dlatego też, kochaneczku, poleciłem sprawdzić, czyś dobrze wywiązał się z zadania... I wiesz, co się okazało, prawda gołąbku?...



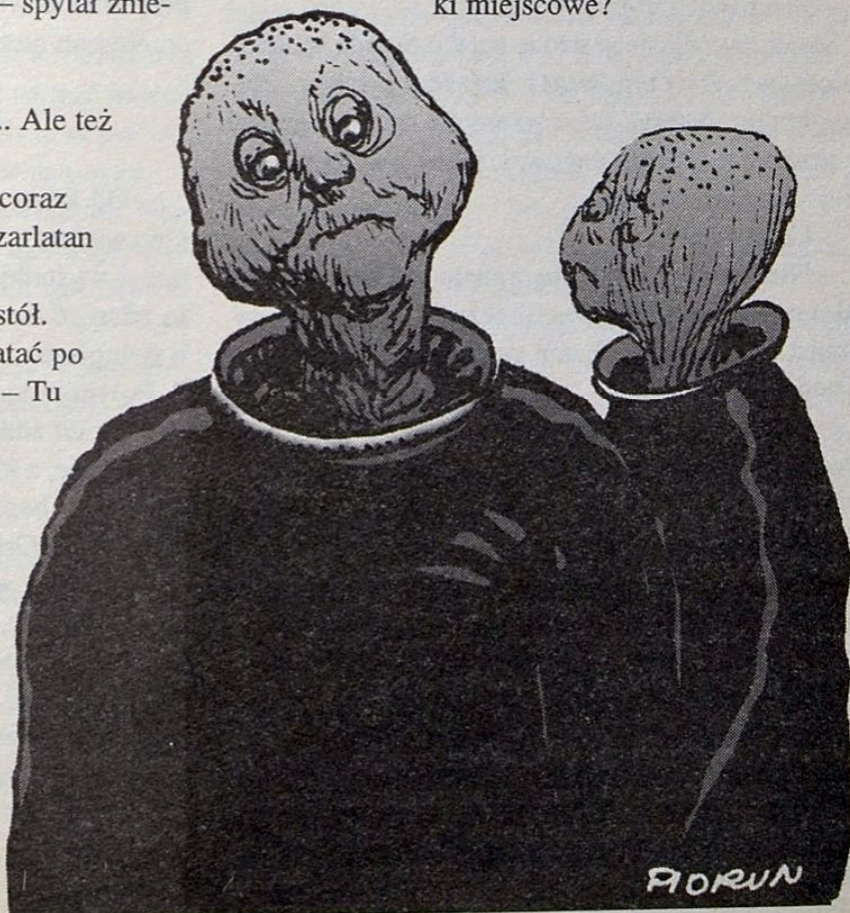
W lesie opodal baraków projektu dwóch ludzi pochylało się nad zakrwawionymi zwłokami.

– Niedźwiedź – mruknął ponury gwardzista ogromnej postury. – To musiał być niedźwiedź. Durny Golinow, po co lał sam do tajgi?

– Lato się zaczęło – zaprotestował drugi o ospałej twarzy, równie masywny jak jego towarzysz. – Misie mają żeru pod dostatkiem, nawet nie podchodzą pod Wanawarę...

Ponury wskazał trupa.

– Więc co go tak urządziło? Rusalki miejscowe?



RORUN

Ospowaty dotknął przesiąkniętej krwią koszuli trupa.

– Wygląda rzeczywiście na łapę niedźwiedzia – powiedział w zamyśleniu. – Tylko dziwne, że ma rozzerwane gardło i to wszystko. Misie rzadko tak zabijają. A poza tym dlaczego go nie zeżarł?

– Widać nie był miasun – odparł ponury.

– Każdy niedźwiedź to miasun. – Machnął ręką ospowaty. – Niech no tylko powącha krwi... Wiesz, Miszka, takie rany można przy odrobinie wprawy zrobić zwykłym bagnietem...

Ponury zatroskał się.

– Myślisz? W takim razie idziemy do obozu po łopaty. Trzeba tego trupa zakopać, żeby śladu nie było. To by się nam dostało, że morderstwo tuż pod obozem, gdzie gości wielka persona, a gwardziści co – śpią?

– Chcesz to ukryć? – zdumiał się ospowaty.

– E, gdzie tam. Jak tylko Rasputin odjedzie, truposza wykopimy i obejrzy go lekarz. Do tego czasu mordy trzymamy na kłódkę. Pamiętaj!



– Długo będziemy tu tkwić?

– Ile będzie trzeba. Proszę powiedzieć piaskogłowcowi, że nic mu nie grozi...

– Ciekawe – ton głosu barona był zjadliwie uprzejmy – jak nasz przyjaciel ma to zrozumieć, skoro tłumacz nie działa. Jeśli sobie dobrze przypominam, nie tak dawno sam pan był łaskaw go zniszczyć.

– Nie ma zapasowego?

– Niech pan spróbuje go zapytać.

Major zwrócił się w stronę piaskogłowca, stuknął palcem w rozbity translator i chrząknął pytająco. Piaskogłowiec patrzył rozszerzonymi oczami gdzieś w przestrzeń. Nie zareagował, jakby nie dostrzegał poczynąń Szmita.

– Co mu jest?

– Nie wiem, majorze, naprawdę nie wiem. Może tak reaguje na gwałtowne przeżycia, na niebezpieczeństwo... Jak dotąd, nie mieliśmy do czynienia z podobną sytuacją.

– No dobrze – Szmit rozparł się wygodnie. – Tak my poczekamy, aż ten jego szok przeminie. I pogadamy tymczasem.

– O czym?

– O tym, na ten przykład, kim też są pańscy mocodawcy, panie baronie.

– Jacy moi mocodawcy?

– Niechże pan się nie wygłupia, z łaski swojej. Skoro się powiedziało „a”, należy powiedzieć też „b”, nieprawdaż? Pan powiedział „a”, kiedy przyznał, że Gribow dał panu rewolwer i że współpracował pan z Liwskim. I proszę nie liczyć na to, że zrobią na mnie wrażenie jakieś nowe rewelacje czy

następny zapalnik od bomby. Po przemyśleniu sprawy nie bardzo wierzę w wersję, że pan go znalazł w konsoli. Myślę, że mydli mi pan oczy. No, słucham, oczekuję tylko odpowiedzi ścisłych, zgodnych z prawdą lub choćby tylko prawdopodobnych.

Baron zmęczonym gestem otarł twarz.

– Skoro musi pan wiedzieć, majorze, działam z bezpośredniego rozkazu cara...

Przerwał mu śmiech.

– Pan beczelnie kłamie, Aleksandrze Aleksandryczu! To ja wypełniam rozkazy cara! Mam sprowadzić korab w wyznaczone miejsce o wyznaczonym czasie.

Dołgoruki siedział z kamienną twarzą.

– Myli się pan, majorze – w jego głosie było coś, co kazało przeciwnikowi zamilknąć. – To ja otrzymałem carski rozkaz, aby nie dopuścić do jakichkolwiek działań mogących zakłócić nasze stosunki z piaskogłowcami. Z tego, co wiem i czego się domyślam, pan nie służy carowi, ale Rasputinowi. Pomyślał pan o tym? I o tym, że nasz wesołkowaty pijaczyna Gribow wywiódł w pole mnie, pana, a kto wie, czy i nie Rasputina?



Skalny odprysk zbliżał się coraz szybciej do swego celu, ujęty w cęgi rosnącej siły grawitacji. Dookoła pobłękitniało, czerni przestrzeni pobladała, gwiazdy zamrugały gwałtownie. Meteor otarł się o wierzchnie warstwy atmosfery, zawirował jak wielki bąk, po czym ściągany bezlitośnie w dół, runął gwałtownie przy wtórze wycia dartego, gęstniejącego z każdym przebytych metrem powietrza.



– Od kilku dni obserwuje się wzmożoną migrację zwierząt – Faeton Piotrowicz zerknął na meldunek z wysuniętej placówki. – Zupełnie, jakby miało zdarzyć się jakieś nieszczęście... Kolcow znowu o tym pisze.

Połynow machnął niecierpliwie ręką.

– Moim zdaniem, większy problem mamy, że tak się wyrażę, z Rasputinem. Ledwo statek odleciał, zaśzył się w bunkrze numer dwa, razem, jakby tu powiedzieć, z Gribowem... Przesłuchuje go, czy jak?...

Selifanow spojrzał nie rozumiejącymi oczami.

– Zaszyl się, to dobrze. Czym się tu martwić? Przynajmniej nie będzie nam przeszkadzał w prowadzeniu obserwacji. Że z Gribowem? A cóż on może mieć do tego pijaczyny? Niech go sobie przesłuchuje albo wódę z nim chla, według upodobań i nastroju.

– Nie wiem, jakby tu powiedzieć – Połynow pokręcił głową. – Czuję, że tak się wyrażę, czuję coś niedobrego...



Rasputin rzucił na biurko niewielką paczkę.

– I dlatego, Gribow, twoja licha bombka jest tutaj, a na jej miejscu znajduje się porządnie wykonany, choć nieduży, ładunek. Dociera to do ciebie?

Gribow zmrużył oczy, przywołał na twarz uśmiech. Z trudem powstrzymywał drżenie głosu.

– Kiedy podejmuje się jakąś grę – odchrząknął – należy liczyć się z przegraną. Tym większą, im wyższa jest stawka, o którą się gra...

– Nie inaczej, przyjacielu, nie inaczej. Mnie jednak nie interesuje stawka, bo ją znam, ale raczej skład graczy. W tej rozgrywce to jest najistotniejsze – nie o co gramy, ale kto z kim!

– Nie wiem doprawdy, co jest ważniejsze. Dla mnie jednak stawka... Tym bardziej, że wy gracie dla siebie, Grigoriju Jefimowiczu, a ja służę carowi...

– Pewny siebie jesteś, kapitanie. Zbyt pewny siebie. Co do twojej wierności naszemu monarsze, niech go Bóg zachowa – mnich przeżegnał się szerokim gestem – to mam pewne uzasadnione wątpliwości. Nie wiesz o czymś, co ostatnio stało się w Moskwie. Nie wie o tym nawet nasz znakomity major ochrony Szmit. Otóż, słuchaj uważnie, złapałszy niedawno człowieka nazwiskiem Dawydow, alias Masza Srogi. A on powiedział nam kilka bardzo ciekawych rzeczy zanim umarł, **towarzyszu Gribow!**

Kapitan uśmiechnął się znowu, tym razem szczerze. Teraz, kiedy wszystko było już jasne, poczuł niespodziewaną ulgę.

– A nie powiedział wam ten Dawydow, że ze mnie straszliwie podstępna bestia i trzeba mi patrzeć na ręce nawet gdyby mi je wpięrowo odciąć i spalić w piecu?

Rasputin odchylił się w fotelu, zmrużył oczy.

– Powiedział, a jakże... Ty zaś powinienesz wiedzieć, że każdy as znajdzie wreszcie na swojej drodze innego asa, silniejszego. I właśnie teraz ciebie to spotkało, czerwony skurwysynu!

– Nie wiem, doprawdy, czy tak jest w istocie – Gribow wydawał się być zupełnie spokojny, wręcz odprężony.

– Co chcesz przez to powiedzieć?

Wzruszył ramionami.

– Nic takiego, Grigoriju Jefimowiczu. Ta bomba, o której raczyłeś wspomnieć... Ona także została rozbrojona i to nawet nie moimi rękami... To, jak sądzę...

Przerwał mu śmiech Rasputina, grzmiący jak uderzenie w gigantyczny gong.

– Sprytna z ciebie bestia, kapitanie Gribow! Zaprawdę, powiadam ci, to przyjemność mieć takiego przeciwnika!



Kamienny okruch nabierał prędkości w swoim nieuniknionym ruchu ku powierzchni planety. Darte powietrze układało się za nim w mętny kształt smugi, przypominający wydłużony ogon rozgrzanej słonecznym wiatrem komety.



– Panu zdaje się, majorze, że mierząc do mnie z rewolweru i zmuszając do bezczynności, decyduje pan o czymkolwiek? Myli się pan. Za nas już zdecydowano...

– Co pan chce przez to powiedzieć?

Piaskogłowiec otrząsnął się z odrętwienia, nie wykazywał już jednak niepokoju, przyglądał się tylko to jednemu, to drugiemu. Wyglądało na to, że w obliczu nieuniknionego osiągnął stan rezygnacji. Zajął się wreszcie śledzeniem informacji napływających na ekrany z zewnętrznych czujników.

– Jedziemy na tym samym wózku, Szmit. Obaj jesteśmy w carskiej służbie. Obaj powinniśmy służyć tej samej stronie... Ktoś próbuje wbić między nas klin. Ta sama osoba, która wydała w ręce Rasputina porucznika Liwskiego, mojego łącznika z domem cesarskim... Tak, majorze, on nie był żadnym tam socjałem czy komunistą! Rasputin dobrze o tym wiedział, ale skorzystał z okazji, żeby się go pozbyć pod byle pretekstem! Bo Liwski, majorze, był zaufanym łącznikiem z domem monarszym... Miał dopilnować, aby projekt nie padł ofiarą politycznych manipulacji, miał chronić piaskogłowców przed takimi właśnie zamachami, jak ten! Niechże dotrze to do pana w końcu – Paweł miał wykonać zadanie, które po jego śmierci musiałem przejąć ja! Tyle – dorzucił gorzko po chwili milczenia – że on z pewnością zdołałby to zrobić o wiele lepiej niż niedołężny starzec... Nie pan trzymałby go tutaj pod lufą, ale... – Machnął ręką z rezygnacją. – On był wart więcej niż my wszyscy razem wzięci.

Szmit spojrzał niepewnie.

– Może to i prawda, co pan mówi, baronie Dołgoruki. Jeżeli jednak tak jest, nie ma się czym martwić. Wykonam rozkazy, które otrzymałem, a po wylądowaniu bez trudu wszystko ustalimy i, jeżeli racja jest po pana stronie, załagodzimy zająście z piaskogłowcami. Na razie mamy tu być jeszcze – wyjął z kieszeni zegarek – co najmniej pięćdziesiąt trzy minuty. I tyle będziemy!

Dołgoruki szarpnął się.

– Nie czuje pan swoim szpiclowskim nosem czegoś niepokojącego w fakcie, że tkwimy tysiące metrów nad ziemią bez żadnej przyczyny?

– Nic nie dzieje się bez przyczyny – zauważył sentencjonalnie Szmit.

– No właśnie – podchwycił baron. – Dlatego radziłbym opuścić to miejsce, i to jak najprędzej!

Oczy majora były zimne niczym kryształki lodu.
– Dlatego wykonam rozkaz co do joty! I nie ma o czym mówić! – uciął dyskusję.

Nagle ich uwagę zwróciło zachowanie piaskogłowca. Obcy skulił się na swoim fotelu i zaczął wydawać przeciągłe, rozpaczliwe wizgi. Oczy wlepił przy tym w migające światełka na konsoli.

– Co się stało? Co jest? – Szmit szukał wyjaśnienia u Dołgorukiego.

Baron wzruszył ramionami.

– A skąd mam to wiedzieć, na Boga? W każdym razie...

Nie dane mu było dokończyć myśli. Zatonęła w gigantycznym rozbłysku.



Ruslan Ababa pędził bez tchu przez leśny gąszcz, gnany panicznym strachem, podobnie jak zwierzęta wokół. Zupełnie nagle, chwilę temu, dotarło do niego, że ucieczka zwierzyny musi zwiastować naprawdę potężny kataklizm. Nie zwykły pożar tajgi, ale coś o wiele groźniejszego. Objawienie przyszło nagle, kiedy już wysłał do Wanawary kolejnego gołębia z meldunkiem. Bronił się przed paniką przez tych kilka dni, aż wreszcie skapitulował. W żyłach miał domieszkę krwi ludu Goldów. Pewnie z tego powodu czuł się w tajdze jak w domu, ale też i dlatego poddał się wreszcie poczuciu zagrożenia, podobnie jak dzicy mieszkańcy lasu.

– To nie ma sensu – tłumaczył jego towarzysz i przełożony na placówce, Sipryd Kolcow. – Jeżeli byłoby to coś bardzo poważnego, i tak nie zdołamy uciec. A jeżeli to tylko zwykły pożar, wtedy, Ruslane, jesteśmy bezpieczniejsi na naszej wielkiej polanie, niż wśród drzew...

Przeklęty mieszczuch! Czy on naprawdę nie czuł, że coś wisi w powietrzu, że trzeba uciekać jak najdalej stąd? Najpierw próbował wpłynąć na Ababę mocą rozkazu, potem własnym ciałem zatarasował drzwi baraku, chwycił nawet sztucer. Leżał tam teraz ze swoim zdrowym rozsądkiem w kałuży krwi. Może jeszcze kopał nogami, może już skończył, Rusłana to nie obchodziło. Opadł z niego cały szlif cywilizacji, studiów na petersburskiej uczelni, ciężar moralnych nakazów i zakazów. Zwyciężył instynkt.

Biegł na południe. Gałęzie cięły mu twarz, zatrzymywały w pędzie, ale nie zważał na nic. Chciał pozbyć się wreszcie tego nieznośnego uczucia swędzenia na czubku głowy, jakby miał na nią zaraz spaść kamień. Biegł, czując, jak płuca pracują ostatkiem sił. Nagle tajga zaskoczyła go potężnym wykrotem, spał mięśnie, skoczył...

Potworny blask pochwylił go w połowie drogi. Piekielnie mocny, gorący podmuch powietrza cisnął

nim o pień ogromnego świerka, wypalił w wymęczonych płucach oddech. Zanim zdążył uderzyć w walące się od podmuchu drzewo, jego ciało objął wszechobecny płomień. Ruslan Ababa zamienił się w garść popiołu.



Grirow powoli wracał do przytomności. Gdzieś z wielkiej oddali słyszał głos o brzmieniu znajomym i budzącym tak nieprzyjemne skojarzenia, że nie miał wcale ochoty wracać do życia. Tym bardziej, że na rękach i nogach czuł wrzynające się w ciało sznury. Rasputin związał go, korzystając z chwili omdlenia.

– Grirow, no, Grirow, nie bądź taki delikatny, czerwona gnido!

Wbrew sobie otworzył oczy. Wspomnienie niespodziewanego blasku, zupełnie jakby rozbłysło milion słońc, sprawiło, że natychmiast je zamknął. Wydawało mu się wtedy, że na pewno oślepl, ale nie...

– Podobało się widowisko? – Rasputin był w doskonałym nastroju. – Żebyś widział, co dzieje się teraz w Wanawarze... Pozawalane domy, pożary... Groza i piękno dokładnie jak w moim widzeniu.

Grirow poderwał się, zapominając o więzach i zaraz ciężko opadł z powrotem na krzesło, popchnięty potężną dłońią Rasputina.

– Co zrobiłeś?! Co ty zrobiłeś, łajdaku?!

– Nie tak ostro, kapitanie, nie tak ostro! Co zrobiłem? Nic. Widzenie miałem. Widziałem, jak na wraży korab obcych spada grom gniewu Bożego, by roztrzaskać go w perzynę, a ludzi ostrzec, żeby nie kumali się z diabłem.

– Tam gdzie była jeszcze jedna bomba, tak?

Rasputin pokręcił głową.

– Nie było takiej potrzeby, Grirow. Ja wiedziałem, gdzie i kiedy objawi się palec Boży, i tam właśnie posłałem korab... A Bóg strzaskał go swą dłońią... Kamienne palce Boga – mruknął do siebie. – Wybuchł obcy korab niczym milion wulkanów, tyle w sobie mieścił diabelskiej mocy...

Kapitan patrzył osłupiały.

– Jak żyję nie słyszałem podobnej bzdury...

– Nie musisz mi wierzyć. To bez znaczenia, czy ktokolwiek by uwierzył. Ja chwalić się nie zamierzam. Ja zamierzam sprawę wyciszyć, a wszystkich świadków... Już ty wiesz, co...

– Kiedyś za to zapłacisz, Rasputin! Zapłacisz za wszystko, co zrobiłeś i za jeszcze więcej. I pociągniesz za sobą wiele ofiar... Wtedy... wspomnisz moje słowa! Widzę to w godzinie śmierci i to ci przepowiadam!

Rasputin patrzył spokojnie.

– To ja mam tutaj wizję, przypominam. Ty masz prawo jedynie zdechnąć, i to tak, żeby nikt nie odkrył twego grobu...

– Dlaczego, Rasputin? Powiedz mi tylko, po co to wszystko?

Rasputin odetchnął głęboko.

– Zmiany, kapitanie... Widzisz, obcy niosą ze sobą zmiany... A tych obawia się nasz car, obawiam się ich ja sam, cały lud Boży... Nie trzeba zmian, nie trzeba zatem i obcych. Rozumiesz?

– Człowieku, nie da się powstrzymać postępu! Nie da się powstrzymać tych, którzy go niosą!

– Racja, Gribow, ale wszystko musi mieć swój czas. Ja wiem więcej, niż ci się zdaje. Ja mam widzenia... – Rasputin nagle porzucił swój dotychczasowy rubasznie groźny ton. – Jeszcze za wcześnie... Jeszcze ludzie nie dorośli. Postęp, twój ukochany bożek, także musi dojrzeć. Car – zamyślił się – on też do końca nie rozumie, że to wszystko za szybko... On to kiedyś wreszcie pojmie, ale wtedy mogło by być za późno. Dlatego ja sam muszę dopilnować, żeby ludzie nie dostali zbyt szybko tego, co by ich zgubiło... Ludzie są jak dzieci. Daj dziecku rewolwer, a zastrzeli wszystkich dookoła, a w końcu i siebie...

– A kim ty jesteś, Rasputin, żeby decydować za ludzkość czy dorosła, czy nie?! Powiedz mi, zanim umrę, kim jesteś?

– Nic nie myślisz, Gribow. To nieważne, kim jestem. Działam zgodnie z interesem Rosji i cara.

– Cara! – Gribow splunął z pogardą.

– Powiedz mi prawdę! Kim jesteś? Może takim samym przybyszem jak piaskogłowcy? Tylko umiesz lepiej się ukryć? A może jesteś tak szalony, że uważasz się za posłańca Boga... albo raczej diabła? No, powiedz!

Rasputin patrzył na niego z uśmiechem.

– Głupi jesteś, poruczniku, ot co. Chciałbyś, żeby wszystko dało się wyjaśnić, a uwierz mi, wszystkiego wyjaśnić nijak się nie da.

Zbliżył swoją twarz do twarzy kapitana. Gorejące oczy były jak dwie studnie prowadzące ku otchłani. „Jak okna piekieł” – pomyślał Gribow i zadrżał na całym ciele. On, ateista nie uznający żadnych kompromisów w swoich poglądach na religię, po raz pierwszy w życiu dopuścił do siebie myśl, że piekło może jednak istnieć.

– Wszystkiego wyjaśnić się nie da

– powtórzył leniwie Rasputin.

– Dlatego już nie więcej ci nie wytłumaczę, człowieku.

Śmierć będzie wtedy lżejsza, możesz mi wierzyć...



PIORUN

Gra dobiega końca. Opowieść zapisała się bardziej lub mniej trwale na kartach pamięci. Pozostaje wpisać ostatnie zdanie i zamknąć rozdział.

Ostatnie słowa, wypowiedziane w trakcie przygody przez Mistrza Gry, nie są wcale mniej ważne niż pierwsze. Sposób zakończenia sesji ma nie mniejszy wpływ na to, jak będzie ona postrzegana, niż jej początek. Nadaje klimatowi finałowy odcień. Może być podsumowaniem, wyjaśnieniem, zaskoczeniem. Każdą przygodę można zakończyć na wiele sposobów. Jakie są możliwości wyboru? Kiedy wybrać takie, a kiedy inne zakończenie?

Spróbuję przedstawić tutaj bardzo ogólną klasyfikację i porady. Czemu ogólną? Ponieważ, jak zapewne zdajecie sobie sprawę, każda rozegrana przez Was przygoda jest unikalna i jedyna w swoim rodzaju. Nikt nie zadecyduje lepiej od prowadzącego, jakie zdania zamkną jego opowieść. Ja mogę służyć jedynie radą i pomysłami.

W którym miejscu zakończyć?

Najpierw zastanówcie się, w którym miejscu zakończyć sesję. Nie jest to teoretycznie nic trudnego. Gra kończy się wraz z końcem przygody. Logiczne. Ale w którym dokładnie momencie kończy się scenariusz? Przecież ciąg sesji RPG to kolejne dni, miesiące, lata w życiu postaci. Tam, w świecie gry, czas płynie ciągle, tam nie ma przystanków do następnej sesji. Jeśli więc bohaterowie zabili groźnego smoka i złupili skarb – czy poprzestawać na tym, opisywać



szczęśliwą podróż do pobliskiego miasta i dziękować graczom za grę? Czemu nie pozwolić im odegrać tego, co dzieje się potem, gdy postacie inwestują swoje zdobycze z myślą o przyszłości czy przyjemnościach? Mistrz Gry może pójść jeszcze dalej i opowiedzieć, że zgodnie z życzeniami postaci przez następne dwa lata drużyna zajmowała się budową i wyposażeniem własnej karczmy na rozdrożu. Spójrzcie za siebie, na to, jaka była przygoda. Zastanówcie się, jakie zakończenie będzie do niej pasować. Czy lepszą piontą będzie widok smoczego ciała, czy też obraz zabawy, jaką sobie można za nagrodę urządzać?

Dłużej niż jedna sesja...

Nieco inną sprawą jest scenariusz trwający dłużej niż jedną sesję. Często zdarza się, że nie wystarcza czasu, przygodę trzeba przerywać w połowie. Oczywiście, nie każdy moment jest na to dobry. Trzeba dobrać (lub stworzyć) odpowiednią sytuację. Z pewnością nie może to być chwila, w której gracze powinni podjąć natychmiastową decyzję, gdyż inaczej zareagować mogą na sesji, a inaczej po kilku dniach zastanawiania się „jaki manewr najlepiej wykonać, aby ten ork nie uderzył mnie maczugą”. Należy zrobić przerwę raczej w trakcie wędrówki, postoju w karczmie, nawet podczas oczekiwania na bitwę, w której bohaterowie biorą udział następnego dnia, tak, aby również postacie w grze miały możliwość ułożenia planów, rozpatrzenia sytuacji, zastanowienia się nad tym, co się do tej pory stało.

Jeśli Mistrz Gry ma zamiar podać graczom jakieś ważne informacje, lepiej niech zrobi to na początku nowej sesji niż na końcu poprzedniej. Duży wpływ na nastawienie graczy ma także to, czy sesja zakończyła się tuż przed jakimś budzącym emocje momentem, czy też po nim. Z pewnością pierwsza opcja sprawi, że gracze będą zawiedzeni, lecz także z niecierpliwością będą czekać na ciąg dalszy przygody.

Jeśli już mamy wybrany odpowiedni moment na zakończenie naszej opowieści, zastanówmy się, jak w najlepszy sposób to zrobić. Jaką treść mu nadać, w jaki sposób opowiedzieć? Poniżej znajdziecie kilka przykładów, pomysłów, które może Wam pomogą.

Pole bitwy zamiera powoli w bezruchu. Idziesz w stronę swojego obozu, podpierając się na mieczu, którego ostrze jest szkarłatne od przelanej przez Ciebie krwi. Mijas nieruchome ciała, jęczących rannych. Poruszasz się jak w transie, wół żywy ze zmęczenia i grozy, starając się odsunąć od siebie to, co tak niedawno jeszcze się tu działo.

Nagle widzisz swojego przyjaciela. Kuleje, nogę ma owiniętą czerwonymi, brudnymi bandażami. Uśmiecha się lekko, gdy Cię zauważa. Przeżył. Ty także. To najważniejsze.

Wysoko nad Wami wiatr rozpędza powoli ciężkie, czarne chmury. Na niebie pojawia się pierwsza z gwiazd. Świeci jasno, niczym promyk nadziei.

Nie zawsze i nie do wszystkich przygód takie zakończenie pasuje. Należy bardzo uważać, aby nie wyszło ono zbyt sztucznie i cukierkowo. Jeśli przez całą sesję panował ponury klimat, końcówka w zbyt jaskrawych i jasnych barwach będzie razić i odstawać od całości. Zakończenie, które ma tchnąć optymizmem, powinno być wyważone, mieć taki sam klimat, jaki panował przez całą przygodę, niezależnie od tego, czy był wesoły, smutny czy ponury. Wprowadzać światło ostrożnie, aby nie oślepić.

Nawet jeśli graczom nie udało się wykonać przeznaczonego dla nich zadania, Mistrz Gry może dać im do zrozumienia, że mimo wszystko coś osiągnęli. Dać nadzieję, pokazać jaśniejszą stronę życia.

Pesymistyczne

Skończenie przygody w taki sposób – rzucając na postacie graczy czarny cień przynębenia i smutku – często zmusza do pewnych refleksji, zastanowienia się: dlaczego?

Służyć ma ono nierzadko przypomnieniu graczom, iż świat, w którym rozgrywają się ich przygody, nie jest wcale mniej brutalny od naszej rzeczywistości. Poruszyć znów kwestię tej drugiej, mroczniejszej strony postaci – czy będzie to wampirze przekleństwo, czy też przegrana z góry walka o byt w Starym Świecie. Bohaterowie tych i innych opowieści grzęzną w ruchomych piaskach swoich nieszczęść. Im bardziej chcą się wydostać, tym głębiej się zapadając, im dalej idą, tym trudniej im jest wrócić.

Pesymistyczne zakończenie tworzy specyficzną aurę wokół całej przygody – sprawia, że staje się ona opowieścią bardziej ponurą, maluje ją w szarych barwach.

Zakończenie, o którym także można tu wspomnieć, będzie takie, gdy przygoda kończy się dobrze.

Jednak cena, jaką trzeba było za to zapłacić, okazuje się zbyt wielka, nie warta tego, co się osiągnęło. Jest to z pewnością ciekawe i w pewnym sensie bardzo prawdziwe zakończenie historii, ukazujące złożoność wykreowanego przez prowadzącego świata. Zakończenie takie może posłużyć jako komentarz, wskazujący graczom, w którym miejscu popełnili błąd, lub dający im do myślenia, kwestionujący słuszność dokonanego przez nich wyboru.



Zaskakujące

Zaskoczenie jest zazwyczaj dobrą pointą opowieści. Zwraca uwagę, jest najbardziej charakterystycznym punktem sesji. Wywołuje śmiech, zdumienie, może nawet irytację. Jakakolwiek jednak będzie reakcja, z pewnością owo zaskoczenie nie zostanie szybko zapomniane. Zazwyczaj takie zakończenie wywraca fabułę do góry nogami. A przynajmniej obraz, jaki ułożyli sobie podczas przygody gracze. Może dotyczyć konkretnej postaci, która okazuje się być kimś innym niż bohaterowie się spodziewali. Ciekawie jest także, gdy bohaterowie graczy odkrywają, że uczestniczą w czymś zupełnie innym niż zamierzali – że gra rozgrywa się o zupełnie inną stawkę (bardzo możliwe, że o wiele większą niż gracze przypuszczaliby), lub reguły, których się trzymali, już nie obowiązują. Mogą nawet się dowiedzieć, że ich pionki są koloru czarnego, a nie białego, jak sądzili przez cały czas.

Poprzez zakończenie przygody w ten sposób Mistrz Gry może sprawić, że pewne szczegóły, które do tej pory zostały przeoczone lub były niejasne, staną się zrozumiałe, idealnie pasujące do nowo odkrytego rozwiązania. Może niespodziewanie pomóc graczom lub pogłężyć ich głębiej w otchłani klęski. Często także jest to wspaniały wstęp do następnej przygody, jako że nowa sytuacja otwiera nowe możliwości, pojawiają się pytania, na które trzeba znaleźć odpowiedź.

Ironiczne

Zbyt późno dowiedzieliście się, że ten, który podawał się za kupca, jest nekromantą. Teraz nic już nie zdołacie zrobić.

Thum wiwatuje na jego cześć. To on będzie odciął w opowieściach tym, który ocalał miasto przed zagrożeniem ze strony upiorów. Zagrożeniem, które sam sprowadził. Sprytnie potrafił odwrócić Wasze poświęcenie na swoją korzyść? Nikt Was nie wysłucha. Nie jesteście nikim ważnym. Tylko najemnikami. To on jest bohaterem.

Czemu nie cieszyście się ze zwycięstwa?

Zakończenie przygody w ten sposób pozwala zdecydowanie wskazać na konkretny szczegół. W powyższym przykładzie jest to zachowanie ludzi, którzy nie wiedzą tyle, ile bohaterowie, i przez to mylnie oceniają sytuację. Zwróćcie jednak uwagę, że zakończenie przygody w tym tonie stawia narratora, który przecież powinien być neutralny, po którejś ze stron, daje mu możliwość wyrażenia swojego zdania, czy to zgodnego z opinią bohaterów, czy też przeciwnego. Nie jest jednocześnie powiedzeniem tego wprost. Komentarz zostaje wpleciony w opis, nie wydaje się tak rażący w ustach Mistrza Gry, który przecież powinien pozostać neutralny.

Zawieszenie

Ściskasz drzewce włóczni spoconymi rękoma. Tarcza wydaje się robić coraz cięższa. Przymrużonymi oczyma patrzysz na wprost.

Konnica wroga rusza do ataku...

Zawieszenie jest jednocześnie wprowadzeniem do następnej części przygody rozgrywającej się na następnej sesji. Jako łącznik można zastosować ostatnie zdania i dokładnie takimi samymi słowami rozpocząć następną sesję.

Jest to zakończenie stosowane w przypadku opisanym nieco wyżej, gdy przygoda zostaje przerwana w połowie. Trzyma graczy w napięciu, jednocześnie dając czas na refleksje, które niewątpliwie nachodzą postać w tak dramatycznych momentach, gdy widmo śmierci jest tak blisko.

Stałe zakończenie

Słońce znów rozpoczyna swoją wędrówkę po niebie. Mrok nocy kryje się przed jego promieniami.

Ciemność, Twoja jedyna przyjaciółka, otula Cię, gdy zapadasz w letarg...

Powtarzane na końcu każdej sesji, staje się pewnego rodzaju rytuałem. Zakończeniem bardzo charakterystycznym, rozpoznawalnym, znakiem, że w tej chwili Mistrz Gry postanawia przerwać prowadzenie.

Te same słowa w pewien sposób łączą wszystkie rozgrywane przygody tak samo, jak różne numery czasopisma łączy ta sama szata graficzna.

Dodatkowo, choć powinno działać się to rzadko, Mistrz Gry może lekko zmodyfikować zakończenie przygody, uwzględniając specyficzne warunki, w jakich ona się kończy. Tutaj przykładowo, jeśli postać gracza zginęła na sesji, ostatnie zdanie może brzmieć:

Ciemność, Twoja jedyna przyjaciółka, otula Cię. Na zawsze.

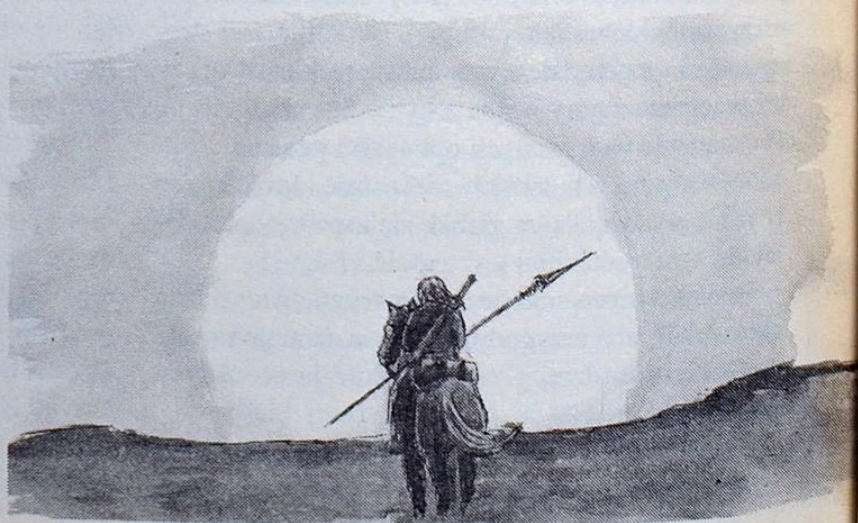
Informacje dla graczy

Rok później, w pewną zimną, deszczową noc nie-toperze wylatują gromadnie z ruin zamku, czymś spłoszone. Jeden z kamieni przesuwają się, gdy leżąca obok niego kość zaczyna się poruszać. Ciemne smugi magicznej energii leniwie zaczynają wirować wokół jednego ze szkieletów. Szkieletu nekromanty. Nie wiedzieliście o tym, że spodziewał się śmierci. Nie wiedzieliście, że od dawna przygotowywał potężne zaklęcie, które miało zamienić go w licza. Jego czas nadszedł.

Dodanie na końcu przygody takich informacji służy jedynie jako sfinalizowanie opowieści, wyjaśnienie niektórych wątków. Gracze nie powinni korzystać z tej wiedzy podczas gry, wszak jest to informacja dla nich, nie dla postaci.

Zakończeniem, także tylko dla graczy, może być cytat podsumowujący przygodę lub stanowiący w jakiś sposób komentarz do niej (choć równie dobrze i postacie mogą to usłyszeć w radiu czy śpiewane przez wędrownego barda).

Przemysław Szymczak



PO CO NAM BOHATEROWIE NIEZALEŻNI?

Gunther był na nogach od samego rana. Tydzień błędnego lenistwa po ostatnich perypetiach nieco go znudził; eks-łowca nagród postanowił więc, że spędzi ten dzień konstruktywnie i potrenuje łucznicstwo. Właśnie wyjmował strzały z tarczy po wyjątkowo udanej serii trafień, gdy...

– Cześć, Gunther! Kopę lat!

Najemnik odwrócił się, zaskoczony. Ten rozczochrany, uśmiechnięty mężczyzna, który zawołał go po imieniu, nie mógł być nikim innym, jak Wilhelmem, jego dawnym towarzyszem broni...

Właściwie, po co są bohaterowie niezależni? Liczni Mistrzowie Gry redukują ich rolę w przygodzie do rozdawców zadań oraz czarnych charakterów, co – niestety – umniejsza barwność przedstawianego świata i sprawia, że gracze zaczynają odnosić się z pełną obojętnością do wszystkiego, co nie jest bezpośrednio związane z przygodą. Tymczasem porządny scenariusz rządzi się tymi samymi prawami, co powieść – oprócz bohaterów głównych potrzebuje również pewnej liczby postaci drugoplanowych. Zaludnianie własnego świata bywa nieraz trudnym zadaniem, szczególnie dla początkujących Mistrzów Gry. Niemniej jednak warto mieć na potrzeby własnej kampanii kilku starannie opracowanych BN-ów.

Godzien uwagi bohater niezależny charakteryzuje się tym samym, co postać gracza – czyli dobrze opisanym wyglądem, zachowaniem, motywacją i osobowością. Nie od rzeczy byłoby też wymyślić mu krótką historię oraz parę ważnych problemów życiowych. Można sobie natomiast swobodnie odpuścić współczynniki – od czego są stare teczki MG? Jeżeli bohater ma współzawodniczyć z drużyną, dobrym chwytem będzie użycie karty postaci któregoś z Twoich graczy. Tak skonstruowany BN może stać sięaczynem niejednego scenariusza, a nawet podporą całej kampanii, o czym za chwilę będzie mowa.

IMIĘ I WYGLĄD BOHATERA

Imię naszego bohatera (ewentualnie ksywka) musi być krótkie, zwięzłe i łatwe do zapamiętania – inaczej gracze będą o nim mówić per „Ten Krostowaty” albo wymyślą mu jakieś własne przezwisko. Chyba że właśnie tego sobie życzysz. Wygląd i zachowanie powinienes natomiast wzbogacić o jakieś

cechy szczególne – jedną lub dwie, aby nie trzeba było go ciągle opisywać graczom od nowa. Kolczyk w uchu, przenikliwe spojrzenie, syczący głos, rozmaite manieryzmy – wszystkie te drobiazgi zapadną drużynie w pamięć.

Maria Eisenberg, rosła najemniczka, farbuje połowę włosów na czerwono, drugą połowę zaś na czarno. Przejawia wielką namietność do krasnoludzkiej wódki, przy czym alkohol słabo na nią działa. Za każdym razem, kiedy wojowniczką się zdenerwuje, zaczyna sypać wymyślnymi przekleństwami.

Tworząc scenariusz, najlepiej zacząć właśnie od bohaterów niezależnych. W przeciętnej kampanii będziesz potrzebował kilkunastu ważniejszych postaci, przy czym najlepiej wprowadzać je do akcji po trzy-cztery, żeby gracze nie czuli się zdezorientowani. W przygodach, w których BG poznają całe otoczenie już na samym początku (np. w większości systemów Świata Mroku), trzeba liczyć się z tym, że nie będą pamiętać żadnego z usłyszanych imion. Niech zapoznają się więc bliżej z kilkoma osobami, resztę zaś trzymaj w tle – aż do następnej sesji.

ROLA

Każdemu bohaterowi niezależnemu warto przydzielić rolę. Od tego będzie zależał jego charakter i miejsce w scenariuszu, a także dalszy rozwój wydarzeń. W naszym modelu przygody gracze działają jak katalizator, wyzwalając swoim zachowaniem wobec BN-ów zadzierzgnięcie się rozmaitych wątków – oraz ich rozwiązanie. Taki stan rzeczy jest dobrze widoczny w scenariuszu „intrygowym”, ale funkcjonuje również w „podróżniczym”, z tym, że trudniej to zauważyć niewtajemniczonym (tzn. graczom).

Na początek dwie „tradycyjne” role: pracodawca i czarny charakter.

Pracodawca

Z pierwszej z nich najlepiej zrezygnować, jeżeli gracze są mocno początkujący i nie istnieje żadna obiektywna przyczyna, dla której ktoś miałby potrzebować ich pomocy. W takim wypadku najlepiej skonstruować przygodę typu „wpadliśmy w straszne

bagno i musimy się z niego wydostać", ewentualnie wrobić ich w przepowiednię.

Jeżeli gracze mają posiadać jakiegoś zwierzchnika, postaraj się, aby nie była to postać papierowa. Czy jest on/ona osobą uczciwą? Czy ma jakieś ukryte cele? Czy wzbudza w BG sympatię i szacunek, a może wręcz przeciwnie, czystą nienawiść? Sytuacja może się różnić, w zależności od tego, czy gracze zostali zatrudnieni za pieniądze, służą z obowiązku (np. w L5K), czy też są szantażowani.

Czarne charaktery

Czarny charakter jest dla mnie najważniejszą postacią po bohaterach graczy. Jeżeli nawet nie masz „naczelnego wroga” dla

całej kampanii, dobrym pomysłem jest stworzenie kilku pomniejszych. I tutaj masz okazję pobawić się w radosną twórczość. Przeciwnik powinien robić wrażenie na graczach, a przynajmniej być postacią na tyle charakterystyczną, żeby stał się niejako znakiem firmowym Twojego świata. Wyposaż go w pokręte cele i motywacje, daj mu wielkie możliwości, obarcz tragicznym życiorysem

bądź problemami psychicznymi. Zwróć uwagę na wygląd – powinien wyraźnie odbiegać od przeciętnej. Dodaj mu paru wiernych popleczników. Przyjrzyj się „głównym złym” ze znanych powieści i filmów fantastycznych, a inspiracja przyjdzie sama.

Jeśli wróg w Twojej przygodzie jest ukryty (np. zdrajca), lepiej z kolei postawić go w cieniu. Zamiast tego wystaw zasłonę dymną – dyżurną postać do nie-lubienia.

Dyżurna świni

Wbrew pozorom, gracze nie powinni lubić wszystkich Twoich BN-ów. Muszą mieć kogoś, na kim skupią negatywne emocje. Jeżeli nie dostarczysz im

takiej osoby, sami ją sobie znajdą, a Ty nie będziesz w stanie przewidzieć, kto to będzie. „Dyżurna świni” przydaje się zawsze, a szczególnie wtedy, gdy główny wróg jest nieosiągalny, słabo poznany – bądź też budzi szacunek, co też się może zdarzyć (szczególnie na wojnie). Wyposaż tę postać w wystarczającą ilość cech, których gracze nie znoszą – skutek gwarantowany. Poza tym na zasadzie „wróg mojego wroga jest moim przyjacielem” łatwo można zbudować sympatię graczy do pozostałych BN-ów. Takich bohaterów może być więcej, w zależności od stopnia paranoi w Twojej kampanii.

Postać komediowa

Inna ważna rola to postać komediowa. Przyda się

wszędzie, za wyjątkiem zdecydowanie poważnych scenariuszy. Zaś na pewno będzie konieczna, jeśli planujesz całą kampanię – potrzebny jest ktoś, kto od czasu do czasu rozładuje napięcie. Komediant zazwyczaj darczy graczy nie dającą się wytłumaczyć sympatią i staje po ich stronie, nie jest jednak w stanie przedsięwziąć

jakiegolwiek sensownej

akcji, więc nie wyręcza BG w rozprawieniu się z problemami. Jeżeli pragniesz nieco skomplikować sprawy i chcesz, aby pod maską błazna kryło się coś więcej, możesz obdarzyć postać komediową ukrytymi zdolnościami, tragicznym życiorysem lub wielką potęgą.

Ktoś zrobił to za ciebie

Warto dać do zrozumienia graczom, że nie są jedynymi bohaterami we wszechświecie i sprezentować im zdrową konkurencję. Czyli BN-a, który dąży do tych samych celów, co BG... i sprząta im robotę sprzed nosa. Taka postać, szczególnie, jeśli jest od graczy lepsza lub sprytniejsza (tylko odrobinę, żeby się przypadkiem nie zniechęcili), przyprawi ich o ciężką



Przemysław Szyneczak

frustrację. Umiejętne wykorzystywanie tego faktu sprawi, że sami zaczną poważniej traktować swoje zadania. Jeśli Twoja drużyna składa się głównie z mężczyzn, konkurencja powinna być płci żeńskiej. Jeśli z kobiet – w zasadzie wszystko jedno. Zaprzyjaźnienie graczy z taką osobą zazwyczaj się nie zdarza, chociaż wyjątkowo sprytni gracze postarają się zawrzeć z nią przymierze, aby problem konkurencji przestał istnieć. Większość jednak zapala do niej nienawiścią.

Przyjaciele graczy

Przyjaciele graczy – kilku BN-ów powinno stać się dobrymi kumplami naszej drużyny. Którzy to będą konkretnie – zależy już od samych graczy, chociaż można im w tym pomóc. BG będą chodzić razem ze swymi przyjaciółmi do klubów i na herbatkę, radzić się w sprawach dotyczących zadań. Ileż to daje możliwości Mistrzowi Gry – już choćby samo zawiązanie przygody nie musi zacząć się od siedzenia w karczmie (chyba że przyjaciel jest karczmarzem...)

TŁO OGÓLNE

Tło ogólne – reszta ważniejszych bohaterów niezależnych, których można podzielić na stronników graczy, przeciwników oraz osoby nastawione (z początku) obojętnie. Jeśli każdego z nich opracujesz równie dokładnie, co BG, dasz im własne cele i powiąszes ich wzajemnymi relacjami... masz już gotowy scenariusz. Wystarczy teraz tylko wymyślić jakieś nadrzędne wydarzenie, które zawiąże akcję, a potem pilnować rozwoju sytuacji w zależności od tego, jak gracze będą reagować na działania BN-ów, i na odwrót. W charakterze osi fabuły najlepiej sprawdzają się najbardziej ograne schematy z książek i filmów fantastycznych, ale pod warunkiem, że nieco je przemieszasz i okraszisz własnymi dodatkami. Oryginalność i jakość całości zależy od jakości postaci graczy oraz BN-ów, z których każdego możesz uczynić źródłem kolejnego wątku.

Mariusz z klanu Tremere to całkiem stary wampir, słabo zaangażowany w polityczne machinacje – jak na standardy swojego klanu. Można go wręcz nazwać samotnikiem. W rzeczywistości trawi go nieuleczalna wampirza choroba, na którą stara się znaleźć lekarstwo przy pomocy znajomego Maga, Tadeusza. Czy gracze będą mieli okazję dowiedzieć się o tym, a jeśli tak, to w jaki sposób? I co poczną z taką wiadomością – pomogą staremu wampirowi, czy wykorzystają ten fakt we własnych intrygach?

Podany przeze mnie sposób tworzenia przygody ma w zasadzie tylko jedną wadę – wymaga ciągłej

improwizacji, ponieważ nie sposób dokładnie przewidzieć działań graczy. Ale czy to właściwie jest wadą...?

Tutaj mogłyby się podnieść głosy, że taki model sprawdza się jedynie w scenariuszach pozbawionych elementu podróży, ponieważ BN-i są przytwierdzeni do miejsca. Otóż żaden bohater niezależny nie jest przytwierdzony do miejsca. Nawet karczmarz może wybrać się czasem na mecz snotballu. Niektórzy bohaterowie podróżują razem z graczami. Odradzam takie wyjście początkującym Mistrzom Gry, którzy mają jeszcze problemy ze sprawowaniem kontroli nad sesją i mogą po prostu zapomnieć o wystarczającym akcentowaniu obecności tych postaci. Wprawny MG może jednak dodać do drużyny nawet dwie dodatkowe osoby. Musi tylko pilnować równowagi sesji, żeby przypadkiem nie okazało się, że BN-i robią wszystko za graczy.

PRZYPADKOWE SPOTKANIA

Większość ważniejszych bohaterów niezależnych podróżuje na własną rękę, spotykając się z drużyną – przypadkowo lub nie – co dwie, trzy sesje, lub towarzysząc BG przez krótki okres (np. karawana). Ich stosunek do graczy oraz motywacje zmieniają się w zależności od tego, czego drużyna dokonała w „międzyczasie” lub podczas poprzedniego spotkania. Sami BN-i mogą się zmieniać, nieraz drastycznie.

Rodrigo, potężny wojownik poznany kilka sesji wcześniej, stał się fizycznym i psychicznym wrakiem wskutek tortur zadawanych mu przez ludzi złego tyrana.

Maksymilian, młodziutki, pryszczaty nowicjusz Myrmidii przez pół roku czasu gry okrzepł i wypiękniał, awansując jednocześnie do roli jednego z ważniejszych akolitów.

Wreszcie niektórzy wpływowi BN-i nie podróżują zbyt często, za to wszędzie jest pełno ich szpiegów oraz wiernych sług. Ponadto trasa podróży drużyny może przebiegać tak, aby gracze co jakiś czas wracali do miejsc, w których już byli (i spotykali tamtejszych BN-ów).

Alternatywne wyjście to umieszczenie BG w jakiejś armii. Wtedy wszystkich bohaterów niezależnych masz jak na tacy, niczym w scenariuszu intrygowym.

POLUBIĆ BN-A?

Dzięki powyższym sztuczkom sprawiłeś, że Twój świat ożył. Zastanawiasz się jednak, co zrobić, aby gracze polubili (lub znienawidzili) Twoich BN-ów. Niejednokrotnie zdarza się, że drużyna zapala antypatią

do jednej z ważniejszych postaci pomocniczych – i co wtedy?

Na szczęście psychikę przeciętnego gracza da się ująć w pewien ogólny schemat.

Gracze zazwyczaj nie znoszą, gdy BN jest: kryształowo dobry, wyniosły, lepszy od nich, wszystko bierze poważnie, przywraca graczy do porządku, wykazuje złośliwość i arogancję w stosunku do BG, jest snobem, elegancikiem, oficjelem i biurokratą, obrabia graczom tyłek, postępuje wobec nich nieuczciwie.

Lubią za to, kiedy BN jest: cynikiem, miłym ofertą, ryszotkowym pijackim, ma poczucie humoru, jest słabszy od graczy, ma odrobinę nierówno pod sufitem, bywa złośliwy w stosunku do innych BN-ów, drużyna musi delikatnie przywracać go do porządku, wykazuje wady, które rekompensują jego potęgę lub dobry charakter, lubi jeść, lubi rozrywkę, przejeżdża się, ma osobliwe przyzwyczajenia, dziwacznie wygląda, ma tragiczny życiorys, cierpi w milczeniu.

Drużyny damskie nie znoszą pięknych kobiet (szczególnie, jeśli są one zarozumiałe) i dzieci. Obdarzą za to sympatią przystojnych mężczyzn oraz... gejów. Drużyny męskie na widok geja wpadną w panikę, natomiast z oczywistych względów nie będą czynić wstrętów pięknym kobietom.

Wszystkie drużyny lubią bohaterów niezależnych, którym wyświadczyli niewielką przysługę, niewymuszoną przez MG. Poza tym, niebagatelną moc ma także opinia innych BN-ów. Powiedzmy, że kapitan straży na widok BG groźnie marszczy brwi i pyta: „Czego tu chcecie?”. Jeśli gracze wcześniej dowiedzieli się, że kapitan to straszna świnka, odniosą się do niego inaczej, niż wtedy, gdy słyszeli, że jest to człowiek surowy, lecz sprawiedliwy. Warto też pamiętać o fakcie, że gracze zazwyczaj wierzą w to, co mówią BN-i, jeśli nie dasz im powodów, aby byli ostrożniejsi. Przez myśl im nie przejdzie, że bohater niezależny może zwyczajnie kłamać.

Jak widać, trudnym zadaniem jest skonstruowanie postaci potężnej i będącej przy władzy, którą drużyna polubi. Możesz osiągnąć ten cel, wyposażając postać w pewne wady i cechy komediowe albo w traumatyczne przeżycia. Postacie z tragicznym życiorysem zawsze mocno działają na wyobraźnię graczy. Ponury książę noszący maskę zasłaniającą połowę twarzy bardziej przypadnie im do gustu, niż arystokrata, który miał życie usłane

różami. Jeśli zaś chcesz stworzyć władcę lubianego, ale względnie stabilnego psychicznie i pozbawionego cech komediowych – podkreślaj jego rzetelność i sprawiedliwość osądów, korzystając z potęgi opinii. Daj mu także kilka drobnych nawyków, które uczynią go ludzkim.

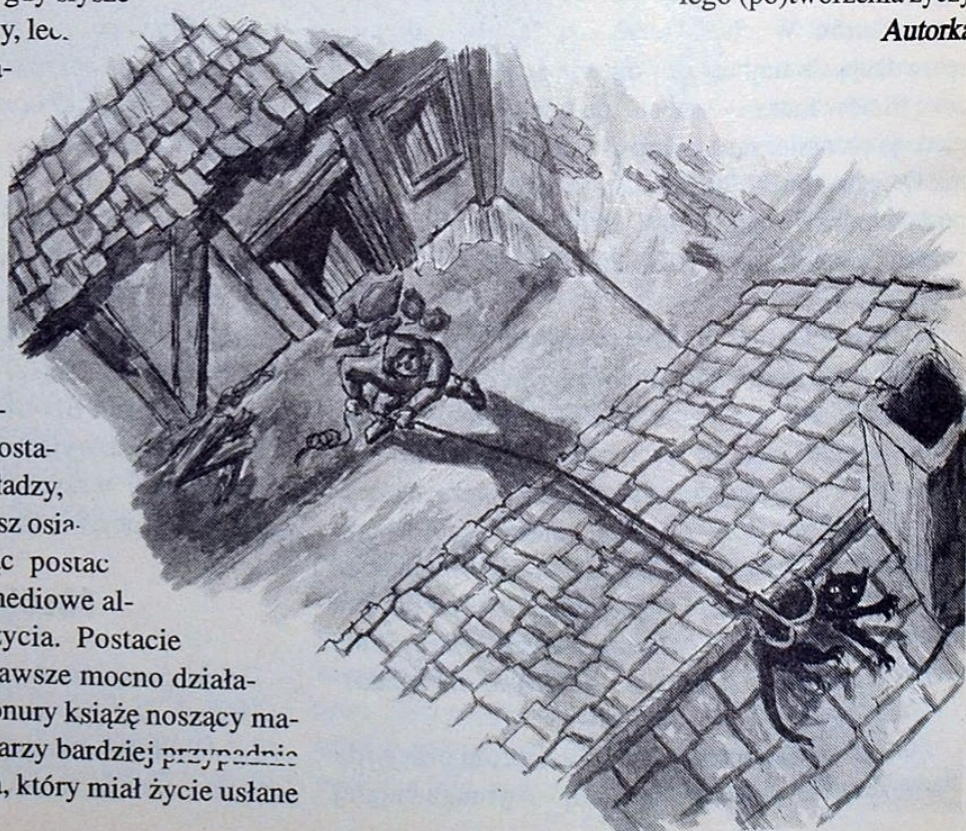
Kapitan Axel jest poważanym dowódcą kompanii. Dbą o swoich żołnierzy i zawsze stara się, by straty w bitwie były jak najmniejsze. Żołnierze mówią o nim z szacunkiem. Ostatnio Axel został ranny w walce; lewe ramię ma unieruchomione na temblaku. Widać już po nim zmęczenie wojną, ale stara się nie okazywać podwładnym własnej słabości. Gdy jest zdenerwowany, pali duże, śmierdzące cygara podłego gatunku.

ULUBIONY BN MISTRZA GRY

Uważaj, aby żaden z bohaterów nie został „ulubionym BN-em Mistrza Gry”. Gracze reagują na to alergicznie. I jeszcze coś – nie przesadz z wadami. Postać karykaturalna będzie traktowana przez drużynę jak człowiek (elf, krasnolud, wampir, wilkołak, półolbrzym) drugiej kategorii.

Jeśli Twój gracz nie należy do berserkerów rzucających się z krwiożerczymi zamiarami na każdego karczmarza, większość z powyższych rad zapewne znajdzie zastosowanie. Sam zresztą znasz własną drużynę najlepiej i wiesz w jakim stopniu pasuje do podanego przeze mnie schematu psychologicznego. A jeśli coś Ci się nie uda – nie przejmuj się, gracze i tak są do pewnego stopnia nieprzewidywalni. Miłego (po)tworzenia życzy

Autorka



Paweł „ShandoR” Marczewski

PROSZY ŚNIEŻEK,

ALBO CO NIEDOBREGO SPOTKAŁO W GÓRACH POSSE...

Nie mam nogi, pożarli ją moi współtowarzysze.
Jeszcze ich mlaskanie słyszę!
„Nie mam nogi” – Kazik

DEADLANDS



Paweł Moszczyński

43
MIM
LIPIEC-SIERPIEŃ 2001

Czołem, brachu! Mróz jak cholera, nieprawdaż? Pierońsko zimno, nawet jak na Barrington. Co mówisz? Nie wiesz, bo nigdy tu wcześniej nie byłeś? I wcale Ci się nie dziwię, mieszkam tu od dziesięciu lat i wciąż na nowo przekonuję się, jaka to dziura. Chodź no tu trochę bliżej, tykniemy sobie na rozgrzewkę. Daj no tę zgrabiałą łapę, Pete jestem. Ciepły Pete, jak mnie tu nazywają. Dlaczego „Ciepły”? A bo umiem się rozgrzać, synu, jeśli wiesz, co mam na myśli. W górach gorzała jest najlepszą przyjaciółką mężczyzny, zapamiętaj to sobie bracie, a na pewno nie zginiesz. A więc wybierasz się do Salem, tak? Ech, chłopie, ambitne sobie wybrałeś zadanie, nie ma co. Pewno chcesz zdążyć przekroczyć góry przed pierwszymi śniegami? Kto wie, może Ci się nawet uda, w końcu jesień jeszcze w pełni i przypuszczalnie masz jeszcze trochę czasu. Przypuszczalnie...

Wiesz, chłopcze, przyznam się, że Cię polubiłem. Nie wiem czemu, ale podobasz mi się. Pozwól więc, że opowiem Ci pewną historyjkę, póki tak siedzisz tu ze mną i czekasz, aż przygotują Ci prowiant i ekwipunek na drogę. To tak ku przestrodze, rozumiesz? Żebyś potem nie mówił, że nikt Cię nie ostrzegał.

Popatrz, bratku, tam. Widzisz ten wysoki szczyt? To góra Hood, najwyższy wierzchołek w tej części Gór Kaskadowych. Może nie jest tak wysoka, jak Rainier, ale to wciąż kawał skały, zwłaszcza w zimie, kiedy przykryje ją śnieżna czapa. Wtedy naprawdę ciężko się na nią wspiąć. Właśnie w okolicach tej góry rozegrała się najbardziej przerażająca historia, o jakiej słyszało to miasto.

POCZĄTEK WYPRAWY

Gadają, że kilka lat temu paru śmiałków zmierzało z Walla Walla (a może z Bend? Ech, pamięć już nie ta...) do Salem. Mieli już za sobą kawał drogi i stanęli tutaj, w Barrington, żeby uzupełnić zapasy. Nie znali za bardzo tutejszych górskich szlaków, więc postanowili wynająć kogoś z miejscowych, aby ich przeprowadził przez przełęcz na drugą stronę Kaskadów. Ktoś z tutejszych się zgodził, podobno był to brat starego Willa Mitchuma. Starszy brat, a trzeba Ci wiedzieć, że Will jest już baaardzo sędziwy. Jego braciszek gryzie więc ziemię już od ładnych paru lat. Przypuszczalnie to on przyniósł do miasteczka tę opowieść.

No więc cała ta gromadka, czyli przewodnik i kilku śmiałków, ruszyła w góry. Zależało im na czasie, podobnie jak tobie teraz. Plan mieli identyczny – zdążyć przed pierwszymi śniegami. Liczyli, że gdy powieją zimowe wiatry i białe czapy przykryją górskie szczyty, oni już będą w najlepsze grzali

sobie tyłki w Salem, przepłukując gardziółka piwkiem. Nic bardziej błędnego, jak się zapewne domyślasz.

Już na samym początku wyprawy, pierwszej czy drugiej nocy, coś poszło niezgodnie z planem. Jeden z nich, zdaje się, skrzył kostkę czy coś w tym rodzaju. Nic poważnego, ale zatrzymali się na jeden dzień. Udało im się znaleźć schronienie w jakiejś niewielkiej jaskini u podnóża Hood, gdzie chcieli przeczekać deszcz i podkurować swojego pechowego kompana. Z tego, co wiem, jaskinia wyglądała na pierwszy rzut oka zupełnie zwyczajnie. Po prawdzie, to pewnie nawet specjalnie jej się nie przyglądali. Grunt, że była sucha i dawała schronienie przed wiatrem. Rozlokowali ekwipunek, może nawet rozpalili niewielkie ognisko. I wtedy jeden z nich coś poczuł. Może był to ten o najbardziej wyczulonym węchu, a może po prostu ten najmniej zajęty zapachami dobiegającymi znad ogniska, gdzie gotowała się właśnie kolacja? Czekając kiedyś, bratku, na kolację po całym dniu górskiej wędrówki? Tak? No to wiesz, że wtedy jedynymi zapachami, jakie człowiek czuje, są te dolatujące znad ogniska. A jednak jeden z naszych śmiałków złapał w nozdrza jakąś dziwną, nieprzyjemną woń.

Zaintrygowany, ruszył w głąb jaskini.

Im bardziej oddalał się od blasku ogniska, tym wyrazistszy był ów swąd. Kiedy dotarł do miejsca, gdzie ściany jaskini zbiegały się, tworząc jedynie niewielką wnękę, smród stał się niemal nie do zniesienia. Cierpki odór, jakby rozkładających się szmat i torfu. We wnęce faktycznie dało się dostrzec jakieś szmaty. Kiedy facet pochylił się, żeby przyjrzeć się bliżej dostrzegł, że są to strzępki ubrania. Kiedy podniósł je, jego oczom ukazał się niewielki stosik świeżo ogryzionych kości. Białe złowrogo w mroku. Dały się na nich dostrzec jeszcze strzępki gnijącego mięsa. Kiedy zawołał zgromadzonych przy ognisku towarzyszy, wspólnie zauważyli, że na kościach są ślady pazurów i zębów. Bardzo głębokie ślady.

Wiadomo, to mogły być wilki albo coś w tym rodzaju. Ale też coś znacznie gorszego... Nasi śmiałkowie oczywiście słyszeli wcześniej o wendigo, ale ich przewodnik i tak nie omieszkali odświeżyć im pamięci i uraczył ich opowieścią o ludziach, którzy oszaleli z głodu i zimna i aby przeżyć, zaczęli jeść ludzkie mięso, ciała swoich towarzyszy. Potem zaś wszyscy, co do jednego, stawali się olbrzymimi potworami o białym futrze, białymi wendigo, ludojadami.

Noc upłynęła im na niespokojnym śnie i wartach. W nocy rozlegało się niekiedy wycie wilków, ale nic więcej. Cokolwiek pozostawiło resztki w jaskini, na razie trzymało się od nich z dala.



CMENTARZYSKO

Następnego dnia ruszyli w dalszą drogę. Pogoda pogarszała się z godziny na godzinę, siąpił delikatny deszczyk. Kumas, przyjacielu, takie upierdliwe, drobnutkie kropelki. Myślisz sobie, że to tylko mżawka, nie warto wyciągać opończy, ani niczego w tym guście, a po godzinie okazuje się, że przemokłeś na wskroś i ubranie nieprzyjemnie lepi ci się do ciała.

Szli tak może kilka godzin, gdy zza delikatnej, deszczowej zasłony poczęły wyłaniać się ciemne kontury czegoś przypominającego ogrodzenie lub bramę. Ich przewodnik wiedział od razu, co jest grane.

– Zabłądziliśmy – rzekł. Założę się, że facet był przerażony tak, jak jeszcze nigdy w życiu. – Nie wiem jak, ale zabłądziliśmy. – Dam głowę, chłopie, że jego głos przypominał pisk myszy. Przerażonej myszy.

Przewodnik nie potrafił tego wytłumaczyć, ale w deszczu musieli pomylić drogę. Zapuscili się w rejon, gdzie od lat nie zaglądał żaden biały. Mieli przed sobą indiańskie cmentarzysko. Wprawdzie czerwono-skórzy dawno się już stąd wynieśli, ale ludzie powiadają, że ich duchy wciąż nawiedzają takie miejsca, strzegąc miejsc spoczynku dawnych wojowników. Niektórzy mówią, że ponad postrzępionymi górkami szczytami można czasem ujrzeć tańczące zjawy z twarzami wojennymi na twarzach...

Oczywiście, najpierw chcieli zawracać. Nie przeszli nawet mili, kiedy okazało się, że szlakiem, którym wcześniej szli, płynie teraz rwący potok.

Najprawdopodobniej obeschłe koryto ożywiła deszczowa woda. Mieli do wyboru czekać, aż strumień na powrót wyschnie (a przecież woda mogła nim płynąć jeszcze wiele dni po tym, jak z nieba przestanie siąpić), albo ruszyć ścieżką obok cmentarza i po kilku godzinach dotrzeć do właściwego szlaku. Przewodnik przysięgał, że sobie poradzą.

Ruszyli więc wzdłuż cmentarza. Przypuszczam, że nawet głaz zdrząłby w pobliżu tego miejsca. My tu sobie, bratku, sączymy gorzałeczkę i gaworzymy w najlepsze, ale wyznam Ci, że kiedy pomyśle o cmentarzyskach leżących gdzieś tam, wysoko nad naszymi głowami, to ciarki mnie przechodzą. I bynajmniej nie z zimna. No więc szli wzdłuż cmentarza – ot, brama z gałęzi, patyków, jakichś desek, a za nią kilka kurhanów usypanych z kamieni i kilka kształtów, leżących pod poszarpanymi przez sępy całunami. A na bramie strzępy futra. Mimo deszczu i błota, wciąż wyraźnie białego.

Wzdrygnęli się, przyspieszając jednocześnie kroku. Wydawało się, że przejdą obok cmentarza i ruszą swoją drogą bez większych przeszkód. Dochodzili już powoli do końca prowizorycznego ogrodzenia, kilka stóp dalej majaczyła kępa drzew i omywana deszczem ścieżka, kiedy nagle usłyszeli jakiś szelest. Wydawało im się w pierwszej chwili, że to po prostu deszcz bębni coraz mocniej o ronda kapeluszy. Ale oczywiście to nie był deszcz, chłopie, ale w takich chwilach nawet największy twardziel lubi się pooszukiwać.

Powoli odwrócili twarze w kierunku cmentarzyska. Coś ruszało się pod jednym z szarych, przemoczonych i uwalanych błotem całunów. Płachta opadła, gdy leżąca pod nią do niedawna postać powoli się podniosła. Czerwień oczu ożywieńca dostrzec można było nawet poprzez zasłonę deszczu. Podobnie jak prześwitującą spod gnijących płatów mięsa biel kości. Na głowie chodzącego trupa znajdowało się kilka piór, zlepionych dawno zaschniętą krwią. W samym środku klatki piersiowej ziała dziura, wybita toporem albo szpadlem.

Zamarli. W ciszy dały się słyszeć jedynie uderzenia kropel o mokłą ziemię i ciche pobrzękiwanie kościanego naszyjnika, kołyszącego się na szyi upiornego Indianina. Wpatrywali się osłupiali w powoli stającą ku nim postać. Trup powoli, jakby z wysiłkiem, podniósł kościstą dłoń i palcem przypominającym zakrzywiony szpon wskazał na jednego z podróżników. Był już coraz bliżej bramy.

Wtedy zaczęli strzelać. Bracie, mówię Ci, gdyby mnie zdarzyło się coś podobnego, to najpierw wylałbym szczyny z nogawek, a potem walił z gnata tak długo, aż skończyłaby się amunicja. Nasi chłopcy przypuszczalnie wyszli z tego samego założenia. Jeśli wierzyć temu, co ludzie gadają, skubaniec szedł tak na tych nieszczęśników dobre parę minut. Kule śmigły, odrywając mu co i raz kawałek zgniłego cielska, albo gruchocząc jakąś kosteczkę, a on nic, tylko do przodu. Człap...

Człap... człap. Wreszcie któryś pocisk trafił truposza w czerep, rozległ się chrzęst pękającej czaszki i kupa kości zwała się nareszcie w błoto tuż przy samej bramie, dosłownie stopę czy dwie od strzelców.

Odetchnęli, przeładowali broń i spojrzeli na siebie. W ich oczach wciąż czaiło się przerażenie, ale także tryumf. Wyszli z tego cało! Poradzili sobie! Święci pańscy, udało się! I wtedy zaczęło się na dobre. Rozległ się opętańczy stukot kości, jaki pewnie dane nam będzie usłyszeć podczas Dnia Sądu Ostatecznego, kiedy wszystkie umarlaki

wyleżą ze swoich grobów. Całuny opadły i na cmentarzysku zaroilo się od trupów. Przy akompaniamencie siąpiącego deszczu dawno umarli wojownicy podnieśli się ze swych miejsc spoczynku.

Tego było już za wiele. Nasi chłopcy rzucili się do ucieczki. Gnali co sił w nogach, byle dalej od tego przeklętego miejsca. Co kilka kroków któryś z nich, ledwo oglądając się za siebie, strzelał z grubsza w kierunku ożywieńców. Dopiero, kiedy osiągnęli linię drzew i ukryli się pomiędzy pniami, odważyli się spojrzeć w kierunku cmentarzyska.

Zamarli. Na niewielkiej polanie nic nie wskazywało, że jeszcze kilka chwil temu miało na niej miejsce cokolwiek niepokojącego. Widać było skleconą byle jak bramę, niskie ogrodzenie z gałęzi, kilka kurhanów i ciał przykrytych całunami. I nic poza tym. Żadnych żywych trupów, żadnych kościanych naszyjników i indiańskich wojowników.

Niespodziewanie przestał padać deszcz.

SEN

Postanowili jak najszybciej oddalić się od polany i ponurego cmentarzyska. Wprawdzie z nieba nie sączyła się już nieprzyjemna mżawka i nawet wyrzało słońce, tym niemniej wędrowka po śliskich skałach i rozmokłej ziemi nie należała ani do najłatwiejszych, ani do najbezpieczniejszych.

Późnym popołudniem, trochę wcześniej niż zamierzali, zdecydowali się zatrzymać i rozbić obóz. Rozpalili ognisko, rozdzielili warty i uderzyli w kیمę. Wcale im się, chłopie, nie dziwię. Ja po czymś takim spałbym pewnie z dziesięć lat albo i lepiej. Noc minęła im bez większych niespodzianek. No, może nie wszystkim. Jeden z nich stanowczo nie wyspał się zbyt dobrze... A to, bracie, przez to, co mu się przyśniło. Nie pamiętał już swojego snu dokładnie, ale wciąż pozostały w jego głowie ulotne wrażenia.

Grupka ludzi. Śnieg. Po tem jaskinia i ognisko. Głód. Głód! GŁÓD!!! Tak przerażający, jakiego nigdy nie doznał. Kilka zgarbionych postaci pochylonych





nad ogniskiem, na którym coś się piekło. Tuszcz skapujący na płonące szczapy skwierczał głośno... Gość poczuł, że w ustach ma pełno śliny. Mimo że przecież doskonale wiedział, co piecze się na ognisku. Nie wiedział skąd, ale nie miał najmniejszych wątpliwości.

Otworzył oczy i z przerażeniem dostrzegł, że pochyla się nad ręką jednego ze swoich towarzyszy, w jednej dłoni trzymając nóż, z ciekącą z rozdzielonych ust śliną. Krzyknął przerażony, budząc tym samym towarzyszy i przewodnika. Nie zdążył nawet opowiedzieć im swojego snu, gdy wszyscy zamarli.

Wokół było białe od śniegu.

CZŁOWIEK CZY ZWIERZĘ?

Ten fragment opowieści był potem wielokrotnie dyskutowany. Dlaczego, pytasz? Widzisz chłopcze, według niektórych owej zimy, kiedy cała ta historia miała miejsce, śnieg spadł tydzień później, niż to wynika z opowieści. Ludzie gadali, że stary Mitchum (o ile faktycznie on był przewodnikiem tej grupy) musiał się pomylić i widocznie ze strachu wszystko mu się potem pomieszało. Ale ja jestem pewien, że wszystko się tu zgadzało. Nie pytaj mnie, brachu, skąd wiem. Po prostu wiem i już. Może w górach czas płynie inaczej?

Kiedy nasz śniący nieszczęśnik opowiedział swoje majaki, zapadła cisza. I wtedy któryś z nich skojarzył kilka faktów i dotarła do niego przerażająca prawda – ten, który śnił, był jednocześnie tym, na którego poprzedniego dnia wskazał martwy Indianin.

Nie wiem, chłopcze, jak poczuł się gość, który niemal obciął we śnie rękę przyjaciela po to, by ją potem zjeść, ale obawiam się, że był przerażony sto-kroć bardziej niż reszta. Jak myślisz, zastanawiał się, czy uda mu się wytrwać nadchodzącą noc bez zmruczenia oka po całym dniu marszu? Ja sądzę, że to cholernie prawdopodobne...

Ruszyli w dalszą drogę. Nie minęło pół dnia ciężkiej wędrówki w powiększających się z minuty na minutę śnieżnych zaspach, kiedy na śniegu zobaczyli ślady krwi. Masz pojęcie, jak musieli się czuć, kiedy dostrzegli na bielutkim śniegu niewielkie, szkarłatne kropelki? A potem tych kropelek było coraz więcej i więcej. Strużka prowadziła do niewielkiej śnieżnej zasy, spod której prześwitywało coś brązowego. Kiedy zbliżyli się do niej, ujrzeli okrytą futrem postać. Nie byli do końca pewni, czy to człowiek okutany jakimiś derkami albo kocami, czy też ranne zwierzę. To coś spojrzało na nich żałośnie i dostrzegli, że jest ranne. Śnieg wokół zabarwiał się coraz bardziej na czerwono.

Ci, którzy przekazują sobie tę opowieść, powiadają, że tym tajemniczym człeko-zwierzem był Sasquatch, Wielka Stopa. Inni, zazwyczaj słuchacze, pukają się w czoło z niedowierzaniem. Ale Ty, synu lepiej się nie pukaj, jeśli oczywiście chcesz usłyszeć dalszy ciąg tej historii, bo ja jestem przekonany, że to był Sasquatch. Choćby mi naukowcy z Portland czy innego cholernego miasta wykładali po tysiąc razy, że taka istota nie ma prawa istnieć, roześmieję im się w twarz. Eleganciki z wielkiego

miasta tyle wiedzą o górach, co knur o strzelaniu z karabinu Gatlinga.

Być może pechowi podróżnicy chcieli zabić Wielką Stopę, ale przewodnik na pewno im to odradził. My tu, chłopcze, umiemy uszanować przyrodę, a niejedną już słyszałem opowieść o Sasquatchach ratujących podróżnych przed lawinami czy odmrożeniami. Niektórzy mówią, że to bajki dla dzieci. Ty też tak uważasz? Mam powtórzyć, co mówiłem o knurze i karabinie Gatlinga? Dobra, więc słuchaj dalej.

Kiedy tak stali, wpatrując się w ranne zwierzę, usłyszeli skrzypienie śniegu i przytłumione głosy. Wkrótce zza dużej zasy nieopodał wychynęło kilku ludzi. Ubrani byli w grube futra i uzbrojeni w strzelby. Jeden z nich podniósł dłoń w geście powitania, po czym wyjaśnił, że są z wioski położonej w niewielkiej dolince o piętnaście minut drogi stąd. Spojrzał wymownie na Wielką Stopę i rozkazał swoim ludziom zastrzelić „to ścierwo”, co niezwłocznie uczynili.

Jestem przekonany, że przewodnik musiał być zaniepokojony obecnością tych ludzi. Widzisz synu, nikt w Barrington ani w jakimkolwiek innym miasteczku u podnóża Hood nigdy nie słyszał o wiosce położonej wysoko w górach. Nikt też, podróżując podczas cieplejszych miesięcy po Kaskadach, nigdy nie natrafił na jakąkolwiek chałupę, nie mówiąc już o wsi. Tym niemniej kiedy tajemniczy przybysze zaprosili podróżników do siebie, ci nie odmówili. Być może mieli już dość mrozu i chcieli wreszcie wypocząć i porządnie się ogrzać? Owszem, zachowanie obcych było co najmniej dziwne, ale przecież mogli wziąć zranione stworzenie za niedźwiedzia. To tłumaczyłoby ich zachowanie. Widzisz, synu, kiedy człowiek jest wycieńczony i przerażony, gotów jest przyjąć pomocną dłoń od samego diabła.

Wież była nieduża. Ot, kilka byle jak skleconych chałtek, przykrytych kilkunantymetrową warstwą śniegu. Jeden z gospodarzy powiedział, że mają spiżarnię w niewielkiej jaskini nieopodał i tam też wszyscy gromadzą

się na posiłki. Poprowadził ich za chałupami, wzdłuż niewielkiego, sosnowego zagajnika i wkrótce byli na miejscu.

Ze skalnej wnęki sączyło się słabe światło. Dało się też poczuć przyjemne ciepło i woń smażonego mięsa. Kiedy weszli do skalnej wnęki, jeden z nich zamarł, z ustami otwartymi jak do krzyku. Znał to miejsce! Znał je ze swego snu! Wszystko było dokładnie tak, jak w sennych majakach. Do nozdrzy wdarł się znajomy zapach pieczonego mięsa. Ludzkiego mięsa.

W mroku jaskini błysnęły czerwone ślepie, w półmroku dało się zauważyć futro. Białe futro wendigo, ludojada.

Kiedy się odwrócili, mieszkańcy wioski stali z bronią wymierzoną do strażów. W ich oczach młówał się głód, z ust ciekły drobne strużki śliny, natychmiast zamarzające w zimnym powietrzu.

Rozgorzała walka. Głód ludzkiego mięsa przeciw głodowi życia. Gdzieś w ferworze starcia przewodnikowi udało się wymknąć i pognać co sił w nogach w mroźną noc. Ściagały go odgłosy strażów i stłumione jęki. Mawiają, że słyszał je do końca swych dni. Kiedy pytano go, co stało się z podróżnymi, kręcił tylko ponuro głową. Być może jakimś cudem uciekli. A może zostały po nich jedynie ogryzione kości podobne do tych, które znaleźli na samym początku wyprawy. Nikt jakoś nie miał specjalnej ochoty tego sprawdzać.

PORA RUSZAĆ W DROGĘ

Więc jak będzie, synu? Wciąż jesteś pewien, że chcesz ruszyć przez Kaskady do Salem? Musisz więc mieć tam naprawdę coś ważnego do załatwienia. Pamiętaj jednak, że śnieg lubi w tych stronach spadać wcześniej, niż się go spodziewamy. A jego biel często bywa zabarwiona szkarłatem. Weź ze sobą zarcie, dużo zarcia, ale przede wszystkim gorzały. Ona nie tylko rozgrzewa, ale być może w odpowiednim momencie także cię znieczuli. No to trzymaj się ciepło, he, he, he! „Ciepło”, kumaszą?



Maciej Szcześnik

SKOWYT

DEADLANDS / ZC

P. MOSZCZYŃSKI 2001



Paweł Moszczyński

49
MIM
LIPiec-SiCzPier 2001

Poniższy scenariusz jest nieco odmienny od pozostałych przygód osadzonych w realiach systemu **Zew Cthulhu**. Nie ma w nim bowiem Mitów. Wyszedłem z założenia, że istnieje wiele rzeczy bardziej przerażających niż macki, a czasem namacalny horror jest potrzebny, jako przerywnik od Nienazwanego, Mrocznego i Przerażającego Mroku Lovecrafta. Przy niewielkim wysiłku, związanym ze zmianą realiów, przygodę można poprowadzić w systemie **Deadlands: Martwe Ziemie**. W skład posse mogliby wchodzić stróże prawa, choć Szeryf nie powinien mieć kłopotów ze znalezieniem motywów, które wprowadzałyby innych graczy. W tekście znajdziecie w kilku miejscach odniesienie do tego systemu.

Scenariusz przeznaczony jest dla 2-4 graczy. Poniżej bardziej szczegółowo przedstawię jego wymagania. Nie należy on do najtrudniejszych pod względem prowadzenia, nie jest też szczególnie wymagający. Jest za to, jak już wcześniej wspominałem, dobrym odpoczynkiem od wszechobecnych w ZC macek. Jego treść ściśle powiązana jest z Indianami Ameryki Północnej i traktuje o zemście lasu...

Scenariusz dedykuję mojej drużynie.

POCZĄTEK

Zwykle jest to część scenariusza, która sprawia Strażnikom najwięcej kłopotów. Dla potrzeb przygody najlepiej, jeśli jeden lub dwóch Badaczy to z zawodu detektyw policyjny. Wprowadzenie większej liczby graczy stanie się możliwe, jeśli prowadzone przez nich postacie będą pracowały przy wyrębie lasu. Ewentualnie, w scenariuszu wystąpić może także postać

prywatnego detektywa. W poniższej ramce podaję sposób wprowadzenia każdej z postaci.

WIOSKA DRWALI

Nazwa może się wydać dość myląca. Faktycznie jest to zaledwie pięć baraków postawionych w środku ogromnej puszczy. Mieszkają w nich ludzie pracujący przy wyrębie lasu. Harują zwykle przez dwa tygodnie, po czym mają dwudniową przerwę, wtedy też mogą udać się do swoich domów. Większość z nich mieszka w miasteczku Glenwaters, w stanie Arizona.

Badacze-detektywi dotrą do wioski późnym popołudniem. Dojazd do niej nie jest łatwy. Trzeba wynająć taksówkę z Glenwaters, o ile nie dysponuje się własnym transportem. W wiosce jest już koroner i dwa radiowozy. Pod jednym z drzew rozciąga się dobrze znana badaczom żółta taśma, na której widnieje napis: „Investigation area, no trespassing”. Wysoko w górze, przebitą złamanym konarem, wisi jeden z drwali. Innych nie ma w tej chwili w pobliżu – z niesionych echem odgłosów pił łańcuchowych wywnioskować można, że większość z nich pracuje jakieś dwa, trzy kilometry stąd.

– Paskudna sprawa, panowie – przywita się Eric Browning, koroner, którego Badacze w rolach detektywów policyjnych dobrze już znają. Można odegrać krótką konwersację z tym zimnym człowiekiem. Nie trzeba jednak z nim rozmawiać, aby się przekonać, że to morderstwo jest dosyć nietypowe. Zwłoki są zmasakrowane i znajdują się na wysokości około pięciu metrów powyżej gruntu. Po chwili jeden z funkcjonariuszy z pomocą drwala wspina się na drzewo

BADACZE

Detektyw policyjny (Agent Pinkertona/Strażnik Teksasu) – w przypadku, gdy postać danego gracza jest detektywem policyjnym, wpłatanie jej w akcję scenariusza jest, jak zwykle, najłatwiejsze. Sytuacja i w tym przypadku wydaje się znajoma. Detektyw otrzymuje sprawę dotyczącą morderstwa pewnego mężczyzny, pracującego przy wyrębie lasu blisko miasteczka Glenwaters w stanie Arizona, w którym to ów detektyw powinien pracować. Jeśli w Twojej drużynie jest dwóch detektywów, będą oni partnerami współpracującymi przy tym właśnie dochodzeniu. Obaj powinni udać się na miejsce zbrodni, czyli do wioski drwali znajdującej się w sercu ogromnej puszczy.

Drwal – w tym przypadku jeden (lub więcej graczy) pracuje przy wyrębie lasu, blisko miasteczka Glenwaters. Niedawno jeden z ich współpracowników zaginął, dwa dni później przypadkowo odnaleziono jego ciało. Wiszący na gałęzi denat był kompletnie zmasakrowany. Gracze mieszkają w wiosce drwali. Chcą odkryć prawdę i zdemaskować mordercę ich przyjaciela. Zaczynają się także obawiać o swoje życie.

Prywatny detektyw (Szeryf okręgowy, łowca nagród) – w tym przypadku sprawę dotyczącą morderstwa zleca żona zamordowanego. Żąda ona jak najszybszych wyjaśnień dotyczących zajścia. Oczywiście, oferuje za to pewne wynagrodzenie, jego wysokość pozostawiam do ustalenia Tobie, Strażniku.

i zakłada ofierze uprząż, po czym odcina konar. Zaraz potem ciało zostaje opuszczone na ziemię. Koroner powie ironicznie:

– Przyjemnej pracy, panowie! Szef wynajął wam hotel w Glenwaters, tam też przysłę wyniki sekcji, spodziewajcie się ich jutro po południu.

Zaraz po tych słowach Browning wsiadzie do samochodu i odjedzie razem z funkcjonariuszami, pozostawiając śledztwo wyłącznie Badaczom. Także w tej chwili drwale zaczną wracać do baraków. Są przyjaźnie nastawieni do detektywów. Każdy z nich jest wyraźnie zaniepokojony ostatnimi wydarzeniami. Każdy też ma swoją własną teorię. Badacze już teraz powinni rozpocząć dochodzenie, ale dziś nie mogą dowiedzieć się zbyt wiele. Jest już ciemno, a do miasteczka, w którym przyjdzie im nocować, mają jeszcze około 50 km leśnej, zablokowanej drogi. Drwale są bardzo zmęczeni po dniu pracy, więc ich przesłuchanie może okazać się trudne.

Tego dnia detektywi mogą obejrzeć miejsce zbrodni i porozmawiać co najwyżej z kilkoma drwalami. Zajmie im to dość dużo czasu. Należy im uświadomić, że nie mogą nocować w wiosce, chyba że odpowiada im perspektywa nocy spędzonej w samochodzie (faktycznie, nie ma żadnych przeciwwskazań, by gracze spędzili tę noc poza hotelem).

Gracze rozpoczynają więc dochodzenie. Poniżej podam wszystko to, czego można się dowiedzieć, przeszukując miejsce zbrodni, archiwa Glenwaters, a także rozmawiając z poszczególnymi drwalami. Znajdziecie tu też informacje, kiedy najwcześniej gracze powinni uzyskać te informacje.

ŚLEDZTWO

Dzień pierwszy

Przeszukanie miejsca zbrodni ujawni kilka ciekawych faktów. Nie muszę pisać, jak łatwo wywnioskować, że morderca musi umieć wspinać się po



drzewach (nie jest to dla drwali trudne, gdyż czasem robią to, wykorzystując specjalne pasy i raki), a także musi dysponować nieprzeciętną siłą, by wnieść ze sobą drugą, prawdopodobnie już martwą, bezwładną osobę. Badacze znajdą także kilka ciekawych rzeczy i śladów. Zalicza się do nich piórko leżące pod drzewem, na którym zawieszono były zwłoki. Co do śladów, jeśli ktoś wejdzie na wysokość złamanego konara, zauważy (test *sposstrzegawczości*) kilka zadrapań na korze.

Dzień drugi

Po południu do hotelu w Glenwaters dotrą zdjęcia i raport z sekcji. Wynika z niego, że śmierć nastąpiła w wyniku uszkodzenia tętnicy szyjnej, spowodowanego głęboką raną szarpaną. Wygląda na to, że denat został zagryziony przez jakiegoś drapieżnika, prawdopodobnie dużego psa. Na ciele można także znaleźć wiele zadrapań i nieco sierści. Jest ona w tej chwili badana, aby określić gatunek zwierzęcia, które

INFORMACJE Z ARCHIWUM

Jeśli Badacze zaznaczą, że poszukują jakiś zapisków traktujących o podobnych zbrodniach, powiedz im, że w roku 1970 na terenach Glenwaters zanotowano trzy podobne morderstwa. Ofiary były również straszliwie zmasakrowane i wyglądały na zagryzione przez zwierzę. W rozdziale „Pomoce” znaleźć można dwa przykładowe artykuły dotyczące tych zdarzeń. Żadne z morderstw nie zostało wyjaśnione. Zbrodnie urwały się równie nagle, jak się zaczęły.

Jeśli Twoi gracze zapytają o Indian, powiedz im, że przed 1990 rokiem na ziemiach przeznaczonych teraz na wyręb lasu znajdował się ich rezerwat. Został jednak zlikwidowany, a jego mieszkańców przesiedlono do mniejszego rezerwatu, znajdującego się obecnie około 200 km od Glenwaters. Gdyby gracze zdecydowali się dowiedzieć, jakie plemię zamieszkuje owe miejsce, możesz podać jego nazwę – Pawnee. Informacji o Indianach nie należy podawać graczom za wszelką cenę, prawdopodobnie sami wcześniej czy później do tego dojdą.

zagryzło ofiarę. Ustalono także, że zamordowanego zatknęto na konarze już po śmierci. Jeśli prowadzisz w świecie Deadlands, takich informacji może również udzielić miejski lub okręgowy coroner.

Archiwum Glenwaters – w miejskim archiwum znaleźć można kilka informacji (test *korzystania z bibliotek*), pozornie ze sobą niepowiązanych. Szukać ich należy głównie w gazetach. Strażniku, te informacje podaj Badaczom tylko w przypadku, gdy dokładnie sprecyzują, czego szukają. Efekty poszukiwań przedstawiam w poniższej ramce. W realiach Martwych Ziem wiadomości te mogą uzyskać np. w drukarni miejscowej gazetki lub od starszych mieszkańców.

Dodatkowe informacje

Poniższe informacje Badacze mogą poznać w dowolnym momencie. Zawarłem tu wszystkie ważne wypowiedzi drwali, a także krótki opis osób, które tych informacji udziela. Ich cechy podam na końcu przygody. Oto, czego można dowiedzieć się od poszczególnych bohaterów niezależnych:

Paweł Mosczyński



Dash Henderson, 34-letni drwal, mieszkaniec Glenwaters – człowiek ten jest dziwnie obojętny, jeśli chodzi o całą sytuację, bowiem nie darzył ofiary szczególnym uczuciem. Powie, że nic nie widział i nic nie wie o morderstwie. Spróbuj, Strażniku, skierować na niego podejrzenia. Henderson może wyjawiać, że denatowi należała się śmierć, gdyż był złym człowiekiem. Zapytany o powód niechęci do ofiary, Henderson niechętnie opowie historię o tym, jak zamordowany zgwałcił w przeszłości jego siostrę (może Badacze dowiedzą się tego z innego źródła?).

Przesłuchiwany ma jednak alibi. W czasie, kiedy prawdopodobnie popełniono zbrodnię, był w swoim baraku razem z Markiem O'Nealem.



Mark O'Neal, 26-letni drwal – jest bardzo przejęty morderstwem. Nie ukrywa lęku, zawsze po wejściu do baraku zamyka drzwi i na klamce wiesza metalowy kubek, tworząc prowizoryczny alarm. Mieszka razem z Hendersonem i może potwierdzić jego alibi. Sądzi, że zabójcą jest jeden z drwali i dlatego nikomu nie ufa. Zapytany o swoje podejrzenia, przyzna, że za mordercę uważa Grega Jacksona,

Paweł Mosczyński

gdyż wszyscy tu obecni drwale dokuczali mu na tle rasowym, a zamordowany robił to najczęściej.

Greg Jackson, 28-letni, czarnoskóry, dobrze zbudowany drwal – to wesoły człowiek, który na pierwszy rzut oka nie wydaje się być mordercą. Prawdą jest, że nie ma alibi, gdyż mieszka sam. Zapytany o morderstwo, powie, że jeśli zrobił to któryś z drwali, w co on nie wierzy, to tylko Henderson, bo naprawdę nienawidził ofiary. Jeśli Badacze powiedzą Jacksonowi, że go podejrzewają, natychmiast zacznie się tłumaczyć, będzie przekonywać, że nie mógłby skrzywdzić nawet muchy. Jego powierzchowność także za tym przemawia.



Paweł Mosczyński



James „Howling Wolf” Whiteclaw, stary drwal, Indianin – to człowiek dość cichy, ale lubiany wśród drwali za opowieści, które snuje wieczorami. Ma około 64 lat. Nosi długie, przyprószone siwizną włosy. Zapytany o swoje zdanie na temat morderstwa, powie tylko tak niezrozumiale, jak zwykli mawiać Indianie: „To duch lasu, las się mści”.

Henry Peterson, 30-letni drwal – także jest zszokowany zbrodnią.

Mówi, że denat był jego dobrym przyjacielem. Sądzi, że zbrodni dokonał ktoś z zewnątrz. Powie także, że nikt ze współpracowników nie byłby zdolny do czegoś tak potwornego.

Inni drwale – oprócz wyżej wymienionych jest ich jeszcze sześciu. W czasie, gdy dokonano zbrodni, byli na dwudniowym urlopie w Glenwaters. Żaden nie wie nic o zbrodni. Wszyscy zgodnie myślą, że detektywi marnują czas, wypytując drwali, bo oni nie mogliby tego zrobić.



DOCHODZENIA CIĄG DALSZY

Rankiem dnia trzeciego bądź też czwartego (zaależy to od ilości informacji, które posiadają w tym momencie gracze), bohaterowie otrzymają wyniki ekspertyzy sierści tajemniczego zwierzęcia, którą znaleziono przy zmarłym. Dane bez wątpienia wskazują na to, że jest to ssak, najprawdopodobniej pies. Gatunku nie udało się jednak dokładnie ustalić. Jeśli gracze przy poszukiwaniu motywów zbrodni nie dotarli do kwestii rezerwatu, należy w tym momencie delikatnie naprowadzić ich na ten trop. Najlepiej byłoby, gdyby ujrzeli w gazecie artykuł, który podaje na końcu scenariusza jako pomoc nr 2. Strażnikowi, spraw, aby Badacze dostali gazetę dopiero wieczorem lub późnym popołudniem. Zaraz po przeczytaniu zawartej w niej informacji do bohaterów zadzwoni telefon. W słuchawce odezwie się przestraszony Mark O’Neal, który zezna, że znalazł właśnie ciało swojego współlokatora pod jednym

z drzew. Prosi graczy, aby natychmiast przyjechali (jeśli gracze na Dziwnym Zachodzie, podobne wydarzenie może nastąpić po przyjeździe ledwo dyszącego gońca).

FINAL

Gracze dotrą do wioski po około godzinie. Jest już po zmroku, tylko w dwóch barakach palą się światła. W jednym zgromadzili się wszyscy drwale, prócz Indianina, który został u siebie i, według zeznań reszty, zarygłował się. Spraw Strażnikowi, aby Badacze trafili do tego pierwszego („Howling Wolf” nie będzie chciał otworzyć, zaryglowane drzwi będą się opierały wszelkim próbom włamania itd.). Wszyscy obecni w baraku są lekko spanikowani. Jeden z nich trzyma w rękach naładowaną broń myśliwską.

Jackson i O’Neal zaprowadzą Badaczy do ciała. Henderson leży pod jednym z drzew. Jego twarz jest podrapana, a na szyi widać ślad po głębokim ugryzieniu. Zwłoki są jeszcze ciepłe. O’Neal proponuje, żeby zabrać ciało Hendersona do środka. Wewnątrz baraku jeden ze spanikowanych drwali zacznie krzyczeć coś o duchu lasu. Powie później:

– Stary miał rację, wszyscy zginiemy, słyszycie?! Wszyscy! – jego słowa wzbudzą jeszcze większą panikę wśród zebranych. Drwal doda jeszcze – To ten ich pieprzony rezerwat, mówię wam! Dlaczego ja się zgodziłem na tę robotę?!

Wszelkie próby nawiązania z nim rzeczowej konwersacji spełzną na niczym. Człowiek ten wydobywa z siebie ledwo zrozumiałe bełkot o duchu lasu, który czyha na każdego, kto zburzy harmonię kniei.

Jeśli gracze będą chcieli porozmawiać ze starym Indianinem, nie zastaną go wewnątrz. Drzwi jego baraku są zaryglowane, ale otwarte jest jedno z okien. Gdyby badacze mieli ochotę wrócić samochodem do domu, zorientują się, że wszystkie pojazdy w wiosce zostały umiejętnie uszkodzone. Stanie się jasne, że tej nocy wydarzy się dramat. Drwale, gdy tylko usłyszą o tym, że ich pojazdy zostały zepsute, wpadną w jeszcze większą panikę. Razem z Badaczami zaryglują się w baraku.

Godziny upływać będą bardzo powoli, dodatkowo zapanuje nieznośna cisza. Wreszcie, około godziny pierwszej w nocy, wszyscy usłyszą odgłos ptasich skrzydeł, które zostały wystraszone czymś z nocnego snu i z właściwym dla nich jazgotem poderwały się do lotu. Jeden z drwali (może być to również Badacz) podejdzie do okna, by sprawdzić, co było tego przyczyną. W tej chwili okienna szyba z hukiem rozleci się na drobne kawałki, a BN/Badacz zostanie gwałtownie wyciągnięty na zewnątrz. Jeśli ktoś wyjrzy przez okno, dostrzeże około dwumetrowego humanoida, wlokącego za sobą nieprzytomnego

BN-a/Badacza. Reszta bohaterów powinna podjąć pościg i próbować odbić go z rąk bestii. W tym punkcie, Strażniku, masz do wyboru dwa warianty.

Szybki finał – wówczas Badacz dostrzega na tle księżycy zarys sylwetki bestii. Widzi jej potyskujące oczy i pysk wilka. Ma doskonałą szansę na oddanie strzału. Zakładam, że zapewne to zrobi. Bestia zostanie trafiona. Chwilę utrzyma się jeszcze na konarze, po czym puści porwaną przez siebie ofiarę i spadnie. Badacz musi być przekonany, że to, co widział, nie było człowiekiem. Gdy podejdzie bliżej, okaże się, że na ziemi leży martwy, stary Indianin. Bohater może być świadkiem kończącej się jeszcze przemiany bestii w człowieka. Dopiero teraz zauważy, że „Howling Wolf” nosił ozdoby z piór.

Pościg – w tym przypadku Badacz, czy też bohater niezależny, który został porwany, zginie. Ścigający bestię ludzie mimowolnie rozproszą się. W ciemnym lesie postacie graczy raz po raz będą słyszały krzyki innych, aż wreszcie kolej przyjdzie na nich. Jest to doskonały moment, aby rozbudować atmosferę paranoi do maksymalnych rozmiarów... W końcu Badacze znajdą ciało swego przyjaciela/BN-a, po czym do ich uszu dojdzie rozdzierający leśną ciszę ryk. Za ich plecami znajduje się bestia przyszykowana do ataku...

KILKA SŁÓW WYJAŚNIENÍ

Mordercą był, jak już zapewne zdążyliście się zorientować, stary Indianin, który z własnej woli potrafił się zmieniać w to, co my moglibyśmy nazwać wilkołakiem. Jednakże każdego Pawnee zabić można



konwencjonalną bronią, a od ludzi różni ich tylko wygląd (po przemianie, oczywiście) oraz niezwykła siła i zwinność, dzięki której potrafią bardzo sprawnie wspinać się na drzewa.

WIĘCEJ O SAMYCH PAWNEE

Wiadomości autentyczne

Nazwa plemienia pochodzi od słowa *pariki*, czyli „róg”, używanego do oznaczenia ich specyficznego sposobu ozdabiania łoku skalpowego. Aleksander Lesser i Gene Weltfish w swej książce z 1932 roku uważają, że nazwa plemienia pochodzi od słowa *parisu*, co oznacza „myśliwy”. Pawnee (po polsku Paunisi) przez inne plemiona byli nazywani:

Ahihinin – przez Arapaho: „ludzie-wilki”;

Kuitare-i – przez Komanczów: „ludzie-wilki”;

Paoneneheo – wczesnoszejeńska nazwa: „ci ze sterzącymi zębami”;

Tse-sa do hpaka – przez Hidatsa: „ludzie-wilki”;

Ho -ni'-i-tani-o – przez Szejenów: „ludzie-młode wilki”.

Historia

Uważa się, że Pawnee od samego początku swego istnienia zamieszkiwali tereny, na których zostali opisani w czasach historycznych. Istnieje jednak kilka tez twierdzących, że przybyli oni ze wschodu lub południa. Znajdowali się nieco z boku głównego szlaku odkrywców, więc nie ponieśli dużych strat w wojnach z białym człowiekiem. Wojowali jednak z innymi plemionami, szczególnie z Dakotami. Początkowo zamieszkiwali tereny Nebraski, jednak traktaty podpisane z rządem Stanów Zjednoczonych pozbawiły ich wszelkich ziem, prócz małego skrawka będącego rezerwatem. Wkrótce i to zostało im odebrane, a plemię przeniesiono do Oklahomy, gdzie żyje do dziś.

Fikcja, czyli to, co może posłużyć za materiał na scenariusz

Arapaho, Komancze i Szejeni nie bez powodu nazywali Paunisów ludźmi-wilkami. Każdy bowiem urodzony w Czasie Wilka miał obowiązek uczestniczyć w pewnym rytuale, nazwanym przez Pawnee „Rytuałem Przemiany”.

Mężczyźni, którzy doznali wcześniej tego zaszczytu, gromadzili się w tipi szamana. Młody wojownik, który miał być poddany rytuałowi, przybywał dopiero późnym wieczorem. Wtedy to noszący na plecach skórę wilka szaman razem z zebranymi rozpoczynał ceremonię. Przez kilka godzin modlono się do opiekuńczych duchów, aby dały młodemu wojownikowi siłę potrzebną do Przemiany. Po północy wszyscy mężczyźni udawali się na pobliskie wzgórce, aby dokończyć rytuał. Na miejscu rozpalano ognisko

i tańcem połączonym ze składaniem ofiary z kilku przepiórek wzywano Ojca Wilka. Po kilkunastu minutach zwierzę przybywało do zebranych. Szaman, po oddaniu wilkowi czci, prowadził ku niemu chłopca. Ten po chwili odchodził za Ojcem. Wracał dopiero po kilku godzinach, a na jego ciele widoczne były ślady po ugryzieniach. Żaden z chłopców, którzy poddani byli rytuałowi, nie pamięta, co działo się po tym, jak oddalali się od grupy.

Mężczyźni, którzy przeżyli Przemianę, stają się Pawnee, czyli, można by rzec, wilkołakami. Chrońnią oni plemię i ziemię, która im jeszcze pozostała, przed białym człowiekiem.

POMOCE

Pomoc nr 1 – artykuły z *Glenwaters Times* z roku 1970

Horror w Glenwaters

Śmierć 28-letniego drwala. Znaleziono ciało okazało się straszliwie zmasakrowane. „Wyglądał, jakby pies go zagryzł” – mówi pan Johnson, człowiek, który odnalazł ciało. Czyżby naprawdę po okolicach Glenwaters krążył pies-zabójca? Policja nie wyklucza sprytnego morderstwa. Chwilowo brak jakichkolwiek dowodów.

Duch-morderca?

Indianie winą za morderstwo obarczają tajemniczego ducha lasu. Podobno wywodzi się on z kultury plemienia Pawnee, czyli Ludzi-Wilków, jak zwą ich Arapaho. Kim jest ów tajemniczy Duch Lasu? Czy naprawdę istnieje? Morderca rzeczywiście wydaje się być duchem, gdyż policja jak dotąd nie zdobyła żadnych dowodów jego istnienia.

Pomoc nr 2 – artykuł dotyczący sprawy Indian – *Glenwaters Times* numer bieżący

Pawnee protestują

Indianie Pawnee nadal domagają się zwrotu odebranych im ziem dawnego rezerwatu nieopodal Glenwaters. „Jeśli nie oddacie nam lasu, las się zemści” – mówi wódz Ludzi Wilków. Jak mamy to rozumieć? „Pewnie znów zainteresuje ich Duch Lasu” – mówi jeden z drwali, nie kryjąc rozbawienia.

BOHATEROWIE NIEZALEŻNI

Dash Henderson

S	15	KON	14	BC	14
MOC	12	ZR	14	WG	12
INT	13	WYK	15	P	60

Umiejętności:

Piła łańcuchowa 65%

Strzelba 55%,

opór 60%

Mark O'Neal

S	13	KON	12	BC	11
MOC	11	ZR	12	WG	13
INT	12	WYK	16	P	55

Umiejętności:

Obsługa ciężkiego sprzętu 55%

Piła łańcuchowa 40%

Topór 40%

Wspinaczka 46%

Henry Peterson

S	14	KON	13	BC	13
MOC	13	ZR	12	WG	11
INT	11	WYK	16	P	65

Umiejętności:

Obsługa ciężkiego sprzętu 37%

Piła łańcuchowa 50%

Strzelba 35%

Topór 40%

Greg Jackson

S	16	KON	14	BC	15
MOC	12	ZR	13	WG	14
INT	12	WYK	14	P	60

Umiejętności:

Obsługa ciężkiego sprzętu 34%

Piła łańcuchowa 67%

Strzelba 42%

Wspinaczka 43%

James „Howling Wolf” Whiteclaw - Pawnee

Niektóre jego cechy posiadają podwójną numerację. Pierwsza dotyczy jego osoby pod postacią ludzką, druga – pod postacią człowieka-wilka.

S	12/21	KON	11/17	BC	12/18
MOC	14	ZR	12/20	WG	11/0
INT	13	WYK	15	P	43

Umiejętności:

Piła łańcuchowa 32%

Topór 33%

Broń w postaci człowieka-wilka*:

Pazury 60%, obrażenia 1k8+mo

Ugryzienie 70%, obrażenia 1k6+mo

* może atakować na dwa sposoby w jednej rundzie

Napisał szejch Dawid Leszczak

NIE MA BOGA PRÓCZ ALLAHA...

czyli islamu opisanie

Witaj, o niewierny! Mam nadzieję, że tym artykułem zdołam nawrócić Cię na prawdziwą i jedyną wiarę, wiarę w Allaha. Wiesz już zapewne, że „nie ma Boga prócz Allaha, a Mahomet jest Jego Prorokiem”, to jednak dopiero wstęp do poznania tej barwnej i arcyciekawej religii. Islamu. Słuchaj więc i uwierz!

TROCHĘ PRZYPOMNIENIA NA POZĄTEK

Islam to najmłodsza z trzech wielkich religii uniwersalnych. Jest wiarą objawioną. Kontynuuje tradycje chrześcijan i Żydów, a naczelnym dogmatem islamu jest oczywiście wiara w „Boga jedynego, który Niebo i Ziemię stworzył”, ale nie jest to dogmat jedyny. Co ciekawsze, religia ta jest również po części prawem, prawem religijnym, tak zwanym *szari'a*.

Niech jednak nikt nie myśli, że muzułmanie nic sobie z przykazań Allaha nie robią. Otóż robią! I to wiele – tak zwana moralność muzułmańska, określana jako *ilm al-achlak*, jest niezwykle silna i czuć w niej wiarę w to, czego muszą przestrzegać. Cały surowy system prawa muzułmańskiego można znaleźć w *Koranie*, ale nie czytaj go od razu, możesz się bardzo zrazić.

Jest w błędzie jednak ten, kto myśli, że islam to parę praw i jakiś kiepski dogmat, oj myli się! Otóż na islam składa się między innymi filozofia arabska, historia oraz kultura i sztuka, a szczególnie architektura.

Islam to jednocześnie państwo i wiara, islam to połączenie władzy świeckiej z duchowną. Islam to wszystko. Jest to religia ściśle monoteistyczna, nie dopuszcza cienia wątpliwości, że mógłby istnieć inny Bóg, nie ma też świętych (poza Prorokiem). Co ciekawe, muzułmanie nie posiadają w ogóle instytucji kościelnej, nie ma więc rozrośniętej

hierarchii duchownej.
Co ciekawsze – islam odnosi się negatywnie do celibatu, zachęca do małżeństw, nawet do wielożeństwa! Nawołuje jednak do poświęcania uwagi rodzinie.



Paweł Moszczyński



NACZELNE DOGMATY ISLAMU, czyli *La ilaha illa Llahu*

Islam nie ma tylu dogmatów, co chrześcijaństwo, muzułmanie nie posiadają bowiem centralnej władzy duchownej, która mogła by je ustalić. Jednak są pewne prawdy, w które każdy muzułmanin powinien wierzyć i uznać je za dogmaty. Zapisane są one w *Koranie*.

Naczelną gałęzią religii muzułmańskiej jest *din* (dosłownie „filozofia religii”), później zaś dopiero *islam*. Na rzeczony islam składają się zaś *ishan* – czynienie dobra i *iman* – wiara w Allaha. To są naczelnne dogmaty ujęte w dużym skrócie. Wierny, który przestrzegał będzie tych prawd objawionych, znajdzie się bez wątpienia w raju.

Dalej trzeba dodać o zdaniu, które każdy muzułmanin mówi po tysiąc razy dziennie – *La ilaha illa Llahu*, czyli „Nie ma Boga prócz Allaha” – jest to jawny wyraz sprzeciwiania się jakimukolwiek politeizmowi. A są i politeiści w islamie, zwani *muszrikun*, dodają oni Allahowi pomocników i towarzyszy, za co zostali napiętnowani jeszcze gorzej niż kacerze w katolicyzmie. Inną sprawą jest to, że „Allah nie jedno ma imię” – jak powiedział Prorok. I nie jest to wcale bluźniercze ani obrazoburcze, otóż w *Koranie* jest 99 imion Allaha, które stanowią epitety i różne słowa wyrażające uwielbienie (np. O Ty Rzeczywisty, Żyjący i Jedyny). Jeśli zaś chodzi o stosunek muzułmanów do niewiernych, to trzeba przyznać, że tolerancja jest na poziomie zerowym, piętnowanie innowierców (*kafirun*) to chleb powszedni.

JANIOŁY CZY IFRITY, czyli mitologia islamska

Wiedz, o niewierny, że na początku był Allah, on stworzył światło, wiedz, że nasze stworzenie świata nie różni się wiele od tego, co opisują w Waszym *Piśmie Świętym*. Wiele rzeczy jest podobnych, racz więc mnie wysłuchać i zagłębić się w mitologii islamu.

Aniołowie – wbrew pozorom – istnieją w islamie. Zostali utworzeni ze światła, aby służyć Allahowi. Jest ich pięciu:

Micha'il – strażnik światła;

Israfil – ten, który ma zadąć w trąbę, gdy nastanie Sąd Ostateczny;

Azrail – anioł śmierci;

Dżibril – roznoszący Boskie rozkazy;

Iblis – inaczej Szatan.

Otóż gdy Allah stworzył pierwszego człowieka, zmusił dumne anioły do oddania mu pokłonu, uczyniły to wszystkie z wyjątkiem Iblisa. Ów Iblis zbuntował się i nie chciał czcić tego, który został stworzony z prochu (sam był w końcu stworzony ze światła). Allah go przeklął i po dziś dzień kusi on wiernych do sprzeciwienia się Jedynek. Jest jednak pocieszenie – na końcu czasów zostanie on strącony w otchłanie piekielne.

Co zaś się tyczy popularnych džinnów i ifritów, to są to demony, twory utworzone z pary i płomienia przez Iblisa. Ifrity mogą pomagać i szkodzić, nie należy im nigdy ufać, wiara w nie była rozpowszechniona jeszcze przed powstaniem islamu. O dziwo, została formalnie przejęta przez muzułmanów. Dlatego wierni tatuują na ciele wersety z *Koranu*, by chronić się przed złymi mocami niektórych džinnów.

W *Koranie* są setki aluzji do końca świata czy Sądu Ostatecznego. Gdy nadejdzie Koniec Dni, wzrośnie bezbożność wiernych, niewierni zajmą i zburzą świątynię w Mekce, cały *Koran* zostanie spalony, a Iblis zbierze obfity plon z niewiernych. Ostatecznie nadejdzie wcielenie Iblisa, który będzie panował dni czterdzieści. A gdy na Ziemię zstąpi Allah, zostanie zabity i nastąpi Sąd. *Koran* podaje opis, iż uczynki będą ważone na wadze, na jednej szali dobre, na drugiej złe. Później zaś ludzie zostaną skierowani do piekła (*nar* lub *gehenna*) oraz raju (*dżanna*). O piekle nie ma w *Koranie* dużo, jedynie to, że jest podzielone na siedem kręgów, każdy gorszy od poprzedniego. W ostatnim kręgu znajduje się studnia bez dna i drzewo z głowami demonów zamiast liści (*zakkum*). Więcej *Koran* mówi na temat raju. A jest to cudowne miejsce! Strumienie płyną mlekiem i miodem, a po ogrodzie przechadzają się *hurysy* – dziewice, które na zawsze pozostaną dziewicami.

Ostatnią sprawą, jaką poruszę, jest *kadar* czyli przeznaczenie. Jest to ważny artykuł wiary muzułmańskiej, traktuje o tym, że „nic na świecie nie dzieje się samo” i „Allah decyduje o tobie jeszcze przed twym poczęciem”. Islam wyraża się w tej teorii jasno, Bóg kieruje wszystkimi naszymi poczynaniami i najlepiej wie, co jest dla nas dobre. Jednak teoria ta była często podważana przez muzułmańskich myślicieli, szczególnie w X w. n.e., gdyż wynika z niej, że jako ludzie nie posiadamy cienia własnej woli. Problem przeznaczenia ciągle budzi wątpliwości ludzi wierzących, więc myśliciele ciągle doszukują się między wersetami *Koranu* jakiś ukrytych myśli na ten temat.

O PROROKACH SŁÓW PARĘ, czyli naznaczeni przez Allaha

Prorocy są stawiani w islamie dużo wyżej od aniołów, ponieważ są ludźmi, których Bóg wyznaczył do wypełnienia Misji, a żaden anioł nigdy tego nie dokona. Najbardziej znanymi prorokami byli Mojżesz, Noe, Abraham, Jezus i Muhammad. Wszyscy posiadali dar czynienia cudów, jednak jak głosi *Koran*, jedynie Muhammad wykorzystał ten dar właściwie – do objawienia Allaha. Mistycyzm muzułmański – *sufizm* – uczynił z niego „człowieka doskonałego”. Prorocy odegrali równie ważną rolę w teorii polityki muzułmańskiej i poglądach na system „państwa doskonałego”. Wiadomo, że każdy prorok ma do spełnienia swoją Misję, ale tę można już różnie rozumieć.

O niewierny! I tak doszliśmy do najważniejszej części islamu, do pięciu filarów, którymi są wyznanie wiary, modlitwa, post, jałmużna i pielgrzymka do Mekki. Z tego pisma dowiesz się, jak czynić modlitwę i kiedy pielgrzymkę odbyć. Dowiesz się też coś o *szari'a* – czyli prawie muzułmańskim. Jeśli zaś zaciekawi Cię szósty filar – *dżihad*, także możesz o nim przeczytać. Muszę tu jeszcze, chcąc nie chcąc, dodać, że wszystkie filary islamu rzadko są przez wiernych przestrzegane. Jest to smutne i z pewnością godne potępienia, lecz wynika z wrodzonego lenistwa muzułmanów.

SZARI'A, czyli prawo

Koran zawiera mnóstwo nakazów i przepisów, do których powinni stosować się wierni. Wszystkie te przykazania, rozwinięte i rozpisane, funkcjonują jako *szari'a* – prawo.

Prawo to, oparte na *Koranie* i *sunnie*, stanowi wszystko, co czynić powinien każdy wierny.

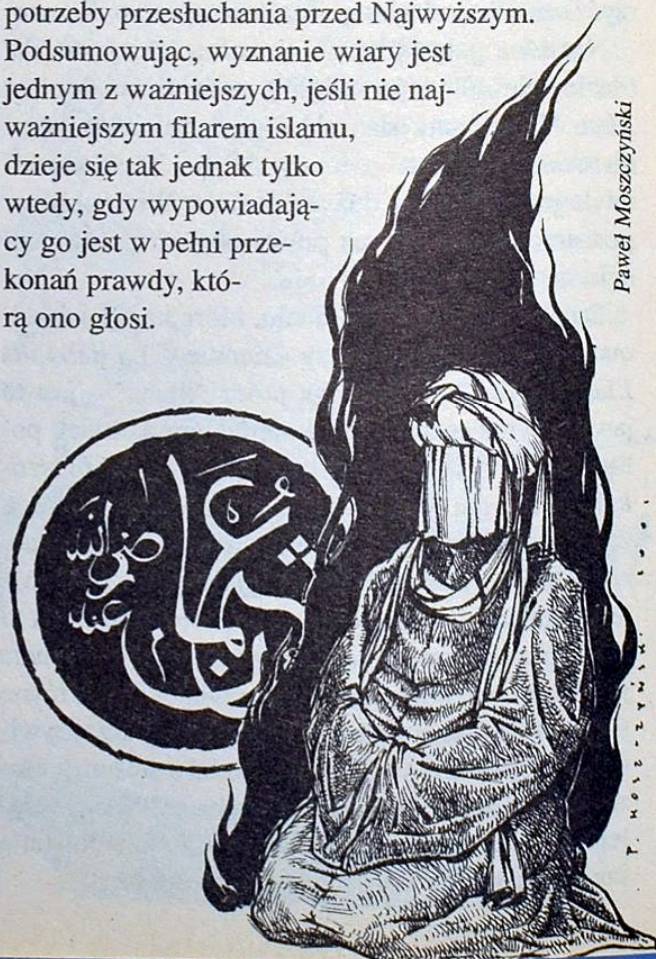
Szari'a podzielić można praktycznie na pięć części: 1. obowiązki, których wypełnianie jest nagradzane, a niewypełnianie – karane; 2. obowiązki zalecane, nie karane w przypadku zaniedbania; 3. czyny moralnie i prawnie obojętne; 4. czyny odradzane, lecz nie zakazane; 5. czyny zabronione i karane.

Największą i najgorszą zbrodnią według *szari'a* jest odstępowanie od wiary, następnie zaś: morderstwo, nierząd, picie wina, sodomia, kradzież, fałszywe świadectwo, odmawianie jałmużny obowiązkowej i oszczerstwo. Jak widać więc, to religijne prawo pokrywa się z normami prawnymi przyjętymi w świecie.

ARKAN AD-DIN, czyli wszystkie pięć głównych filarów

1. *Szahada* – wyznanie wiary

Wyznanie wiary w islamie to rzecz prosta i krótka, ogranicza się do wypowiedziania zdania *La ilaha illa Llahu wa – Muhammad rasul Llahi*. Przez wypowiedzenie tej formuły niewierny może zostać muzułmaninem. Wierny zaś musi ją recytować do końca życia, we wszystkich okolicznościach, kiedy pragnie pomocy Allaha. Zdanie to ma podkreślić wyłączność i „jedyność” Allaha. Samo słowo *szahada* rozumieć można różnie, dosłownie zaś oznacza „świadectwo”. Muzułmanin, który walczy za wiarę i wypowie je przed śmiercią, zasługuje na miano *szahid* – świadka. Wierny może w ten sposób dostać się do raju bez potrzeby przesłuchania przed Najwyższym. Podsumowując, wyznanie wiary jest jednym z ważniejszych, jeśli nie najważniejszym filarem islamu, dzieje się tak jednak tylko wtedy, gdy wypowiadający go jest w pełni przekonany o prawdziwości, którą ono głosi.



Paweł Moszczyński

2. Salat – modlitwa

Modlitwa to zespół rytualnych ruchów, gestów i recytowania wyjątków z *Koranu*.

Zgodnie z zasadami, prawowierny muzułmanin powinien odprawiać modły aż pięć razy dziennie: o wschodzie słońca (*salat as-subh*), w południe (*salat as-zuhr*), po południu (*salat al-asr*), o zachodzie słońca (*salat al-maghrib*) i w nocy (*salat al-isza*) – ustalili tak „kalifowie sprawiedliwi”. Modlitwy są jedną z ważniejszych części wiary islamskiej i obowiązują absolutnie każdego, a nie odprawiający ich traktowany jest jak niewierny. Zwykle modlitwie powinna towarzyszyć ablucja, czyli oczyszczenie ciała, bowiem jak mawiał Prorok: „czystość jest połową modłów”. Wierny tuż przed modlitwą myje twarz, ręce i łokcie, pilnie bacząc, by się powtórnie nie zabrudził, bowiem wtedy modlitwa jest nieważna. Modły, jak mówi *Koran*, można wykonywać w meczecie lub poza nim, lepsze są jednak (według słów Proroka) modlitwy w meczecie. Jeśli wierny modli się poza meczetem, powinien użyć dywanika modlitewnego – *sadżdżada*. Sama modlitwa odbywa się następująco:

1. Najpierw wierny odmawia intencję modlitwy – *nijja*.
2. Wierny stoi prosto z rękami na wysokości ramion i powtarza „Allah jest wielki!” (*Llah Akbaru*), jest to wprowadzenie do stanu modlitewnego – *ihram*.
3. Wierny wkłada lewą rękę do prawej i recytuje „surre otwierającą” – *Fatiha*, z *Koranu*.
4. Wierny skłania się, dotykając dłońmi kolan – jest to *ruku* (skłon głęboki).
5. Wierny wyprostowuje się i podnosi ręce do góry, mówi „Allah słucha tego, kto Go sławi!”
6. Wierny klęka, później pada na twarz i bije pokłony, dotykając nosem ziemi. Jest to *sudżud* – najważniejsza część modłów.
7. Pozostając na kolanach, wierny siada po turecku (na piętach) – jest to *kuud*.
8. Na zakończenie wierny powtarza *sudżud* (pokłony).

Wszystkie gesty wykonywane w czasie modlitwy nazywają się *raka*.

Trzeba jeszcze dodać, że po zakończeniu i na początku modłów wierny powinien wypowiedzieć wyznanie wiary (*szahada*). Szczególnie ważna w islamie jest *salat ala al-majjit* (modlitwa za zmarłych), którą każdy wierny ma obowiązek wykonywać.

Co zaś się tyczy modłów w meczecie, to muszą być odprawiane twarzą w stronę Mekki, czyli ku niszy *mihrab*, która ów kierunek wskazuje. W czasie modłów wspólnych powinny odbywać się także „wezwania” (*azan*), czyli taka część modlitwy, gdy każdy wierny wypowiada inwokacje chwalcące Allaha.

3. Zakat – jałmużna

Jałmużna w islamie, to wszystkie prawem przypisane datki na rzecz ubogich, jednak istnieją też

jałmużny dobrowolne, te są najcenniejsze i na tę Allah zwraca największą uwagę.

Stanowią one oczyszczenie z nieczystych dóbr tego świata, stąd też słowo *zakat* znaczy „oczyszczenie”. Jałmużna dobrowolna (*zakat sadaka*) jest bardziej wyrazem litości nad ubogimi, niż jej prawnie przypisany odpowiednik. Bowiem jałmużna obowiązkowa stała się z czasem traktowana jak „podatek od wzbogacenia”, a nie jak dar płynący z serca. Jest ustanowione, że im wyższe są zarobki muzułmanina, tym wyższy musi płacić zakat.

Co dziwne, nie zawsze zdarza się, że jałmużna trafia do potrzebujących, często przeznacza się ją na utrzymanie bogatych meczetów czy wystawne życie imamów. Ogólnie, jałmużna jest nakazana i co miesiąc musi ją płacić każdy zarabiający muzułmanin zwierzchnikowi społeczności islamskiej na danym terenie.

4. Saum – post

Tradycja islamskiego postu sięga daleko przed rodziny Proroka, zwyczaj ten został przejęty od Żydów i chrześcijan, zaś ma wyrażać szacunek do Allaha i zdolność wyzbycia się dla niego wszelkich przyjemności. Miesiącem postu u muzułmanów jest *ramadan*. Post powinien być przestrzegany w sposób następujący:

1. Przed świtem każdego dnia nie wolno tknąć wierzchu ni kruszyny, ani oddawać się przyjemnościom seksualnym.
2. Post mniej ścisły obowiązuje od zachodu do wschodu słońca i wolno w ciągu dnia zjeść dwa lekkie posiłki.
3. Dzień powinien być spędzony w większości na modłach i rozmyślaniu o potędze Allaha.

Jak więc widać, post islamski jest rygorystyczny, szczególnie że kto postu nie wypełnia, uważany jest za niewiernego. Post ów stanowi najlepszą pokutę za grzechy popełnione w innych miesiącach. Dokładnie po skończeniu postu, pierwszego dnia miesiąca *szawwal*, obchodzi się jedno z radośniejszych świąt islamskich, „święto przerwania postu” – *id as-saghir*.

Wtedy też daje się ubogim największą jałmużnę w roku, zwaną *zakat al-fitr*. Od postu zwolnieni są ludzie chorzy, starcy i kobiety brzemiennie, ale muszą uiścić dużo większą jałmużnę dla biednych. Co się tyczy innych postów, to można je wykonywać przez cały rok w celach np. uproszenia Allaha o coś. Jeśli zaś post ramadanu zostanie przerwany, wtedy obowiązuje wiernego *kaffara*, czyli post, który można odprawić w dowolnych dwóch miesiącach.

5. Hadżdż – pielgrzymka do Mekki

Piątym filarem jest pielgrzymka do miasta Proroka – Mekki. Obowiązek ten powinien spełnić każdy

wierny przynajmniej raz w życiu. Zwolnieni z niej są jedynie ci, dla których jest ona niemożliwa z punktu widzenia materialnego. *Hadżdż* to bez wątpienia trudna wyprawa, szczególnie jeśli ktoś jest Tatarem i musi taką pielgrzymkę odbyć z Rzeczypospolitej.

Hadżdż odbywa się raz w roku, w miesiącu *al-hidżdża*. Historia pielgrzymki sięga jeszcze epoki przedmuzułmańskiej, jako że Mekka, to centrum religijne Arabów już od zarania dziejów, kiedy jeszcze istniała tam główna świątynia bóstw pogańskich. Świątynię ową zniszczył Muhammad, budując na jej miejscu Dom Boży (*Al-Kaba*). Jeśli zaś chodzi o sam przebieg pielgrzymki i zwyczaje jej towarzyszące, to trzeba wspomnieć o tzw. rytuale okrażania, rzucaniu kamieniami czy wreszcie Końcowej Ofierze. Wszystkie te specyficzne zwyczaje nadały islamskiej pielgrzymce specjalnego wydzźwięku.

Teraz parę słów o świątyni *Al-Kaba*. Jest ona zbudowana z kamienia otaczających Mekkę gór, posiada też rozległą marmurową podstawę. Specyfiką świątyni są trzy Kąty (Syryjski, Jemeński i Iracki), nazwane tak ze względu na położenie. Centralnym punktem meczetu jest ściana z wmurowanym słynnym „czarnym kamieniem”. Świątynia wysłana jest specjalnym dywanem z czarnego brokatu – *kiswa*. Na zewnątrz znajduje się ścieżka pielgrzymia, którą należy okrażać, by osiągnąć stan sakralizacji (przez rytuał okrażania) – *tawaf*, cały zaś teren świątyni to miejsce święte (*haram*) i nie można zabrać z niego nawet grudki ziemi.

Przed wejściem do meczetu należy mieć specjalny strój – *izar*, czyli okrycia nie szytego, zawiązywanego po prawej stronie ciała. Zaraz po wejściu na teren meczetu wierny powinien zakrzyknąć „*Labbaik!*” („Jestem na Twe rozkazy!”). Następnie rozpoczyna się ceremonia okrażania, podczas której wierni siedem razy okrażają meczet. Potem następuje *saj*, czyli obiegnięcie dwóch pagórków, *Safa* i *Marwa*. Obie ceremonie stanowią „pielgrzymkę mniejszą” (*umra*), która nie jest najważniejsza, choć obowiązkowa dla każdego pielgrzymy. Dopiero potem wierni mogą odbyć drugą, ważniejszą część, czyli wspomniany *hadżdż*. Podczas *hadżdżu* muzułmanie odwiedzają grób Proroka w Medynie, składają ofiarę i rzucają kamyczkami w *Al-Muzdalifa* (trzy rytualne kopczyki kamieni).

Pielgrzymka do Mekki jest bardzo ważna dla każdego muzułmanina, bowiem widzą oni w niej sposób na wyproszenie u Allaha łask, oczyszczenie się z grzechów czy podziękowanie Jedynemu. Bez wątpienia jest to też tradycja, która jednoczy i łączy, budując solidarność wyznawców islamu z wszystkich zakątków

świata, jako że jednakowo kalif, jak i żebrak uczestniczą w owej pielgrzymce.

6. *Jihad* – Święta Wojna

Jihad to specyficzny obyczaj muzułmański, uznawany za szósty filar islamu. Polega on na tym, iż ten, kto przeleje krew podczas wojny z niewiernymi, jest natychmiast wpuszczany do raju. Nazywa się to *Jihad*, czyli Święta Wojna. Każdy muzułmanin, choćby za życia był kompletnie bez wiary, ma szansę tą chwalebną śmiercią odkupić wszystkie swoje grzechy. Najwyższe poświęcenie i oddanie doprowadziło współcześnie do powstania islamskich grup fanatycznych. Tatarzy również uważają wojny z Rzeczypospolitą za osobisty *Jihad*. Na tej zasadzie religia miesza się z polityką i jest to przez groźnych fanatyków używane do własnych celów.

Zwyczaj Świętej Wojny powstał jeszcze przed czasami Proroka i o dziwo Prorok uznał go za całkowicie legalny. To właśnie *Jihad* jest powodem wszystkich krucjat i zamachów, jakie mają miejsce wszędzie, gdzie pojawia się muzułmanie. Jest on uważany za czarną plamę na honorze islamu, jednak czy chrześcijanie nie postępują podobnie? Sami odpowiedzmy na to pytanie.



Paweł Mosczyński

MECZETU OPIS, czyli jak budowla sakralna wygląda, z zewnątrz i od środka

Meczety to, jak każdy wie, świątynia wyznawców islamu. Meczety jednak różnią się od siebie znacznie, nawet bardziej niż kościoły między sobą. Są wspaniałe meczety jak Al-Kaba, w których człowiek nie wie, na czym oko zatrzymać, ale są i ubogie drewniane meczetiki, i takich właśnie jest mnóstwo wśród Tatarów polskich. Skupmy się jednak na budowie.

Meczety to budowla na planie prostokąta, zwykle otoczona krużgankami. Najważniejszym punktem meczetu jest przylegająca do niego, od strony Mekki, sala modlitw (*haram*). Sala ta jest wysłana dywanem, który jest bardzo ważny. Zwyczaj nakazuje, by przed wejściem na dywan ściągnąć buty. To w *haramie* znajduje się *mihrab*, czyli bogato zdobiona ściana wyznaczająca kierunek Mekki, czyli tym samym kierunek modlitwy. Do *mihrabu* przylega kazalnica, z której imam wygłasza kazania, również bogato zdobiony *minbar*. Do innych elementów charakterystycznych meczetu można zaliczyć minaret, czworoboczną wieżę, z której muezzin pięć razy dziennie wzywa wiernych na modlitwę. Rzecz jasna, kobietom do męskiej części meczetu wejść nie wolno, modlą się one w osobnym, kobiecym *mihrabie*.

Dodać trzeba, że w tatarskich meczetach nie ma w ogóle minaretu, jako że nie wolno im ich w Rzeczpospolitej stawiać, wobec tego więc muezzin nawołuje wiernych, chodząc po ulicach.

Meczety łatwo poznać po tym, że okna w nim są zasłonięte i zwężające się ku górze, na wieżyczce zaś umieszczony jest mały półksiężyc – symbol islamu.

SŁOWO O PSACH NIEWIERNYCH, czyli o sufitych i innych odgałęzieniach islamu

Wiedz, że i islam nie jest wolny od psów niewiernych, które knują i kombinują, jak by tu przeinaczyć słowa Proroka, bądź doszukać się błędu w *Koranie*. Jest ich wielu, są ogólnie nielubiani i uznawani za niewiernych, a większość z nich jest kamienowana i poniżana. Czasami jednak zdarza się, że co poniektórzy parę słów mądrych powiedzą – rzadko bo rzadko, ale jednak.

Posłuchaj więc tego, co chcę Ci powiedzieć.

Najstarszym heretyckim ruchem w islamie był charydżytyzm. Kacerze ci powstałi przez konflikt kalifa Alego z wiernymi. Byli oni potępiani i zabijani,

wielu z nich poniosło śmierć męczeńską i są wśród charydżytów uważani za proroków. Są to najwięksi i najskańszajsi fanatycy spośród muzułmanów, u nich szerzył się najokrutniejszy i najbardziej zabójczy *Jihad*. Podczas konfliktu Alego z wiernymi wytworzyła się jeszcze druga grupa, stojąca za Alim – byli to szyici. Szyizm stoi w obronie wszystkiego, co mówił kalif Ali, odrzuca niektóre prawdy głoszone przez Proroka, zastępując je heretyckimi słowami tegoż kalifa. Prócz tego imamowie szyizmu posiadają *isma* (immunitet czystości) i zaświadczenie o nieomyślności głoszonych przez nich Słowa.

Ostatnim i najważniejszym odłamem jest sufizm, zwany także mistycyzmem islamskim. Inspiracją dla sufistów są piękne wiersze i poezja arabska, przyznawali się też oni do szerzenia islamu bez rozlewu krwi. Sufici zrezygnowali z szóstego filaru islamu (*Jihad*). Nazwa tego odłamu pochodzi od słowa *suf* (dosł. „okrycie z grubej wełny”), czyli szaty, jaką nosili imamowie suficy. Ważny wpływ na sufizm wywarła filozofia grecka, widać, jak przesiąkł on wręcz mądrościami Hellenów. Jako że sufici mówią o wzajemnej miłości, są zwalczani przez ortodoksyjnych muzułmanów, którzy uważają ich za niebezpiecznych. Islam jest bowiem przesiąknięty swego rodzaju bezlitosnością i surowością, nie ma w nim miejsca na przebaczenie i miłość. Sufici wierzą też, że Allah jest nieskończenie dobry, z czym nie zgadzają się pozostałe odłamy islamu.

ZAKOŃCZENIE (tylko dla oczu Wiernych!)

Tak więc mam nadzieję, o Wybrany, że postąpisz według wskazówek i stąpać będziesz prawą ścieżką Pana naszego, Allaha. Jeśli by się miało stać inaczej, niech już Cię ogień piekielny pochłonie, a Twój imam niech spali Twe zwłoki, a popiół plugawy rozsypie w stronę Mekki!

Liczę, że udało mi się spełnić mój, jako proroka, obowiązek i choć jedna dusza niewiernego psa zostanie zbawiona. W końcu islam jest tą religią, w którą warto wierzyć, islam otwiera bramy do raju, islam pozwala na rozmowę z Panem jedynym – Allahem!

Ale zakończę już wszystkie te wywody, w końcu każdy prawowierny Tatar mnie wyśmieje słowy: „Nic nowego, głupcze, nie powiedziałeś!”. Ja jednak wierzę, że jest gdzieś jeszcze ktoś, kto potrzebuje słów zbawienia, i że dostał on te traktaty w swoje ręce. Ale pora już kończyć, czas na *salat al-isza*! Zapamiętaj – *La ilaha illa Llahu!*

**Zebrał, spisał i przekazał do rąk Waszych:
szejch Dawid Leszczak**

Joanna Szaleniec z domu Tadeusiewicz, Maciej Szaleniec



GNIAZDO? DORMADRAALA

(POWIETRZNY OKRĘT III)

Oto oddaję w Twoje ręce, Mistrzu, trzecią część kampanii „Powietrzny okręt” (poprzednie części: **MIM** 09/2000 i 04-05/2001). W tej opowieści Twoi bohaterowie będą mogli skorzystać ze zdobytych w „Mgłach Gór Smoczych” informacji i odnaleźć legowisko prześladowanej ich bestii. Poniższa przygoda, jakkolwiek o wiele mocniej powiązana od poprzednich z kampanią, może po drobnych modyfikacjach zostać poprowadzona jako kontynuacja starć Twojej drużyny z jakimś innym potężnym horrorem.

W POPRZEDNIM ODCINKU...

Dzięki sprytnemu pomysłowi Hidalgo, trollego kapitana okrętu powietrznego, bohaterowie dowiedzieli się, iż siedziba horroru mieści się w Dżungli Serwos. Posiadają nawet ogólnikową lokalizację – wiedzą, iż mieści się ona gdzieś w dorzeczu Galangi. W bibliotece domu V'strimon przenieśli lokalizację leża horroru ze szkicu sporządzonego przez Hidalgo, na odpis t'skrangijskiej mapy rzecznej (elipsa oznacza rejon, w którym powinno znajdować się gniazdo horroru). Dodatkowo dowiedzieli się, iż horror współpracuje lub wykorzystuje Theran, by ci sprowadzali mu transporty niewolników – Pasje wiedzą po co!

Ich poprzednia bohaterska wyprawa zakończyła się w Pływającym Mieście domu V'strimon. Po tryumfalnej audiencji u samej shivalahali, licznych uctach i kongratulacjach przychodzi czas na odnalezienie bestii, która swymi intrygami zakłóca spokój Barsawii. Bardowie i trubadurzy będą na wyścigi prosić bohaterów o pierwszeństwo opisanie ich wyczynów po powrocie z wyprawy. Uderz w strunę pychy bohaterów, polectaj ich czule – niech aż rwą się dobrać potworowi do jego przebrzydłej, ekstraplanarnej skóry...

SAMODZIELNA PRZYGODA

Jeżeli chcesz poprowadzić „Gniazdo” jako samodzielną przygodę, wystarczy, aby Twoi bohaterowie mieli na pieńku z jakimś potężnym horrorem. Wystarczy również, aby dowiedzieli się o położeniu jego leża i fakcie, iż za pomocą theranńskiej floty powietrznej gromadzi on w swej sekretnej siedzibie niewolników. Proponuję Ci również, aby bohaterowie wyruszyli na swą wyprawę z Jeziora Ban, analogicznie do bohaterów kontynuujących kampanię.

PAROWIEC

Jak powszechnie wiadomo, najszybszym sposobem podróżowania po Barsawii jest Rzeka Wężowa. Również w tym wypadku najlepszym wyjściem jest dla bohaterów spłynięcie w dół rzeki jednym z parowców

domu V'strimon. Dług wdzięczności, jaki t'skrangi mają wobec Twoich bohaterów, zapewni im darmowe miejsce na jednym z handlowych statków płynących do wsi, która podlega *aropagoi* Domu Trzcina. Kapitan zgodzi się również, jednak po chwili wahania, dowieźć ich w pobliże wskazanego na mapie miejsca.

Statek kapitan Gurho Malave to 50-metrowy parowiec, wyposażony w jedną, tylną turbinę łopatkową i kilka potężnych dział ogniowych. Jego ładownice mogą pomieścić całkiem sporo ładunku. Teraz jednak kapitan wraca wraz z 25-osobową załogą do rodzinnej wioski, by podzielić się, jak co roku, zyskami ze swojej *niall*.

Bohaterowie zostaną przywitani na pokładzie z dużą serdecznością. Kapitan, postawna t'skrangijska o gustownym, czerwono-błękitnym grzebieniu, i jej sternik, Jakor Dohoir, oddadzą w ich posiadanie najlepsze kajuty. Całą załogę składa się wyłącznie ze t'skrangów, statek jest bardzo czysty i schludny, zaś jego ogniowy silnik miarowo pomrukuje pod pokładem.

Gdy tylko ostatnie formalności zostaną załatwione, dowódca straży będzie życzyć bohaterom powiedzenia. Przekaze im, iż shivalahala jest dumna z ich odwagi i że nie zapomni im oddania dla domu V'strimon. Gurho Malave da znak, cumy zostaną rzucone i statek majestatycznie odpłynie od doku Miasta Trzcina. Natychmiast na opustoszałe miejsce rzuci się kilka innych jednostek, czujnie krążących po torze wodnym wokół miasta w poszukiwaniu miejsc do cumowania. Statek zostanie powolutku przeprowadzony wprawną ręką sternika przez strefę podwodnych refs i skieruje się ku ujściu Węża. Wkrótce za rufą znikną strzeliste wieże miasta, a przed dziobem roztoczą się wody południowego odcinka Rzeki Wężowej.

Początkowo parostatek mija zamieszkane tereny w pobliżu Jeziora Ban. Jednak po kilkunastu godzinach po obu stornach rzeki pojawia się las, który z czasem przechodzi w gęstą dżunglę.

Dzień pierwszy mija zwyczajnie i bez wydarzeń, drugiego statek jest już w trzech czwartych drogi do swej wioski. Kapitan nie oszczędza paliwa i pełną parą pruje w dół rzeki.

Przedstaw załogę t'skrangijską jako wesółych marynarzy. Od pierwszego spojrzenia widać, iż kochają swoją pracę. Czują każdą zmianę nastroju rzeki, z każdego podmuchu wiatru potrafią wyczytać jej kaprysy. Z chęcią opowiedzą bohaterom o handlu na rzece i o sytuacji, jaka panuje w rejonie, w który obiecali się przetransportować graczy.

WOJNA PODJAZDOWA

Południowy odcinek Węża kontrolowany jest przez dom K'tenshin. Od wieków *aropagoi* Dziewięciu

Diamentów darzy dom V'strimon zajadłą nienawiścią. Rywalizacja obu domów wywodzi się jeszcze z czasów przed Pogromem, kiedy K'tenshin związali się z Imperium Thery i wspomagali jego ekspansję w Barsawii, w zamian czerpiąc handlowe korzyści. Również po Pogromie K'tenshin wspomagali Therę w czasie wojny throalskiej, chcąc odzyskać utraconą na rzecz domu V'strimon strefę wpływów. Co prawda po wojnie Dom Dziewięciu Diamentów podpisał „Traktat o Wolnym Handlu”, dzięki czemu jego parostatki mogą pływać swobodnie po całej Wężowej, jednak zapiekła nienawiść pomiędzy kapitanami obu domów nie raz doprowadzała do zbrojnych starć. K'tenshin cały czas stara się odzyskać tak zwane „skradzione wioski”, zaś dom V'strimon wspomaga rebeliancki dom T'kambras, prowadzący partyzancką wojnę przeciwko K'tenshin w okolicach Tylonu.

„Trzciniowa Obręcz” – parowiec, którym płyną bohaterowie – należy do jednej ze „skradzionych wiosek”, jak t'skrangi domu Dziewięciu Diamentów nazywają osiedla, które przeszły po Pogromie pod kontrolę *aropagoi* znad Jeziora Ban. Dlatego kapitan Malave bardzo ryzykuje, zapuszczając się na tereny kontrolowane przez wrogą *aropagoi*.

Malave jest świadoma niebezpieczeństwa i traktuje swą misję jako wyzwanie, jako swoistą realizację *jik'harra*. Będzie oczywiście dokładnie odmalowywać bohaterom niebezpieczeństwo, na jakie naraża statek i załogę – wszak od tego tylko wzrosnie jej chwała!

Tego samego dnia parostatek osiągnie wieże wioski. T'skrangi zatrzymają się tylko na chwilę, by przekazać *niall* zyski z całorocznego handlu. Uroczystości będą jednak musiały poczekać na powrót statku z misji...

JEZIORO PYROS

Pod wieczór parowiec wpłynie na wody Jeziora Pyros. O zmierzchu czerwone fosforyzujące glony pokrywające dno jeziora przydają wodzie upiorny kolor. Wydawać by się mogło, iż jezioro jest pełne krwi. Czas na zmianę nastroju opowieści – statek wpływa na teren kontrolowany przez wroga. Kapitan decyduje się płynąć nocą, by umknąć uwadze czujnych oczu k'teshińskich wartowników. Rozkaże również naładować działa ogniowe, przygotować broń. Poprosi bohaterów, by byli w każdej chwili gotowi do walki.

Wkrótce zapadnie zmierzch – pozostanie jedynie upiorna, szkarłatna poświata z dna jeziora. Statek będzie sunął z cichym pomrukiem silnika, który to mechanik specjalnie przestroił, by uzyskać maksimum efektywności przy minimum hałasu.

Podkręć, drogi Mistrzu, napięcie. Opisz mgłę podnoszącą się z powierzchni wody po zmierzchu. Pozwól bohaterom pierwszym dostrzec zarys patrolowca K'tenshin. Na ich znak zostaną wstrzymane maszyny, artylerzyści przycupną przy działach ogniowych, zalegnie cisza. Okręt wrogiego *aropagoi* przepłynie powoli w górę rzeki, nie zauważając skrytego w ciemnościach i mgłę niewielkiego frachtowca.

Nie pozwól, aby napięcie opadło – niech statek opuści akwen Jeziora Pyros i wpłynie ponownie na rzekę. Opisz, jak kapitan wprawną ręką prowadzi ster statku, nieustraszenie zagłębiając się w domenę K'tenshin. Gdy gracze przywykną do niebezpieczeństwa, gdy napięcie spadnie i powoli niebo zacznie rozjaśniać pierwszy brzask świtu – uderz. Zza zakrętu wynurzy się okręt wojenny K'tenshin, płynący wolno w dół rzeki. Ujrzawszy sylwetkę „Trzciniowej Obręczy”, natychmiast zawraca i ile ognia w silnikach, rusza do ataku!

STARCIE NA RZECIE

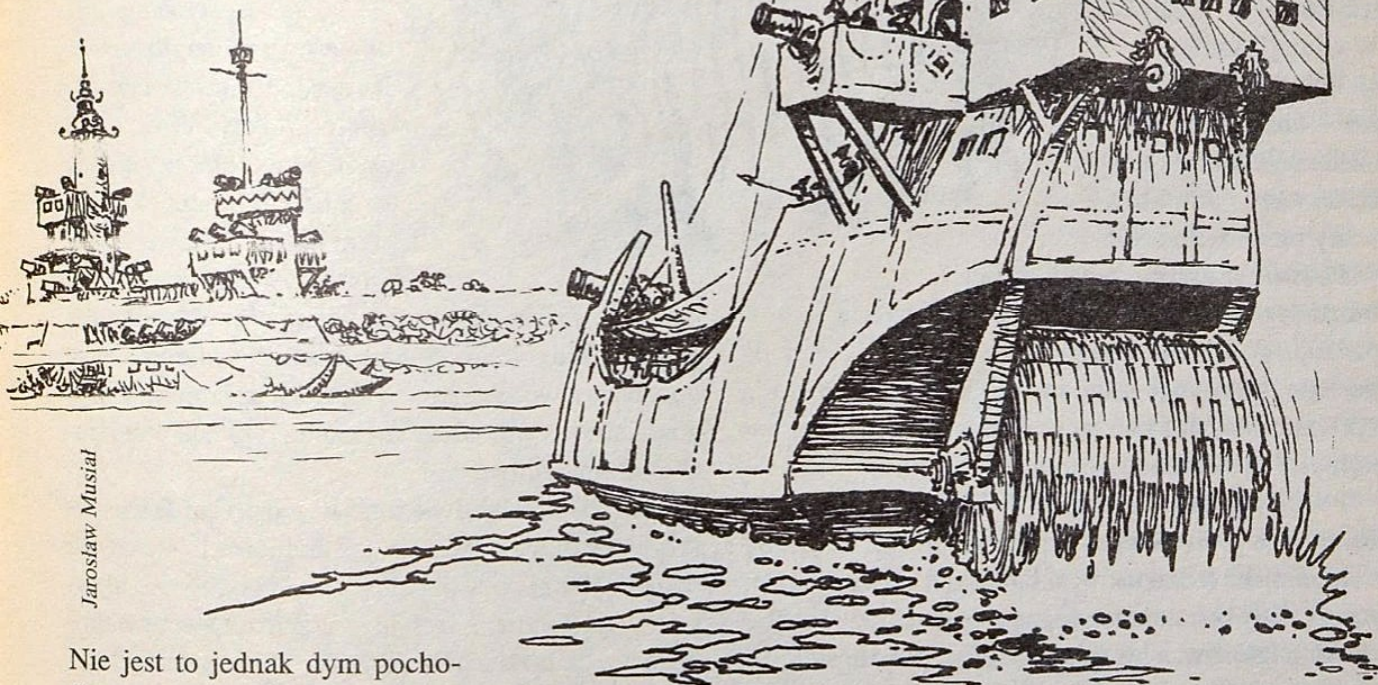
Charakterystyki okrętu znajdziesz w dodatku **Wężowa Rzeka** (str. 100-101). Jest to 80-metrowy, silnie opancerzony, najeżony działami ogniowymi okręt. Na jego rufie powiewa dumnie bandera Dziewięciu Diamentów. „Trzciniowa Obręcz” nie ma nawet szans na podjęcie równej walki. Mimo to Malave nie podda się tak łatwo. Przrzekła bohaterom dostarczyć ich jak najbliżej miejsca docelowego. Dlatego postara się teraz umknąć pościgowi. Oczywiście, nie może dopuścić do związania się abordażem – załoga okrętu przekracza liczebnością jej własną ponad pięciokrotnie.

Jeżeli chcesz, możesz rozegrać starcie zgodnie z zasadami zawartymi w **Wężowej Rzece**. Ja jednak proponuję rozwiązanie narracyjne. Ma to swój cel, wszak nie na darmo postawiłem na drodze bohaterów groźnego przeciwnika. Otóż chcę im pokazać Androgeosa Kokalosa, therańskiego agenta, z którym później przyjdzie się im jeszcze spotkać.

Rozpocznij więc bitwę od salwy dziobowych dział ogniowych okrętu. Cztery kule ogniowe osmałą dziobicę parowca handlowego. Zaraz po tym Malave nakaze zrobić zwrot i wypalić całą burtą w stronę idącego całą naprzód okrętu K'tenshinów. Opisz fontannę ognia, rozbryzgującą się o stalowy pancerz okrętu. Korzystając z powstałego dymu, kapitan będzie próbowała odskoczyć od wroga. Lecz dopiero wtedy silniki k'tenshińskiego okrętu zaczną pracować pełną mocą. Dwa wielkie koła łopatkowe będą mieć z wściekłością wodę. Potężny okręt z łatwością zacznie doganiać parowiec. W powietrzu zagwizdzą strzały. To okazja, by Twoi bohaterowie włączyli się do akcji. Niech wykażą się odwagą

i mimo lawinowego gradu pocisków rażą załogę wroga. Wtedy odezwą się również działa burtowe. Rozpęta się istne pandemonium. Kule ognia rozszarpia poszycie, zniosą nadburcia, roztrzaskają nadbudówki. „Trzciniową Obręcz” ogarnie ogień.. Będą martwi i ranni – nie oszczędzaj również bohaterów (jednak ich nie zabijaj). Wśród tego piekła niech dojrzą stojącego na mostku kapitańskim wrogiego okrętu, obok samego kapitana K'tenshinów, wysokiego, chudego człowieka w theriańskim, bogatym stroju.

Statek V'strimonów poniósł ciężkie straty, jednak kapitan Malave, nadal dumna i wyprostowana, pośród dymu i płomieni dzierży ster. Jeszcze nie powiedziała ostatniego słowa. Jednym ruchem skręca koło, zwracając statek w górę rzeki i krzyczy w tubę wiodącą do maszynowni. Z komina bucha czarny dym, koło łopatkowe zaczyna mieć wodę z niesamowitą wręcz szybkością. Jednocześnie działa z drugiej burty dają ognia, przykrywając rzekę tumanem dymu.



Jarosław Musiał

Nie jest to jednak dym pochodzący z palącej się esencji żywiołów. To sekretna broń Malave – pociski dymne. Dzięki nim stateczek ma szansę wyrwać się okrętowi. Malave prowadzi swoją jednostkę na ślepo, nie widząc brzegów rzeki – polega wyłącznie na swym instynkcie i pamięci. Będzie słyszeć jeszcze kilka salw z okrętu, jednak żadna z ognistych kul nie dosięgnie uszkodzonego statku.

Kapitan przywoła bohaterów do siebie. W jej oczach kręcą się łzy – załoga nie wróci w komplecie na coroczne święto do rodzinnego *niall*, a statek zamienił się ruinę. Powiadomi bohaterów, iż zostaną wysadzeni jak najbliżej brzegu – t'skrangijka poświęci dla nich swoją łódź wiosłową. Dalej będą musieli sobie radzić sami, gdyż „Trzciniowa Obręcz” musi umykać w górę rzeki – nie jest teraz w stanie ani kontynuować podróży, ani tym bardziej stawić czoło żadnemu zagrożeniu.

Zaopatrzeni w łódź, zapasy jedzenia i dobrą radę (by unikać brzegu kontrolowanego przez dom K'tenshin, który z pewnością już poszukuje ewentualnych rozbitków ze śmiałego parostatku), bohaterowie dotrą do bagnistego brzegu. Malave radziła im, aby zaryzykowali przeprawę przez dżunglę. Jakkolwiek pełna jest ona potencjalnych niebezpieczeństw, to jednak zagłębienie się w jej ostępy stanowi lepsze

wyjście niż śmiertelne zagrożenie ze strony *aropagoi*. Jeżeli jednak Twoi bohaterowie postanowią udać się okrężną drogą, wzdłuż brzegu (zbaczając tym samym z głównego szlaku naszej opowieści) – należy ich delikatnie przekonać do zaszycia się w lesie. Gdy nastanie dzień, ujrzą w oddali wieże rzecznej twierdzy K'tenshin, ludne osady na brzegach rzeki, duży ruch na rzece. Aż dziw, iż v'strimońskiemu statkowi udało się dotrzeć niezauważonemu tak daleko. Jeżeli to ich również nie przekona, możesz posłużyć się mniej delikatnym środkiem, jakim jest oddział t'skrangijskiej rzecznej straży, który na polecenie kapitana wojennego statku przepatruje brzegi w poszukiwaniu obcych. Zresztą, najkrótsza droga do leża horroru wiedzie przez las – więc bohaterowie na pewno dadzą się przekonać...

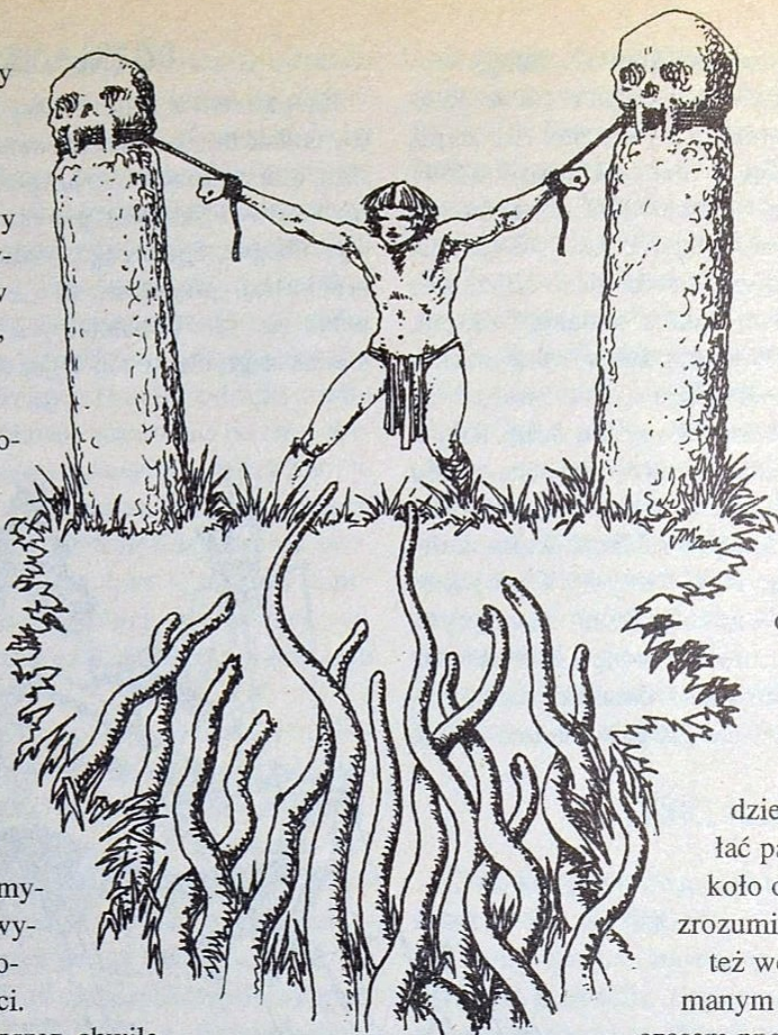
Droga przez ostępy nie będzie łatwa. Wielkie drzewa tworzą szkielet podtrzymujący wielopiętrowy gąszcz zieleni. Poczynając od paprotników i wybujałych mchów, poprzez różnorakie krzewy, orchidee, gąszcz pnączy i paproci drzewiastych, zielenie się aż po same korony olbrzymich baobabów. Wszędzie panuje wilgoć, zaduch i oszałamiająca woń dziesiątek kwiatów. W dżungli króluje ciemnozielony półmrok – tutaj każdy promyczek światła zostaje wykorzystany i przefiltrowany przez zielenie liści.

Pozwól graczom przez chwilę brnąć przez wilgotny las tropikalny. Niech poczną, że przedzierają się przez dżunglę – niech idą gęsiego, wycinając szlak maczetą, niech nasłuchują ryku nieznanych zwierząt i oganiają się od chmar natrętnych owadzich krwiopijców.

Po kilku godzinach marszu do ich uszu dojdzie głos bębnow. Z pewnością zaczną być ostrożni. To bębny t'skrangijskich dzikusów, składających ofiarę duchom natury. Gdy bohaterowie zaczną się przekradać w kierunku odgłosów, a las się przerzedzi, pokaże się wolno płynąca rzeka, a nad nią następująca scena.

OFIARA

Na zakolu rzeczki wyrasta olbrzymi mangrovec, swymi konarami sięgając ponad zielone sklepienie lasu. Zaś na rzece w kilku czółnach stoją t'skrangi – ubrane w skóry i ubrania z liści, uzbrojone we włócznie z kamiennymi grotami. To stamtąd dochodzi dźwięk bębnow. Do mangrowca podchodzi właśnie czterech wojowników, którzy do dwóch solidnych pali przywiązują rzemieniami ciemnoskórego człowieka. Wojownicy pospiesznie wracają do czółen, jeden z t'skrangów, przybrany w pióra ptasie, wykrzykuje coś, po czym bęben milknie, a wiosłarze co sił w ramionach zaczynają oddalać czółna od mangrowca. Po chwili znikają w gąszczu porastającym brzegi rzeczki.



Przez chwilę nic się nie dzieje. Przywiązany człowiek szarpie się nerwowo, lecz rzemienie mocno krępują jego nadgarstki i kostki. Wtedy zaczyna się rozpaczliwie wydierać. Gracze dostrzegają, iż z wody omywającej mangrovec wytryskują pnączopodobne korzenie, które zaczynają oplatać nieszczęśnika. Chwytają go za nogi, i zaczynają ciągnąć ku wodzie. Nieszczęśnik zaczyna się wydierać wniebogłosy, wołać pasje i wszystkich naokoło o pomoc. Wśród mało zrozumiałego bełkotu słychać też wołania o ratunek w łamanym krasnoludzkim. Tymczasem pnączy pojawia się coraz więcej, niektóre oplatają nieszczęśnika już do pasa. Gdy węgorzowate macki pewnie uchwycą bohatera, z wody wynurzą się inne, uzbrojone w wyglądające jak piły szczęki, które pomkną ku unieruchomionej zdobyczy.

Czas, by bohaterowie ruszyli z odsieczą! Jeżeli stoją biernie, przyglądając się, jak drapieżny mangrovec dopada ofiarę, pozwól człowiekowi dojrzeć ich ukrytych w gęstwinie. Niech jego przerażone oczy napotkają wzrok przyczajonego w ukryciu bohatera. Opisz pełnię nieszczęścia, strach i prośbę o pomoc. Niech bohaterowi zrobi się przykro, iż jest taki bezradny.

Jeżeli bohaterowie ruszą na odsiecz, są w stanie uratować człowiekowi życie. Mangrowe węgorze, bo tak się nazywa drapieżny system korzeniowy drzewa, są zaopatrzone w receptory ciepła i dlatego są w stanie lokalizować potencjalną zdobycz.

Jeśli chcesz, możesz uczynić walkę bardziej dramatyczną. W czasie, gdy bohaterowie walczą z licznymi mackami, drzewu może udać się odciąć ofiarę z uwięzi (w rzeczy samej drzewo nauczyło się „zdobywać” w tym miejscu ofiarę w dość konkretny sposób). Wtedy walka może przenieść się pod wodę – będzie ona wtedy szalenie niebezpieczna (chyba że w drużynie znajdują się t'skrangi).

Niezależnie od skuteczności Twoich bohaterów, po winieś pozwolić uwolnić im niedoszłą ofiarę – zawiadź ich ona do miejsca naszej głównej intrygi.

Uratowany jest młodzieńcem w wieku lat około 16, o ciemnej karnacji skóry, niskim czole i niezbyt inteligentnym wyrazie twarzy. Mimo wielu dość paskudnych skaleczeń, zadanych mu przez szczęki węgorzy, będzie bardzo wylewnie okazywał wdzięczność swym wybawcom. Dopiero po całowaniu stóp, pokłonach, tańcach na jednej nodze, tudzież innych oznakach wesołości z odzyskanego życia, młody Katani zorientuje się, iż bohaterowie najprawdopodobniej nic a nic nie rozumieją z jego dialektu. Wtedy to łamaną mieszanką mowy ludzkiej i krasnoludzkiej zacznie im jeszcze raz dziękować i zaprosi do swej wioski. Jeżeli bohaterowie będą go pytać o rytuał, nie będzie chciał o tym rozmawiać (tylko będzie się wzdygał i ponaglał do odejścia znad rzeczki). Jeżeli zaś zapytają o horror lub cokolwiek bardziej skomplikowanego, młody Katani zacznie się niepewnie drapać po głowie i bardziej ponaglać bohaterów do drogi.

W istocie, młodzieniec jest dość ograniczony intelektualnie, jednak posiada wiarę w starszyznę wioski, którą uważa za wszechwiedzącą. Oni na pewno będą w stanie udzielić przybyszom odpowiedzi.

Cóż, graczom nie pozostaje nic innego, jak podążyć za uwolnionym człowiekiem. Mając wyłącznie przybliżoną lokalizację leżącego horroru, muszą najpierw dowiedzieć się od tubylców czegoś więcej o potworze. Nie są przecież w żaden sposób przygotowani na starcie z bestią. Nie mają nawet pojęcia, jak bardzo potężny jest ów najwyraźniej prześladowający ich horror.

ELFI MYŚLIWY

W czasie, gdy drużyna podąża za młodym, ciemnoskórym przewodnikiem – który znając ścieżki zwierząt, doskonale radzi sobie w omijaniu największych gęstwin, przez które bohaterowie musieli się poprzędnie przedzierać – dochodzi do krótkiego spotkania. Otóż w pewnym

momencie ścieżka wychodzi na niewielki potok. Znad strumienia właśnie zrywa się elf. Katani zastygł nie nieruchomo, wpatrując się w smukłą postać elfa, ubranego wyłącznie w przepaskę biodrową. Myśliwy ma jasną skórę, całą od stóp do głów wytatuowaną skomplikowanym wzorem. Na jego piersi zwisa kamienny, czarny medalion. Uzbrojony jest we włócznię z kamiennym, najwyraźniej obsydianowym, grotem. Elf, ujrawszy nadchodzących, natychmiast poderwie się, zasłaniając włócznią. Potem tyłem, bardzo ostrożnie odejdzie w las. Nie będzie reagował na zaczepki, a gdy zniknie bohaterom z oczu, nie będzie go można ponownie odnaleźć.

To bardzo ważna scena – istotne jest, byś nie zapomnieli opisać czarnego medalionu. Nie zwracaj jednak uwagi swych graczy na ten element opisu. Ot, elf ma po prostu taką ozdobę – nic szczególnego. Później to spostrzeżenie nabierze jeszcze swej wagi.

WIOSKA BATAMUJ

Wioskę zbudowano na wielkiej polanie. Stanowi ją kilkanaście chat na palach, które chronią domy przed często wylewającymi strumieniami przecinającymi Serwos. Chaty są ubogie, zbite z pni palmowych, a dachy kryte liśćmi baobabów.

Wioska liczy około pół setki mieszkańców. Najważniejsze osobistości to wódz Jegro, bard-mędrzec Rama'uath i znachorka-wiedźma Zebicha. Tych troje dzieli w pewien nieformalny sposób władzę w wiosce.

Ludzie żyją na bardzo prymitywnym poziomie – używają narzędzi drewnianych i kamiennych. Nie potrafią pisać (poza bardem, który w swej pamięci przechowuje wiedzę plemienia sprzed Pogromu i nauczył plemię elementarnej znajomości krasnoludzkiego z cudem zdobytej Księgi Jutra), a żyją z myślistwa i zbieractwa. Najgorsze jednak, iż w czasie Pogromu spotkała tę grupę Katani klęska – zły czas przetrwali w jaskiniach zamkniętych mocą szamanów, jednak zebrali



zbyt małą grupę. Po wiekach krzyżowania się między krewniakami, jest wśród nich wiele osób opóźnieńców umysłowo.

To właśnie w owej wiosce i jej okolicach planujemy rozegrać większą część fabuły przygody. Gdy bohaterowie dotrą do leśnej wioski, zaczniemy więc intrygę miejsca – którą już tradycyjnie przedstawiemy Ci, drogi Mistrzu, za pomocą techniki warstw.

WARSTWA PIERWSZA – K'TENSHIN

W tej części będziemy starali się obarczyć winą za tajemnicze wydarzenia plantację K'tenshinów oraz tajemniczego agenta therańskiego. Staramy się przekonać graczy, iż młody T'uath wie coś o horrorze i zdradzi ową tajemnicę bohaterom.

POWITANIE

Gdy bohaterowie wkroczą na polanę wioski w towarzystwie Omiego (bo tak ma na imię uratowany chłopiec), otoczy ich kilkunastu wojowników, którzy wychyną z kryjówek w krzakach (od jakiegoś czasu obserwowali ich kroki). Zaczną śpiewnie konferować z Omim, jednak do czasu pojawienia się starszyny nie pozwolą wejść bohaterom do wioski. Dopiero, gdy od strony chat nadejdą wódz Jegro (rosły człowiek o szerokich barach, gęstych, lekko przyprószonych siwizną włosach, spowity w lamparcią skórę i dzierzący włócznię z potężnym, kamiennym grotem), bard Rama'uath (cały siwy i pochylony wiekiem, o karnacji nieco jaśniejszej niż tubylcy, o długich splatanych w liczne warkoczyki włosach, wspierający się na rzeźbionej lasce) oraz czarownica Zebicha (stara, pokręcona, pomarszczona babina, z potarganymi, kręconymi, siwymi włosami, okryta futrem z pozszywanych skórek, a dzierżąca kostur z osadzoną na szczycie czaszką kajmanłanicy), wojownicy rozstąpią się przed starszyną, a Omi zacznie opowiadać coś, żywo przy tym gestykulując. Odegraj jego monolog, gestami pokazując sceny z ofiary i walki z mangrowymi węgorzami.

Gdy skończy, czarownica podejdzie do bohaterów i zacznie im się dokładnie przyglądać. Zatrzyma wzrok na każdym magicznym przedmiocie będącym w ich posiadaniu. Następnie pomruczy coś pod nosem i obwącha wszystkich niełudek (ze szczególnym uwzględnieniem t'skrangów). Na koniec wyciągnie zza pazuchy garść zwierzęcych kości i rozsypie na ziemi. Zacznie nad nimi mamrotać, po czym nerwowo szeptać do wodza i barda. Bard tylko przelotnie spojrzy na rozrzucone kości i wda się w szeptaną dyskusję z czarownicą. W czasie całej tej sceny wojownicy będą pilnie strzegli

każdego ruchu bohaterów, nie pozwalając im sięgnąć po broń ani uczynić niczego podejrzanego. Również każda próba rzucenia czaru bądź użycia talentu opartego na karmie spotka się z natychmiastową, dość negatywną reakcją czarownicy.

W końcu jednak przeważą głos barda, który zwróci się do bohaterów czystym i bezbłędnym krasnoludzkim. Jego głos jest głęboki i mocny, pełen śpiewnego tembru charakterystycznego dla zawodowych trubadurów.

Bard podziękuje w imieniu wodza i całej wioski za uratowanie rybaka Omiego, po czym zaprosi ich na powitalną ucztę. Ani słowem nie wspomni o kłótni, jaka rozegrała się przed oczami bohaterów. Zebicha pozbiera wróżbiarskie akcesoria i powlecze się do swej chaty.

UCZTA

Uczta odbędzie się pod wieczór w wielkiej chacie wodza, w której może pomieścić się co najmniej 30 osób. Budynek jest długi i ciemny (nie ma okien), w środku znajduje się palenisko, nad którym piec się będzie dzika świnia. Doglądać gości będą liczne żony i córki wodza.

Jak się okaże, wódz, choć tego nie okazywał, również zna krasnoludzki (choć nie tak płynnie jak bard). Oczywiście, bohaterowie będą musieli raz jeszcze opowiedzieć całej wiosce (pozostali zgromadzeni są przy ogniskach naokoło) o swoich bohaterskich czynach. Nie skończy się na historyjce z mangrowcem. Katani chętnie posłuchają również o parostatkach, powietrznych okrętach, trollich twierdzach i smokach. Słowa bohaterów będzie tłumaczył Rama'uath.

Gdyby ktoś próbował wypytywać miejscowych, zostanie po prostu zignorowany. Wszyscy wydają się być w zabawowym nastroju i nie mają ochoty na poważne rozmowy, szczególnie zaś o horrorze. Czy jednak na pewno? Gdyby któryś z bohaterów wytrwale wypytywał się tubylców, zauważy, iż nie chcą oni rozmawiać z bohaterami. Niektórzy są zbyt głupi, by ukryć, iż czynią tak wbrew swej woli.

Podczas uczty bohaterom bardzo intensywnie przypatruje się pewien młodzieniec – wysoki, śniady, o atletycznej budowie. T'uath jest synem barda, najsilniejszym wojownikiem i najdoskonalszym myśliwym wioski. Wielu młodych uważa, iż powinien zastąpić wodza, który jest już stary. Jednak Jegro wcale nie zdaje się słaby i mocno dzierży władzę.

Po uczcie do dyspozycji bohaterów zostanie oddana osobna chata, do której nacięto świeżej trzciny na posłanie, a podłogi wysypano świeżym popiołem (dla odstraszenia karaluchów). Gdy bohaterowie położą się na nocny spoczynek, do ich chaty zakradnie się T'uath, chcący z nimi porozmawiać.

Zanim młody wojownik wyjawi bohaterom kilka sekretów, winien jestem najpierw Tobie kilka wyjaśnień. Po pierwsze, z wioski znikają ludzie. Dzieje się to zwykle podczas polowań, gdy małe grupy myśliwych wyruszają na wyprawy łowieckie. Owe wyprawy zawsze prowadzi wódz.

Jak dotychczas, wszyscy twierdzili, iż zaginione osoby zostały porwane przez dzikie zwierzęta dżungli Serwos. Jednak przedwcześniej zginął brat T'uatha – Th'oor. Poszedł na wyprawę jedynie z wódem i jego synem. Obaj twierdzą, iż Th'oor porwała jakaś bestia.

Młody wojownik oczywiście nie wierzy w tę opowieść. Jego brat był prawie tak silnym i doskonałym wojownikiem jak on sam, przez co mało prawdopodobne wyda się T'uathowi, aby bestia pożarła Th'oor, nie czyniąc jednocześnie szkody pozostałym dwóm myśliwym. Dodatkowo, jako być może pierwsza osoba, zastanowił się, dlaczego w każdej wyprawie, w której ktoś ginie, bierze udział wódz. Ponieważ zamierza wykorzystać bohaterów do odnalezienia swego brata, postanowił złamać zakaz milczenia.

No właśnie – wódz zakazał rozmawiać członkom plemienia z bohaterami. Dlaczego? Otóż gdy Zebicha rzuciła kośćmi, odczytała z nich, iż przybyli bohaterowie sprowadzą na wodza wielkie nieszczęście. Jergo postanowił zapobiec takiemu obrotowi sprawy, pozbywając się groźnych przybyszów z wioski. Z drugiej strony, nie mógł okazać się niegościnnie i przez to obrazić duchy przodków (co już samo w sobie mogłoby przynieść nieszczęście). Dlatego ugościł bohaterów i zakazał się z nimi kontaktować – słusznie uważając, iż w jakimkolwiek by nie przybyli celu, brak współpracy ze strony Katani wystarczająco ich zniechęci.

Na początku T'uath będzie więcej słuchał niż mówił – mądrości tej nauczył go ojciec, trubadur. Jeżeli będzie trzeba, sprowokuje wypowiedzi bohaterów, pytając ich, czego szukają w Lesie Serwos. Gdy dowie się o horrorze, natychmiast da im do zrozumienia, iż wie coś na ten temat (choć w rzeczywistości nie ma o nim najmniejszego pojęcia). Będzie twierdził, iż z wioski znikają ludzie i że bestia porzywa ich do swego leża. Powie też, iż zamierza udać się do miejsca, skąd porwała jego brata, by po śladach trafić do jej siedziby.

Jak dotąd, wszystko, co powiedział T'uath, jest prawdą (przez co żadne metody wyczuwania prawdy nie wykryją kłamstwa). Faktycznie, zdołał zlokalizować przybliżone miejsce zniknięcia brata, jednak obawiał się, iż wyruszając samotnie, wzbudzi podejrzenia wodza. Teraz ma okazję udać się w leśne ostępy z bohaterami – w roli przewodnika.

Gdy bohaterowie będą pytać o horror, młodemu myśliwemu przypomni się handlarz, który kilka dni temu odwiedził wioskę. Prócz tego, że dał wodzowi kilkanaście metalowych noży w zamian za wyroby z drzewa Nobo, wypytował się o latające statki i znikające z wioski osoby. Był to człowiek wysoki i chudy, o śniadej cerze.

T'uathowi przypomni się on, jeżeli tylko bohaterowie wspomną coś o niewolnikach lub powietrznych okrętach. Oczywiście, jak pewnie sam się domyślasz, owym kupcem był Androgeos Kokalos, który prowadzi w okolicy swe własne śledztwo.

Jeżeli bohaterowie będą wypytывali na temat t'skrangów, które próbowały złożyć mangrowcowi Omiego, wtedy T'uath będzie miał okazję do zaprezentowania pełnego wachlarza swych rasowych uprzedzeń. W ogóle nie za bardzo przepada za t'skrangami, a jak się okazuje, z wioskami dzikusów Katani toczą od czasu do czasu walki. A dokładniej, atakują każdego napotkanego t'skranga znad dopływów Galangi, w zamian zaś ci porywają każdego



napotkanego Kataniego i składają w ofierze. Oczywiście, z opowieści młodego Kataniego wynika, iż przebrzydłe jaszczury napadają na katańskie dzieci i kobiety, po czym albo zjadają je żywcem, albo poświęcają swym drapieżnym drzewom-bożkom.

Oczywiście, jeżeli wśród drużyny, co bardzo prawdopodobne, znajdują się jakieś t'skrangi, sprytny młodzieniec powstrzyma swój język, by nie stracić cennej pomocy adeptów w misji ratunkowej brata.

LEŚNE SPOTKANIE

Należy założyć, iż T'uathowi uda się przekonać bohaterów do swego pomysłu (w końcu nie posiadają żadnych innych śladów). T'uath zabierze ich w kierunku północno-wschodnim, tam, gdzie miała wieść trasa myśliwska jego brata. Po kilku godzinach podróży wąskimi ścieżkami myśliwy doprowadzi bohaterów do niewielkiej polany, gdzie wciąż jeszcze można dojrzeć ślad po ognisku. To w tej okolicy zginął brat T'uatha.

Pozwól graczom potropić w lesie w poszukiwaniu „śladów”. Niech chwilę pobłądzą po okolicy. Jeżeli któryś z nich w czasie testów percepcji lub tropienia (jakkolwiek nie widać śladu, można użyć tego talentu do poszukiwania) uzyska duży sukces, zorientuje się, iż niedawno ktoś również przeczesywał okolicę.

Wtedy pozwól każdemu adeptowi wyczuć gwałtowną falę magii dochodzącą z nieodległego miejsca. Ktoś właśnie dość nieumiejętnie rozproszył zaklęcie, emitując w przestrzeń astralną potężne echo. Wszyscy bohaterowie będą w stanie zlokalizować epicentrum owego zjawiska.

Jeżeli podkradną się ostrożnie, ujrzą wysokiego, chudego mężczyznę, przybranego w lekką theranińską zbroję, który wraz z trzema t'skrangami z *aropagoi*

K'thenshin demontuje pułapkę. Pułapka składa się z sieci, która rozpostarta na ziemi i zamaskowana, łąpała istoty za pomocą sprytnego mechanizmu, podciągając sieć do góry. Pułapka jest wystarczająco duża, by pochwycić trolla.

Ewidentnie Theranin wraz z pomocnikami próbuje zatrzeć wszelkie ślady swej działalności. T'skrangi bardzo delikatnie usuwają wszelkie elementy, zaś Theranin odkłada je do specjalnej skrzyni. Są skupieni na pracy, aczkolwiek wysoki człowiek co chwila ponagla swoich pomocników.

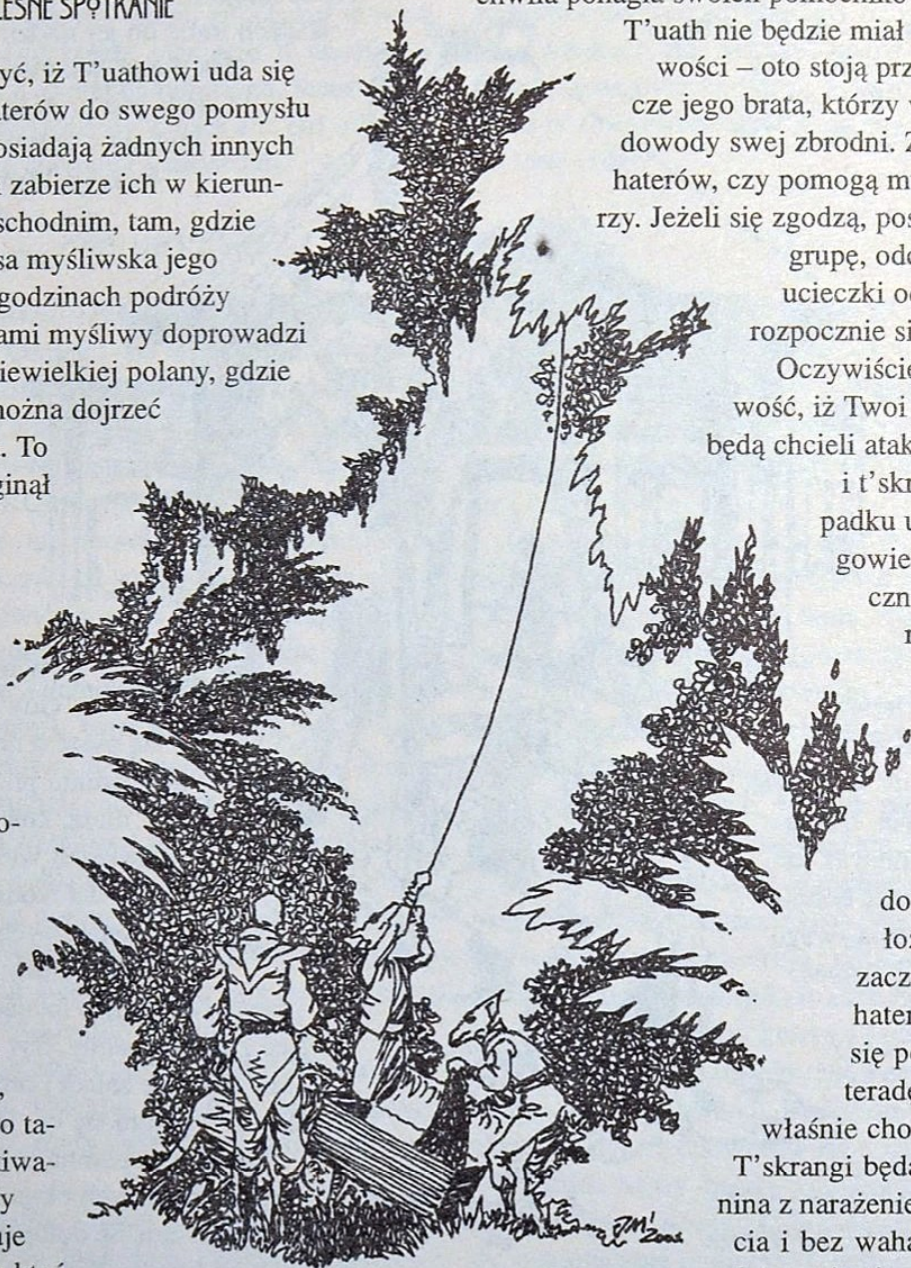
T'uath nie będzie miał żadnych wątpliwości – oto stoją przed nim porywacze jego brata, którzy właśnie usuwają dowody swej zbrodni. Zapyta tylko bohaterów, czy pomogą mu ująć zbrodniarzy. Jeżeli się zgodzą, postara się okrążyć grupę, odcinając im drogę ucieczki od rzeki. Na znak rozpocznie się walka.

Oczywiście, istnieje możliwość, iż Twoi bohaterowie nie będą chcieli atakować Theranina i t'skrangów. W przypadku ujawnienia, wrogowie natychmiast zaczną uciekać w kierunku rzeki. Jednak przeszkadzać im będzie bardzo nieporęczna skrzynia.

Można z dużą dozą pewności założyć, iż jeżeli cel zaczną uciekać, bohaterowie zdecydują się powstrzymać rejteradę siłą. I oto nam właśnie chodzi.

T'skrangi będą broniły Theranina z narażeniem własnego życia i bez wahania zasłonią go własną pierśią, lecz sam agent (bo jest to właśnie Androgeos Kokalos), jeżeli zostanie osaczony, podda się. Ma swoją misję, a martwy na pewno jej nie wypełni.

Poprowadź walkę w dżungli bardzo barwnie. Zamiast zwyczajnej wymiany ciosów, dodaj niespodziewane zmiany terenu, oślizgłe powierzchnie, walkę w gęstych zaroślach, niebezpieczne zwierzęta, które mogą urozmaicić pogoń za Theraninem. W końcu jednak pozwól pojmać Androgeosa, ale t'skrangom niech uda się umknąć (lub niech wszyscy zginą).



Jarosław Musiał

NAZYWAM SIĘ KOKALOS, ANDROGEOS KOKALOS

Oczywiście, pierwszym chętnym do prowadzenia przesłuchania będzie T'uath. Od razu przeszuka ekwipunek Theranina w poszukiwaniu dowodów jego winy. Postaraj się, aby bohaterowie uczestniczyli w owym przeszukaniu (że będą chcieli, w to nie wątpię), gdyż ma to znaczenie dla dalszego rozwoju historii.

Oczywiście, Theranin zaprzeczy, jakoby miał jakikolwiek związek z porwaniem Th'oorą, ani tym bardziej – z horrorem. W przypadku pytań o horror sam będzie chciał się od bohaterów jak najwięcej dowiedzieć. O tym, co robił z pułapką, nic nie powie. Przynajmniej, dopóki bohaterowie go do tego nie zmuszą.

SCENA RETROSPEKTYWNA

Czas przed oczami graczy odkryć kilka zasłoniętych dla ich herosów wątków. Kim jest właściwie Androgeos? Możemy im to zdradzić, pod warunkiem, iż postacie przez nich prowadzone automatycznie nie nabędą owej wiedzy. Sam musisz zdecydować, znając sposób gry swej drużyny, jak postąpić i jak bardzo zagmatwać ową scenę.

Ciemny gabinet w Powietrznej Przystani. Za wielkim dębowym krzesłem siedzi sam namiestnik Barsawii – Pavelis. Jedynym źródłem światła jest świeca, oświetlająca stos raportów na niewielkim stoliku. Do komnaty wchodzi wysoki człowiek w płaszczu z kapturem. Jakby od niechcenia ściąga go, stając jednak tak, iż twarz pozostaje w półcieniu.

– Nadeszły raporty z południa. Nic z tego nie rozumiem – mówi Pavelis zmęczonym tonem.
– Thera naciska na kolejne dostawy. Musimy to wyjaśnić...

– Zajmę się tym, wasza ekscelencjo – oznajmia wysoki nieznajomy. – Osobiście udam się na miejsce, by zbadać wszelkie wątki tej sprawy.

– Doskonale. Możesz dysponować wszelkimi dostępnymi środkami...

Oczywiście, w tej scenie nie mówimy, iż pojmany przez bohaterów Theranin jest właśnie tym agentem. Chcemy jednak pokazać, iż Thera ma jakieś niewyjaśnione interesy w tej części Barsawii, że również czegoś szuka...

PRZESŁUCHANIE

Czas, aby przesłuchać agenta. T'uath proponuje powrót do wsi – czarownica posiada pewne substancje, które rozwiązują język (sam używa ich do wprowadzania się w wieszczą trans, lecz Rama'uath

wyjaśnił synom, iż wywar z ziela Skipilamos tak naprawdę odbiera wolną wolę i jest używany przez śledczych w przesłuchaniach). W drodze bohaterowie mogą próbować przepytwać Kokalosa, jednak ten z upartością throalskiego muła będzie twierdzić, iż jest theraniskim kupcem, a pułapką zainteresował się po tym, jak wpadł w nią jeden z t'skrangów.

Przyprowadzenie do wsi Kokalosa spowoduje zamieszanie. Wódz przybędzie na miejsce i zacznie wypytywać bohaterów, czemu pojмали Theranina. Będzie wyraźnie obawiał się ewentualnych reperkusji, szczególnie ataku ze strony plantacji K'tenshinów. Jednocześnie jest wściekły na T'uatha – z powodów, które zamierzam Ci za chwilę zdradzić.

Do incydentu nie dopuści bard, zapraszając syna, bohaterów oraz Kokalosa (który nie ma w tej sprawie za dużo do gadania) do swej chaty. Tam bohaterowie będą mogli w spokoju przez około godzinę „porozmawiać” z agentem. W tym czasie wódz będzie rozmyślał, jak powstrzymać T'uatha od drażnienia sprawy zaginionego brata.

KARTY NA STÓŁ

Zanim przystąpimy do odsłaniania drugiej warstwy (której drobne fragmenty już podaliśmy naszym graczom), powinienem objaśnić Ci, Mistrzu, o co w tym wszystkim chodzi.

Otóż wódz Jegro jest nieśmiertelny. Ma w tym momencie jakieś trzysta lat. Swego czasu zawarł pakt z Hurgashem Dormadraalem, który ma siedzibę w Serwos – oddał mu w ofierze swoje Imię i stał się jego sługą. W zamian otrzymał dar wiecznego „życia”. Oczywiście, wódz nie zdaje sobie sprawy, iż tak naprawdę jest martwy. Tylko z zewnątrz wygląda jak każdy inny człowiek, w środku jest trupem. Prócz oczywistych korzyści płynących z nieśmiertelności, Jegro jest praktycznie niewrażliwy na ból i obrażenia wewnętrzne (w realiach systemu nie posiada progu ran i progu przytomności). W zamian za to zobowiązał się składać horrorowi ofiary. W czasie Pogromu prowadził sługi potwora do podwodnych kaerów t'skrangów – znał ich lokalizację z opowiadań starszych. To właśnie był powód, dla którego dzikie plemiona t'skrangów toczą niekończącą się wojnę z Katani. Później, po Pogromie, musiał oddawać członków swojego plemienia. Wprowadzał ich umyślnie w rozstawione w całym rejonie pułapki. To właśnie jedną z owych pułapek odnalazł Androgeos, a rozbierając ją, zniszczył maskujące ją iluzyjne zaklęcie (każda pułapka sprawia wrażenie, jakby na złapanego napadała Inshalata, olbrzymia drapieżna modliszka, stanowiąca największe zagrożenie lasu Serwos.)

Z tych właśnie pułapek lud czczący horrorą wybiera złapanych i prowadzi do jego leża na ofiarę.

O roli wodza nie wie nikt – nawet Rama'uath niez tego się nie domyśla. Zresztą, bard nie pochodzi z wioski – przybył jakieś dwadzieścia lat temu, uchodząc przed ścigającą go tajemnicą. Tutaj poznał miłość swego życia i spłodził synów. Praktycznie rzecz biorąc, jest jedynym wyszkolonym adeptem w wiosce. Drugim, dzikim adeptem jest T'uath, który korzysta ze swych talentów zupełnie instynktownie, nie zdając sobie sprawy ze swych możliwości.

Kim zaś jest Androgeos? Otóż jest to wysoko postawiony agent therańskiego wywiadu, który prowadzi poważne śledztwo. Zaczęło się od tego, iż na Thera nie trafiały wystarczająco liczne i wystarczająco dobre transporty niewolników. Później okazało się, iż znikają powietrzne okręty, zaś pewni wysocy urzędnicy imperium prowadzą w Barsawii swoje własne, ciemne interesy. Androgeos został więc wysłany, by rozwikłać tę sprawę. Ponieważ w intrygę były zaangażowane osoby z różnych, dość wpływowych rodzin (na przykład rodziny Amstel), sprawa musiała zostać rozwiązana po cichu. Stąd tylko jeden, choć niezwykle kompetentny agent!

Androgeos zdołał ustalić, iż wszystkie nitki prowadzą w okolicę lasu Serwos. Przy pomocy K'tenshinów dowiedział się o potajemnej aktywności therańskich statków nad lasem. Później dotarły do niego pogłoski o wydarzeniach w Górach Smoczyczych i nad Jeziorem Ban („Mgły Gór Smoczyczych” – MiM 04-05/2001). Na podstawie tych poszlak udał się na jedną z plantacji *niall* Meru, by być w centrum wydarzeń i stamtąd rozwikłać całą zagadkę. Dlatego też pod przebraniem kupca odwiedzał ludzkie wioski w lesie, próbując coś ustalić. Jak na razie, wie tylko, że nad lasem, nocami, pojawiają się therańskie statki, choć ostatnio zdarza się to trochę rzadziej. Poza tym odnalazł liczne pułapki zastawione w lesie, szczególnie gęsto w okolicach wioski Katani. Postanowił zdemontować jedną z nich, w nadziei, że odkryje jakiś ślad.

W czasie swoich podróży kupieckich po bagnistym lesie napotkał wielu Dawców Imion. Zlokalizował osiedla ludzkie i parę wiosek dzikich t'skrangów kanibali. Napotkał też kilka razy elfie grupy myśliwskie, które jednak zawsze trzymały się z dala, nie nawiązując kontaktu.

WARSTWA DRUGA

W tej części przygody będziemy starali się skierować podejrzenia bohaterów w kierunku dzikich plemion t'skrangijskich. Pokażemy też, iż Thera nie jest „imperium zła” i w przypadku walki z horrorem gra w tej samej „drużynie”, co reszta Dawców Imion. Ponadto damy bohaterom kilka poszlak z trzeciej warstwy naszej historii.

AGENT ZACZYNA GADAĆ

Androgeos nie jest głupi – wcale nie lubi być torturowanym, ani też ryzykować dawki ziela prawdy nieznanego pochodzenia. Gdy tylko zorientuje się, iż bohaterowie nie należą do spisku, a być może nawet poszukują odpowiedzi na to samo pytanie, co on, zacznie gadać. Wyjawi im „prawie całą prawdę”. Oczywiście, nie przyzna się, iż jest centurionem szpiegów Pavelisa, jednak zdradzi, iż prowadzi śledztwo na temat tajemniczych interesów therańskich arystokratów. Z chęcią opowie bohaterom o swoich spostrzeżeniach na temat mieszkańców lasu. Szczególnie zwróci uwagę na dzikie t'skrangi. Zachowywały się one w stosunku do niego bardzo nieprzyjaźnie, dlatego jest do nich mocno uprzedzony. Również K'tenshini mają z nimi na pieńku i odpowiednio podkolorowali Therańsinowi opowieści o ich okrucieństwie, dzikości i nieokrzesaniu. Wspomni również o elfach, ale wyłącznie na marginesie. Nie ma powodu ich podejrzewać o jakiegokolwiek kon-szachty z Thera.

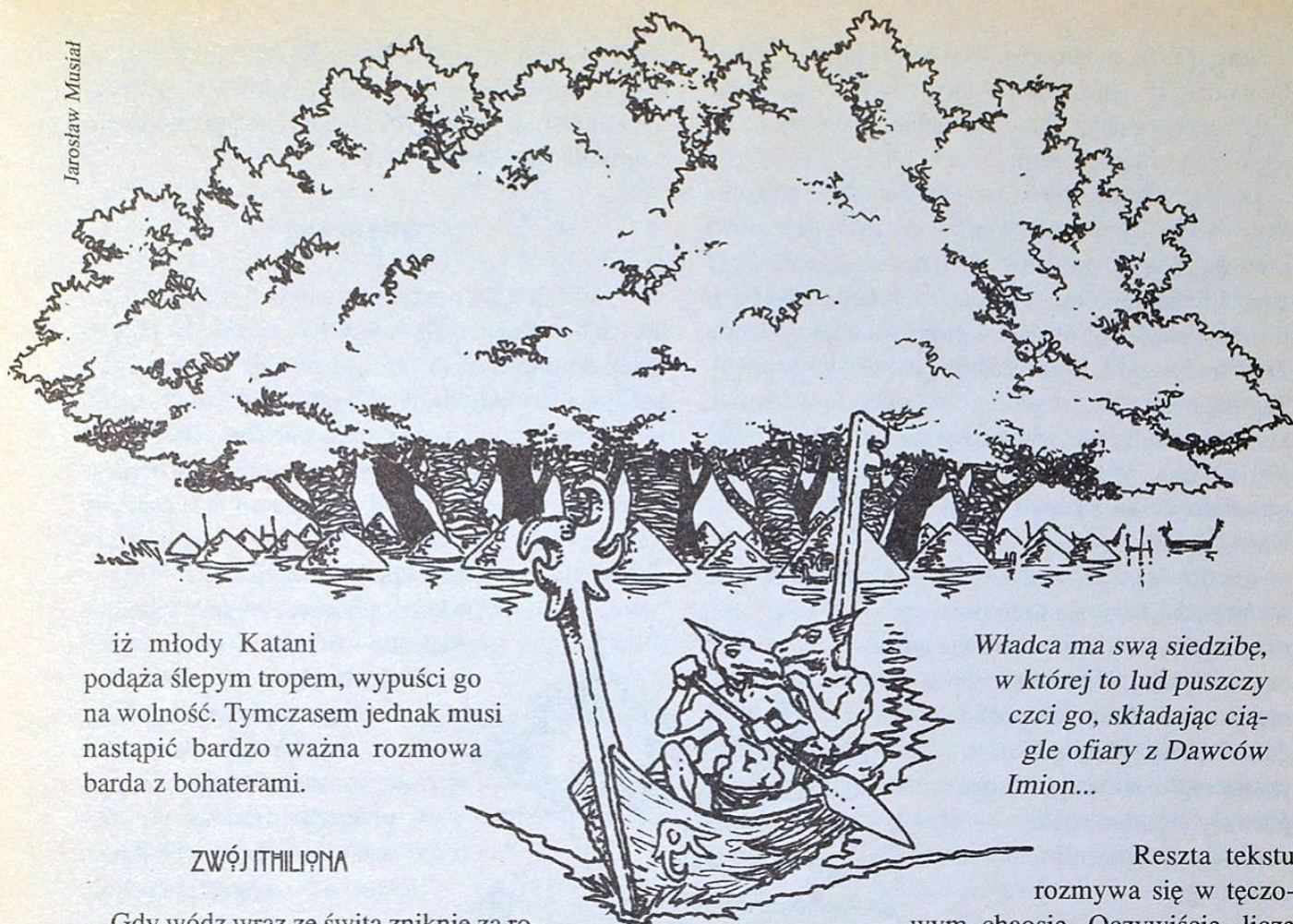
Kokalos również był świadkiem składania ofiar przez dzikie plemiona. Nie rozumie, co wartościowego mogłyby posiadać prymitywne jaszczury, by skłonić therańskich arystokratów do dostarczenia transportów niewolników.

ARESztOWANIA

Tymczasem wódz, który obawia się, iż prowadzenie przez T'uatha śledztwo w sprawie zniknięcia brata doprowadzi go do horroru, postanawia uwięzić śmiałego wojownika. Ma pretekst – złamał jednak jego zakaz rozmawiania z obcymi. Jednocześnie pragnie skierować uwagę bohaterów na ślepy tor. Jego wojownicy wkraczają do domu barda, łapią T'uatha i wtrącają go do karceru. Równocześnie małego syn wódza podrzuca do rzeczy agenta czarny wisior, własność Jergo. Wódz publicznie oskarża Therańsinę o współpracę z horrorem i nakazuje przeszukanie jego rzeczy. Pojawia się Zebicha, która wyciąga medalion – i wyczuwa w nim emanację bestii! Może ją wyczuć również każdy inny czarodziej – jest niewątpliwie naznaczony śladem spazzonej magii horroru.

Wódz nakazuje natychmiast aresztować również therańskiego „kupca”. Następną rzeczą, jaką uczyni wódz, będzie poinformowanie bohaterów, iż wobec kolaboracji ze stronnikami horroru i zdrajcami, nie są mile widziani w wiosce.

W tym momencie wkroczy do akcji bard. Zagrozi wodzowi złamaniem praw gościnności i gniewem duchów przodków. Jego głos będzie wypełniać całą chatę. Jergo zostanie sam. Postara się wycofać z godnością i przesłucha T'utaha. Jak tylko zorientuje się,



iz młody Katani
podąża ślepym tropem, wypuści go
na wolność. Tymczasem jednak musi
nastąpić bardzo ważna rozmowa
barda z bohaterami.

ZWÓJ ITHILIONA

Gdy wódz wraz ze swiutą zniknie za rogiem, ponury Rama'uath zaciągnie zasłonę z palmowych liści. Następnie wyciągnie z dna kufrza zawiniątko, z którego wydobędzie pozółtkły zwój. Wręczy go bohaterom, mówiąc, iż to jeden ze zwójów Ithilionu. Zwoje Ithilionu to jedne z nielicznych głównych przedmiotów wzorca, które posiadają swoje Imię połączone z ogólnym wzorem Barsawii. Nie da się ich permanentnie zniszczyć – pojawiają się w takim przypadku po roku i jednym dniu w „odpowiednim” miejscu.

Twórcą zwójów jest tajemniczy Ithilion, starzec, być może potężny głosiciel lub samo wcielenie Manbruje, który oddaje się dobrowolnie pod kontrolę największym i najniebezpieczniejszym horrorom pozostałym w Barsawii, po to tylko, by poznać ich sekrety i słabości. Następnie w jakiś nieznany sposób zrzuca wiążące go okowy, wymyka się horrorom i pozostawia w odpowiednim miejscu zaczarowany manuskrypt. Bard twierdzi, iż przed laty starzec, który podawał się za Ithilionu, powierzył mu ów zwój, twierdząc, iż pewnego dnia zawitają do niego bohaterowie, godni stawić czoła bestii.

Niestety, tylko część manuskryptu jest możliwa do odczytania. Reszta mieni się dziwnym, ciągle zmieniającym się pismem. Część czytelna, napisana w krasnoludzkim, brzmi następująco:

Herosi, oto w wasze godne ręce oddaje wiedzę niezbędną do pokonania Bestii. W tym lesie

*Władca ma swą siedzibę,
w której to lud puszczy
czci go, składając ciągle
ofiary z Dawców
Imion...*

Reszta tekstu rozmywa się w tęczowym chaosie. Oczywiście, licząc na to, iż bohaterowie skojarzą podane im fakty: ofiary składane przez t'skrangi oraz zwój. Jeżeli sami gracze nie wpadną na ten fałszywy trop, cóż – można ich lekko naprowadzić. Może to zrobić agent therański, jeżeli uda im się z nim niepostrzeżenie porozmawiać, może też zasugerować to bard, który od dawna zastanawia się nad przyczyną chronicznej nienawiści t'skrangijskich tubylców względem Katani (poprzedni bard nie przekazał mu opowieści na temat prawdopodobnych powodów niesnasek międzyrasowych).

TYMCZASEM...

Tymczasem, jak już wspomniałem, wódz bardzo dokładnie przesłuchuje T'uatha. Gdy orientuje się, iż młodzieniec nie wywnioskował niczego z odnalezionych dowodów (pułapki), postanawia wykorzystać wojownika do obserwowania poczynąń grupy adeptów. Najpierw wybacza mu złamanie zakazu, po czym poleca rozwiązać zagadkę horroru. Poleca, aby osobiście przyglądał się poczynaniom bohaterów i nie dowierzał im do końca. Prosi go również, aby donosił mu o wszelkich postępach.

W ten sposób T'uath ma już kompletny metlik w głowie. Wróci do bohaterów zaraz po tym, gdy skończą oni analizować kwestię zwój, tudzież zdążą porozmawiać z Androgeosem. Androgeos koniecznie należy, by pomogli mu uciec z karceru.

Wszak ma za zadanie rozwiązać tę samą zagadkę. Dowodzi, iż jego pomoc może być nieoceniona i będzie przysięgał, iż nie ma żadnego związku z tajemniczym medalionem.

Oczywiście, bohaterowie powinni zdawać sobie sprawę, że Theranin najprawdopodobniej mówi prawdę. Wszak przeszukiwali rzeczy agenta i nie znaleźli czarnego medalionu. Jeżeli będą próbowali rozpytywać, co się stało z groźnym znaleziskiem, Zebicha oznajmi, iż zniszczyła go mocą swej magii. Tak naprawdę zaś, oddała go do ukrycia wodzowi, który zapewnił czarownicę, iż potrafi zneutralizować jego złą moc. W rzeczywistości zaś medalion jest jego własnością i stanowi symbol poddaństwa mocy Dormadraala.

Ten trop więc prowadzi donikąd. Pozostaje wyprawa w pobliże wioski ludu puszczy – t'skrangów. Jeżeli bohaterowie zdradzą swe plany T'uathowi, zapłonie on nienawiścią jak pocho-dnia. Będzie pewien, iż to przebrzydłe, wraże jaszczury porwały jego brata. Po-przysięgnie, iż jeżeli złożą go

w ofierze
bądź zjadły –
zemści się po
stokroć (w do-
słownym zna-
czeniu tego słowa).

Będzie bardzo nalegał
na natychmiastowe wyruszenie
i obieca poprowadzić bezpieczną trasą
w okolice najbliższej podwodnej wioski.

UWOLNIĆ AGENTA

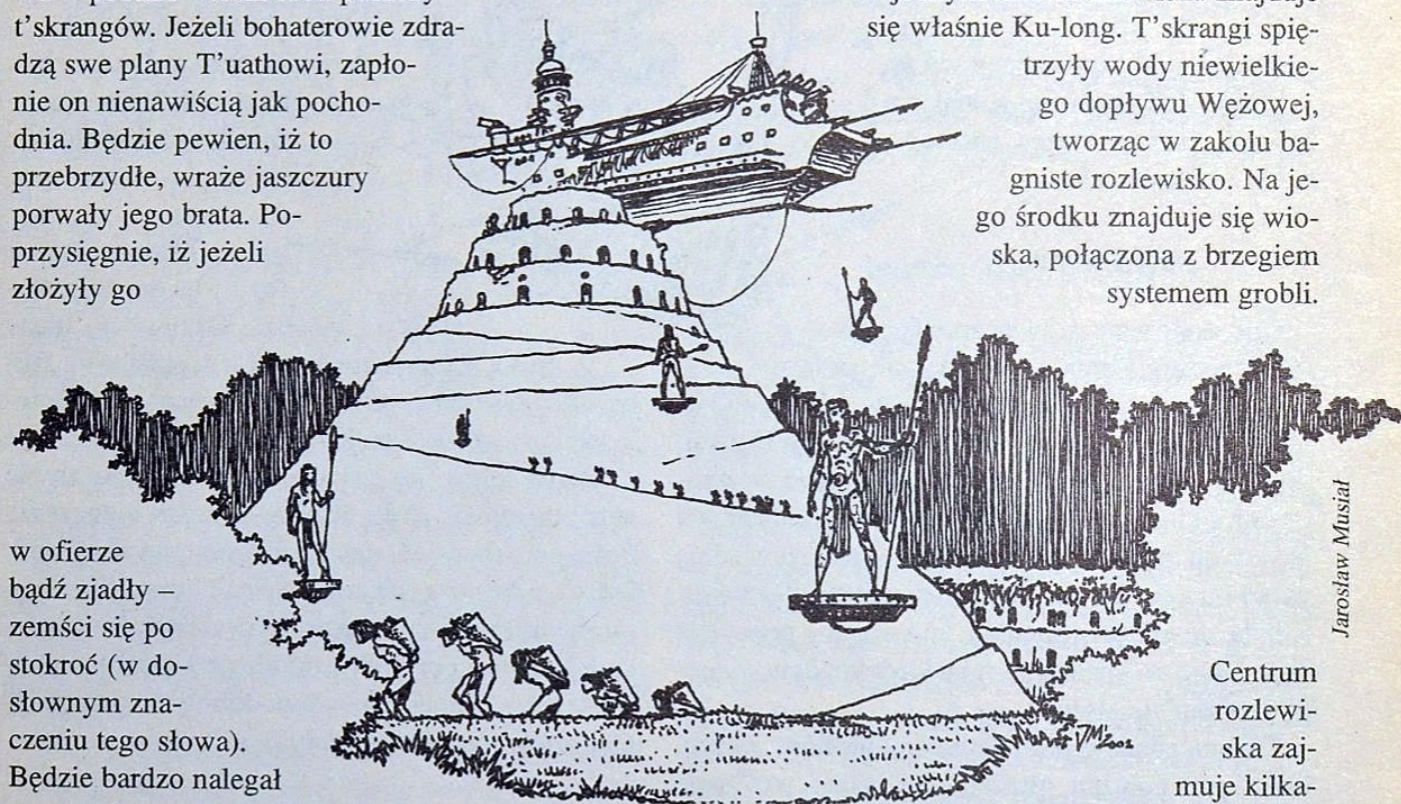
Być może gracze dojdą do wniosku, iż warto uwolnić Theranina. Faktycznie, może być on wartościowym sprzymierzeńcem w walce z ludem puszczy. Obecnie zamknięty jest w karczerze, czyli zwykłej, dwupółmetrowej dziurze w ziemi, przykrytej bambusową kratą. Pilnuje go jeden Katani – niezbyt inteligentny wojownik. Uwolnienie powinno być dość proste. Można strażnika nastraszyć, tudzież oszukać. Trudniej jest podejść i obezwładnić (w końcu do kompetentnego pełnienia funkcji strażniczych nie potrzeba wygórowanego intelektu).

Jeżeli bohaterowie pozostawią Kokalosa w karczerze, uwolni się sam – o zmierzchu. Jednak w ostatecznej konfrontacji nie będzie już tak przyjaźnie nastawiony do bohaterów.

WIOSKA KU-LONG

Wioski dzikich t'skrangów nie są tak imponujące, jak ich bardziej cywilizowanych kuzynów. Kopuły są małe, zbudowane z drewna, ziemi i liści, wsparte magią żywiołu wody. Są rozmieszczone na wodzie, pod jej powierzchnią i na brzegach rzeczek – dopływów Węża. Dawniejsze kaery były skryte pod powierzchnią wody, jednak w wyniku ekspansji K'tenshinów i Theran tubylcy musieli wycofać się w głąb dżungli, ku płytszym rzeczkom i rozlewiskom.

W jednym takim rozlewisku znajduje się właśnie Ku-long. T'skrangi spiętrzyły wody niewielkiego dopływu Wężowej, tworząc w zakolu bagniste rozlewisko. Na jego środku znajduje się wioska, połączona z brzegiem systemem grobli.



Centrum
rozlewi-
ska zaj-
muje kilka-
dziesiąt niewielkich

kopuł, częściowo zanurzonych w wodzie i błocie. Pośród rozlewiska rośnie kilkanaście większych drzew, które tworzą zieloną koronę ponad wioską, maskując ją z powietrza przed wzrokiem therańskich łowców niewolników. Brzegi rozlewiska pokrywają podwodne plantacje glonów i roślin wodnych, uprawianych przez przemysłne jaszczury.

Po całym rozlewisku pływa wiele czółen, wieś zdaje się tętnić życiem. Z daleka można oszacować populację wioski na jakichś 50-60 Dawców Imion. W rzeczywistości jest ich trochę więcej, gdyż część dogląda podwodnych plantacji listownic i farm rybnych.

Przed bohaterami pozostaje teraz trudne zadanie. Muszą dowiedzieć się, gdzie t'skrangi przetrzymują

jeńców, w jaki sposób czczą horror, czy to one zastawiają pułapki i czy to one porwały Th'oor.

Oczywiście, nie sposób przewidzieć, co uczynią bohaterowie. Ponownie opisze więc, czego można się dowiedzieć od jaszczurów.

CO WIEDZĄ T'SKRANGI:

- tubylcy nie czczą żadnego horroru;
- same są od czasu do czasu napadane przez łowców niewolników z *aropagoi* K'tenshin;
- plemię Ku-long, jak i inne plemiona t'skrangijskie, prowadzą wojnę z Katani, gdyż są oni czcicielami horroru. W czasie pogromu Katani naprowadzali horroru na podwodne kaery t'skrangów;
- wódz wioski Batamuu musi być sprzysiężony z bestią, gdyż żyje już przynajmniej dwieście lat. Lahalla Ku-long pamięta go z czasów zaraz po Pogromie, a są podejrzenia, iż żył już na długo przedtem;
- najgorsi z Katani są właśnie Batamuu, gdyż składają ofiary horrorowi;
- t'skrangi składają czasem ofiary z Dawców Imion – ale nie horrorom, a duchom żywiołu drewna, mieszkającym w Świętych Mangrowcach.

Owe informacje można uzyskać na drodze pokojowych rozmów i dyplomacji, zasięgając języka w sposób bardziej podstępny lub też infiltrując wioskę (jeżeli w drużynie są jakieś t'skrangi bądź iluzjoniści). W przypadku odkrycia drużyny, wojownicy t'skrangijscy otoczą ją i będą starali się przegnać z wioski. Jeżeli bohaterowie stawiają zbrojny opór, poleje się krew. Jednak tubylcy będą woleli najpierw dowiedzieć się, co spowodowało nieoczekiwanych gości do ich wioski, zanim poślą w niebo deszcz krótkich oszczepów. Zresztą, lahallla wioski zakazała narażać niepotrzebnie życie swojemu ludowi, gdyż coraz mniej jaj jest poprawnie zapłodnionych.

Dlatego nawet w przypadku wykrycia i zbrojnego nastawiania na siebie obu stron, bohaterowie zdążą przedstawić swoje podejrzenia względem t'skrangów (oczywiście, jeżeli są na tyle odważni, by bez strachu wykrzyczeć zarzuty wrogowi prosto w twarz). Wtedy, być może, dojdzie do wyjaśnienia sprawy i oskarżenia Katani.

WARSTWA TRZECIA

Dochodzimy w końcu do trzeciej i ostatniej warstwy naszej opowieści. Ludem, który czci horror, nie są ani Katani, ani t'skrangi, lecz elfy, które marginalnie pojawiały się na łamach dotychczasowej opowieści. W tej części powoli odsłoniemy przed graczami ową prawdę.

Cała historia zaczęła się dość dawno. Jeszcze przed Pogromem pośród bagien Lasu Serwos osiedliła się grupa elfich mistyków. Chcieli oni w odosobnieniu kontemplować prawa magii i duchowego oświecenia. Z początku niewielka wspólnota rozrosła się w dużą komunę. Dwadzieścia lat przed nadejściem Pogromu królowa Alachia zażądała powrotu elfów z Serwos do Smoczej Puszczy. Jej wezwanie pozostało zignorowane. Elfy zdobyły rytuał przetrwania, przetworzyły go na swoją modłę i wybudowały kaer nad Rzeką Galagą. Było ich wystarczająco wiele, by przetrwać w spokoju Pogrom. Jednakże w Serwos swą siedzibę obrał bardzo potężny horror – Władca Hurgash Dormadrael. Kaer elfów znajdował się w bardzo specyficznym miejscu – dlatego przebiegła bestia poświęciła prawie pięćdziesiąt lat na sforsowanie jego zabezpieczeń. Jednak gdy pokonała bariery i zabiła przywódcę mistyków, wcale nie zniszczyła elfiego osiedla. Dormadrael zaproponował elfom nieśmiertelność w zamian za służbę. Mamił niesamowitą, niepojmowalną dla śmiertelnych wiedzę i potęgą. Większość elfów się zgodziła. Pozostałe zostały zmuszone do przyjęcia służby siłą. Od tego czasu w centrum lasu znajduje się siedziba horroru, a elfy o ciałach tatuowanych od stóp do głów służą jego interesom.

Teraz wokół kaeru znajduje się potężne wyrobisko, w ścianach którego dojrzeć można setki ciemnych tuneli biegnących w głąb skały. Cały czas trwają tam prace – setki niewolników wydobywają czarny minerał – mneoryt. Złoża mneorytu w tym konkretnym miejscu są bardzo stare, wywodzą się z czasów poprzedniego Pogromu, pięć tysięcy lat temu. Jest to rodzaj orchaliku, mieszanina esencji wszystkich pięciu żywiołów, jednakże zanieczyszczona magią horrorów. Dlatego, mimo że krasnoludy na długo przed Pogromem odkryły złoża mneorytu, nie znalazły dla niego użytku. Pech chciał, iż właśnie na owych złożach założyły swój kaer elfy – ze względu na dogodną, skalistą podłogę, umożliwiającą budowę podziemnej cytadeli.

Tymczasem dla horrorów mneoryt stanowi dużą wartość. Są one w stanie czerpać z niego moc, używać go do formowania trwalszych zaklęć, czego dowodem są choćby amulety używane przez Dormadraela do związywania swoich sług. Na dodatek niektóre z nich pozwalają horrorowi dostrzegać otaczającą je przestrzeń – w ten sposób jego agenci penetrujący Barsawię dostarczają mu bezpośrednich raportów. Wyroby z mneorytu są więc dla Dormadraela pomocą w czasach, gdy poziom magii dramatycznie się obniżył, wzmacniają jego moc i są w pewnym sensie jego oczami. Horror postanowił przygotować się na przyszłe spadki mocy magicznej

i całą swoją siedzibę pokryć mneorytem, co rzeczywiście jest w stanie zapewnić mu stabilność w Barsawii na długo po tym, jak wszelkie inne horrory będą musiały odejść. Stąd też do prac wydobywczych potrzebuje coraz więcej niewolników. Czas nagli i niedługo jego wrogowie zwiedzą się o jego poczynaniach (czego dowodem jest choćby wyprawa naszej drużyny).

CÓ DALEJ?

Zakładam, że bohaterowie w ten lub inny sposób dowiedzieli się o zdradzie wodza. Czas, aby ponownie udali się do wioski Batamuu. Czas również, aby pożegnali się z Kokalosem, pod warunkiem, że agent został przez nich uwolniony. W takim wypadku podaruje on najdzielniejszemu z bohaterów „ochronny amulet”, za pomocą którego będą w stanie wezwać jego pomoc. Obieca, iż uda się teraz do K'tenshinów i w razie czego przybędzie z odsieczą. W rzeczywistości, ów amulet to tak zwane Oko Thery. Jest to magiczny przedmiot używany przez szpiegów i dyplomatów therańskich. Nigdy nie wygląda tak samo, aby nie można było zorientować się w jego funkcji. Jego podstawowym zadaniem jest podglądanie, co czyni jego właściciel. W specjalnym, połączonym z nim lustrze widać obraz rozciągający się przed noszącą go osobą, oraz słyszać nieco rozmyte dźwięki z otaczającego ją świata. Jest to więc doskonały instrument szpiegowski. Oprócz tego amulet faktycznie może posłużyć do wezwania jego poprzedniego właściciela. Wystarczy skropić go odrobiną krwi (1 punkt wyczerpania) i natychmiast można wysłać jedną krótką informację. Odbiorca zdaje sobie również sprawę z miejsca jej wysłania.

W przypadku, gdyby bohaterowie nie uwolnili Androgeosa, użyje on Oka Thery, by wezwać pomoc z plantacji. Następnie za pomocą ukrytego w ubraniach sztyletu i linki obezwładni strażnika, wydostanie się na zewnątrz i ucieknie w kierunku rzeki, gdzie będzie czekać na niego parowiec t'skrangów.

Tymczasem bohaterowie najprawdopodobniej powrócą do wioski, by rozprawić się z wodzem. Zanim jednak doprowadzisz do konfrontacji, wypada, dla wyjaśnienia zachowania wodza, przedstawić Twoim graczom kolejną scenę z drugiej strony.

KÓCIŁ WIEDZMY

Wiedźma Zebicha używa surowej magii. W takiej bliskości horroru już dawno powinno to ją zabić. Jednak miała szczęście w nieszczęściu – zaraz, gdy odkryła swe zdolności, już przy pierwszym wyczerpieniu surowych strumieni magii spaczonych

emanacją horroru, została naznaczona. Od tego czasu stanowi rezerwowego szpiega horroru w wiosce. Sama, nie zdając sobie sprawy z tego, jest manipulowana przez Dormadraala. Teraz właśnie stwór postanowił użyć Zebichy i jej daru widzenia, by zobaczyć i jednocześnie pokazać jej, co czynią bohaterowie w wiosce t'skrangów. My zaś pokażemy to Twoim graczom.

Tak więc opisz, jak stara ręka więdźmy przesuwając się powolnym ruchem nad parującym kotłem i ciska w bulgoczącą maź garść ziół. Z oparu powoli formuje się znajomy obraz – zakole rzeki, w tle błotniste kopuły wioski dzikich t'skrangów. Obraz staje się ostrzejszy i można dostrzec bohaterów. Ukazuje ich w momencie, w którym dowiadują się o zdradzie wodza. Obraz się powoli rozwiewa...

Następna scena pokazuje Zebichę, pospiesznie kuśtykającą do chaty wodza...

Powyższa scena powinna podkreślić napięcie i uświadomić graczom, że czas nagli. Szwarekcharaktery naszej opowieści zwiedziały się, iż zostały zde-maskowane.

KONFRONTACJA Z WÓDZEM

Gdy bohaterowie przedzierają się przez puszcę, wódz, ostrzeżony przez czarownicę, udaje się na spotkanie z elfami. Czuje, iż horror jest zaniepokojony wydarzeniami w wiosce i że wysłał kilkoro ze swoich sług na spotkanie z Jergo. Teraz wódz zamierza donieść elfom o wszystkim, co wie o bohaterach, a następnie z ich pomocą zastawić na nich pułapkę. My jednak nie chcemy, by mu się to udało. Pozwól więc bohaterom dostrzec wodza, gdy wraz z synem biegnie przez las. Niech znajduje się w takiej odległości, by nie można było z nim nawiązać bezpośredniej walki, a jednocześnie by bohaterowie bez trudu mogli za nim podążyć. Po kilku minutach pogoni bohaterowie dopadną polany. Na środku stoi sześć elfów (dopasuj liczbę do siły Twej drużyny) i rozmawia z Jergo. Jeżeli bohaterowie przysłuchają się rozmowie, zorientują się, iż wódz dokładnie podaje rysopis herosów. Nie pozwól jednak na jakieś długie rozmyślenia bądź planowanie akcji. Jeżeli bohaterowie w ciągu kilku chwil nie zdecydują się zaatakować, jeden z elfów dostrzeże ich ukrytych w krzakach. Przywódca elfów nakaze kilku swym podwładnym oraz wodzowi zabić bohaterów, sam zaś, wraz z jeszcze jednym elfem, pobiegnie w kierunku kaeru.

Walka powinna być trudna. Elfy zrobią wszystko, by uniemożliwić bohaterom podążanie za swym wodzłą. Wszystkie są nieśmiertelne, co znaczy, że już od dawna są martwe. Nie czują bólu ani strachu przed śmiercią. Nie wierzą, iż można je zabić. Z ich

ran tryska tylko czarno-żółta, cuchnąca maź. Elfy walczą za pomocą włóczyń zaopatrzonych w mneorytowe groty. Kamień ten lśni złowrogo i nadaje pozornie tępy końcom ostrość najprzedniejszej stali. Oczywiście, uśmiercenie wroga jest możliwe – trzeba go jednak praktycznie posiekać na kawałki (w realiach systemu trzeba im zadać ilość obrażeń równą progowi życia).

Jedynym normalnym człowiekiem pośród przeciwników jest syn wodza. Gdy zorientuje się, iż jego ojciec jest taki sam jak elfy, przerażony postara się uciec do wioski.

POGOŃ

Oczywiście, bohaterowie rozprawiają się z przeciwnikami, nie mam najmniejszej wątpliwości. Z pewnością rzucą się również w pogoń za uciekającymi (jeśli nie, niech T'uath krzyknie: „Za nimi, zaprowadzą nas do siedziby horroru – tam, gdzie trzymają mego brata...”)

Być może bohaterowie pognają jak na złamanie karku, być może podążą ostrożnie. Nie ma to jednak większego znaczenia, gdyż w obu przypadkach zaszerwujemy im podobną scenę finałową.

Ślad pozostawiony przez uciekających jest wyraźny. Biegnie na północny wschód, ku brzegom rzeki Galagi. Gdy bohaterowie dotrą na jej brzeg, dostrzegą czołno uwiązane po drugiej stronie. W tym miejscu rzeka nie jest zbyt głęboka, jednak zważywszy na czyhające w jej toniach drapieżne kajmanłanice, przeprawa wcale nie jest bezpieczna. Jeżeli nie chcesz zmniejszać dynamiki gry i jeżeli Twoi bohaterowie rozstali się z t'skrangami w dobrych stosunkach, możesz sprowadzić jedną z ich łodzi. T'skrangi mogą przewieźć bohaterów na drugą

stronę, ostrzegając ich, iż ten odcinek rzeki uważany jest za przeklęty.

Po drugiej stronie ślad jest jeszcze bardziej wyraźny. Przejmij narrację, uczyni ją bardzo dynamiczną. Niech bohaterowie gnają przez ostępy, niech gałęzie zielonego gąszczu smagają ich muskularne ramiona, a ich stopy wystukują rytm szybszy od łomoczącego w piersi serca. Wtem urwij! Las kończy się jak nożem uciął, odsłaniając olbrzymią przestrzeń wyrobiska i kaer Ioporoth.

TH'QOR NIEŚMIERTELNY

Ukaż bohaterom ogrom tego miejsca. Samo wyrobisko ma kilkaset metrów średnicy i kilkadziesiąt głębokości. Na jego środku wznosi się posępny kopiec – pozostałość po niegdyś pięknym i eleganckim elfim kaerze – dziś przekształconym na estetykę Hurgasha Dormadraala. W wyrobisku jak mrówki poruszają się setki niewolników. Wśród tych nieszczęśników, na lewitujących czarnych platformach, unoszą się w powietrzu elfi nadzorcy. Przy samym kaerze cumuje therański galeon. Wokół zaś panuje bardzo niemiła woń rozkładu i zgnilizny.

To bardzo ważna scena. Musisz uświadomić bohaterom, iż porwali się z motyką na słońce. Że nie można, będąc zupełnie nieprzygotowanym, leżeć prosto w paszczę horroru. Musisz im pokazać, że horror to nie jedynie przeciwnik, że

przebiegła bestia ma mnóstwo sług, które staną w jej obronie.

Niech sobie uświadomią, że jeszcze nie są wystarczająco przygotowani, by stawić czoło takiej potędze.

Tymczasem zakończ ową kontemplację krajobrazu.

Nagle z niewielkiego zagajnika po prawej wyłoni



się Th'oor. T'uath wykrzyknie radośnie, lecz jego uśmiech zamrze w połowie, niedopowiedziany. Brat młodego wojownika ma całe ciało pokryte mean-drycznymi, czarnymi tatuażami, zaś w rękę dzierży włócznię z mneorytowym ostrzem. Za nim postępuje kilka elfów. Z oddali widać, jak na lewitujących platformach z całego wyrobiska w kierunku intruzów podążają nadzorcy.

Th'oor uśmiechnie się tylko krzywo, ukazując wygniłe zęby, i zionąc trupim oddechem przemówi:

– Witaj, bracie! Czyżbyś i ty przyszedł prosić Pana mego o nieśmiertelność i moc? Widzę, że przywiodłeś mu doskonałą ofiarę! Doskonale. Pan uwielbia adeptów. Lubi karmić się ich karmiczną mocą...

Wtedy T'uath nie wytrzyma i ciśnie w brata swym oszczepem. Rozgorzeje walka. Bohaterowie są z góry skazani na niepowodzenie. Bądź bezlitosny. Na każdego zabitego elfa wprowadzają następnego. Niech nacierają na bohaterów ze trzech stron. Nie odcinaj im jednak drogi ewakuacji, pozostaw możliwość wycofania.

Gdy dojrzą w ucieczce jedyną szansę, zaatakuj ze wszystkich stron. Niech elfy, poczuwszy, iż duch przeciwnika się łamie, z dzikim wyciem ruszą do szturm. Przestrasz swoich graczy na tyle, by wezwali na pomoc Therańina. Nawet jeśli go nie wezwą (choćby dlatego, że go nie uwolnili), nagle powietrze rozerwą eksplozję i las stanie w ogniu.

DZIAŁA OGNISTE

W czasie, gdy bohaterowie toczyli swe starcia, Androgeos nie zasypiał gruszek w popiele. Udał się natychmiast na plantację K'tenshinów i kazał wypłynąć na rzekę. Od dłuższego czasu już patrolował Galagę w poszukiwaniu bohaterów. Gdy przepływał przez wiadomy odcinek, kapitan K'tenshinów trzymał się za każdym razem południowego brzegu, tłumacząc to przekleństwem. Agent szybko skojarzył fakty (w czym ewentualnie mogło mu pomóc Oko Thery) i w odpowiednim momencie włączył się do akcji. A dokładniej, włączyły się do akcji t'skrangijskie działa ogniowe. Śmiercionośne ładunki z esencji żywiołu powietrza i ognia zamieniały zielony las w istne morze ognia. Działa t'skrangów postawią zaporę ogniową, umożliwiając bohaterom wycofanie się na parowiec. Gdy tylko bohaterowie postawią stopy na pokładzie, silniki ogniowe zaryczą, a potężny okręt wojenny *aropagoi* Dziewięciu Diamentów ruszy co pary w kotłach w dół rzeki. Jest to ten sam okręt, z którym poprzednio bohaterowie spotkali się na Wężu.

Przyjęcie bohaterów na pokładzie może być różne. Jeżeli współdziałali z Kokalosem, zostaną przywitani

jako przyjaciele. Jeżeli nie – cóż, t'skrangi na pewno dadzą do zrozumienia bohaterom, iż mają do spłacenia dług wobec *aropagoi*. Tymczasem jednak to jeszcze nie koniec kłopotów...

GALEON

Dormadraal jest wściekły. Obcy odkryli jego siedzibę, udało im się ująć cało, a na dodatek poczuł w swoim pobliżu potężny wzorzec manuskryptu Ithilion. Horror doskonale zdaje sobie sprawę, iż został niegdyś wystrychnięty na dudka i że w bezcennym manuskrypcie znajdują się jego sekrety. Dlatego robi dosłownie wszystko, by posłać okręt i jego załogę na dno. Po chwili zza zielonej korony drzew wychynie majestatycznie galeon therański. Kieruje nim ostatni z konstruktów horroru, któremu udało się zastąpić jeszcze jednego therańskiego arystokratę.

Galeon natychmiast rozpocznie próby zatopienia okrętu. Nie ma jednak lekkiego zadania. Po pierwsze, jego działa ustawione są do strzelania w bok. Po drugie, okręt płynie wąskim korytem rzeki, znajdującym się w swoistym zielonym wąwozie – wszak Galaga biegnie przez środek tropikalnego lasu.

Rozegraj ten szalony pościg bardzo dynamicznie. Niech obie strony oddają salwę za salwą. Niech bohaterowie biorą udział w rychtowaniu dział, w ładowaniu w ich lufy esencji żywiołów. Niech wszystko spowiją dymy wystrzałów. Powietrze będą przeszywać kule ognia, które będą trzaskać nadbrzeżne drzewa. W końcu okręt wpłynie na szerszą rzekę, w miejscu, gdzie Galaga łączy się z Rzeką Serwos. Galeon zastąpi mu drogę, opadając nad samą powierzchnię rzeki, i ustawi się do niego burtą. Jakkolwiek mocny byłby okręt K'tenshinów, nie jest w stanie równać się sile ognia therańskiego galeonu powietrznego.

Pozwól galeonowi na co najmniej jedną salwę, która zniszczy dziobicę, uszkodzi nadbudówkę, zapali pokład. Niech bohaterowie będą pewni, że tym razem horror zatryumfuje. Wtedy niech kapitan da całą naprzód. Silniki rykną niespodziewaną siłą – dotąd niewykorzystywaną na wąskim odcinku Galagi. Parowiec runie jak wichler w dół rzeki, kapitan rozkaze wszystkim rzucić się na pokład, a stalowa ostroga okrętu wbije się w bok galeonu. Zgrzytnie stal o drewno i kamień. Galeon zachwieje się i poderwie w górę, zaś okręt pomknie jak strzała w dół rzeki, ciągnąc za sobą pióropusz dymu i ognia. Wtedy z oddali, gdzie widać szesnaście wież domu *aropagoi*, nadciągną inne okręty zwabione kanonadą oraz dwa lekkie okręty therańskie. Zaś ranny galeon umknie czym prędzej do serca Lasu Serwos, do gniazda Dormadraala.

Uszkodzony parowiec trafia pod eskortę innych okrętów *aropagoi*. Po krótkiej walce z żywiołem ogień zostaje ugaszony. Powoli i majestatycznie parowiec zostaje odholowany do siedziby Domu. Olbrzymie wieże wyrastają z wody niczym naturalne formacje skalne. Każdą z nich otacza szerokie moło, przy którym cumują okręty. Największe z nich są cztery wieże centralne. To właśnie do jednej z nich parowce holują okręt bohaterów.

Warto również bohaterom zwrócić uwagę, iż w siedzibie *aropagoi* cumuje kilka mniejszych okrętów *therańskich*. Widać na pierwszy rzut oka, iż wśród t'skrangów przewijają się charakterystyczne sylwetki legionistów.

Ranny okręt wpłynie do doku w jednej z wież centralnych. Zjawi się kilku t'skrangów – szermierzy Domu przybranych w tradycyjne szaty w kolorze czerwieni i złota. Zwrócą się do bohaterów z formalnym zaproszeniem ze strony *shivalahali* Domu Dziewięciu Diamentów.

Sytuacja bohaterów zależy od tego, jak potraktowali Kokalosa. W najgorszym wypadku t'skrangi będą odnosiły się do nich z daleko posuniętą rezerwą. Bohaterowie zostaną poprowadzeni na sam szczyt wieży, do wielkiej, przestronnej sali. Tam, wśród licznych towarzyszących szermierzy, zasiada na miękkiej sofie *sivalahala K'tenshin*. Jest to potężnie umięśniona t'skrangijka. Od razu widać, iż jest adeptem, zaś każdy z wojowników rozpozna, iż podąża ścieżką ich

dyscypliny. Otacza ją trochę niesamowita aura – mieszaniny nabożnego szacunku i strachu. Lecz jej inność odzwierciedla się dopiero w sposobie patrzenia. Wzrok ma przeszywający, ciężki od eonów pamięci przodków. Bardzo dokładnie obejrzy sobie bohaterów, a następnie przemówi. Od czego zacznie, zależy głównie od tego, czy Androgeos Kokalos polecił jej bohaterów, czy wręcz przeciwnie. Jeżeli będzie niezadowolona, zapyta ich wprost, czy to oni płynęli pirackim statkiem domu V'strimon, który zaatakował jej okręt za Jeziorem Pyros. Oczywiście, *shivalahala* doskonale zna odpowiedź.

Jeżeli będzie trochę lepiej nastawiona do herosów, od razu przejdzie do rzeczy – będzie chciała dowiedzieć się jak najwięcej o horrorze, który zagnieździł się praktycznie pod bokiem jej siedziby i prowadzi jakiegoś tajne konszachty z jej sojusznikami. Rozmowie oczywiście będzie przysłuchiwał się nadworny trubadur, notujący zaciekle wszelkie bohaterskie czyny, by ułożyć o nich pieśni. Jeżeli tylko któryś z bohaterów wspomni o manuskrypcie Ithiliona, oczy przywódczyni zaświecą dziwnym blaskiem. Natychmiast zażąda, by przekazali jej manuskrypt jako zadośćuczynienie za szkody i podziękowanie za ratunek.

Oczywiście, nie powinni tego czynić. To im Przeznaczenie doręczyło manuskrypt, oni mają go odczytać, odkryć jego tajemnicę i, uzbroiwszy się w tak pozyskaną wiedzę, oczyścić gniazdo Dormadraala.

Ale o tym opowiem Wam już w następnym scenariuszu.



WYSTĄPILI

KAPITAŃ „TRZCINOWEJ 0BRĘCZY” – GURHO MALAVE

ZR: 6	SF: 6	ŻYW: 6
PER: 5	SW: 6	CHA: 5
Inicjatywa: 1k10	Obrona fizyczna: 9	
Liczba ataków:	Obrona magiczna: 7	
Atak: 1	Obrona społeczna: 7	
Próg życia: 60	Pancerz fizyczny: 3	
Próg ran: 10	Pancerz duchowy: 1	
Pr. przytomności: 48	Testy zdrowienia: 3	
Punkty karmy: 15	Kostki karmy: k6	
Miecz (obrażenia: 11/1k10+k8)		
Talenty: akrobatyczny atak 3/9, broń biała 7/13, broń miotana 7/13, czytanie rzeki 7/12, pilotowanie łodzi 7/13, rytuał karmiczny 7/7, szacowanie 7/12, unik 7/13, wytrzymałość 5/5		
Wygląd: Malave jest postawną t'skrangijką o gustownym, czerwono-błękitnym grzebieniu. Ubiera się w bardzo wyszukane szaty, zaś jej ogon zdobią przepiękne złote kolczyki.		



ANDRÓGEOS KOKALOS – THERAŃSKI AGENT

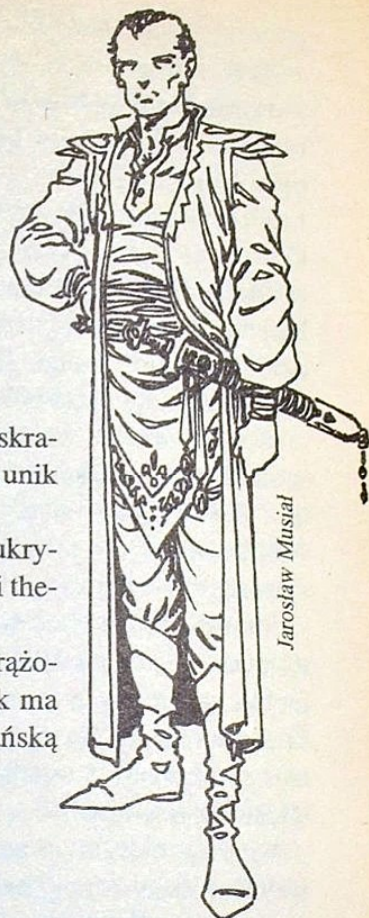
ZR: 7	SF: 7	ŻYW: 6
PER: 6	SW: 5	CHA: 6
Inicjatywa: 1k10	Obrona fizyczna: 9	
Liczba ataków: 1	Obrona magiczna: 8	
Próg życia: 51	Obrona społeczna: 8	
Próg ran: 10	Pancerz fizyczny: 4	
Pr. przytomności: 40	Pancerz duchowy: 5	
Punkty karmy: 8	Kostki karmy: k8	
Testy zdrowienia: 2		

Miecz therkański (obrażenia: 11/1k10+k8)

Talenty: atak z zaskoczenia 4/11, broń biała 5/12, kradzież kieszonkowa 3/10, skradanie się 4/11, magiczny wytrych 3/11, rytuał karmiczny 5/5, wspinaczka 2/9, unik 3/10, wytrzymałość 3/3, tkanie wątków (złodziej) 2/8

Ekwipunek: zbroja skórzana utwardzana, krótki miecz therkański, wytrychy, dwa ukryte sztylety, Oko Thery oraz wszelki ekwipunek, jaki może być potrzebny asowi therkańskiego wywiadu.

Wygląd: jest to człowiek niezwykle chudy i wysoki. Twarz ma pociągłą i podkrążone oczy. Twarz jego sprawia wrażenie zafrasowanej i zamyślanej, lecz wzrok ma cały czas rozbiegany, obserwujący i czujny. Ubra się w długie szaty na therkańską modłę lub szaty kupieckie, charakterystyczne dla mieszkańców Tylonu.



Jarosław Musiał



Jarosław Musiał

T'UATH

ZR: 7	SF: 7	ŻYW: 6
PER: 6	SW: 4	CHA: 4
Inicjatywa: 1k10	Obrona fizyczna: 10	
Liczba ataków: 1	Obrona magiczna: 8	
Próg życia: 51	Obrona społeczna: 6	
Próg ran: 10	Pancerz fizyczny: 5	
Pr. przytomności: 40	Pancerz duchowy: 1	
Punkty karmy: 4	Kostki karmy: k8	
Testy zdrowienia: 3		

talenty: broń biała 1/8, tropienie 1/7
włócznie (obrażenia 11/1k10+k8)

Wygląd: to rosty, ciemnoskóry młodzieniec lat około 19. Jest potężnie zbudowany, mięśnie aż grają mu pod skórą. Ubrany jest tylko w przepaskę biodrową i skórę zwierzęcą.



Jarosław Musiał

RAMA TUATH – BARD WIŃSKI BATAMUU

Wygląd: Rama jest już siwy i pochylony. Jednak jego oczy gorzeją niezwykle, pełnym siły blaskiem. Włosy ma długie, zaplatane w liczne warkoczyki. Głos ma pewny i mocny, pełen charyzmy. Rama ma karnację lekko jaśniejszą od tubylców, co zdradza jego pochodzenie spoza Lasu Serwos. Nosi się skromnie, w sposób charakterystyczny dla Katani – poprzestając na przepasce biodrowej i luźnej koszuli. Nigdy również nie rozstaje się ze swą rzeźbioną laską, symbolem władzy bardowskiej.

JĘGRŃ – WÓDZ KATANI Z WSI WIŃSKI BATAMUU

ZR: 7	SF:6	ŻYW:7
PER:5	SW:4	CHA:6
Inicjatywa: 1k10	Obrona fizyczna: 9	
Liczba ataków: 1	Obrona magiczna: 6	
Próg życia: 45	Obrona społeczna: 8	
Próg ran: -	Pancerz fizyczny: 5	

Pr. przytomności: - Pancerz duchowy: 1

włócznia (obrażenia 10/1k10+1k6)

miecz (11/1k10+k8)

ekwipunek: skórzana zbroja, włócznia wodza wioski, czarny amulet z mneorytu (ukryty w domu)

Wygląd: Jergo jest roslým człowiekiem o szerokich barach, gęstych, lekko przyprószonych siwizną włosach. Nosi lamparcia skórę i dzierży włócznię z potężnym kamiennym grotem. Wygląda na zwykłego człowieka, a jedynym śladem, iż jest martwy, są gnijące, spróchniałe zęby (dlatego wódz raczej rzadko się uśmiecha).



Jarosław Musiał



Jarosław Musiał

ZEBICHA – WIEDZMA KATANI

Zebicha nie jest wyszkoloną czarodziejką. Używa magii surowej, zaś jej umiejętność rzucania czarów waha się od przypadku do przypadku, ze względu na niski stopień zrozumienia jej arkanów i intuicyjne pojmowanie. Czarownica zna kilka czarów z magii ksenomantycznej oraz iluzyjnej.

Wygląd: Jest to stara, pokręcona, pomarszczona babina, z potarganymi, kręconymi, siwymi włosami, okryta futrem z pozszywanych skórek i dzierżąca kostur z osadzoną na szczycie czaszką kajmanłarnicy.

ELFY DORMADRAALA

ZR: 6	SF:6	ŻYW:6
PER:5	SW:6	CHA:5
Inicjatywa: 1k10	Obrona fizyczna: 9	
Liczba ataków: 1	Obrona magiczna: 7	
Atak: 8/2k6	Obrona społeczna: 7	
Próg życia: 36	Pancerz fizyczny: 4	
Próg ran: -	Pancerz duchowy: 1	

Pr. przytomności: -

Oszczep z mneorytowym grotem
(obrażenia: 11/1k10+k8)

Wygląd: wszystkie elfy mają całe ciało pokryte czarnymi, meandrycznymi tatuażami o bardzo skomplikowanym wzorze. Noszą długie, spięte w kok włosy oraz lekkie, skórzane zbroje. Każdy z nich posiada amulet z mneorytu. Jedynym śladem ich śmiertelnej przemiany są gnijące, spróchniałe zęby.

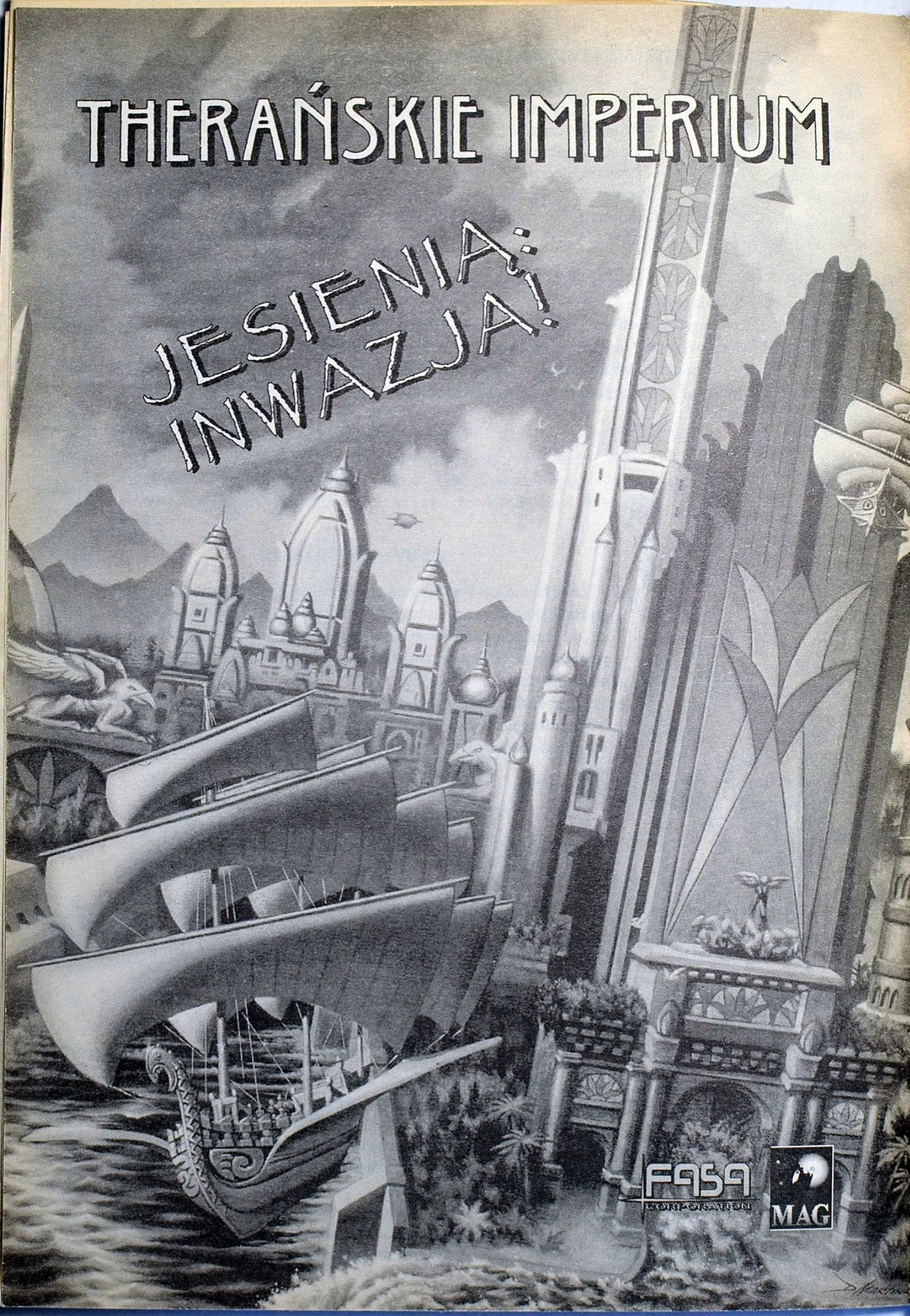
Zasady specjalne: elfy nie odczuwają bólu i są niesamowicie odważne w walce. Nie zważają na rany i nie mogą stracić przytomności.

ŃCHRONIARZE K'TENSHIN I T'SKRANGUSCY WŃJŃWNICY

ZR: 6	SF:6	ŻYW:6
PER:5	SW:6	CHA:5
Inicjatywa: 1k10	Obrona fizyczna: 8	
Liczba ataków: 1	Obrona magiczna: 7	
Atak: 7/1k12	Obrona społeczna: 7	
Próg życia: 36	Pancerz fizyczny: 3	
Próg ran: 10	Pancerz duchowy: 1	
Pr. przytomności: 28	Testy zdrowienia: 3	
Punkty karmy: 5	Kostki karmy: k6	
Miecz (obrażenia: 11/1k10+k8)		
Oszczep (obrażenia: 9/1k6+k8)		

THERAŃSKIE IMPERIUM

JESIENIA:
INWAZJA!



FASA
CORPORATION



Jerzy Rzymowski

LEKCJA SUBTELNOŚCI

W fincie finta w fincie.

F. Herbert „Diuna”

Witaj, mój młody przyjacielu. Jak rozumiem, zostałeś do mnie przystany na naukę. Mam Cię wyszkolić w dyplomacji i intrydze, pomóc opanować sztukę subtelności w działaniu. Cóż – pomogę przynajmniej zrozumieć podstawy. Reszty nauczysz się sam – najlepiej, żebyś robił to na cudzych, a nie własnych błędach.

Siądź zatem, słuchaj i zapamiętaj słowa wuja Nikołaja.

O POTRZEBACH

Wyjaśnijmy sobie najpierw, czemu służą umiejętność dyplomacji i talent do intryg. Otóż mechanizmem napędzającym Znane Światy są ludzkie i nie-ludzkie potrzeby. Każdy, kogo spotykasz na swej życiowej drodze, potrzebuje czegoś – począwszy od powietrza, żywności czy dachu nad głową, kończąc na bogactwie, władzy czy sprawach bardziej duchowej natury.

Liczba potrzeb jest nieskończona – i nieustannie powstają nowe. Zła wiadomość jest taka, że zasoby, którymi należałoby je zaspokoić, są jak najbardziej ograniczone i wciąż się kurczą. Ludzi przybywa, a ich apetyt rośnie w miarę jedzenia. Jak dla mnie, wygląda to tak, że swoimi potrzebami wyczerpują oni nawet Święty Płomień Wszechstworcy. Dlatego gasną słońca, gdybyś mnie o to zapytał.

Jeśli próbując zaspokoić swoje potrzeby, natykasz się na drugiego człowieka, który dąży do podobnego

celu, siłą rzeczy dochodzi do konfliktu interesów. Możesz oczywiście zagarnąć potrzebną Ci rzecz siłą, jednak wywoła to wrogość otoczenia i utrudni realizację dalszych zamierzeń. I tu dochodzimy do sztuki subtelności. A polega ona na takim lawirowaniu, żeby niepostrzeżenie wykroić sobie jak największy kawałek z tortu zwanego „życie”.

PRZYJACIELE I WROGOWIE

Przeglądając się dziejom rodu Decados, można by odnieść wrażenie, że mamy samych wrogów i wszyscy uważają nas za żmije na łonie cesarstwa. Ośmielę się stwierdzić, że to publiczna, ale nigdy prywatna opinia większości wpływowych osób w Znanych Światach. Byłaby jednak dla nich użyteczna, gdyby stary Hiram zdecydował się wywalczyć sobie tron.

Wyobraź sobie, jak zareagowałaby ludność, gdyby cesarzem został przedstawiciel rodu o tak plugawej renomie. Skórka nie warta wyprawki. Dlatego zresztą, między innymi, agenci Hawkwoodów rozsiewali o nas te wszystkie plotki, jak Znane Światy długie i szerokie. Trzeba było tylko później postarać się obrócić to na naszą korzyść. Ale o tym później.

Zmierzam do tego, że przyjaciele i przeciwnicy nie zawsze są tymi, za kogo ich uważasz. Zarówno sympatia, jak wrogość są względne. Zawsze, kiedy myślisz w tych kategoriach, zadaj sobie pytania: „czy on jest moim przyjacielem bądź wrogiem?” i „czy ja jestem jego przyjacielem bądź wrogiem?”. Rozumiesz subtelną różnicę w sformułowaniu? Wyraża ona fakt, że uczucia, jakimi obdarzamy i jesteśmy obdarzani, nie zawsze muszą być odwzajemnione. To, że jesteś czymś przyjacielem i zrobiłbyś dla niego zapewne więcej niż jest tego wart, nie znaczy wcale, że on kiwnąłby dla ciebie palcem, gdyby zaszła taka konieczność.

Alien



Internetowa lista dyskusyjna **Gasnących Słońc** ma coraz więcej subskrybentów. Część z nich pracuje nad wielkim dziełem ku chwale Wszechstworcy – „Krucjatą”. To kampania rozgrywająca się w mrokach kosmosu. Chcesz się przyłączyć? Zapisz się, wysyłając e-mail na adres:

gasnace_slonca-subscribe@yahoogroups.com.

Z biura prasowego Drugiego Proroka Puszkina

Alien



Drugi haczyk,
jaki w tym tkwi:
swoje zdanie
o innych
kształtują nie
w oparciu

o po-
wszechną
opinię, lecz
oceniając
ich czyny

i to, jakie przyniosły one efekty dla ciebie. Jeśli słyszysz od ludzi, że ktoś jest Twoim przyjacielem, a tymczasem każdy jego ruch stawia Cię w niekorzystnym położeniu, zatkać uszy na słowa głupców i mieć się na baczności.

A teraz pokażę Ci, jak to działa w praktyce. Wyobraź sobie, że masz dwóch wrogów, którzy walczą także między sobą. Jak zareagujesz w tej sytuacji? Możesz beczynn timer przyglądać się, jak skaczą sobie do oczu. Możesz przez kanały, których nie da się z Tobą powiązać, zaopatrywać jednych i drugich w broń, aby szybciej się wykrwawili, a przy tym zyskać na sprzedaży. Możesz też, pod jakimś pretekstem, jednego poprzeć oficjalnie. Wtedy, czy mu się to podoba, czy nie, zostanie Twoim dłużnikiem, a jeśli zależy mu na opinii, będzie zmuszony zaprzestać, przynajmniej oficjalnie, działań przeciw Tobie. Ty natomiast równocześnie będziesz dyskretnie sprzedawać broń jego przeciwnikowi. Bo może i ten pierwszy stał się Twoim dłużnikiem, ale nie przyjacielem. Poza tym, możesz jeszcze coś z tego wyciągnąć. Oczywiście, sposobów działania jest w takich okolicznościach znacznie więcej, ale nie będę wdawać się w szczegóły. Chodzi o to, żebyś zrozumiał, że Twoje działania, opinia o Tobie i wszelkie okoliczności z tym związane nie zawsze muszą być tym, na co wyglądają.

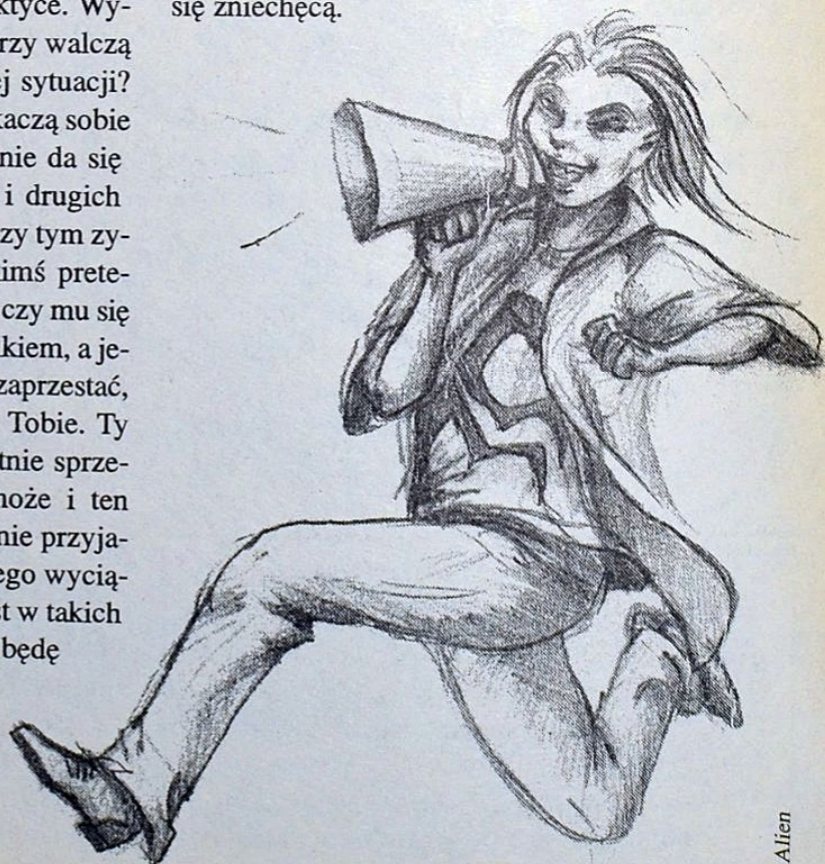
Miedzy innymi dlatego Decadosom nie zależy na dobrej opinii – nie musimy spłacać wierzycieli.

Pamiętaj też o powiedzeniu: „Przyjaciół trzymaj blisko, wrogów jeszcze bliżej”. Wynika z niego jasno, że najczęściej przysług powinienes wyświadczać największym wrogom. Możliwie hałaśliwie i oczywiście w taki sposób, żeby w ostatecznym rozrachunku wyszło im to bokiem. Na przykład, jeśli widzisz, że Twój nieprzyjaciel stara się o jakieś wysokie stanowisko, a wiesz, że może mu to wkrótce przysporzyć nie lada kłopotów – z Twoją dyskretną pomocą, czy bez niej – poprzyj go w tych zabiegach. Aikido – starożytna sztuka walki z Urth – zawierała pewną bardzo mądrą myśl: „Pozwól przeciwnikowi iść tam, gdzie chce. Pozwól mu się potknąć. Pozwól mu upaść tam, gdzie chce upaść”.

DZIAŁANIE

Aikido, o którym wspomniałem, to sztuka uników i chwytów, które wykorzystują siłę i impet przeciwnika przeciwko niemu. Wroga akcja obraca się przeciw napastnikowi. Jeżeli wróg jest myślący, zostawi Cię w spokoju. Jeśli nie umie wyciągać wniosków, będzie upadał, aż skręci sobie kark.

Naucz się wykorzystywać posunięcia wroga przeciw niemu. Sam jak najmniej angażuj się w starcia i nie dopuść swym postępowaniem do tego, aby te metody dało się zastosować przeciw Tobie. Swój kawałek tortu wykroisz wtedy, kiedy wkoło nie będzie już nikogo, kto miał na niego ochotę. Od Ciebie w dużej mierze zależy, jak szybko się zniechęcą.



Alien

Zapewne dostrzegłeś pewną sprzeczność w moich słowach. Najpierw wspominałem o udziale w konfliktach, później zaś ostrzegłem, abyś czynił to jak najrzadziej. Wbrew pozorom, nie ma w tym nielogiczności. Zwyczajnie – oszczędzaj siły, nie atakuj bezpośrednio, bądź dla wszystkich przyjacielem.

Niedźwiedzia przysługa może zaszkodzić równie skutecznie, co ewidentnie wrogie działanie. A nikt nie będzie mógł zarzucić Ci złych intencji.

Zanim zaczniesz działać, rozważ, jak głośno ma być o Twoim postępowaniu. Czy chcesz zrobić coś spektakularnego, o czym będzie się mówiło jeszcze przez długie miesiące? Czy wolisz, aby wieści o Twoim uczynku dotarły tylko do wybranych? A może pragniesz pozostać całkiem w ukryciu? O ile pierwszy efekt łatwo osiągnąć, z dwoma pozostałymi jest nieporównywalnie ciężiej. Po pierwsze dlatego, że ludzie mają długie języki. Po drugie zaś dlatego, że nie tylko Ty masz wszędzie swoich agentów. Zawsze ograniczaj grono poinformowanych do niezbędnego minimum. Chyba że planujesz kontrolowany przeciek informacji – żeby przekonać się, kto zdradza albo do kogo docierają wieści o Twoich ruchach. Albo żeby wprowadzić przeciwnika w błąd, a kiedy on pobiegnie za rzuconą kością, zrobisz coś zupełnie innego.

OPINIA

Miałem Ci jeszcze powiedzieć, dlaczego zła opinia o naszej rodzinie okazała się tak dobrą rzeczą. O jednej sprawie już wspominałem – nie musimy spłacać długów. Od czasu do czasu ktoś i tak będzie chciał uszczęśliwić nas na siłę, ale powszechnie wiadomo, że nie dbamy o podobne zobowiązania. Trudno zepsuć coś, co już jest zepsute – tak jest z opinią o nas.

Jesteśmy jedną z najpotężniejszych sił cesarstwa – gdyby nam się to bardziej opłacało, moglibyśmy rządzić z Byzantium Secundus. Co do tego raczej nikt

nie ma wątpliwości. Jednocześnie nie mamy skrupułów, jesteśmy podstępni i niegodni zaufania. Krótko mówiąc, wszyscy się nas boją. Wyobraź sobie teraz, jaki efekt daje połączenie takiej marki z podejmowanymi przez nas działaniami? Rozumiesz, o czym mówię? Jesteśmy dla otoczenia siłą całkowicie nieobliczalną. Jeśli uczynisz coś złego, nikt się nie zdziwi. Jeśli natomiast postąpisz uczciwie,

a przynajmniej tak to będzie wyglądało, wpadnie w zakłopotanie i pomieszasz szyki przeciwnikom.

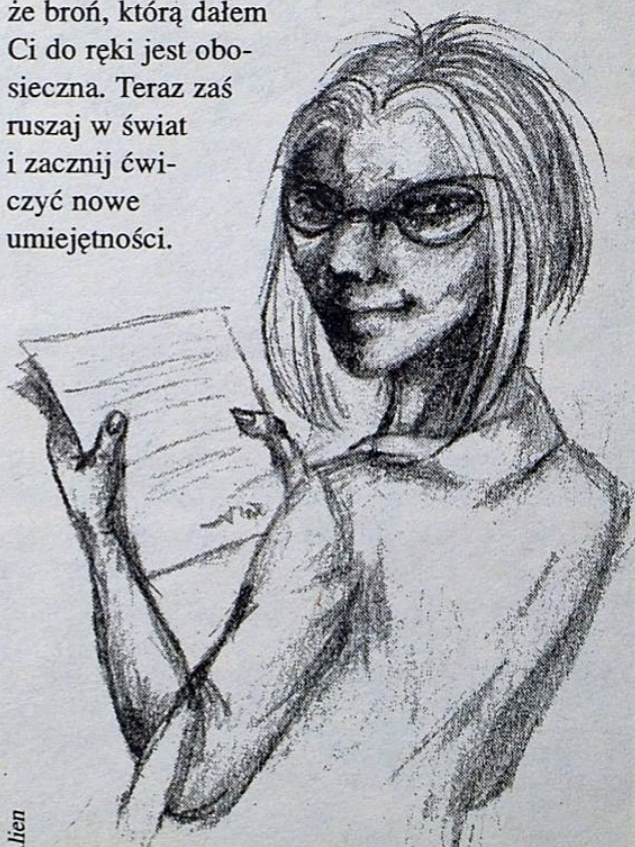
I jest jeszcze strach. Czy wiesz, jak mocnym argumentem w dyskusji z opornymi jest terror? Wystarczy zasugerować nieprzyjaciółom możliwe zagrożenie – nie trzeba, a nawet nie powinno się go pokazywać. Wyobraźnia podpowie im resztę, a wtedy będą bardziej skłonni do współpracy, niż byś przypuszczał. Strach daje Ci władzę nad duszami tchórzów.

Co prawda przez taką a nie inną opinię, wszyscy patrzą nam na ręce, jednak szczęśliwie, od najdawniejszych czasów, ród Decados nie ma sobie równych w wywiadzie i kontrwywiadzie. Nasze sekrety i metody działania ujrzą światło dzienne wtedy, kiedy nam to będzie odpowiadało. Choćby moje miejsce pobytu.

Myślę, że na dzisiaj skończymy lekcję. Weź ją sobie do serca i pamiętaj, że broń, którą dałem Ci do ręki jest obosieczna. Teraz zaś ruszaj w świat i zacznij ćwiczyć nowe umiejętności.

Tajna polska organizacja Vau rozpoczęła swoje działania. Sieć plecionych przez nią intryg ma dotknąć wszystkich: graczy, Mistrzów Gry, konwenty, pisma. Kto wie, czy nawet Ty, nie wiedząc o tym, pracujesz dla Nich? Niedługo więcej informacji.

*Imperialne Oko
z biura prasowego Drugiego Proroka Puszkina*

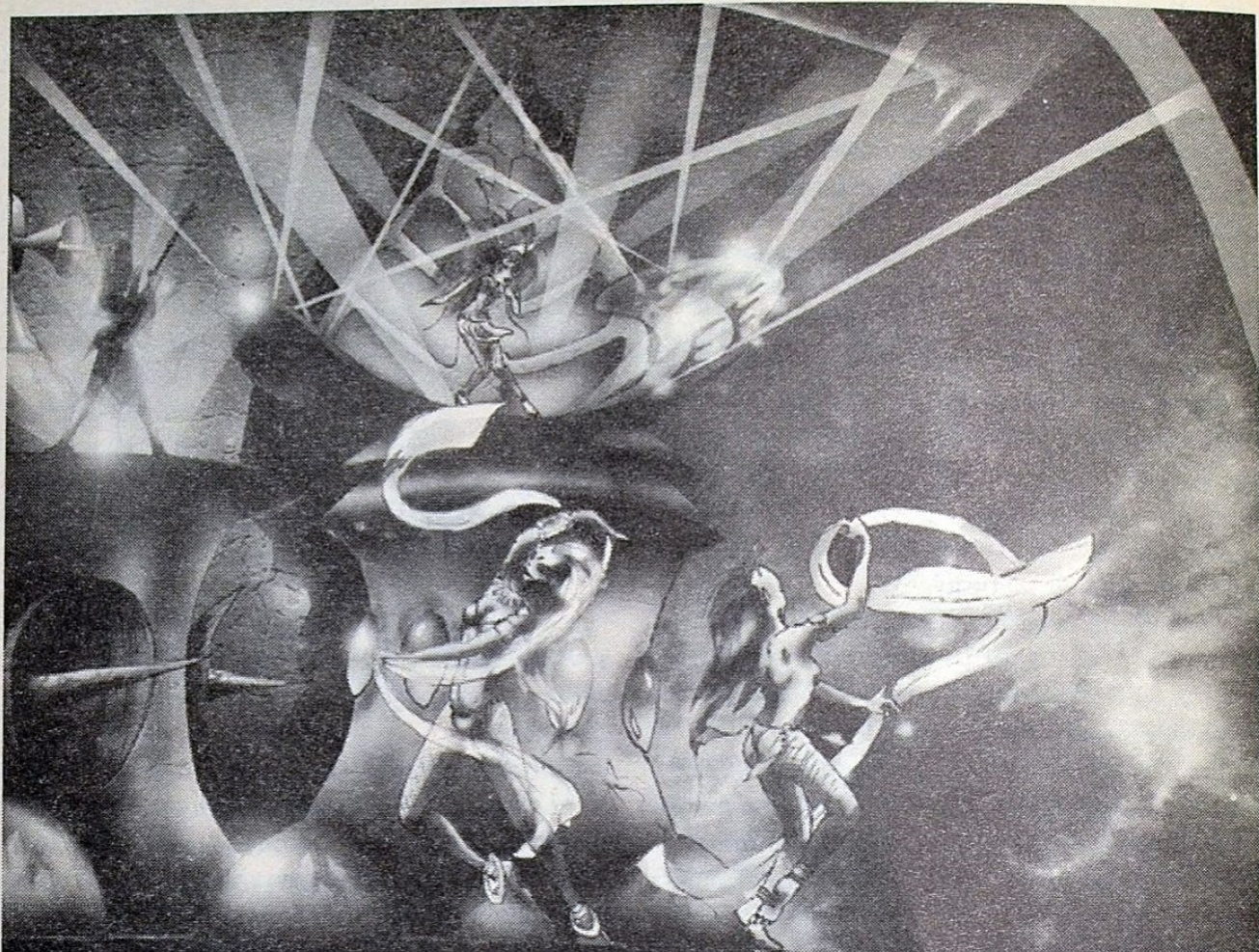


Alien

Scolman

G
A
S
N
A
C
E

S
Ł
O
Ń
C
A



POSZUKIWANIE



86
MIM
BIPTEK STEPHEN 2001

Alien

Co urzeka w Gasnących Słońcach? Ogrom, kosmos, klimat nowych mrocznych wieków i.... Każdy, naprawdę każdy znajdzie tu coś, co lubi. Jako że to nie recenzja tego systemu, to nie będę go zachwalał, tylko przedstawię pewną historię, która wydarzyła się lub dopiero się wydarzy...

Alien

Silniki manewrowe ustawiły statek w odpowiedniej pozycji. Sprawność wszystkich systemów została kolejno potwierdzona przez techników... Kapitan wyjął z kieszeni gwiazdny klucz – mały, błyszczący przedmiot. Poprawność danych zapisanych na tym cylindrze decydowała o tym, czy Wrota się otworzą i gdzie przeniosą statek...

– No dobrze, maleńka... Wiem, że mnie nie zawiedziesz. Jeżeli anioły Wszechstwórcy zechcą jeszcze trochę się z nami pomęczyć, to przejdziemy gładko niczym po lustrzanej tafli jezior w Cadearpox – głos kapitana przepełniał nadzieją. Za każdym razem odmawiał tę swoją modlitwę. I za każdym razem udawało mu się cało wyjść po drugiej stronie Wrót.

Umieścił delikatnie klucz w panelu i przymykając oczy, przesunął dłonią po czytniku... Zaczęła się inicjacja przesyłania współrzędnych... Strumienie wielobarwnych smug światła pomknęły w kierunku Wrót... W absolutnej ciszy przez ich wnętrze przebiegła fala energii, potem Wrota odpowiedziały serią krótkich błysków...

Brama do odległego zakątka wszechświata stała otworem. Kapitan nakazał odpalić silniki skokowe. Teraz wszystko zależało od antycznej technologii oraz woli Wszechstwórcy...

Dobra, wystarczy narracji. Teraz Wy będziecie mogli się trochę zabawić. Macie grupę podróżników/bohaterów? Chcecie przedstawić im mistycyzm gwiazdnych podróży? Jeżeli tak, to mam dla Was historię odpowiednią, by to uczynić.

O CO CHODZI?

Piętnaście lat temu, jeszcze w czasie Wojny o Tron, statek Przewoźników przypadkowo znalazł kapsułę ratunkową ze statku „Syriusz IV”. Na pokładzie była

trójka dzieci, prawdopodobnie jako jedyne uratowały się ze statku zniszczonego w trakcie jakiejś bitwy lub może katastrofy? Nikt nie wie, jak został zniszczony „Syriusz IV”. Dziś już nikogo to nie interesuje...

Oprócz trójki rodzeństwa. **Cleo, Kendal, Curtis** – przygarnięci przez Przewoźników, wychowani przez **Marco i Elmirę Legrasów**, dorośli i chcą poznać swą przeszłość.

Cała trójka należy oczywiście do Gildii Przewoźników. Przez lata zjednała sobie wielu przyjaciół i zyskała wielu wrogów. Ich pozycja w Gildii jest niezbyt mocna – cała trójka ma stopień poruczników. Teraz po piętnastu latach zebrali fundusze na wynajem statku, rekrutację załogi (to mogą i powinni być gracze – technik, ochrona, opiekun duchowy wyprawy itd.) oraz

zdobyć kluczy otwierających Wrota z Byzantium Secundus na Stos, stamtąd na Criticorum i w końcu na Kish. To właśnie w przestrzeni wokół tej planety znaleziono kapsułę z rodzeństwem.

Wcielając się w rodzeństwo, wpłyną na graczy, by zgodzili się wziąć udział w wyprawie. Cleo może uwodzić jednego lub kilku z bohaterów. Obiecana zapłata i możliwość podróżowania przez ciekawe zakątki wszechświata może skusi tych, którym bardziej zależy na przygodach i bogactwie niż miłym towarzystwie. Jeżeli w drużynie są osoby duchowne, to nie powinny mieć problemów z przekonaniem ich o zaletach takiej wyprawy – wszak Poszukiwanie, to pierwsza Cnota. Przyjmuję, że w ten czy inny sposób bohaterowie stali się członkami załogi. Możemy przejść więc dalej.

SKĄD WYRUSZAMY?

Byzantium Secundus, stolica Znanych Światów – ja, wyobrażając sobie tę planetę, widzę mnóstwo budowli ze stali i betonu; miliardy światła widocznych podczas lotu przez niższe partie atmosfery; zaawansowaną technologię; wiele różnorodnych statków, mnóstwo stałych mieszkańców oraz przybysze z różnych zakątków wszechświata; handel niemal wszystkim; czarnorynkowe towary i propozycje tuż obok monumentalnych budowli kościelnych; siły porządkowe i wojskowe, co jakiś czas przypominające o obecności Cesarza Aleixsiosa na planecie; możliwość spotkania cesarskich kohort i rycerzy poszukujących... – stolica Znanych Światów zasługuje na to, by pokazać jej piękno, ogrom, różnorodność. W tym



miejsu nie można się nudzić. Przekonaj graczy, że znajdują się w centrum wszechświata – niech występy artystów; taniec pięknych, półnagich kobiet (chcących przypodobać się będącym w pobliżu przedstawicielom rodów szlacheckich) na płonącej błękitnym ogniem scenie; zachęcające nawoływania kupców i przedstawicieli gildii – niech wszystko to owładnie wyobraźnią graczy. To jest miejsce, które będą pamiętać. Do którego zaczną tęsknić podczas podróży przez ciemny, zimny kosmos...

Zasyp ich szczegółami, opisuj wszystko, co przychodzi Ci do głowy. Postaraj się wywrzeć na graczech wrażenie odpowiednie dla tego miejsca – bogactwo, wielkość, różnorodność, niemożliwość obejrzenia wszystkiego nawet przez kilka lat. Ta planeta, a szczególnie jej największe miasta, zasługuje na odpowiednie potraktowanie, opowiedzenie o niej, pokazanie jej niektórych sekretów – ukrywając przy tym setki innych. Wiesz już, o co chodzi? Tak, no to w porządku – lecimy dalej...

ZAŁADUNEK

Nawet z prostych czynności, takich jak załadunek, można uczynić interesujące wydarzenie. Nie bardzo wiesz jak? Heh... Niech wraz z zapasami, ekwipunkiem i ładunkiem na pokład próbują się dostać (oczywiście potajemnie) jacyś nieproszeni goście, np. przestępcy uciekający przed stróżami prawa... Ileż, to ciekawych sytuacji może dostarczyć grupka uzbrojonych, zdesperowanych ludzi? Próba zmuszenia do natychmiastowego startu; pojedynki i strzelanina w hangarach lub jeszcze lepiej na pokładzie statku, gdzie niecelny strzał może spowodować szkody, na pokrycie których nie stać naszych bohaterów; pertraktacje z przestępcami, którzy wzięli Cleo za zakładniczkę i zamknęli się na mostku... Możliwości jest bardzo wiele, wybierz jedną lub kilka. Ewentualnie wymyśl samodzielnie jakieś wydarzenie i uczyni z nich element wstępu do mającej się zacząć przygody. Postaraj się o dobry początek, ale nie przedłużaj go zbyt, gdyż rozochoceni gracze mogą zapomnieć, po co tu są. Mają przecież niedługo wyruszyć w podróż przez bezdenną otchłań kosmosu i odwiedzić kilka fascynujących miejsc...



PIERWSZE WROTA

Chwila spokoju i odpoczynku (ewentualnie czas na wylizanie się z ran, po rozprawieniu się z przestępcami) nie może trwać za długo. Statek wyprowadzany przez jednostkę pilotową dociera do wrót, ustawia się w „konwoju” i czeka, aż pilot gildii rozpocznie transmisję danych do wrót. Kilka statków (niech Cię to nie dziwi, w końcu to stolica) trzymających się blisko siebie, to kolejna okazja do wstrzyknięcia graczom nieco adrenaliny.

Przyjrzyj się ich minom, gdy zaczniesz opisywać zgrzyt wielotonowego statku „ocierającego” się o pojazd, w którym są gracze. Skrzypienie, piski wyginanego metalu, łamanych delikatniejszych elementów zewnętrznej konstrukcji... Ciemność, a następnie wszystko zalane czerwienią awaryjnego oświetlenia... Spanikowany członek załogi pędzący do kapsuły ratunkowej... Rozkazujące krzyki rodzeństwa, usiłującego zapanować nad chaosem, który zaczyna się szerzyć na pokładzie... Odgłos ogłuszania rozhisteryzowanej osoby (gracza?)... Cisza....

Pilot Gildii otwiera Wrota – konwój rozpoczyna odpalenie i statek, na którym są bohaterowie, musi zrobić to samo, bo inaczej zostanie staranowany przez transportowiec będący tuż za nim.... Troszkę ich nastraszyłeś? He, he... oni dopiero teraz poznają, co znaczy słowo „strach”...

Co się stało? Statek stojący tuż obok w konwoju niespodzianie zaczął skręcać i spychać mniejszy statek naszych bohaterów. Powód? A kto ma czas myśleć o powodach kolizji w jej trakcie? Może błąd człowieka za sterami, może umyślny sabotaż, kto wie? (Gracze mogą koniecznie chcieć ustalić to po powrocie – w takim razie masz już dobry temat na inna przygodę.)

ŁADOWANIE

Statek, uszkodzony tuż przed skokiem, teraz musi jak najszybciej wylądować.

Kurs na Stos jest jedynym wyjściem.

Przymusowe-awaryjne lądowanie na planecie będącej we władaniu Świątyni Avesti. Przekaż graczom grozę sytuacji.

Rozlatujący się statek wchodzący w atmosferę... Widziałeś zapewne niejedną scenę z taką sceną. Przypomnij sobie szczegóły i do dzieła. Ręczne sterowanie, bo automatyka oczywiście zawodzi (mam dziś wyjątkowo demoniczny nastrój ;>). Wszyscy gracze muszą mieć w tej chwili nawał roboty – ręczne zmykanie słuz

do rozhermetyzowanych bądź mających się rozhermetyzować przedziałów statku; zabezpieczenie ładunku w module towarowym, który miota się po całym pomieszczeniu i może się uszkodzić; gaszenie płonącego pomieszczenia; wykonywanie rozkazów pilota, ponieważ ktoś z załogi został ranny i trzeba go zastąpić; itd., itp.

Znasz powiedzenie „strach ma wielkie oczy”? Stan statku nie jest taki tragiczny, ale skąd bohaterowie mają o tym wiedzieć (raczej się na tym nie znają). Po wylądowaniu na powierzchni planety, a dokładniej – na pustyni, statek musi zostać naprawiony. Bohaterowie mają kilka dni, nim wszystko będzie gotowe do startu, a więc...

Pustynia... gorące powietrze, gorący piach... statek, przedmioty trzymane w rękach, nawet odzież, bardzo szybko się nagrzewają... upał, jakiego jeszcze nigdy nie odczuli... ta planeta nazwana została Stos nie bez powodu – ludzie stąpający po jej powierzchni czują się, jak gdyby byli żywcem paleni na stosie podpalonym przez samego Wszechstworcę. Jak mawiają starsi Avestianie: „Wszechstwórca podpalił Stos, by wierni mogli się w nim hartować, a grzesznicy pokutować za swe grzechy”. Bohaterowie nie powinni wylegiwać się w słońcu, tylko wyruszyć do świątyni mnichów po kilka części niezbędnych do ponownego startu. Co może się wydarzyć po drodze? To zależy tylko od Ciebie. Ja dałbym im trochę spokoju, pozwoliłbym im na spacer po pustyni, co wymęczy ich niemiłosiernie (;>).

Jak wygląda życie codzienne mnichów na pustyni? Polecam fragmenty tekstu Sejiego z MiM #4. Pokaż bohaterom młodych chłopców, którzy bez narzekań pracują i modlą się w palącym słońcu. Surowość warunków, w jakich żyją. Rygor dnia codziennego tych, którzy w przyszłości będą wydawać wyroki...

Gracze dotarli do świątyni? Udało im się zdobyć części do statku? Nie popełnili jakiegoś nierozważnego czynu podczas wizyty u Avestian? No to co oni jeszcze robią na tej planecie?! Zabieraj towarzystwo, nim ktoś zechce zrobić im rachunek sumienia.

DRUGIE WROTA

Znów w kosmosie. Po dotarciu do Wrót, statek jest gotowy do drogi. Tym razem wszystko pójdzie dobrze i statek wyłoni się z Wrót w pobliżu planety Criticorum. Ta niegdysiejsza stolica obecnie nie jest już tak tętniąca życiem jak kiedyś, lecz nie brak na niej przedstawicieli Ligii ani al-Malików. Tutaj należy zdobyć klucz, który otworzy Wrota do Kish. Tutaj poprawione zostaną naprawy (w końcu, mając warsztaty i narzędzia oraz mechaników, można więcej i lepiej zrobić niż na pustyni) i uzupełnione zaopatrzenie. Problem polega na tym, że rodzeństwo



Legrasów nie ma dość środków, by zapłacić za wszystko. Jak szybko zdobyć potrzebne rzeczy lub pieniądze na ich zakup? Oczywiście, najszybsza metoda jest nieco niezgodna z tutejszym prawem...

Kradzież, wymuszenie, handel, oferowanie usług – jest wiele sposobów. Na które z nich zdecydują się Twoi gracze? Zależnie od tego, kim są i jakie rozwiązania preferują, mogą robić różne rzeczy. Nie możliwe jest przewidzenie wszystkich ich poczyną. Wierc pamiętaj, by być otwartym i nie krzyczeć – „Tego nie możecie zrobić!” – jeżeli chcą, niech próbują wykraść klucz jakiemuś pilotowi lub zabrać potrzebne rzeczy z magazynu Ligii. W końcu to oni kierują poczynaniami swoich postaci. Niech więc ponoszą konsekwencje tych działań. Niech pogoni za nimi grupa wściekłych kupców; ostrzelaj ich ucieczkę z magazynów Pozyskiwaczy; wtrąć jednego z nich do więzienia i niech pozostali kombinują, jak go uwolnić; niech sprzedadzą własny ekwipunek i broń, by mieć na zapasy żywności, których nie udało im się uratować w pożarze kuchni.

Na zakończenie ich pobytu na tej planecie proponuję zainscenizować spotkanie jednego z nich (najlepiej takiego, który dotąd się specjalnie nie udzielał) z jakąś egzotyczną piękną kobietą, które zaowocuje nocą pełną namietności... Niech gracz ten stanie przed wyborem: cudowna kobieta – podróż z towarzyszami. Potem z nim lub bez niego na pokładzie statek przeleci przez kolejne Wrota.

CEL = PLANETA KISH

To na tej planecie na naszych bohaterów oczekują tajemnice przeszłości. Tutaj rodzeństwo będzie starało się odszukać coś, co by pomogło w poznaniu losów „Syriusza IV” i ich rodziców. Mają nadzieję na odnalezienie świadków tamtych wydarzeń, pozostałości w postaci zapisów z tamtego okresu, lub innego źródła wiedzy. Gdy bohaterowie niezależni będą zajęci – nasi gracze powinni otrzymać nagrodę za wszystkie dotychczasowe trudy: więcej trudów! ;>

Składowisko złomu, starych pojazdów i innego żelastwa będzie jednym z miejsc, które można odwiedzić, szukając odpowiednika czarnej skrzynki z „Syriusza IV”. Wśród metalicznie połyskujących wzgórz

złomu można odnaleźć czasem ciekawe i przydatne rzeczy. Jeżeli bohaterowie chcą spędzić trochę czasu (jak wiele, zależy od MG i cierpliwości Graczy), to niech poprzeczają sobie kilka ton żelastwa, znajdując trochę odcisków, ból pleców i zniechęcenie. Od właściciela złomowiska dowiedzą się jednak o pasji głowy rodu Li-Halanów. Powie on także, że właśnie ludzie przystani przez szlachtę dokładnie przeszukali wszystkie wraki w poszukiwaniu rękopisów, pamiętników i książek wiele lat temu...

Nadzieja znów zapłonie w sercach rodzeństwa i będą pragnęli dowiedzieć się, czy wśród zbiorów szlachty nie ma czegoś pochodzącego z „Syriusza IV”.

Siedziba rodu Li-Halanów – tam obecny przywódca rodu **Flavius Li-Halan** trzyma swój zbiór. Ten światły i bardzo religijny mąż jest miłośnikiem słowa pisanego. Kolekcjonuje „myśli i słowa uwiecznione na papierze” – jak sam mówi. W czasach dość powszechnego występowania techniki ród Li-Halanów nie daje się wciągnąć w cyfrowo-elektroniczne cudenka. Nie są zacofani, lecz po prostu ograniczają technologię do minimum (więcej informacji w podstawie).

Wśród jego zbiorów jest pamiętnik ojca naszego rodzeństwa! Nie muszę mówić, jak bardzo chcieliby oni odzyskać ten rękopis – to w końcu ich dziedzictwo. Ale jak spotkać się z kimś takim jak Flavius? Dotarcie do niego i przekonanie do rozstania się z tak cennym elementem jego kolekcji będzie wymagało od graczy wiele wysiłku. Szlachcice nie chcą mieć nic wspólnego z Przewoźnikami, więc to gracze będą musieli się trudzić. Jest wśród nich szlachcic? To doskonale, właśnie teraz jest pole do popisu dla osób wysoko urodzonych (ewentualnie duchownych, jeżeli nie ma żadnego szlachcica. Jeżeli nie ma też duchownego, to gracze mają jeszcze trudniejsze zadanie – muszą improwizować). Etykieta, kodeksy zachowań, religijność, dar przekonywania, umiejętności „wkręcania się” w towarzystwo – takie cechy przydadzą się graczom. Mogą oczywiście opracować plan wykradzenia pamiętnika lub porwania kogoś z rodu i wymienienia tej osoby na pamiętnik. Graczom może przyjść do głów wiele innych pomysłów. Ty, jako MG, postaraj się tak pokierować wydarzeniami, by wszystkim Wam zdobycie pamiętnika sprawiło wiele zadowolenia i satysfakcji (no bo go zdobędą, prawda? ;>). Niech to będzie kulminacyjny punkt przygody – niezależnie od tego, jak gracze

próbują uzyskać pamiętnik – musi to być zrobione z dużym trudem. Wtedy efekt końcowy pozostanie na długo w Waszej pamięci.

Po zdobyciu pamiętnika dowiedzą się o osobie, która była przyjacielem **Thomasa Irgowe** – tak nazywał się ojciec Cleo, Kendala i Curtisa. Ich matka miała na imię **Clara**. Ta osoba mieszkała na Kish i pewnie ma tu jakiś krewnych, a być może sama ocalała z katastrofy? Nadzieja na to rozpala serca rodzeństwa...

W pamiętniku oprócz wielu osobistych myśli Thomasa, które są bezcenne dla jego dzieci (dzięki nim mogą lepiej „poznać” swego ojca i poprzez jego myśli zapisane na papierze poznać też swoją matkę – Clare), są także informacje o pozostałych pasażerach statku.

Bohaterom potrzeba więcej informacji? Mają nadzieję na odnalezienie pozostałych przy życiu członków załogi „Syriusza IV” lub ich

krewnych? Skąd wziąć dane tych osób? Informacje historyczne/wojskowe/z pamiętnika mogą dotyczyć planu lotu, liczby pasażerów, rodzaju ładunku, dane osobowe itd. A właśnie to potrzebne jest naszym bohaterom. Skąd dokładnie gracze uzyskają te dane pozostawiam Tobie, MG. Jeżeli drużyna lubi zabawę w detektywów, to masz tu niezłe pole do popisu.

Po kilku dniach gracze powinni posiadać choćby szczątkowe informacje na temat załogi statku. To odpowiedni moment, by ustalili miejsce pobytu **Namlosa O’Brasha** (czwarty ocalały z „Syriusza IV”).

Był on członkiem załogi – technikiem-łącznościowcem. Odnalezienie informacji dotyczyć muszą przyjaciela Thomasa (o którym wspominał w swych zapiskach) lub jego bliskiego krewnego. Gracze odnajdą dane o jego aktualnym miejscu zamieszkania w jakiejś bazie danych. Pozostaje im przekazać te informacje rodzeństwu i wspólnie wyruszyć na spotkanie z przeszłością lub poszukać nowej przygody, gdzieś pośród gwiazd.

OSTATNIE SŁOWA

Specjalnie pozostawiłem wiele rzeczy inwencji MG. Nie chciałem go ograniczać, a poza tym nie każdy lubi to samo. Dokładne opisy można samemu sporządzić, zawikłanie lub uproszczenie też nie jest specjalnie trudne, jeżeli ma się szkielet. A ta przygoda to właśnie taki szkielet. Miłej zabawy!



Marcin Perkowski

ZE ZWOJÓW MISTRZA TEKAMURY:

NIEZWYKŁA I KRWAWA OPowieść O TRAGICZNYCH WYDARZENIACH W YAMAKURU



**L
S
K**

Scenariusz poniższy jest „jednostrzałówką” – w jego ramach zawarte są opisy postaci do dyspozycji mistrza gry i graczy, oraz wszelkie dodatkowe informacje. Stąd do poprowadzenia go wystarczy podręcznik podstawowy **LEGENDY 5 KRĘGÓW** i elementarna wiedza o świecie. Oczywiście, nie byłoby źle, gdyby znalazło się jeszcze trzech lub czterech graczy.

TORI CZYLI WSTĘP

Giri. Obowiązek. To proste tłumaczenie nie oddaje specyfiki pojęcia. Obowiązek tak ma się do giri, jak krzesło do krzesła elektrycznego. Giri jest tym, co stanowi całą podstawę istnienia kasty samurajów i co sprawia, iż są oni czymś więcej niż bandą krzykaczy biegających w specyficznych gatkach i wymachujących różnorodnym żelastwem. Bushido nie jest niczym innym jak rozwinięciem pojęcia giri. To giri wyznacza czas życia i czas śmierci dla każdego samuraja. Czym jest?

Samuraj ma pana (chyba że jest roninem, ale to zupełnie inna historia). Temu panu przysięga służyć wiernie i wypełniać jego polecenia **BEZ WZGLĘDU** na osobiste odczucia w konkretnej kwestii. To jest giri. Jak na razie proste, no nie? Teraz weźmy pod uwagę, że pan tego samuraja, także samuraj, jest wasalem innego, wyższego rangą... hmm... samuraja. I złożył mu taką samą przysięgę.

Proste jak drabina. A teraz wyobraźmy sobie, że jeden ze szczebli drabiny pęka. Zdrada, przestępstwo, ewidentna niegodziwość. Co powinien uczynić wasal? Honor nakazuje bronić naruszonych wartości, honor nakazuje trzymać się giri. I właśnie przestało być prosto.

A co powinni uczynić wasale wasala? I o tym będzie ta historia....

CZTERECH WSPANIAŁYCH CZYLI BOHATEROWIE

Opowiem o tragedii. Był środek pory deszczu roku Bawoła ery 38 Cesarza, gdy przodek naszego Pana, Pan Yamakura Denji, zapragnął zaznać miłości z Panią Sabaki Tesuko, poślubioną Panu Sabaki Ganjiro. Pan Sabaki Ganjiro był jednym z sześciu przybocznych szanownego przodka naszego Pana. Oto imiona pozostałych: Pan Munshi Iyeyasu, Pan ...

Zwoje mistrza Tekamury I

(Uwaga – cechy BG grają w naszej historii trzeciorzędną rolę. Te podane niżej są tylko propozycją. Pamiętaj jednak, że nasi samuraje nie są „ledwo zeszlými z karty” młodzikami – co nieco już widzieli, nauczyli się i stracili. Weź to pod uwagę w czasie kreacji.)

FAUKUOSHI GIHIN

Klan: Krab
Ogień: 3
Powietrze: 2
refleks :3
Ziemia: 3
Woda: 2
Pustka: 2



Piotr Czerkas

KISAGERU JUBEI

Klan: Jednorożec
 Ogień: 4
 Powietrze: 3
 Ziemia: 2
 Woda: 2
 Pustka: 2
 Broń: naginata 3z3
 Zbroja: lekka +5 PT
 Techniki: Droga
 Jednorożca,
 Taniec Ostrza
 Umiejętności: naginata 3, obrona 3



Piotr Czerkas

Broń:
 Zbroja: lekka +5 PT
 Techniki: Droga Kraba, Droga Lwa
 Umiejętności: kenjutsu 3, iaijutsu 2, obrona 2

TAKEDA TENCHI

Klan: Smok
 Ogień: 2
 zręczność 3
 Powietrze: 3
 Ziemia: 2
 siła woli 4
 Woda: 2
 Pustka: 4
 Broń:
 Zbroja: lekka +5 PT
 Techniki: Technika
 daisho, Droga
 Kraba,
 Umiejętności: kenjutsu 4, obrona 3, kyujutsu 1

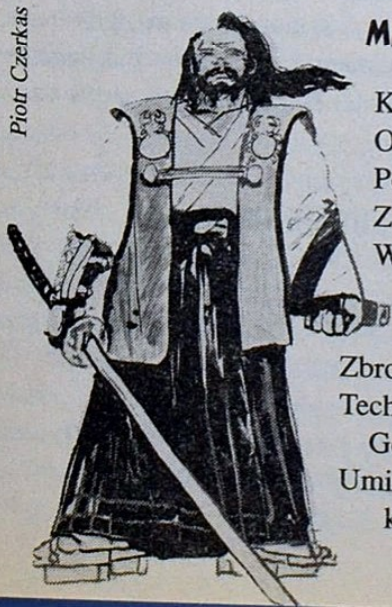


Piotr Czerkas

MISHIMA YUKI

Klan: Krab
 Ogień: 2
 Powietrze: 3
 Ziemia: 4
 Woda: 2
 Pustka: 2
 Broń: ono 3z3
 Zbroja: lekka +5 PT
 Techniki: Droga Kraba,
 Gór nie można ruszyć
 Umiejętności: jujutsu 3,
 kenjutsu (ono) 3

Piotr Czerkas

**SCENA
CZYLI MIEJSCE**

W czasach szanownego przodka naszego Pana zamek rodu Yamakura miał jeszcze przed sobą dni chwaty, jakie zapewnił mu szanowny dziad, Yamakura Musumi. Dzisiejsze mury, jak i większość budynków, nie istniały, a wysokość ogrodzenia nie przekraczała wzrostu dwóch mężczyzn. Często bywało, że dochód z okolicznych wsi nie osiągał stu koku. Za pozwoleniem naszego Pana mogę wspomnieć, iż szanowny przodek nie był bardzo wybitnym strategiem ani organizatorem.

Zwoje mistrza Temakury

Scenariusz rozgrywa się w posiadłościach rodu Yamakura, pomniejszej rodziny klanu Kraba. Yamakura nie wyróżniają się specjalnie na tle innych Krabów. Utrzymują kilkunastu samurajów i w razie potrzeby są w stanie wystawić oddział sześćdziesięciu ashigaru uzbrojonych w yari. Prowadzone w ramach zamku dojo nie jest specjalnie słynne, ani wybitne. Raczej służy miejscowym samurajom dla utrzymania formy i szkoleniu ashigaru w prostych technikach bitewnych. Pan Yamakura utrzymuje ponadto gwardię przyboczną sześciu bushi, jednocześnie służących jako instruktorzy dla reszty zbrojnych. Samuraje ci, pochodzący z różnych stron Rokuganu, różnią się jeśli chodzi o umiejętności i style walki. (Dokładny opis przy charakterystyce postaci.)

Zamek Yamakura patronuje trzem wioskom Kaga, Iwoshima, Bakageru, a jego ziemie graniczą od północy z ziemiami klanu Żurawia.

Jest to o tyle ważne, że na mocy cichej i wypracowanej (głównie mieczami) przez stulecie umowy, rzeczką Kara, dzieląca obie posiadłości, jest linią demarkacyjną. Bushi obu rodów mają bezwarunkowy

zakaz przekraczania rzeczki pod groźbą działań odwetowych. I nie jest to pusta groźba (chcesz wiedzieć więcej – przeczytaj zwoje Temakury w bibliotece Futuri).

AKTORZY

Z polecenia naszego Pana mam napisać prawdę o Panu Yamakura Denji. Wspomnieć więc muszę z całym szcunkiem, iż szacowny przodek był kompletnym, zwyrodniałym i okrutnym kretynek...

Zwoje mistrza Tokamury

Yamakura Denji – głowa rodu Yamakura. Charakterystyka mistrza Temakury jest w miarę pełna i wierna. Dodać wypada, iż przy tych wszystkich wadach, które posiada Pan Denji, jest też wiele rzeczy, których nie ma za grosz. Na przykład samokrytyki, współczucia i większości ludzkich cech. Głową rodu Pan Denji jest raptem od dwóch miesięcy. Jego ojciec, Yamakura Samo, wyruszył służyć na Murze. Poległ w czasie jednego z częstych, krwawych i nagłych starć na granicy Cienia. Zjadło go coś, co nie miało nazwy, ale za to posiadało dodatkowy garnitur zębów, dwie nadplanowe łapy i trzecie oko... I w ten sposób właśnie Denji został daimyo.

Pechowo dla naszych bushi szanowny Samo odebrał od nich, przed wyjazdem na spotkanie śmierci, przysięgę na wierność synowi. Tak więc zobowiązanie przeszło

gładko na dziedzica i gracze nie mogą po prostu zrezygnować.



Na koniec wspomnieć należy o powierzchowności daimyo. Jak by powiedział Temakura: jest on niewysoki i krępej budowy. Na nasze potrzeby wyobraźmy sobie tłustego jak nieszczęście konusa o krótkim oddechu; faceta tuż pod czterdziestkę, o rysach „mongoloidalnych”.

Sabaki Ganjiro – rodzina Sabaki, chociaż niezbyt bogata, od pokoleń kultywuje jedną, dość kosztowną tradycję. Wszyscy mężczyźni z rodu szkolą się w iajutsu, i to w najlepszych szkołach. O ile o rodzice

Piotr Czerkas



Yamakura mało kto słyszał, szermierze Sabaki znani są w wielu dojo wszystkich klanów Rokuganu.

Genjiro nie jest tu wyjątkiem. Jest definitywnie najlepiej wyszkolonym bushi w gwardii Pana Yamakury.

Z usposobienia Ganjiro jest cichy i niekłopotliwy. Raczej bierny w dyskusjach i pijatykach, nie śmieje się nigdy, choć często uśmiecha. Jest usłużny i przyjacielski. Nie wywyższa się ponad szkolonych ashigaru i bushi, choć potrafi za pomocą bokkena „ustawić” krnąbrnego studenta. Jego styl walki charakteryzuje oszczędność ekonomia ruchu.

Raczej niski i chudy, nosi krótką, starannie wyprofilowaną brodę i szare lub buro-szare kimono. I bardzo kocha żonę.

Ogień: 4

Powietrze: 3

refleks 4

Ziemia: 3

Woda: 3

Pustka: 5

Broń: rodowa katana (mistrza płatnerskiego Oghmy) 3z3

Zbroja: lekka + PT

Techniki: trzy pierwsze poziomy nauczane w szkole Hida Klanu Kraba, 2 dowolne techniki pierwszej Rangi z wybranych szkół szermierczych innych klanów

Umiejętności iajutsu 5,

kenjutsu 6, obrona 2

Sabaki Tesuko – żona Pana Ganjiro. Dobrze ułożona i zapałtrona w męża, prawdziwa kobieta z kasty samurajów. Kobieta zakochana w rodzinie i zadowolona z życia... (do czasu). Nie ma niezaspokojonych pragnień i ukrytych żądz. W gospodarstwie pracuje jak chłopka, jest otwarta i przyjacielska. I bardzo, bardzo ładna.



Piotr Czerkas

Piotr Czerkas



Sabaki Unsu – pięcioletni syn Ganjiro i Tesuko. Jedy-ny ich potomek – uroczy maluch, pętający się po do-mu i objający gościom ko-stki przykrojonym na jego miarę bokkenem.

Munshi Iyeyasu – dość wysoki i masywny mężczy-zna, jest wręcz uosobieniem jowialności i dobrych chęci. Jest najbliższym przyjacielem rodziny Saba-ki. Mimo iż nieznacznie ustępuje Ganjiro umiejęt-nościami szermierczymi, jest lepszym organizatorem i o wiele lepiej radzi sobie z rozkazywaniem lu-dziom. Stąd on właśnie piastuje funkcję dowódcy zbrojnych zamku Yamakura.

Jego specjalnością jest walka dwoma mieczami, przyswojona podczas podróży do ziemi Smoków.

Ogień: 3

Powietrze: 3

Ziemia: 5

Woda: 3

Pustka: 4

Broń: katana 3z2

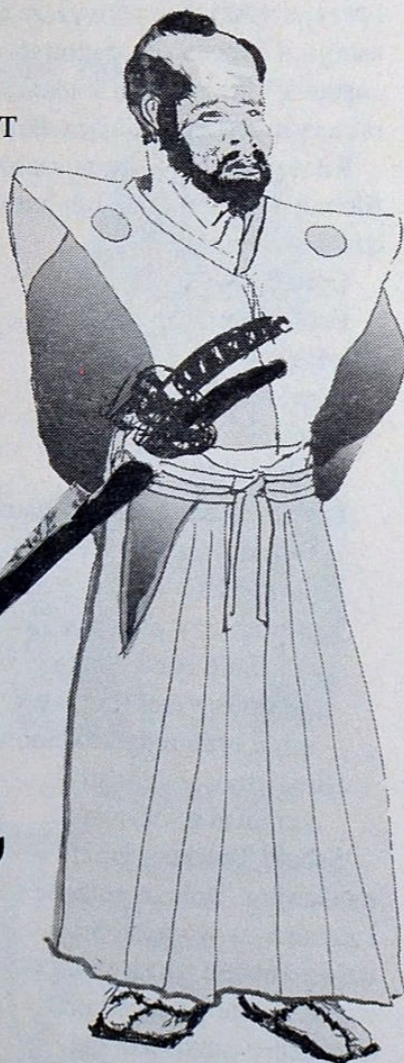
Zbroja: lekka + PT

Techniki: dwa

pierwsze po-
ziomy nau-
czane w szko-
le Hida Klanu

Kraba, daisho

Umiejętności iai-
jutsu 4, kenjut-
su 5, obrona 3



Piotr Czerkas

BUSHI/ASHIGARU (PRZECIĘTNY)

Ogień: 2

Powietrze: 2

Ziemia: 2

Woda: 2

Pustka: 2

Broń: katana 3z2 lub yari 2z2

Zbroja: lekka + PT

Techniki (opcjonalnie): Droga Kraba

Umiejętności kenjutsu 2,

ZWÓJ PIERWSZY

RONINI

Początkiem historii niech będzie chwila, gdy do zamku w samym środku dnia, pośród strug deszczu, przybył ranny chłop z wieścią, iż zbóje oblegają Iwoshimę...

Zwoje mistrza Tekamury

Zanim rozpocznie się właściwa historia, warto, by BG i BN-i zapoznali się nieco ze sobą i, co napraw-dę ważne, polubili. Nic tak nie spaja, jak walka (bra-terstwo broni i inne takie). Niech więc stanie się wal-ka.

Tokamura, jak zwykle, nieco przekoloryzował. Nikt niczego nie oblega. Ośmiu roninów wkradło się do wioski, próbując ukraść co do jedzenia i „co tam w ręce wpadnie”. Niespecjalnie im ta skrytość wy-szła, bo w trakcie planowego odwrotu jeden „poma-cał” paru bardziej napastliwych chłopów kataną, dwóch zabijając na miejscu, a trzeciego lekko raniąc (to ten, co przybiegł). Następnie, unosząc dwa nie-wielkie gamce z ryżem, bandyci rzucili się do panicz-nej ucieczki przez bagniste pola, byle do najbliższych lasów. Słaba kondycja i głód im nie służą, więc bu-shi mogą przeciąć im drogę, zanim nieszczęśnicy do-padną lasu. Ronini nie stanowią żadnego realnego wyzwania. Są zbyt wycieńczeni i zmęczeni uciecz-ką. Ale walczyć będą do końca (to rozsądne, bo po-chwyceni mogą spodziewać się najwyżej końca na krzyżu). Walka jest dla Ciebie, Mistrzu, najlepszą możliwością „ustawienia” grupy. Gracze są zgrani z zasady, więc skup się na tworzeniu więzi między nimi a BN-ami. Niezłym pomysłem wydaje się tu sy-tuacja uratowania życia poprzez np. „zdjęcie” z ple-ców gracza przeoczonego (he, he, he) wroga z włócz-nią. Munshi niech wydaje rozkazy (jest przecież dowódcą) i niech będą one sensowne. Chodzi o to, by po walce gracze mieli wrażenie, że wszyscy ra-zem są jak jedna, świetnie wyregulowana maszyna i nikt nie jest tu zbędnym trybem.

Jeżeli, drogi Mistrzu, prowadzisz gry „na okrut-nika”, możesz pozwolić bushi pochwycić jednego z bandytów. Koniec, jaki go czeka, wzmiankowałem powyżej. Da to okazję do popisu bezsensownego okrucieństwa Yamakury.

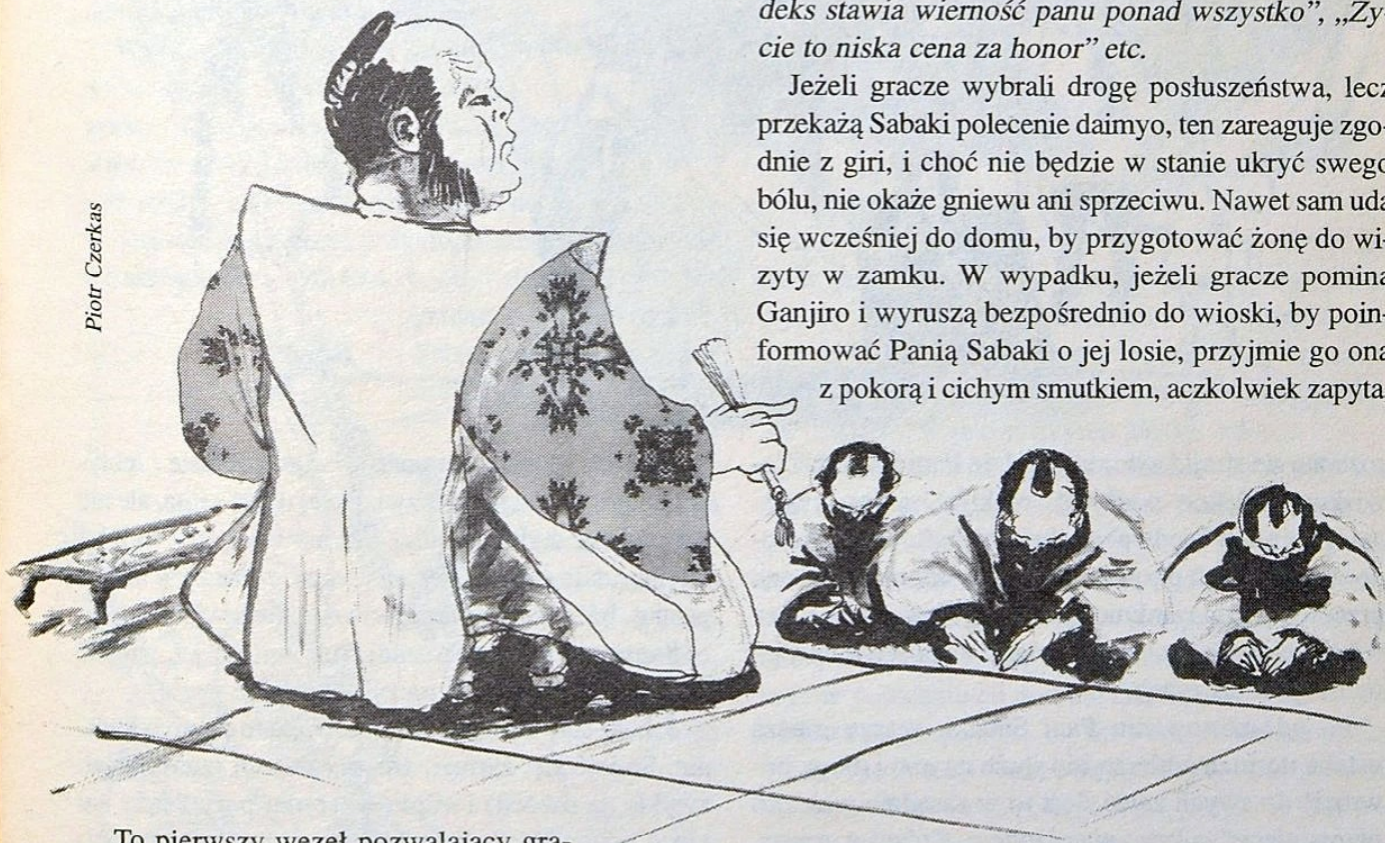
Cały epizod zakończy się ucztą, do której usługi-wać będzie żona Pana Munshi (sympatyczna pyzat-ka) i żona Pana Sabaki. Gracze nie mają żon. Poprzez pijackie opary w mózgu Denji zacznie się formować pożądanie. Będzie próbował nachalnie i niezdarnie obłapiać Panią Sabaki, czym wprawi wszystkich w zakłopotanie. Nikt mu oczywiście nic nie powie, a Tesuko wycofa się do kuchni, usługiwanie przy sto-

le pozostawiając Pani Munshi. Po paru chwilach Denji zapomni o sprawie i zajmie się tym, w czym jest najlepszy – tankowaniem sake. Gracze położą go do łóżka i ustalą warty.

ZWÓJ DRUGI

RANEK

Późnym rankiem daimyo wezwie do siebie BG. Munshi i Sabaki trenujący w dojo i nie otrzymali wezwania. Prosto i klarownie Yamakura wyłoży swe życzenia. Otóż życzy sobie, by Pani Sabaki dziś wieczorem usłużyła mu zgodnie z jego, jej pana, potrzebami. Gracze mają przekazać tę wiadomość Ganjiro, by mógł przygotować żonę do czekającego ją zadania. Następnie mają eskortować Panią Sabaki do prywatnych pokojów Denjiego. On sam osobiście nie życzy sobie oglądać dzisiaj ani ich, ani tym bardziej Sabaki Ganjiro. To tyle.



To pierwszy węzeł pozwalający graczom podjąć wiążące decyzje. Dostępnych opcji nie ma zbyt wiele. Popatrzmy:

1. Przyjęcie polecenia jako czegoś normalnego. Gracze zachowują twarz i postępują w zgodzie ze wszystkimi regułami kodu honorowego. Decyzję zostawiają Sabaki.

2. Próba wyjaśnienia daimyo, że to, co robi, to idiotyzm i chamstwo. Stanowczo złe wyjście. Yamakura każe graczom zabić dyskutanta, a jeżeli nie zrobią tego dostatecznie szybko, sam rzuci się nań z mieczem. Obrona będzie uznana za próbę buntu. Cały garnizon powstanie przeciwko graczom (chyba że zabiją

dysydenta) i z Munshi na czele rozniesie BG na mieczach, włóczniach i innym ostrym sprzęcie. W tym wypadku Tobie, Mistrzu, pozostanie tylko przygotowanie epickiego końca z pogoniami po korytarzach i finalnymi pojedynkami zakończonymi śmiercią graczy (nie mają prawa przeżyć, ale mogą się łudzić). Z tym poradziś sobie bez mojej pomocy.

3. Odmowa wykonania polecenia. Daimyo zareaguje jak uprzednio, chyba że sprzeciwiający się bushi jako formę protestu zadeklaruje seppuku. Wtedy zgodzi się, gdyż jest to ogólnie przyjęta forma postępowania w takich sytuacjach. Jest to dobre, wbrew pozorom, wyjście. Pozwala uratować twarz i zaprotestować przeciwko okrucieństwu rozkazu. O tym, jak się pokazowo uzewnętrznic, będziemy mówili nieco dalej.

Założenie: gracze, przed podjęciem wiążącej decyzji, mają prawo zapytać Mistrza gry o to, co w danej sytuacji zaleca bushido.

Aneks do założenia: Twoje odpowiedzi, Mistrzu, powinny być maksymalnie ogólnikowe, typu: „Kodeks stawia wierność panu ponad wszystko”, „Życie to niska cena za honor” etc.

Jeżeli gracze wybrali drogę posłuszeństwa, lecz przekażą Sabaki polecenie daimyo, ten zareaguje zgodnie z giri, i choć nie będzie w stanie ukryć swego bólu, nie okaże gniewu ani sprzeciwu. Nawet sam uda się wcześniej do domu, by przygotować żonę do wizyty w zamku. W wypadku, jeżeli gracze pominą Ganjiro i wyruszą bezpośrednio do wioski, by poinformować Panią Sabaki o jej losie, przyjmie go ona z pokorą i cichym smutkiem, aczkolwiek zapyta,

czy BG poinformowali jej męża o nieszczęsnej decyzji Yamakury Denji. Odpowiedź negatywna spotka się z DELIKATNYM wyrzutem, iż nie poinformowali o tak ważnej rzeczy swego przyjaciela. Dużo ostrzejsze wyrzuty uczyni im Munshi, wyraźnie okazując niezadowolenie tak z haniebną decyzją daimyo, jak i z braku lojalności wśród towarzyszy broni. To bardzo delikatna kwestia, ponieważ jeżeli gracze poczują się urażeni zbyt napastliwą reprimendą, mogą zechcieć podyskutować za pomocą mieczy. Aby to powstrzymać, warto użyć samego Sabaki Ganjiro,

który w ostrych słowach zastępuje swego przyjaciela „zanim dopuści się zdrady, plamiąc honor ich obu”. To dobry moment na krótki wykład (wykonany przez Ganjiro próbującego przekonać także siebie o słuszności wybranej drogi) na temat „służenie panu w żadnym wypadku nie przynosi samurajowi ujmy”.

Jakkolwiek sprawy się nie potoczą, efekt będzie taki, że o zachodzie słońca pięciu bushi w otoczeniu

ashigaru z pochodniami i służących dźwigających lektykę pojawi się przed domem Sabaki. Pan Sabaki, z twarzą blada jak śmierć, powita gości, Munshi oficjalnie przedstawi mu wolę pana, a Ganjiro oficjalnie wygłosi zgodę i aprobatę. Następnie

w nieładzie, a ubranie potargane. Błędnym wzrokiem toczy wokół, nie poznając przyjaciół. Bez słowa idzie w kierunku lektyki, lecz po paru krokach słabnie i osuwa na kolana. Jeżeli nikt jej nie pomoże, po chwili na klęczkach ruszy dalej, doczołga do lektyki i wtoczy do środka. Jeżeli jednak któryś z graczy lub Munshi (Sabaki jest nieobecny) pomoże jej wstać, zobaczy, iż przy każdym ruchu kobieta krzywi się z bólu.

Lektyka rusza i w eskorcie naszych bushi dociera do siedziby Ganjiro. Tu nikt nie czeka, tylko uchyłone shoji sugerują dalsze działanie. Ktoś



Piotr Czerkas

rozsuną się shoji i z domu wyjdzie Pani Sabaki. Zjawiskowe piękno podkreśli makijaż godny cesarskiego dworu i jedwabne, bogato haftowane kimono w odcieniach purpury. Wszyscy skłonią się, a ona przedrepce do zamkniętej lektyki. Kawalkada ruszy w kierunku zamku, pozostawiając na progu domu samotnego mężczyznę.

Po odeskortowaniu Pani Sabaki, gracze muszą ustalić normalną hierarchię służb na noc i mogą powrócić do swych zajęć. Jest to w zasadzie czas „do przewinięcia” z jednym epizodem. Któryś z graczy, sprawdzając posterunki (na murach i w otoczeniu zamku – pamiętaj, że dziś obowiązuje zakaz przebywania w pobliżu pokoi Pana Yamakury), usłyszy pijacki bełkot daimyo i płacz kobiety.

ZWÓJ TRZECI

BUNT

Rankiem lektyka zostaje podstawiona na rozkaz Pana Yamakury prawie pod same wrota zamku. Pani Sabaki „wyłania” się z mroku budynku. Włosy ma

(gracze lub Munshi) pomoże wsiąść kobiecie z lektyki i podprowadzi ją do drzwi. Dalej ruszy sama, ale nie odpowie na żadne pytania, ukłony czy gesty. Gdyby komuś udało się spojrzeć jej w oczy, zobaczy w nich... pustkę, ból i cichą, zrezygnowaną nienawiść.

Samurajom nie pozostanie nic innego, jak wrócić na zamek i próbować toczyć normalne życie.

Sabaki cały czas jest nieobecny. Za to daimyo kwitnie. Śmieje się, żartuje, żre za czterech (zamiast jak zwykle za dwóch) i mimo wczesnej pory zdąży się nieco wstawić. Koło południa wezwie wszystkich obecnych bushi (czyli pięciu) i oznajmi im, iż jest wysoce zadowolony i pragnie wyrazić swe ukontentowanie Panią Sabaki. Mianowicie łaskawie zezwoli obsłużyć się jej następnej nocy. A aby jej mąż nie czuł się niedoceniany, w swej łaskawości posłać mu chce ten oto dzban sake, by uprzyjemnić (złośliwy rehot) mu samotne noce. Zwalnia go też w dniu dzisiejszym ze służby, by miał czas nacieszyć się żoną, zanim zapadający zmierzch pchnie ją w godniejsze ramiona. Takie posłanie gracze mają zanieść Sabaki Ganjiro.

Mamy tu drugi węzeł, różny jednak nieco od poprzedniego.

Jeżeli gracze sprzeciwią się daimyo, po ich stronie stanie Munshi. Razem mają szansę zabić daimyo (inaczej się nie da, bo też natychmiast wezwie straż), przebić się przez straż, uciec lub dotrzeć do wioski Ganjiro. Jeżeli po prostu uciekną, będą ścigani jak zwierzęta przez inne rody Klanu Kraba, wszak są tylko zabójcami daimyo. Dobre imię ich rodów zostanie splamione, a bliska rodzina (tych z Klanu Kraba) stracona w okrutny sposób. Sami mogą przetrwać w odległych zakątkach kraju jako beziemienni roninowie.

Jeżeli w trakcie ucieczki zdecydują się zabrać ze sobą Ganjiro, w domu Sabaki zastaną bezgłowe ciała żony i syna Pana Sabaki, a tuż obok konającego drgawkach samuraja z mieczem wbitym w brzuch. Godnie mogą zakończyć seppuku Sabaki Ganjiro, jeżeli jeden z nich podejmie się roli przybocznego i zetnie głowę umierającego.

Wybrawszy honorowe samobójstwo zamiast buntu, gracze mogą godnie zaprotestować przeciw szaleństwu ich pana. O tym aspekcie stosunków międzyludzkich będziemy mówić dalej.

Najbardziej jednak prawdopodobne (i wskazane z naszego, drogi Mistrzu, punktu siedzenia) jest, iż gracze wykonają rozkaz.

Sabakiego zastaną przed domem ćwiczącego z zapalczywością „tysiąc cięć”. Na ich widok odłoży boken i wysłucha bez słowa. Następnie skłoni się i odwróci tyłem, podejmując walkę



z cieniem. Nie będzie reagował na ich obecność ani na stojący obok sagan z sake. Im szybciej się zorientują, że są tu niemiłe widziani – tym lepiej. Ostatnim dźwiękiem, który dotrze do nich, gdy opuszczają już teren podwórza, będzie łoskot rozbijanego dzbana. Takiego, w jakim trzyma się np. sake....

Wieczorem, podobnie jak dzień wcześniej (lecz tym razem ubożsi o towarzystwo Munshi, który zajęty jest w zamku jakimś czymś, co wymyślisz), gracze stawiają się w domu Sabaki. I podobnie jak dzień wcześniej, na progu oczekuje ich gospodarz. Ale na tym podobieństwa się kończą. Na ogłoszone formalnie polecenie co do Pani Sabaki, Ganjiro wstaje i bierze stojącą obok, zapakowaną w kolorowy jedwab (purpurowoczerwony, mocno haftowany) skrzynkę. Bez słowa podejździe do lektyki iłoży pakunek na poduszkach. Następnie obróci się na pięcie i nim ktokolwiek (!) zdąży zareagować, zniknie w mrocznym wnętrzu domostwa.

ZWÓJ CZWARTY

NOC MIECZY

Od tego momentu musimy, drogi Mistrzu, zarzucić słodką liniowość scenariusza. W migotliwym świetle pochodni niepewni ashigaru patrzą na bushi, oczekując rozkazów. Wewnątrz, skryty w ciemności, czeka najlepszy w promieniu wielu lig szermierz.



Wydarzyć się może tak wiele, że nie sposób przewidzieć dokładnej ścieżki, którą pójda gracze. Prowadzenie ich po linii uwłacza honorowi Mistrza Gry i jego rodu. Wobec tego spróbujemy przewidzieć kilka prawdopodobnych sytuacji i stworzyć kilka wydarzeń, które doprowadzą nas do szczęśli... do końca. Wszystkie one są opcjonalne, a niektóre nawet wykluczają się nawzajem. Wybierz, Mistrzu, to, co sam uznasz za najciekawsze.

Inspekcja skrzynki spoczywającej w lektyce ujawni fachowo odciętą głowę Pani Sabaki.

Daleko na horyzoncie widać poruszające się światło lampionu. Wysłanie w tym kierunku kilku zbrojnych zaowocuje tym, iż w rękach bushi znajdzie się mały Sabaki Unsu. Ashigaru zameldują, iż chłopci, którzy mieli odprowadzić chłopca do granicy na rzeczce Kara nie żyją, jako że stawiali opór. (Alternatywnie, jeśli wolisz, ścigając uciekającego z synem na rękach Ganjiro natknie się na swoich wojaków wytluczonych w pień sprzętem gospodarskim – sai, kama etc.)

Jeżeli gracze poślą po wsparcie do zamku, pojawi się Munshi na czele kilkunastu ashigaru z yari i mieczami. Przejmie dowództwo i przeprowadzi szturm na dom. Sami gracze również mogą zarządzić atak, ale w tym momencie siły ich będą mniejsze.

Munshi, jeżeli w ogóle będzie obecny w trakcie ataku, zniknie zaraz na początku.

Podczas walki w domostwie Sabaki zabija ashigaru jednym cięciem mieczy. Możesz dla klimatu rzucać kostkami, ale skup się raczej na epickim przedstawieniu nagłości i krwistości tych starć. Uczynź z niego żywioł, niszczycielskie tornado ostrzy, demona słusznej zemsty, półboga. Spraw, by gracze

ostrożniej zerknęli w swoje statystyki i zaczęli myśleć o marności życia. Wielu ashigaru zginie, a Ganjiro nie da się osaczyć i ucieknie, wycinając dziurę w ścianie. Jest to dobry moment, by gracze mogli

zmierzyć się z Ganjiro. Nie będzie on jednak próbował zabić ich wszystkich, lecz tylko wyrąbać sobie drogę i uciec. Nie będą to więc honorowe pojedynki, lecz walka na śmierć i życie. Jednak ograniczenie miejsca powoduje, iż jednocześnie atakować mogą tylko dwie osoby. Duża rana sprawia, iż postać wykluczona jest chwilowo z walki i pościgu. Biegnie wolniej (lub wcale, jeśli straciła np. nogę) i walczy gorzej. A jak ktoś zginie, trudno. Honor i tak uratuje.

Ganjiro unikać będzie walki z BG, gdyż każdy dłuższy pojedynek go opóźnia i utrudnia wyrwanie się z matni.

Po wycięciu dziury w papierowej ścianie, Gonjiro rzuci się do ucieczki, cały czas jednak walcząc. Na skraju wsi czekać będzie paru chłopów. Jeden z dzieckiem na ręku, drugi z hakimahi (taka chusta do noszenia różności) i lampionem. Ruszą wraz z samurajem w kierunku rzeki Kara. Paru innych z ponurą determinacją na twarzach zagrozi drogę pościgowi. Uzbrojeni w bo, sai, kamy i nunchaku nie są realnym zagrożeniem dla ashigaru i bushi. Ale czas stracony na zabicie ich powinien solidnie opóźnić pościg. Na tyle solidnie, by uciekinierzy dotarli do łąk oddzielających rzekę od pól i wsi.

Goniąc majaczący w oddali lampion, BG z oddziałem wpadają na pole gęstej i wysokiej do pasa trawy. Nieużytki służące do wypasu bydła staną się miejscem kolejnego krwawego starcia. Widząc, iż pościg jest już niebezpiecznie blisko i nawet pomoc wszystkich Fortun nie pozwoli uciekającym dotrzeć za rzekę na czas, Ganjiro podejmuje próbę spowolnienia myśliwych. Zaczajony w trawach poczeka, aż

ścigający, niewiele widząc w świetle pochodni, przejdą obok i uderzy od tyłu, by za chwilę zapaść w gęszcz i zaatakować znowu, w innym miejscu. To kolejne dobre miejsce na walkę z BG. Tym razem sytuacja jest krytyczna, więc Ganjiro będzie próbował wybić ashigaru do nogi, jednocześnie nie wdając się w walkę z graczami. Wyobraź sobie stłumione krzyki, odgłosy padających ciał i gasnące pochodnie. I przemierzający na skraju pola widzenia cień. Po paru minutach Sabaki rzuci się w trawy, by kontynuować ucieczkę w przekonaniu, iż dał swoim dość czasu na dotarcie do rzeki.

RZKA

Jak charty zająca, tak wierni wojownicy dopadli i osaczyli buntownika. Rozgorzała straszliwa bitwa, gdy starły się dobroć i nieprawość, lojalność i samowola...

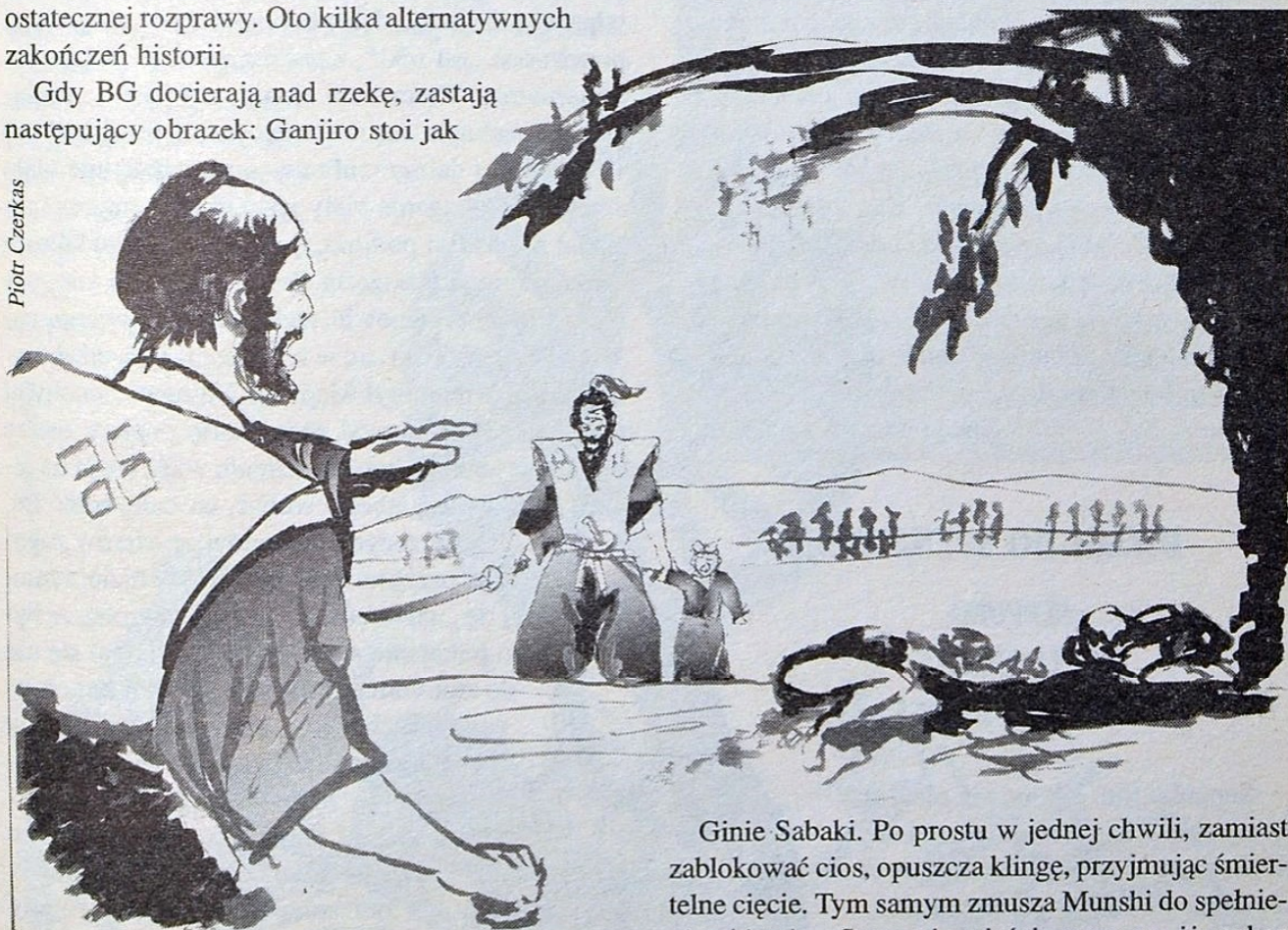
Zwoje mistrza Tokamury

Zarówno uciekinierzy, jak i pościg dotrą wreszcie do małej, czarnej rzeczulki, zwanej Kara, wolno toczącej swe zimne wody. To miejsce stanie się areną ostatecznej rozprawy. Oto kilka alternatywnych zakończeń historii.

Gdy BG docierają nad rzekę, zastają następujący obrazek: Ganjiro stoi jak

Wojownicy rozmawiają. Sabaki prosi przyjaciela, by ustąpił pola. Munshi odmawia, ale daje słowo, iż jeżeli Sabaki zginie, nie dopuści, by Yamakura wywarł zemstę na małym Unsu. Następuje pojedynek godny pieśni, w którym gracze będą tylko widzami. Istotne jest, żeby wyeksponować fakt, że walczący na śmierć i życie wojownicy są najlepszymi przyjaciółmi. Że to, co robią, robią wbrew sobie. Nie ma w nich gniewu, nienawiści, żądzy. Jest tylko poczucie obowiązku Munshi i desperacka walka o resztki honoru Sabaki. Co dalej?

Munshi ginie. Umierając, prosi BG, by ustąpili i pozwolili odejść Sabaki. Jeżeli się zgodzą, ten przejdzie przez rzekę z dzieckiem na ręku i zniknie z ich życia. Jeżeli odmówią, czeka ich straszliwa walka, tym razem już na śmierć. Jeżeli uda im się pokonać Ganjiro, ten poprosi ich, by dali mu słowo, że jego syn nie wpadnie w ręce Yamakury Denji. Jeżeli przyrzekną, mają wybór: albo oddać chłopca wieśniakowi, by wychował go gdzieś daleko, albo zabić dziecko i zabrać jego głowę. Oba wyjścia są wbrew pozorom równie honorowe, choć to pierwsze bardziej szlachetne. W każdym wypadku pozostaną też w zgodzie z regułami giri.



wyryty, a drogę do zbawczej rzeki zagraża mu Munshi. W jednym ręku trzyma miecz, podczas gdy drugą pewnym chwytem przytrzymuje chłopca. Obok leży straszliwie rozrąbane ciało wieśniaka, a drugi z głową ukrytą w rękach szlocha ze strachu.

Ginie Sabaki. Po prostu w jednej chwili, zamiast zablokować cios, opuszcza klingę, przyjmując śmiertelne cięcie. Tym samym zmusza Munshi do spełnienia obietnicy. Samuraj wyjaśnia graczom, iż rozkaz daimyo został wykonany, a jedynym sposobem, by dziecko nie wpadło w ręce Yamakury, jest opuszczenie granic posiadłości. Dobrowolnie skazuje się na wygnanie i los ronina. Wraz z malcem i wieśniakiem przekraczają rzekę, by rozplątać się w mroku. Gracze

mogą z czystym sumieniem wziąć ze sobą głowę Pana Sabaki i zameldować o ukaraniu buntownika. Oczywiście, zdarzyć się może, iż gracie sprzeciwia się takiemu rozwiązaniu. Wtedy czeka ich walka na śmierć i życie, łatwiejsza niż z Ganjiro, ale też grożąca śmiercią wielu z nich. Jeżeli wygrają, dziecko znajdzie się na ich łasce. Zabicie go w tym wypadku urośnie do rangi dobrodziejstwa. Jeżeli w swoje ręce dostałby je Yamakura, czekałaby je straszliwa śmierć przez ukrzyżowanie.

Giną wszyscy BG. To bardzo dobrze. Zginęli, trwając do końca przy swoim panu i tym większa ich chwała, gdyż tak serca, jak i umysły ich rozpoznały zło jego postępowania. Mimo to do śmierci pozostali wierni kodeksowi bushido i giri. Stąd do ich grobów obok rzeki Kara po dziś dzień pielgrzymują bushi, by oddawać się medytacjom i zapalić kadzidła za ich dusze.

ZWÓJ OSTATNI

Piętnaście lat po tych wydarzeniach przyszedł rok po dziś dzień zwany Rokiem Szarańczy. Przez ziemie rodu Yamakura przetoczyła się Mroczna Horda Gundam, równając z ziemią pola, wsie i ludzi. Zamek bohatersko bronił się przed tą nawałą, powstrzymując napierające hordy do momentu odsieczy z Edoshito. W trakcie oblężenia odkryto, iż ktoś, korzystając z bitewnego zamieszania, zakradł się do pokoi pradziada Naszego Pana i odciął mu głowę. Niecny przestępca nie był jednak pozbawiony przyzwoitości, ponieważ owinął ją z szacunkiem w, jak wspominali starcy, purpurowoczerwoną, bogato haftowaną chustę...

Zwoje mistrza Tekamury

UWAGI DO SCENARIUSZA

SEPPUKU: JEŻELI GRACZE WYBRALI TĘ DROGĘ

Seppuku (lub jak mówią niektórzy wulgarnie – harakiri) to szanowany i stosowny zwyczaj rozstania się ze światem osoby należącej do kasty samurajów. Stosowano go, by honorowo wybrnąć z trudnej sytuacji, uprzemie się niezgodzić



z osobą, z którą niezgadzać się nie wypadało, lub jako ostateczny środek na zmazanie hańby z rodu, gdy własnej już się nie dało. Seppuku, choć mogło być popełnione „od ręki”, zazwyczaj odbywało się ceremonialnie. Wieczorem albo rano w miejscu zacisznym i pięknym samuraj w otoczeniu przyjaciół lub w obecności daimyo, ubrany w nieskazitelnie białe szaty (na Rokuganie biały jest kolorem śmierci) zasiadał na niskim podium, mając przed sobą lakową tackę, papier i wakizashi. Jeżeli odczuwał taką potrzebę, mógł przemówić, zadeklamować wiersz, zaśpiewać pieśń. Nikt mu w tym nie przeszkadzał (nawet jeżeli wiersz był kiepski). Następnie odchyłał poły kimona, ujmował przez kartę papieru ostrze i wbijał je sobie w brzuch. Istniało wiele teorii na temat, gdzie i jak głęboko wbijać, co dalej robić itd. Z braku (z oczywistych powodów) mistrzów zagadnienia, przyjmowało się, iż im bardziej samuraj się „uzewnętrzniał”, tym skuteczniejsze było pokajanie się. Gdy ból okazywał się nie do zniesienia, stojący za plecami umierającego przyboczny, zazwyczaj bliska mu osoba, ścinał głowę, kończąc męki konnającego. Seppuku się dopełniało.

W przypadku kobiet seppuku różniło się o tyle, iż nie rozkładały one sobie brzucha, lecz wbijały nóż w gardło. Wcześniej też pętały sobie nogi, by rzucając się w agonii, nie narazić na szwank poczucia przyzwoitości oglądających.

Jeżeli gracze zdecydują się na ten krok na znak protestu wobec decyzji Yamakury, proponuję wykonać pełny, celebrowany rytuał seppuku. Koniec końców, niech mają jakieś przeżycie i nagrodę za postawę.

OPISY: WIZJA ALTERNATYWNA

Pomysł drobny, lecz może ubarwić prowadzenie gry. Często używał będziesz, drogi Mistrzu, porównań. Możesz po prostu powiedzieć – „miała puste oczy”, ale czyż nie zabawniej będzie „... gdy spojrzaleś w jej oczy, poczułeś się jak wtedy, gdy ustrzeliłeś swoją pierwszą samę. Dumny z ciebie ojciec podniósł jej łeb, a ty patrzyłeś w oczy martwego zwierzęcia. Nieogarniona pustka śmierci dotknęła cię wtedy po raz pierwszy. Wiele razy od tego czasu doznawałeś tego uczucia, ale nigdy tak intensywnie jak teraz...”. Dłużej co prawda, ale przecież się nigdzie nie śpieszymy, prawda?

WALKI

System L5k jest wybitny, jeżeli chodzi o odwzorowanie walki bronią białą. Ale gdy tłucze się gęszcz wojowników, trudno wszystko rozliczać w ramach systemu. Na potrzeby naszej historii przyjmijmy, iż ashigaru giną bezkosztowo, acz widowiskowo. Podobnie chłopci i Pan Yamakura Denji. To stanowczo zdynamizuje walkę.

Piotr Czerkas



KAMPANIA

Moduł pomyślany został jako „jednostrzałówka”. Zakłada wysokie prawdopodobieństwo zejścia honorowego i ostatecznego postaci prowadzonej przez gracza. Więc raczej nie nadaje się do kampanii.

Jeżeli jednak za wszelką cenę chcesz ten scenariusz wykorzystać w kampanii, proponuję wprowadzić go jako sen. Taki, jaki może się przyśnić po wieczorze spędzonym nad sake i słuchaniu opowieści bazarza. Albo taki, który przychodzi do Ciebie, gdy duchy krążą wokół grobowców poległych samurajów.

PUNKTY DOŚWIADCZENIA

Tylko, jeżeli zdecydowałeś się, Mistrzu, wpleść moduł do kampanii, punkty doświadczenia mają rację bytu. Zakładam, iż zgodnie z sugestią zmieniłeś naszą opowieść w sen. Tak więc umiejętności i realne doświadczenie graczy w jej wyniku nie wzrosły wcale. Za to wysoce, powinna przynajmniej, podnieść się samoświadomość ich jako samurajów. Wobec tego zamiast klasycznego przydziału doświadczenia proponuję tym, którzy działali zgodnie z giri i bushido (nie tym, którzy przeżyli) przyznać na stałe +1 do Kręgu

Pustki. Ma to odzwierciedlać ich wglębiecie się w siebie i autorefleksję, która motywowała ich działania w godnym (niekoniecznie obiektywnie dobrym!) kierunku.

I tak się kończy nasza historia. Tym dziwniejsza, że absolutnie prawdziwa...

Matylda Dryzner, Marcin Tysler

SINFJOETLINGATING

Oto nasze wnioski wyniesione z kolejnej potyczki z LARPami. Była to pierwsza impreza, która pod względem technicznym najbardziej zbliżyła się do naszych rozważań teoretycznych. Ponieważ nie chcemy się powtarzać, tym razem opisujemy tylko sposób realizacji scenariusza. Uwagi, które w poniższym tekście można znaleźć, są tylko kosmetyką, zapewniającą jeszcze lepszą zabawę graczom i organizatorom.

Kolejny przygotowany przez nas LARP osadzony był w realiach **WILKOŁAKA: APOKALIPSY**. Tym razem, prosząc o stworzenie postaci, posunęliśmy się do dość poważnych ograniczeń:

- Wszystkie postaci musiały być wilkołakami, a przynajmniej krewniakami z plemienia Pomiotu Fenrisa.
- Wszyscy musieli posiadać dość wysoką pozycję w społeczeństwie garou (w praktyce wiązało się to ze stworzeniem postaci z rangą co najmniej 3).

Powyższe ograniczenia podyktowane były z jednej strony chęcią powiązania ze sobą postaci i zapewnienia sobie ich współpracy, z drugiej zaś miały dać graczom możliwość „odkrycia” i zaprezentowania różnorodności zazwyczaj tendencyjnie postrzeganego plemienia – Pomiotu Fenrisa.

Fabula, jak zwykle, musiała zapewniać jedność czasu i miejsca akcji. Historia była więc następująca: jarl starożytnego, zasłużonego rodu Pomiotu Fenrisa, zwanego Sinfjoetlingami, zaprosił najwybitniejszych krewnych na obchody swoich sześćdziesiątych urodzin do własnego norweskiego dworu. Wiadomo jednak było, że przyjęcie to tylko pretekst, a starszyzna ma się zebrać, by podjąć ważne dla przyszłości klanu decyzje. Zbliżał się mianowicie Alting, wielki wiec plemienia, na którym miał zostać wybrany konung, naczelny wódz Pomiotu. Na to stanowisko miał chrapkę jarl i chciał zebrać jak najwięcej stronników. Ponieważ jednak uważano go za dość zachowawczego i zbyt wyważonego (jak na syna Fenrisa), miał silną opozycję, której przewodziła

młoda, choć już doświadczona, członkini obozu Wal-kirii Freyi.

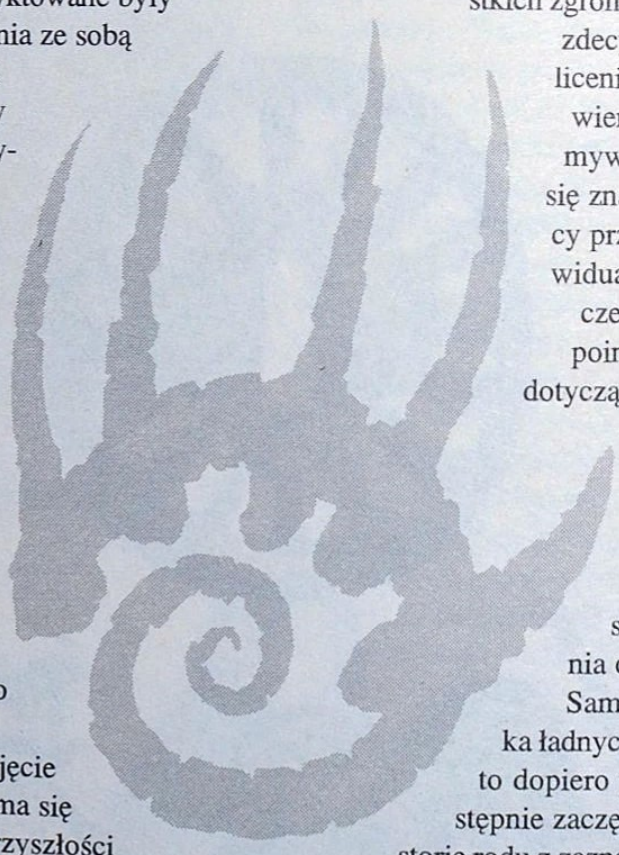
Przy takich założeniach fabuły rozwiązanie arbitrażu nasunęło się samo. Oczywiście było, że funkcję arbitra i gospodarza wiecu musiał pełnić jarl Sinfjoetlingów zarówno ze względu na swój wiek, jak doświadczenie i pozycję w rodzie. Zaplanowaliśmy, że ewentualne spory będą raczej odgrywane niż „turlane”. Miały to zapewnić „pojedynki spojrzeń” lub inscenizowane walki na miecze. Mimo to gracze mieli przy sobie karty postaci, a arbiter kości – tak na wszelki wypadek.

LARP ten okazał się bardzo kłopotliwym przedsięwzięciem. Postawiliśmy sobie bowiem za cel jak najwierniejsze odwzorowanie „realiów” wiecu Fen-rira. Uczestnicy, będąc dość znanymi postaciami w świecie garou (w końcu wilkołak 3 rangi to nie byle kto), a jednocześnie krewnymi, musieli być zaopatrzeni w szczegółowe wiadomości na temat wszy-

stkich zgromadzonych. Po raz pierwszy zdecydowaliśmy się na ujednolicenie i jednakowe uszczegółowienie informacji, które otrzymywali gracze – co sprawdziło się znakomicie. Nam odejęło pracy przy przygotowywaniu indywidualnych wprowadzeń, a gracze wreszcie czuli się w pełni poinformowani. W informacje dotyczące poszczególnych postaci wkładły się oczywiście elementy plotek. Dla graczy było to o tyle interesujące, że wreszcie mieli okazję dowiedzieć się, co głosi obiegowa opinia o ich wilkołakach.

Same opisy postaci zajęły kilka ładnych stron maszynopisu, a był to dopiero początek materiałów. Następnie zaczęliśmy przygotowywać historię rodu z zaznaczeniem, kto z kim i w jakim stopniu jest spokrewniony. Potem dodaliśmy jeszcze kilka informacji o tradycjach Pomiotu, ustroju i regułach władzy w plemieniu, czym są tingi, słowniczek terminów, którymi posługuje się plemię, mapkę wpływów – i materiały były gotowe.

Kolejnym problemem było znalezienie odpowiednio „klimatycznego” miejsca akcji. Pierwotnie miał



to być osiemnastowieczny, szlachecki dworek pod Warszawą. Niestety, w ostatniej chwili gospodarze rozmyślili się i zmuszeni byliśmy, w dużym pośpiechu, szukać czegoś nowego. Ostatecznie gościny użyczył nam dyrektor miejscowej szkoły podstawowej. Do wystroju wnętrza posłużyły nam skóry oraz miecze i tarcze pożyczone od zaprzyjaźnionych członków bractwa rycerskiego. Do jedzenia przygotowaliśmy biały ser, miód, chleb (udało nam się zdobyć pięciokilogramowy, okrągły bochenek) oraz bigos.

Spodziewaliśmy się po tym LARPie bardzo wiele. Liczyliśmy, że będzie okazją do snucia opowieści, śpiewania pieśni, słuchania wróżb, wyzwania na pojedynki, że postacie będą radzić i przekonywać się nawzajem do swoich poglądów, że wreszcie (jako gwóźdź programu) zostanie wybrany kandydat rodu Sinfjoetlego na stanowisko konunga. Chcieliśmy pokazać Pomiot Fenrisa nie jako bezmózgich skinheadów, ale jako potomków dumnych wikingów. Poza tym mieliśmy nadzieję, że będzie to przedsięwzięcie bardziej teatralne od innych.

Gracze nas nie zawiedli: przygotowali wymyślne stroje, pomogli w pożyczeniu rekwizytów, jeden z gości ułożył nawet pieśń o bohaterskich czynach swojej watahy (a podczas tingu ją odśpiewał). Jednak kilka rzeczy

zaważyło na tym, że imprezy tej nie zaliczamy do najbardziej udanych.

Niestety, złożyło się tak nieszczęśliwie, że postacie, które miały „ciągnąć” przygotowaną akcję, nie dotarły na miejsce gry. Nie było konkurentki jarla klanu do kandydatury, jak i zapalczywego młodzieńca z faszystowsko nastawionego stronnictwa Miecz

Heimdahla. Kilka wątków, jak choćby obrona pozycji Pomiotu na Wyspach Brytyjskich czy kwestia sukcesji po seniorze rodu, nie zostało w ogóle podjętych.

„Program artystyczny” szybko się wyczerpał, a próby odegrania uczty czy urzędzenia tańców były kwitowane przez bardziej krewkich wojowników uwagami w stylu „Po co tu przyszliśmy? Jeść?!”, „Po

co tu przyszliśmy? Tańczyć?!”. W końcu cała familia wyruszyła z siedziby jarla „na Żmija”, zostawiając osłupiałego seniora i tych gości, którzy się akurat zagapili. Trzeba jednak przyznać, że ich „powrót” był niezwykle efektowny: ślaniając się na nogach i z zakrwawionymi (sztuczną krwią, oczywiście) twarzami wyglądali niezwykle efektownie. Niestety, właśnie z powyższych powodów nie udało się nam wykorzystać całego potencjału tkwiącego w temacie.

Mimo tych wszystkich problemów gracze byli bardzo zadowoleni. Może spowodował to fakt, że wreszcie nie było wygranych i przegranych. Może to, że od strony wizualnej (przebrania) był to LARP bardzo efektowny. A może perypetie z nim związane wprawiły wszystkich w tak dobry nastrój. Trudno powiedzieć, ale trzeba przyznać, że organizatorzy bawili się najslabiej.

Jestem w Tokio. Obserwuję młodego wampira, który pojawił się tu niedawno. Powoli, sunąc wśród cieni, owijając nimi fałdy szaty, podążam za nim. W ręce lśni sztylet, który niedługo spły nie krwią.

Jesteśmy Dziećmi Haquima. Jesteśmy ostatnim Klanem. Hashashin.

Nazwa Klanu jest święta, nikt poza nami nie ma prawa jej wymawiać. Jeśli się odważy – zginie.

Członkowie Klanu są braćmi. Żaden nie zdradzi, nigdy. Niewierni zostaną zniszczeni. Wszyscy. Na zawsze.

Gdy wybuchła wojna między starszymi wampirami a ich potomstwem, byliśmy już na nią przygotowani. Wiedzieliśmy. Nasi magowie, Visirowie, wiedzieli. Ostrzegali nas.

Nasz Klan nie włączył się do niej. Obydwie strony wielokrotnie zabiegały o poparcie Hashashinów. Wielu próbowało kupić nasze usługi. Odmówiliśmy. Potem zaczęliśmy polować na tych, którzy ponawiali próby.

Visirowie skierowali do nas słowa Haquima. To on niegdyś odważył się sprzeciwić złu Khayyina, praojca naszego rodzaju. On skradł krew jego dzieci, aby stać się równym dla nich przeciwnikiem. Z tej krwi powstał Klan. Karzący miecz, posłannicy sprawiedliwości.

Teraz nadszedł czas ostatecznej bitwy. Takie są słowa naszego praojca i taka jest jego wola. Ci, którzy nie podążają ścieżką Haquima, muszą zginąć. Pozostanie jedynie Klan.

Gdy pomiędzy starszymi i buntownikami trwała jeszcze otwarta walka, nadszedł czas, aby uderzyć. Niestety, nie udało się nam, gdyż wśród nas pojawili się heretycy, którzy zaprzeczali słowom Visirów. Nie godzili się na wykonanie woli Haquima. Nie godzili się na to, czym muszą się stać. Czym staje się cały Klan. Odrzucali zmiany, jakie nastąpić musiały. Nie było w nich ufności, nie było wiary.

Wiele krwi przelaliśmy, zanim Hashashini znów stali się jednością. Nie było litości dla zdrajców i heretyków. Tak miało się stać. Krew przypieczętowała przysięgę złożoną przez każdego z nas. Przysięgę

ochrony świętości Klanu, tradycji i wiary, walki z niewiernymi, walki na śmierć i życie.

Słowa Haquima są święte, święty jest Klan. Ktokolwiek głosi herezję, pochłonięty zostanie przez płomień. Ktokolwiek nie należy do braci – zginie.

Ruszyliśmy do walki.

Strach, nasz odwieczny sprzymierzeniec, i tym razem nie zawiodł. Teraz już cała Afryka jest pod kontrolą Hashashinów. Ustanowiliśmy ją naszym dominiem. Nikt inny nie ma prawa tu przebywać.

Każdy niewierny zapłaci *haradz* swoją krwią.

Ruszymy dalej. Zdobędziemy więcej. Lecz najpierw ten kontynent musi zostać zabezpieczony. Nie można pozwolić, aby ktokolwiek spoza Klanu się tu pojawił.

Albowiem miejsce, w którym znajduje się teraz Khayyin, leży na tym kontynencie. Tajemnicę tę nasi magowie odkryli niedawno. To ona stała się początkiem przemian.

Poszukujemy. Odnajdziemy Najstarszego. Odnajdziemy, a potem zniszczymy. Nawet jeśli trzeba będzie połączyć siły wszystkich braci. To nasze przeznaczenie. Nasz cel. Sens istnienia Klanu.

Ostateczna zemsta za całe wyrządzone przez niego i jego potomków zło.

Bracia na całym świecie, wśród wojny i gruzów starego społeczeństwa Dzieci Nocy, wypełniają swoją misję. Niesiemy zagładę buntownikom, gdyż są zbyt wielkim zagrożeniem dla nas. Niszczą to, czego nie rozumieją. Są tylko żywiołem, bezrozumnym, gnającym naprzód, ku swojemu przeznaczeniu.

Niesiemy ostateczną śmierć także starszym, którzy zatopieni we własnej pamięci, odarci z czci, dążą do odzyskania swojej pozycji. Jeśli urosną w siłę, staną się dla nas zbyt dużym zagrożeniem. Będą szukali sposobów zdobycia kontroli nad Klanem. Na to nie możemy pozwolić. Nie teraz, gdy jesteśmy tak blisko celu.

Ostatnia bitwa trwa. Gehenna, której tak bardzo się obawiają niewierni – to my. Klan Hashashin.

Stal i krew. Oto ścieżka, którą podążamy ku niemu.

Krok po kroku. Życie po życiu. Coraz bliżej, z każdym mijającym dniem.

Jestem w Tokio. Śledzę młodego wampira. Ta noc należy do niego. A on należy do mnie.

Przemysław Szymczak WAMPIR 2313: ASSAMICI



GORZKIE ŻNIWA

Kilkadziesiąt osób, tak młodych, jak i starych, stało blisko siebie, otaczając ciasnym kołem starszego mężczyznę. W pomieszczeniu było zimno – deski starej stodoły wyschły z biegiem czasu i między nimi widniały kilkucalowe dziury. Z ust zgromadzonych, poukierowanych w grube futra, co chwilę wyrwały się obłoczki błyskawicznie zamarzającej pary.

Starszy rozejrzał się po twarzach zebranych. Ich oczy wyrażały niemą prośbę, błaganie o dobre wieści. Niestety...

– Przyjaciele – mężczyzna rozpoczął cichym, acz stanowczym głosem. – Tydzień już minął, jak wystaliśmy Hansa do Trzech Grusz po pomoc. Cztery dni, jak Michael podążył za nim. W normalnych warunkach do zajazdu szło się dwa dni. Gdyby dotarli na miejsce, byłiby już z powrotem, spotykając się w pół drogi.

– Hans! Mój Haaaans! – Kobieta po lewej stronie mówiącego padła na kolana, zanosząc się płaczem. – I Michael... synkowie moi...

Starszy spojrzał na ludzi smutnym wzrokiem.

– Daliśmy chłopcom część zapasów, żywią nadzieję, że sprowadzą pomoc. Wszystko na marne... – zawiesił głos.

– Wójcie Johannie, co teraz? – odezwał się młody chłopak stojący pod ścianą. – Co wójt radzi? Bo może i ja jeszcze pójde? Silny jestem. Jeść mi nie trza dawać. A jak co, to może korę ogryzę. Albo i co spod śniegu wygrzebię. Niejeden przednówek ciężki się przeca przeżyło.

– Nie, Kurt. – Wójt pokręcił głową. – Nikt już nigdzie nie pójdzie. Proszę was, byście rozeszli się teraz do chat. Za tydzień, półtora, odwiliż powinna przyjść. Wtedy się pójdzie. I pijcie dużo wody. Racja, Matulu?

– Khe, khe, racja. – Przez tłum przepchnęła się pomarszczona, podpierająca się laską kobieta; stanęła obok wójty, wspierając się na jego ramieniu. – Khe, do pół miesiąca śniegi zejda. A teraz idźta i pijta wodę i śnieg jedzta. Dłużej pożywasie w ten sposób. Mnie mateczka nauczała, co jeden myśliwy lata temu, jak go miodojad poszarpał za nogę, to miesiąc o samej wodzie ze strugi żywał, aż go znaleźli. Chudy był, ale żyw.

– Idźcie – wójt spojrzał po twarzach zebranych. – A ja pójde za wami i przypilnuje, byście drzwi od środka dobrze zabili. Na wszelki wypadek... Nie otwierajcie nikomu, jeno śnieg na wodę co jakiś czas nabierajcie i znów drzwi ryglujcie. Ludzie z głodu szaleją i... wiecie, co mam na myśli. Nie chcę mieć potem w wiosce potępieńców.

Szmer niedowierzania i podejrzliwości przebiegł po sali. Kto mógłby coś tak strasznego uczynić? Kto byłby na tyle szalony, by jeść...

W tym momencie drzwi stodoły otwały się z hukiem. Do środka, wraz z nawianym w jednej chwili śniegiem, weszła olbrzymia postać. Kobiety zaczęły pisać, ktoś chwycił widły.

– Cisza! Spokój! – wrzasnął wójt. – Spójrzcie na niego.

– To ork! Zabić orka! – darł się Kurt, mierzając cepem w przybysza.

– Zamknijta się, młodziak – Matula przyszła w sukurs wójtowi. – Patrzajta, co przyniósł.

Tłum ucichł. Wzrok wszystkich skierował się na wyciągnięte ręce stwora, na których spoczywała martwa sarna. Jej ciepła jeszcze krew kapiała leniwie na klepisko...



WSTĘP

Udział w poniższej przygodzie może wziąć dowolna drużyna. Powód przybycia do wioski nie ma znaczenia – Bohaterowie mogą znaleźć się tu w służbie władz jako np. poborcy podatkowi lub patrol przemierzający okoliczne tereny. Mogą trafić tu również przez przypadek: zabłądzą w górach lub będą potrzebować żywności czy lekarstw.

Obojętne jednak, jak trafią do tego zapomnianego miejsca, ważne, że znajdują się pośrodku sporu, jaki podzielił społeczność osiedla. Sporu, od wyniku którego może zależeć więcej niż jedno życie, natomiast BG będą musieli podjąć pewną decyzję...

Ponieważ niniejszy scenariusz ma za zadanie opowiedzieć pewną historię, niezbędne będzie zastosowanie kilku brudnych sztuczek, by zapobiec opuszczeniu osiedla przez BG. Powinni oni szybko nabrać przeświadczenia, że jeżeli odejdą, nie przeżyją długo.

MIEJSCE

Lokalizacja

Założyłem, że wieś znajduje się w Górach Szarych, na wysokości Dunkelbergu (patrz mapa w dodatku *Śmierć na Rzece Reik*), około 500 m n.p.m., jednak można ją umiejscowić w zasadzie w każdych górach Starego Świata. Należy wówczas zmienić parę szczegółów.

Wieś nie ma nazwy. Mieszkańcy mówią o niej „dom” lub „wieś”. O samej osadzie nikt nie wie. Czasem trafia do niej myśliwi, raz – lub dwa – razy w roku wędrowni handlarze, niekiedy zbłąkani wędrowcy – kilku z nich zostało w wiosce, zakładając rodziny (o pewnych sprawach dowiadawali się jednak dopiero, gdy było pewne, że są godni zaufania). Ale nikt nie fatyguje się, by donieść o tym miejscu władzom. Na skutek tego wioska nie jest ujęta w żadnych spisach ludności. Nie płaci podatków, jest niezależna, żyje własnym życiem. A mieszkańcy również nieczęsto opuszczają znajomy rejon. Wyprawy dłuższe niż kilkudniowe – najczęściej polowania – zdarzają się niezmiernie rzadko. Poza tym, jest to jedyne osiedle w promieniu jakichś 30 mil (najbliższa niewielka farma), więc nie ma nawet kogo odwiedzać.

Przeszłość

W 2302 roku K.I. hordy Chaosu załapały Stary Świat. Powstrzymał je dopiero Magnus Pobożny. Jednak w wielu miejscach w Imperium pozostało sporo niedobitków armii inwazyjnej. Nie było ani możliwości, ani środków, by wybić wszystkie, rozproszone po lasach i górach istoty.

Kilka lat po wojnie w okolicy wioski zawędrował niewielki oddział orków – mocno przerzedzony na skutek niedawnego starcia z wojskiem imperialnym. Była to tylna straż wraz z częścią taborów, dowodzona przez orka o imieniu Barradh Wściekły Pies. Przez pół roku orki ukrywały się w lasach, łupiąc z rzadka napotykanych na okolicznych traktach wędrowców.

Później nadeszła zima. Mroźna, śnieżna, atakująca zamieciami. Orki radziły sobie nieźle, polując i żywiąc się korzonkami, a także uprawiając czasem kanibalizm na zmarłych (z różnych przyczyn) towarzyszach. Wśród orków była jedna samica, w dodatku ciężarna. Kiedy samica zaczęła rodzić, wystąpiły komplikacje. Traf chciał, że na kilka dni przed zbliżającym się porodem szamana-znachora przygniotło zwałone pod ciężarem śniegu drzewo. Ork zmarł następnego dnia. Barradh, który miał w planach osiedlenie się z oddziałem na stałe w tym rejonie, był już zmęczony walką i nie chciał, by grupa została zmieciona z powierzchni ziemi przez kolejny napotkany oddział imperialny. Zdecydował, że należy poszukać pomocy. Jego dziecko było dodatkowym argumentem za pozostaniem w tym, jakże dogodnym miejscu. Sprzeciw podkomendnych, uważających, że jeżeli matka i niemowlę są silne, to przeżyją, uciszył szablą. Następnie posłał zaufanego towarzysza do pobliskiej osady ludzkiej (która, *nota bene*, miała stać się jednym z kolejnych celów wypraw łupieżczych), każąc mu zanieść w darze świeżo upolowaną samę.

Barradh był starym, doświadczonym w bojach weteranem. Jednak coś więcej niż chęć walki wypełniało jego serce i umysł. Ork miał ambicję. Chciał zostać wielkim wodzem. Być kimś więcej, niż tylko warczącym potworem. Można powiedzieć, że pragnął cywilizacji. Niestety, nie udało mu się zaspokoić własnych dążeń. Jednakże lata bojów odcisnęły na nim swoje piętno. Barradh był zmęczony. Zmęczony ciągłym ukrywaniem się. Miał dosyć ataków, po których zazwyczaj następował odwrót. Podczas swej kariery wojownika napatrzył się wystarczająco dużo na śmierć towarzyszy, by mieć serdecznie dość wojny. Postanowił więc osiąść gdzieś wraz z zaufanymi kompanami i odpocząć. A tej właśnie zimy nadarzyła się ku temu doskonała okazja.

W wiosce w tym czasie panował głód. Zapasy, obliczone na przetrwanie nawet dłuższej o kilka tygodni zimy, okazały się niewystarczające. Wysłani po pomoc do pobliskiego zajazdu dwaj chłopcy zbłądzili i zamarli w nocy, a ich ciała przysypał śnieg. Wtedy właśnie wioskową naradę przerwało przybycie orka, przynoszącego mieszkańcom wioski mięso.

Początkową reakcją wieśniaków była wrogość, jednak uspokojeni przez wójta, wystuchali przybylsza. Ten, nie znając reikspiela, na migi wyjaśnił, o co

chodzi. Poprowadzona do orczej kryjówki znachorka odebrała poród. Samica zmarła, lecz powiła bliźniaki (chłopców), które otrzymały imiona Johann i Matula – w podziękę mieszkańcom wioski.

Po tym wydarzeniu część oddziału podniosła bunt. Uważali, że ludzi – skoro już są niepotrzebni – należy zabić, ograbić i zjeść. Barradh po raz kolejny uciśzył niepokornych ostrzem broni, wycinając przy okazji kilku rywali do przewodzenia grupie. Następnie, kierując się własnymi pragnieniami (i zdając sobie sprawę, iż taka szansa może się nie powtórzyć), zaproponował ludziom współpracę. Za to, że pomogli jego synom przyjść na świat, zobowiązał się chronić wioskę i pomagać jej mieszkańcom.

Propozycję przyjęto z niedowierzaniem i lękiem. Obawiano się, że orki tylko udają, chcąc w rzeczywistości wkraść się między ludzi i zabić ich zniechęca. Przeważały jednak zagrożenie śmiercią głodową oraz argument wójta i znachorki, że gdyby orki chciały zabić, już dawno by to zrobiły. Wójt Johann zawarł więc ze Wściekłym Psem braterstwo krwi.

Od tego czasu zaczęło rozwijać się coś, co normalnie byłoby nie do pomyślenia: współpraca orczo-ludzka. Orki dotrzymały słowa i zaczęły opiekować się wioską, między innymi przynosząc żywność – dzięki temu ludzie doczekali odwilży, która nadeszła dokładnie w Mitterfruhl.

Wieśniacy nie zdradzili nikomu, jakich mają sprzymierzeńców. Początkowo wieś podchodziła do stworów z nieufnością, obawiając się w każdej chwili zdradzieckiego ataku. Jednak po kilku latach orki traktowano już jak dobrych, a nawet pożądanych sąsiadów. Barradh zobowiązał się do zaprzestania napadów na ludzi, z czego wywiązał się sumiennie. Jego oddział polował, ochraniał wioskę przed ewentualną napaścią (co kilka razy bardzo się przydało), a także pomagał podczas wszelkich prac w wiosce – w zamian za co otrzymywał część zbiorów. Orki pracowały na polach, pomagając mieszkańcom czy to przy orce, czy przy żniwach (powstało nawet, nieco dwuznaczne, powiedzenie: *pracowały jak ork przy orce*). Na wszelki wypadek zakładały długie opończe z kapturami, by nikt nie mógł poznać z daleka, że to nie ludzie idą za pługiem. Kiedy ktoś obcy przybywał do wioski, pomocnicy chowali się w lesie.

Orcze stado rozrastało się powoli. Trudno było znaleźć wojowników, którzy zaakceptowaliby przyjaźń z ludźmi, więc do grupy dołączały głównie samice (najczęściej porywane z odległych od wioski orczych siedzib rozsianych po lasach Imperium i Bretonii po drugiej stronie Gór Szarych). Barradh wychował syna Johanna na wodza grupy i wpoił mu szacunek do ludzi i przyjaźń z nimi. Zaś wójt Johann – bezdzietny – usynowił sierotę Kurta i zadbał, by chłopak zrozumiał,

że te orki nie stanowią zagrożenia. Kiedy Johann i Kurt zajęli miejsca swych rodziców, odnowili pakt krwi. Podobnie postąpiły i ich dzieci.

Orki trwale wpisały się w społeczność wioski. Sto lat po pamiętnej zimie nie było niczym dziwnym, że orcze dzieci bawiły się razem z ludzkimi, matka jednego gatunku opiekowała się potomstwem drugiego, a wszyscy porozumiewali się między sobą mieszając reikspiela i orrakh. I stan ten mógłby trwać bardzo długo niezakłócony. Mógłby...

Teraźniejszość

Urząd wójta w wiosce był zawsze dziedziczny (obojętne, czy było to syn naturalny, czy przybrany). Chyba że wójt umierał bezdzietnie. Prawnuk Kurta zmarł, nie pozostawiając potomka. Urząd przejął poprzez głosowanie Max Walder, a po nim (jako że on również umarł bezpotomnie – jego syn zginął dwa lata temu, rozszarpany przez jakąś leśną bestię) rodzina Müllerów.

Mimo że wioska jest wspólnotą, rodzina ta uważa się za lepszą od innych. Od dawien dawna bowiem to oni obsługiwali młyn – urządzenie niezbędne dla istnienia osiedla – co dawało im pewną „władzę”. Od decyzji młynarza zależała bowiem kolejność mienienia zboża. A odmowa uruchomienia żaren – choćby pod pretekstem usterki – mogła prowadzić do zniszczenia zebranego ziarna np. przez gryzonie.

Nic więc dziwnego, że nikt za bardzo Müllerów nie lubił i raczej nie miało się to kiedykolwiek zmienić. Tym bardziej, że Franz Müller – obecna głowa rodu i wójt – to człowiek zadufany w sobie, kłótlivy. Na dodatek uważa orki za źródło wszelkiego nieszczęścia – od niskiego poziomu wody w strumieniu napędzającym koło młyńskie, po kurzajki.

Dlaczego więc został wójtem? Do swoich racji udało mu się przekonać kilkanaście osób, które w skrytości ducha miały również dosyć orków, ograniczających ich kontakty ze światem, mimo całej swej użyteczności. Kilkanaście kolejnych podkupił kilka miesięcy temu upominkami nabytymi u przejeźdnego kramarza. Udało mu się zebrać w ten sposób dość głosów (prawo głosu mają jedynie dorośli mężczyźni, tj. ci, którzy skończyli 16 lat), by objąć stanowisko.

Miało to miejsce trzy miesiące temu. Obecnie zbliżają się żniwa i mieszkańcy bardzo liczą na pomoc „orczych braci”, jak przywykli ich nazywać. Jednakże Müller nie ma zamiaru korzystać z tej pomocy z następujących powodów:

- Pięć lat temu ojciec Franza dokonywał drobnych napraw przy kole młyńskim; blokada puściła i mężczyznę wciągnęło pod koło, a asystujący przy naprawach ork nie zdążył uratować człowieka. Młody Müller podświadomie obarczył go winą za

śmierć ojca i jest to główne źródło niechęci, które powoli zmienia się w nienawiść; obwinia więc orki za wszystkie nieszczęścia tego świata.

■ Nienawiść w młynarzu narastała z biegiem czasu; obecnie jest zdecydowany pozbyć się orków za niemal każdą cenę. Udało mu się zdobyć poparcie nieco więcej niż połowy mężczyzn w wiosce, więc może zdecydować się wreszcie na śmiały krok i nakazać orkom odejść; jeśli się nie zgodzą, planuje zawiadomić władze w Dunkelbergu i poprosić o zniszczenie orczej bandy terroryzującej ludzi;

■ Obecny wódz orków, potomek Barradha, Kurt Kaczy Chód, ośmielił się prosić go o rękę jego córki, i pragnie, by zaręczyny ogłoszono podczas zbliżającego się święta odnowienia paktu – miało by to mocniej przypieczętować przyjaźń między gatunkami.

Ten ostatni powód przepchnął kielich i Müller zdecydował się powiedzieć orkom – i „opomym” wieśniakom – co myśli o obecnym stanie rzeczy. Uczynił to w czasie ceremonii odnowienia braterstwa krwi. Wójt starał się odsuwać ją tak długo, jak to tylko możliwe, ale presja mieszkańców – zwłaszcza, że nie wszyscy popierają Müllera otwarcie, zwyciężyła.

W czasie ceremonii Müller publicznie poniżył przywódcę orków. Powiedział głośno, co myśli o „brudnych, paskudnych stworach z lasu” oraz kazał im opuścić wioskę i wywędrować jak najdalej. Dla poparcia swych słów zagroził wezwaniem wojska.

Wszyscy mieszkańcy – włącznie ze sprzyjającymi Franzowi – byli tym wystąpieniem zaskoczeni. Aby mieć pewność, że orki posłuchają, wójt rozkazał pojmać Kurta, związać go i zamknąć w stodole. Kurt nie stawiał oporu. Jego towarzyszy odesłał do przebywającego w leśnej kryjówce oddziału z wiadomością, że ich przywódca zostanie uwolniony, gdy tylko odejdą.

Müller nie wszystko jednak przewidział. Uważał orki za „zbabiałe pokraki” i nie liczył się z żadnym oporem z ich strony, zwłaszcza po groźbie interwencji wojskowej. Pomylił się. Orki zawsze były porywcze, a ich geny nie zatraciły tej informacji. Po gwałtownej sprzeczce w obozie między zwolennikami rokowań a szybkiego działania, sformowany został oddział mający na celu odbicie Kurta. Orki, choć nie chciały robić krzywdy wieśniakom, wzięły ze sobą broń i pancerze. Grupa poczuła się zagrożona – groźba przybycia wojska odniosła odwrotny skutek...

BOHATEROWIE

Nie jest ważne, dlaczego Bohaterowie trafią w pobliże wioski. Ważne jest, co zobaczą.

Kiedy będą zbliżać się do osady (koniecznie wieczorem), usłyszą krzyki, czasem szczęk metalu o metal. Jednak zanim podejmą decyzję, by zawrócić, niech ich oczom ukaże się odległa o kilkadziesiąt metrów wioska. A w niej ludzie walczący rozpaczliwie z kilkunastoma orkami, które najwyraźniej chcą przebić się w stronę młyna i pól, mając zapewne w planach zniszczenie tak zapasów ziarna, jak i zasiewów. To nic, że orki wydają się być otoczone i to one rozpaczliwie starają się nie zrobić ludziom krzywdy, próbując wyrwać się gromadzie i czmychnąć do lasu – zaprawieni w bojach z zielonoskórymi gracze nie powinni zwrócić na to uwagi.

Jeżeli gracze będą się zastanawiać, co robić, niech jedna z postaci na dole zacznie biec w ich stronę, krzycząc:

– Orki! Pomocy! Orki!

Będzie to Franz Müller, który przypadkiem zauważył BG i natychmiast wyczuł, że to niepowtarzalna okazja, mogąca przynieść mu „zwycięstwo”.

Jeżeli BG włączą się do walki, mając za plecami zagrzewającego ich do boju wójtą, orki rzucą wszelką broń na ziemię i poddadzą się. Jeżeli BG będą chcieli zabić stwory, Müller powstrzyma ich. Powie, że należy napastników związać i zamknąć. To ma dać do myślenia innym z grupy.

W walce brała udział jedynie część mieszkańców popierających młynarza. Reszta, w tym pozostali poplecznicy, ze strachem przyglądała się zajściu. Franz nie pozwoli – przynajmniej na razie – by orkom stała się krzywda – zbyt boi się ich reakcji (którą zresztą miał właśnie okazję zobaczyć) i liczy, że postraszony wojskiem stwory same odejdą.

Kiedy Müller i BG będą odprowadzać więźniów do stodoły (tej samej, w której więziony jest Kurt), zauważą, że część mieszkańców ze smutkiem patrzy na związane orki. W tym kilkunastu mężczyzn, którzy nie brali udziału w „walce”.

Młynarz ugości BG we własnym domu (da im również izbę do spania) i podziękuje za pomoc. Napowiada przy tym sporo bajek o „orczym zagrożeniu” i postara się wynająć BG, by bronili wioski oraz, jeśli to możliwe, pomogli przy żniwach. Zaoferuje im po 25 ZK na głowę teraz, darmowy wikt i opierunek oraz kolejne 50 ZK na osobę po żniwach – Müller ma zamiar pojechać ze zbożem do miasta, gdyż plony zapowiadają się nad wyraz obficie (pobędzie się orków, więc przeszkoda stojąca na drodze szerokiej komunikacji ze światem zniknie). Możliwe też, że Bohaterowie sami zaoferują pomoc. W każdym razie, jeżeli podejmą się zadania, do ich obowiązków będzie należało dowodzenie obroną wioski, szkolenie wieśniaków (których tylko część – z niewiadomych dla BG przyczyn – stawia się na ćwiczeniach) w czasie wolnym od prac polowych

oraz tym podobne zajęcia – Franz może sobie zaży-
czyć nawet fortyfikacji, jeżeli któryś z BG będzie
znał się na ich budowie.

Cała przygoda powinna trwać maksymalnie dwa
tygodnie.

Jeżeli BG zaczną pomagać wójtowi, spotkają się
z nieprzychylną reakcją części mieszkańców. Dzie-
ci będą w nich rzucać błotem, pokazywać języki;
dziewczyny nie będą się do nich uśmiechać; nikt też
z przeciwników wójta nie będzie chciał z nimi roz-
mawiać. Zwolennicy wprost przeciwnie. Jeżeli BG
będą chcieli przesłuchać orki, wójt nie zgodzi się na

to – boi się, że BG poznają historię wioski i zmie-
nią zadanie (stodoły stale będzie pilnować dwóch wy-
rostków, mających zakaz wpuszczania kogokolwiek
poza młynarzem). Na rękę jest mu więc niechęć czę-
ści mieszkańców, którą, jeżeli BG wyrażą zaintere-
sowanie, wytłumaczy – raczej dość nieudolnie – lę-
kiem przed obcymi i brakiem obycia.

W przypadku, gdy nie uda się młynarzowi na-
kłonić Bohaterów do współpracy (nie będą mieli
ochoty, będzie to dla nich za mała suma, będą chcie-
li jedynie odpocząć lub cokolwiek innego), lecz za-
mierzają spędzić kilka dni w wiosce, zaczepi ich na



FRANÇOIS
2001

osobności jeden z przeciwników wójta, prosząc o pomoc. Nie wyjawia prawdy, powie tylko, że wójt zagraża istnieniu wioski i jej mieszkańcom, i że przydałoby się go pozbawić urzędu. Chłop nie ma czym zapłacić, ale może zaoferować nieco zboża i innych produktów rolnych (złożą się na to wszyscy przeciwnicy Müllera). Ostro zaprotestuje, gdy BG zaproponują np. zabicie młynarza czy jakiegokolwiek uczynienie mu krzywdy, lecz odpowiedź typu „pomyślimy” przyjmie z zadowoleniem – poradzi postaciom, by bacznie obserwowały wójta i pomogły znaleźć „coś na niego”. Od tego momentu opisane powyżej zachowanie chłopów będzie nieco bardziej przyjazne – do momentu, gdy BG zaczną pomagać wójtowi. Jeśli BG odmówią, wieśniak odejdzie – mieszkańcy będą odnosić się do przybyszów tak, jak napisano powyżej, a wydarzenia w wiosce potoczą się swoim torem.

„Hak na wójta” – nie ma czegoś takiego. Wedle niepisanej prawa wioski wójta nie można pozbawić stanowiska, chyba że wyraźnie działa na szkodę osady. O tym musieliby wypowiedzieć się wszyscy mieszkańcy, a jak wiadomo, część z nich wójt przeciągnął na swoją stronę. Kilku z nich po paru głębszych może się wygadać, że dostali od Müllera to i owo. Po kolejnym dzbanie wina pobelkoczą nieco o ujarzmionych potworach, które chodzą za pługiem, po czym zwalą się pod stół. Próby przekupstwa również nic nie dadzą. Podobnie jak i zastraszenie – chłopcy mogą bać się ostrza miecza, ale bardziej boją się, że zdradzony młynarz nie weźmie ich ziarna.

Jeżeli zaś BG zdecydują się już następnego dnia (lub po kilku dniach) po przybyciu opuścić wioskę, niech wpadną po przejściu kilku mil na niewielką, lecz silną grupę orków (obca banda, która zapuściła się w te strony, szukając zdobyczy), która pogoni ich z powrotem do osady. W pewnym momencie – gdy będą o krok od zabudowań – BG stwierdzą, że już nikt ich nie ściga (banda została zatrzymana przez grupę Kurta, zagadana, a następnie szybko i sprawnie zlikwidowana). Ważne, by sprawić wrażenie, że orki zagrażają wiosce – więc i BG – a zapewne dlatego wstrzymały pościg, bo planują zaatakować wkrótce. Chcąc nie chcąc, przygotowanie wsi do obrony leżeć będzie w interesie postaci – lub tak im się będzie wydawać. Powinni zdawać sobie sprawę, że liczyć mogą jedynie na siebie – w pobliżu nie ma osad, które można by poprosić o pomoc, zaś próby „przebicia się” powinny kończyć się dostrzeżeniem sporej grupy orków w okolicy wsi, kierującej się wprost na BG (będzie to patrolująca teren grupa Kurta).

Czas spędzony w osadzie powinien minąć BG na szkoleniu wieśniaków, patrolowaniu lasu, i tym

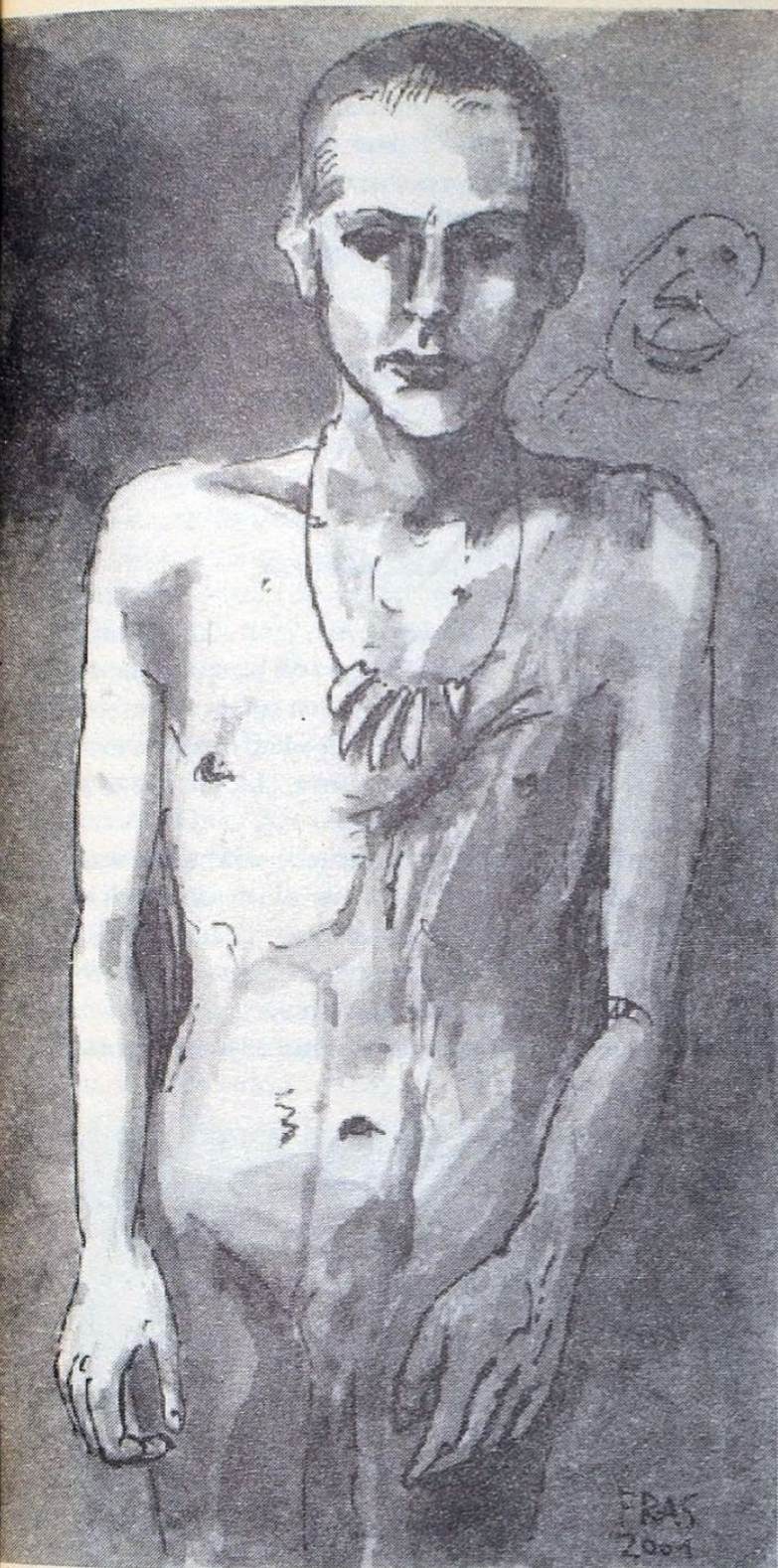
podobnych zajęciach oraz – jeżeli będą chcieli – na pomaganiu w pracach polowych (mogą przy okazji usłyszeć cytowane w opisie historii miejsca powiedzenie, jednak nikt nie wyjaśni im jego pochodzenia). Co wieczór będą zapraszani do chaty wójta, w której wraz z jego zausznikami będą mogli oddawać się ucztowaniu, pijaństwu oraz przygruchać sobie dziewczynę – jednakże, jeżeli zostanie wykryte coś więcej niż frywolne żarty i podszczypywanie, skończy się wymuszeniem na BG solennej obietnicy szybkiego małżeństwa, jak tylko problem orków zostanie rozwiązany. Zaloty do córki wójta, jeżeli prowadzone taktownie, mogą zaowocować ofertą Müllera, że weźmie on BG na zięcia i po ślubie przepisze mu część młyna. Jednym słowem, BG powinni poczuć, że wykonują pożyteczną pracę, a przy okazji mogą odpocząć i mieć z tego coś dla siebie, poza obiecany przez wójta pieniędzmi. Pytania o historię wioski zaowocują usłyszeniem wariantu pozbawionego orczych opiekunów (nic specjalnego, gdyż życie mieszkańców to tylko praca na polu i kilka lokalnych świąt).

W czasie owych spotkań wyróżniać się będzie zwłaszcza jeden z chłopów, zwany Joshka. Będzie on stale przytakiwał Müllerowi, mówił od czasu do czasu o leniach i zdrajcach, którym nie zależy na dobru osiedla itp. – należy go odegrać jako niemal fanatycznego zwolennika wójta i jednocześnie jego serdecznego przyjaciela. Zapytany o Müllera, odpowie, iż jest to prawy i uczciwy człowiek, szczerze martwiący się o mieszkańców wioski i o zagrożenie, jakim jest orcze stado. BG powinni być przekonani, iż gdyby nawet pokazać temu człowiekowi młynarza mordującego jego żonę i gwałcącego córkę, powiedziałby, że to wspaniały mąż i dobroczyńca jego rodziny.

Lata wspólnego życia obok siebie sprawiły, że i ludzie i orki przejęli nawzajem od siebie nieco zwyczajów i zachowań. Nie jest niczym dziwnym, że orki mówią w reikspielu (w różnym stopniu oczywiście), a niektóre z nich potrafią pisać i czytać. Ludzie natomiast przejęli kilkadziesiąt orczych słów – głównie dotyczących lasu i polowania oraz kilkanaście bardzo obrazowych przekleństw.

Orki, dzięki kontaktom z ludźmi, nieco się ucywilizowały i złagodniały, choć nie straciły natury wojowników. Zaczęło się to od obietnicy Barradha, że nie będzie napadał ludzi. Później, między innymi dzięki otrzymywaniu żywności z wioski, orki nie miały potrzeby wypraw łupieżczych, które stawiały się coraz rzadsze, by w obecnej chwili całkiem zaniknąć.

Ludzie z kolei przejęli coś z wojowniczości goblinoidów, które od początku współpracy uczyły chłopów bronić się przed napastnikiem. Jest to



orczego słownictwa. Wieśniacy pilnują się, by nic im się przy obcych nie wyrwało – w razie czego przykryją taki wypadek mniej lub bardziej udanym kłamstwem.

Jednym z najbardziej wyrazistych zwyczajów przejętych przez ludzi jest obrzęd przyjmowania szesnastolatka do grona mężczyzn. Chłopakowi goli się głowę na łyso, sadza nago na środku wsi, a dziesięciu mężczyzn krąży wokół, rzucając w jego kierunku ostry żwir, kamyki i inne rzeczy, mające wywołać ból, ale nie zranić. Kulminacją obrzędu jest dokonanie nożem dwóch nacięć – na piersi i na plecach chłopca – a następnie wypisanie mu na czole imienia jego własną krwią oraz zawieszenie na szyi naszyjnika z zębów upolowanych przez chłopaka zwierząt (taki naszyjnik nosi każdy mężczyzna w wiosce). Jeżeli podczas całej ceremonii młodzian nie wyda z siebie ani jednego dźwięku, zostaje uznany za mężczyznę. W innym razie musi czekać cały rok. Możliwe, że BG będą świadkami tego zwyczaju, gdyż w wiosce jest właśnie aż dwóch szesnastolatków nie wprowadzonych w grono dorosłych. Jako goście, Bohaterowie będą mogli wziąć udział w ceremonii (to zdarzenie, jak i opisane dalej „Polowanie na gryzonie”, będą organizowane wspólnie przez całą wioskę – jest to część tradycji, z której nikt się nie chce wyłamać, gdyż służy ona dobru wspólnoty).

ZDARZENIA

Podczas pobytu w wiosce Bohaterowie powinni mieć okazję zaznania prawdziwie wiejskiego życia. Niech wstają przed świtem, a kładą się o zachodzie słońca. Niech popracują w polu – o ile nie są na to zbyt dumni. Jeżeli to możliwe, niech zaprzyjaźnią się z kimś – będzie to prawie na pewno jawny bądź skryty poplecznik młynarza, jednak nie oznacza to, iż będzie to człowiek zły (Müller też nie jest zły – uważa, że to, co robi, jest dobre dla osiedla). Jeśli polubią to miejsce, tym lepiej. Niech pokochają uczucie ulgi, gdy po ciężkim dniu pracy położą się na świeżo wypchanym sienniku, lub legną na sianie pod gołym niebem, patrząc w gwiazdy. Zaspiając, powinni jednak mieć lekkie uczucie niepokoju, że coś niedobrego dzieje się w wiosce.

Jednak nie tylko praca wypełniać będzie wszystkie dni Bohaterów. Poniżej podaję kilka wydarzeń, które urozmaicą im pobyt. MG ma oczywiście prawo do wymyślenia własnych wydarzeń i dowolnego korzystania z podanych niżej.

Frąś widoczne przede wszystkim w zabawach dzieci, które oprócz tradycyjnych gier w berka czy też chowanego, urządzają swoiste turnieje walki wręcz. Uzbrojone w kije – dotyczy to i chłopców, i dziewcząt – pokrzykując w orrakh i warcząc dziko, co jakiś czas organizują walki o przywództwo w grupie. Jest to oczywiście zabawa – choć zwycięzca do czasu następnego „turnieju” staje się niekwestionowanym liderem – lecz z daleka, co pewnie dane będzie zaobserwować BG, wygląda jak brutalna, prawdziwa walka.

Należy jednak pamiętać, że nikt nie zdradzi pochodzenia tych zwyczajów, a także przyczyny używania

Ucieczka

Rankiem, wyruszającego do pracy BG minie pędzący koń, niosący na grzbiecie dwie osoby – chłopaka i dziewczynę. Wyraźnie będzie widać wypchane juki. To Katherine – córka Franza Müllera – zdecydowała się uciec wraz ze swym ukochanym Markiem – synem Joshki. Wójt był przeciwny temu związkowi, uważając Joshkę za biedaka. Więc młodzi postanowili wziąć sprawy we własne ręce. Niedługo po ich ucieczce ojciec dziewczyny odkryje jej nieobecność i zacznie wypytывать wszystkich o córkę. Jeżeli dowie się, że ją widziano, wbiegnie na chwilę do swej chaty, po czym wróci, popędzi po konie i zawoła BG, by mu towarzyszyli w pościgu. Nie będzie on długi, bowiem młodzi zatrzymali się w ruinach zajazdu Trzy Grusze, chcąc wydobyć ukryty tam ponoć skarb, o którym opowieść przekazywana była w wiosce z pokolenia na pokolenie. Katherine zabrała z domu starą chustę, na której wypisano wskazówkę, jak odnaleźć skarb. Jego historię – oczywiście lekko przeinaczoną – mogą BG usłyszeć, gdy dotrą na miejsce i pochwyć uciekinierów. A skoro już będą na miejscu, mając wszystkie dostępne informacje, to czy oprą się pokusie? Jeżeli zdecydują się go wydobyć, to wójt, słysząc o poszukiwaniach, z miejsca zażąda dla siebie połowy znaleziska.

Rozwiązanie zagadki jest proste, jeśli odnieść je do ówczesnych wydarzeń. „Strona jasna” to Bretonia

i południowy zachód, w odróżnieniu od „strony ciemnej”, północnego wschodu, skąd przybyły hordy Chaosu. Sztandar jest zamurowany pod progiem tylnego wejścia – „bramy” – do budynku zajazdu. Co prawda zajazd został spalony wiele lat temu, lecz drzwi owe można odnaleźć bez większego trudu.

BG, jeżeli rozwiążą zagadkę, odnajdą – zamiast kufra kosztowności – zawinięty w grube płótno sztandar. Dla „kolekcjonera” jest on wart około 100 ZK, natomiast dla Gwardii Cesarskiej jest bezcenny. Zwracając go, BG mogą zyskać kilku wpływowych znajomych. Problemem będzie jedynie kwestia udziału Müllera...

Polowanie na gryzonie

W wiosce jest obecnie tylko jeden kot – prawdę mówiąc, jest to półryś, który woli bardziej polować na zające niż myszy. Nie daje on sobie rady z tępieniem mysich szkodników, więc ludzie muszą to robić. Jako, że zbliżają się żniwa, chłopci chcą nieco przerzedzić mysią populację.

Polujący dostaje do rąk lampkę oliwną i drewnianą pałkę. Lampka służy do oświetlania ciemnych kątów w poszukiwaniu mysich gniazd, zaś pałka jest narzędziem bezpośredniej walki z gryzoniami. System nie jest zbyt skuteczny – prawdę mówiąc, wcale, choć zazwyczaj udaje się zniszczyć kilka gniazd

HISTORIA SKARBU

Dwieście lat temu, podczas inwazji Chaosu, wioskę odwiedził oddział zwiadowczy kawalerii Gwardii Cesarskiej. Żołnierze pobawili chwilę w wiosce (dając przy tym początek kilku rodzinom) i ruszyli w kierunku Dunkelbergu. Jednakże dwa dni później oddział został rozbity przez hordę zwierzolu. Z rzezi z życiem uszedł jedynie ranny chorąży, unosząc ze sobą sztandar oddziału.



Schronił się w zajazdzie Trzy Grusze, a następnie – gdyż to miejsce również było zagrożone – udał się do wioski. Tam opowiedział o ukrytym sztandarze. W ranie jednak zrobił się zgorzel i żołnierz – mimo prób ratowania go – zmarł po kilku dniach.

Zdażył jednak zostawić wskazówkę co do ukrycia sztandaru. Jest nią chusta, na której krwią napisano: „Podejdź od strony czystej i młot swój unieś. A ten, uderzając, niechaj bramę skruszy” oraz ostatnie słowa konającego wskazujące na zajazd Trzy Grusze jako miejsce ukrycia „skarbu”. W ciągu kolejnych dwóch wieków kilkanaście razy próbowano odnaleźć sztandar, który w opowieści zamienił się w „wielki skarb” – i to o nim właśnie usłyszą BG – o wielkiej skrzyni pełnej klejnotów i złota.

– ale dostarcza kilku chwil przedniej zabawy. A na nadmiar rozrywek mieszkańcy narzekać nie mogą.

Oczywiście, BG również dostaną zaproszenie, by pomóc przegonić szkodniki. Należy jednak uważać, gdyż wysuszone drewno bardzo łatwo zajmuje się ogniem, zaś do spichrzów ognia wносить nie wolno – pył mączny ma tendencję do gwałtownych wybuchów...

Na grzyby!

Przepływający nieopodal wioski strumień po około 300 metrach od młyna wpada w las. Tam płynie kolejne 300 metrów, po czym znika w sporej grocie. W niej to właśnie rośnie pewien gatunek grzybów, niezbędny Matuli do produkcji leczniczych wywarów. Niestety, zapas się skończył, a w czasie żniw zawsze zdarzają się wypadki.

Matula zaczepi więc pierwszą napotkaną osobę – traf chciał, że będzie to jeden z BG – i poprosi go o nazbieranie koszyczka grzybów rosnących w pieczarze. Gdyby BG wykręcał się od pracy, zielarka mruknęła coś o kurzajkach, pryszczach i innych mało przyjemnych rzeczach, kończąc wywód słowem *kłątwa*. Wzrok staruszki potwierdza raczej, że leń może mieć nieco nieprzyjemności.

Wejście do pieczary jest spore, a grzyby zaczynają rosnąć w odległości około 20 metrów od niego, w głębi jaskini. Kiedy BG będą już w środku, usłyszą płacz dziecka. Szybkie badanie wykaże, że z pomieszczenia wybiega prowadzący w głąb ziemi tunel.

Dziecięcy płacz słyszeć będzie dość wyraźnie, co powinno zasugerować BG, że dzieciak – na pewno jakiś nierozważny malec z wioski – nie odszedł daleko, choć z jakiegoś powodu nie jest w stanie wrócić do wyjścia.

Faktycznie, chłopiec jest oddalony od postaci zaledwie o 50 metrów wąskiego korytarza. Noga wpadła mu w szczelinę i dlatego nie mógł zawrócić. Do przeprowadzenia akcji ratunkowej nie jest potrzebny żaden specjalistyczny sprzęt. Jakież będzie jednak zdziwienie BG, gdy odkryją, że dzieciak to w rzeczywistości orczy maluch, który zabłąkał się do groty.

Próba doprowadzenia malca do wioski spełźnie na niczym. Wyrwie się on pilnującemu go Bohaterowi (jeśli trzeba, gryząc go boleśnie – czy BG nie słyszeła, że orcza ślina jest jadowita? A może to ślina skavenów?) i ucieknie w głąb lasu. Próba gonienia go nic nie da – chłopczyk jest szybki i doskonale zna teren.

Wracając, BG będą musieli dodatkowo stoczyć krótką batalię z wioskowym kocurem, który uwielbia owe grzybki, a jest za leniwy, by samemu się po nie wybrać.

Łowy

Polowanie z nagonką na buszujące po polach zające. Poza straszeniem szaraków, dobra okazja, by nakryć jakąś parę młodzików ukrywających się w sianie...

ZMIANY

Wraz z upływem czasu podział w wiosce staje się coraz bardziej wyraźny. Znajduje to odbicie nie tylko w coraz bardziej przygnębiającym nastroju zwolenników pozostania orków, ale też w zachowaniu mieszkańców wioski.

Przed wszystkim odżyją wszelkie niechęci i zardawnione spory. Nie będzie to oczywiście nic wielkiego – społeczność jest zbyt mała i za bardzo zżyta – jednakże doprowadzi do paru nieprzyjemnych incydentów. Kilka takich zdarzeń podaje poniżej. Tworząc nowe, należy pamiętać, iż nie będą to zbyt „ostre” zatargi. Ich charakter powinien pasować do stylu życia mieszkańców – przede wszystkim ogranicza to ilość potencjalnie szkodliwych działań. Nikt też nie posunie się dalej niż do pobicia sąsiada.

Zdeptane zboże

Zboże na polu jednego z przeciwników wójta zostanie częściowo podeptane i połamane. Chłop nie zareaguje na to. Jednakże, gdy sytuacja powtórzy się jeszcze kilka razy – prowadząc do coraz większego zniszczenia uprawy – skrzyknie kilku bardziej krewkich znajomych i w biały dzień dokona rewanzu w tym samym stylu.

Nikt, poza Matulą, nie będzie interweniował, chcąc uspokoić mężczyzn. Odwet będzie rodził odwet. Po kilku podobnych przypadkach jedna strona zaczai się na drugą, co skończy się obiciem wchodzących w szkodę.

Wójt na zdarzenie zareaguje zwołaniem wiecu, na którym potępi jednych i drugich, mówiąc, że nie czas na spory, gdy wioska jest zagrożona. Oczywiście, zwolennicy orków wytkną mu głośno, iż to on działa na szkodę społeczności. Ze względu na obecność BG nie wspomną jednak o powodzie różnicy zdań.

Oczywiście, nie tyczy się to tylko zbóż, może się zdarzyć, iż któryś z chłopów może zastać po nocy swoje zagony rzepy dokładnie przekopane.

Zwierzęta

Jedną z najcenniejszych rzeczy w wiosce jest żywy inwentarz. On też stanie się celem „ataków”. Poczynając od podbierania jajek, poprzez zdejmowanie koniom pęt, na wyprowadzaniu cichaczem krów do lasu.

A kto najlepiej nadaje się do szukania jałówki w opanowanym przez orki i inne bestie lesie, jak nie BG? Będzie to doskonała okazja, by napuścić na nich jakiegoś zbłąkanego zwierzoczłeka lub dwóch, których „przegapił” orczy patrol. Oczywiście, stwórców będzie tylko kilka. Ale Bohaterowie mogą na brać przeświadczenia, że orki ściągnęły posiłki...

Młyn

Co prawda, jest to instalacja o strategicznym znaczeniu dla wioski, lecz i ona stanie się celem złośliwych działań. Jeden z młynarczyków, nie zgadzający się z Müllerem, w nocy przy pomocy kolegów zdemontuje żarna i zatopi je kilkadziesiąt metrów dalej w strumieniu, przysypując dodatkowo rzeczonym żwirem.

Wójt oczywiście wpadnie we wściekłość, wyzywając wszystkich od zdrajców i klnąc, na czym świat stoi. Nie omieszka też napiętnować głupoty „szkodnika”, podkreślając, że w ten sposób jeżeli nie orki, to głód zabije wszystkich. Zarządzi też akcję poszukiwania kamieni.

Skruszony chłopak przyzna się do swego czynu. Za karę będzie musiał samemu z powrotem zamontować kamienie. Ewentualna pomoc BG zostanie jednak przyjęta z uznaniem przez wszystkich mieszkańców.

Bójki

Wraz z upływem czasu obie strony będą pałać do siebie coraz większą niechęcią. Na początku będą to niegroźne tarcia między dziećmi poróżnionych ze sobą frakcji (wyzywanie się od orczych glutów, zielonych bobków itp.) – w zasadzie żadne z dzieci, których rodzice popierają młynarza, nie jest przeciwnie orkom, lecz słuchają się starszych. Dojdzie też do kilku niegroźnych bójek, zakończonych co najwyżej rozbitymi nosami.

Później jednak przyjmie to nieco ostrzejszą formę. Jedno z mocniej pobitych dzieci poskarży się starszemu rodzeństwu, co doprowadzi do bójek wśród młodzieży. Tutaj jednak spór będzie toczony z bardzo prozaicznych przyczyn. Większość młodych za bardzo nie przejmuje się ideologią. Chęć pokazania, że jest się najsilniejszym czy też zaimponowania dziewczynie będzie tu miała znaczenie pierwszorzędne.

Ważne jest, iż nikt na te spory nie zwróci baczniejszej uwagi – dzieci wszak zawsze kłócą się między sobą, a zaraz potem zgodnie się bawią – poza tym dorośli mają własne problemy. Zresztą, dziecięce walki weszły na stałe do tutejszych zwyczajów (patrz wyżej).

Jednego dnia kilku podpitych wyrostków zacznie zaczepiać młodą żonę jednego z chłopów. Ten stanie w jej obronie i zostanie dotkliwie pobity. Na to zareagują jego koledzy z „grupy” i stłuką młodzika, łamiąc jednemu nogę. To oczywiście wywoła akcję odwetową.

Jeżeli nikt temu nie zapobiegnie – Matula spróbuje interweniować, najpierw u wójta, potem osobiście, lecz zostanie potraktowana bardzo brutalnie i ze łzami w oczach odejdzie do swej chaty – centrum wioski stanie się placem bójk z udziałem niemal wszystkich mężczyzn osady. Ideologia zejdzie na dalszy plan, jako że wśród obu stron znajdzie się kilka podpitych osób, chcących po prostu rozładować agresję. Wyciągnięte zostaną na wierzch stare spory, dawne krzywdy i wszelkie urazy. Chłopi złapią za cepy, deski, drągi i co tylko będzie pod ręką. Wójt zabarykaduje się z rodziną w swojej chacie, prosząc mieszkających u niego BG o pomoc.

Jeżeli Bohaterowie interweniują, zdrowo im się oberwie. W gorączce walki nikt nie będzie patrzył, czy tłucze sąsiada, czy też gościa. Zostaną też wyzwani od przybłędów, sługusów wójta, gnid, ale także orczych wypierdków, zielonych bękartów itp. Podobne obelgi wymieniać będą między sobą walczący.

Jeśli nic nie zrobią, bójk ucichną około północy.

To wydarzenie powinno mieć miejsce jakieś dwa dni przed sytuacją opisaną w dziale *Początek końca*.

Po bijatyce napięcie w wiosce opadnie. Wszyscy nieco się opamiętają. Atmosfera zelżeje. Lecz będzie już za późno na cokolwiek.

Jeżeli w czasie rozdzielania walczących BG mocno kogoś poturbowali, jeden z nich (szczególnie „udzielający się” lub też wybrany przypadkowo) może liczyć – np. wieczorem, gdy wyjdzie za potrzebą – na solidny cios drewnianym kołkiem w głowę. Sprawca oczywiście zniknie, lecz następnego dnia wszyscy młodzi chłopcy – niezależnie od „obozu” – będą patrzeć na tego BG z ironicznymi uśmiechami na ustach.

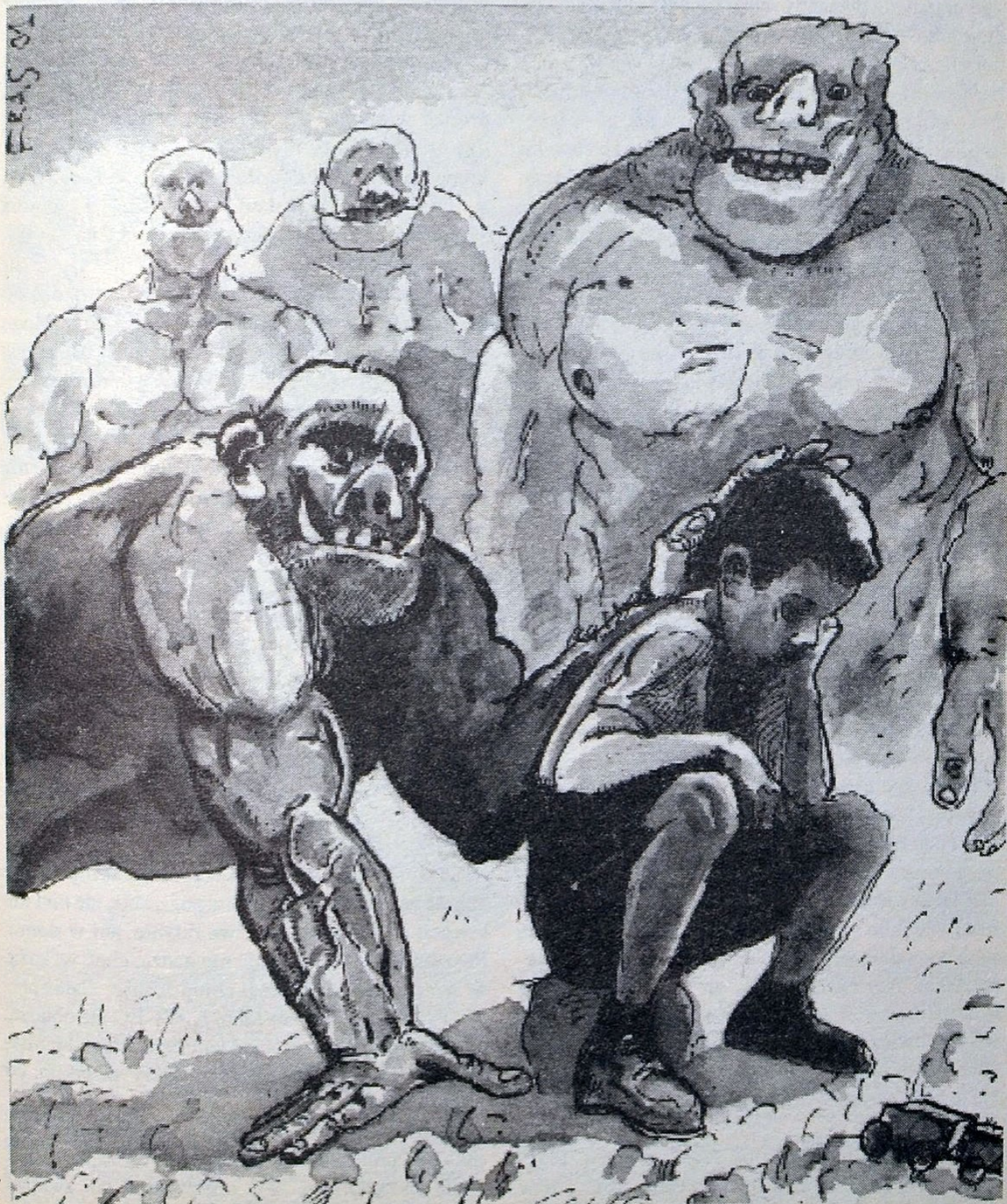
POCZĄTEK KOŃCA

Po upływie pewnego czasu, kiedy wydawać się będzie, że orki nie wrócą, Hans – syn Müllera – wróci z polowania, ciągnąc za sobą ciało orka. Powie, że został przez stwora zaatakowany i zabił go w obronie własnej. Cała wioska zejdzie się popatrzeć na rzucone na środku zabudowań ciało. W pewnym momencie mały chłopczyk podbiegnie do niego, przytuli się do trupa, i z wyrzutem, wskazując palcem na syna wójta, powie przez łzy:

– Zabiłeś mojego przyjaciela. – Dziecko szybko zostanie zabrane przez matkę do domu.

BG, jeżeli jeszcze nie są pewni, że w wiosce dzieje się coś złego, powinni otrzymać w tym momencie wyraźny sygnał. Kolejnym może być dysproporcja między silnym, acz szczupłym Hansem Müllerem, a potężnie zbudowanym orkiem. Chłopak prawdopodobnie nie byłby w stanie pokonać takiego przeciwnika. Potwierdzą to oględziny ciała – ork zginął od strzały, nie od noża – kawałek drzewca wciąż tkwi głęboko w ranie na piersi. Problem w tym, że wójt zaraz po „pokazie” kazał zakopać zwłoki nieopodal młyna, w którym całą dobę trzymane są warty.

BG mogą też chcieć porozmawiać z chłopcem, który publicznie oskarżył Hansa Müllera. Nie znajda malca w domu, gdyż całe dnie spędza wraz z innymi dziećmi nad strumieniem poniżej młyna, gdzie struga wpada w las. Jeżeli Bohaterowie podążą tam, ujrzą kilkanaście dzieci otoczonych przez orki. Akurat w tym momencie maluchy wraz ze swymi przyjaciółmi, pośród których jest kilkoro orczych dzieciaków oraz paru dorosłych, bawią się w „ganiego”, więc z daleka wygląda to tak, jakby ludzkie potomstwo uciekało przed groźnymi potworami.



Niech BG pośpieszą im na ratunek. Niech wywiąże się krótkie, acz zajadłe starcie – orki, widząc szarżujących ludzi, staną w obronie zagrożonych maluchów. Niech z obu stron poleje się krew – jednakże nikt nie powinien zginąć. Dzieci będą pisać i zasłaniać własnymi ciałami „porywaczy”, aż BG zrozumieją, iż to oni, nie goblinoidy, stanowią zagrożenie dla dzieci.

Kiedy Bohaterowie się uspokoją, dzieci wyjaśnią im, że orki są dobre i pomagają w polu, a zły wójt-młynarz ich nie lubi i chce je zabić. Jeżeli BG będą chcieli sprawdzić prawdziwość tej historii, wystarczy, że poproszą dzieci, by przyprowadziły rodziców – są tu jedynie pociechy mieszkańców nie lubiących młynarza – potomstwo sprzyjających wójtowi jest bacznie pilnowane, by nie opuszczało wioski.

Jeżeli BG będą chcieli załatwić sprawę bez pośrednictwa dzieci, napotkają na mur milczenia – dopiero jasna deklaracja (prawdziwa lub nie), że chcą im pomóc, spotka się z odzewem – wątpliwe bowiem, że BG, mimo wcześniejszej deklaracji pomocy, nie włączyli się w wójtową „obronę wioski”. Opowiedziana im zostanie pełna historia wioski i przyjaźni z orkami.

Zanim to jednak nastąpi, BG powinni się sporo napocić. To, jak łatwo zostaną uznani za godnych zaufania (nawet, gdy dzieci wstawiają się za nimi, opowiadając, że przybysze zetknęli się już z „dobrymi orkami”), zależy od ich wcześniejszego postępowania. Ponieważ w zasadzie nie ma możliwości, by nie zostali uznani za „ludzi wójta”, stosunek zwolenników przyjaźni z orkami zależeć będzie od postawy BG podczas pobytu w wiosce. Jeżeli Bohaterowie mocno podpadli w oczach tej strony sporu, będą musieli wykazać się sporymi umiejętnościami dyplomatycznymi. Powinni bowiem w tym momencie zdawać sobie sprawę, że podział w wiosce prowadzi bezpośrednio do konfliktu z orkami, a tego nie przeżyje raczej nikt obecny w osadzie. Powinno więc im **mocno** zależeć na poznaniu prawdy.

Kiedy BG usłyszą całą opowieść, powinien być wczesny wieczór. Nie będą mieli jednak czasu, by się zastanowić nad tym wszystkim, gdyż nagle rozlegnie się bicie w dzwony i krzyk: „Orki nadchodzą”!

Rzeczywiście, spora gromada goblinoidów zbliża się szybkim krokiem do wioski. Są uzbrojeni (nie są to wszystkie siły, część pozostała, by bronić obozowiska). Nie chcą zabijać, ale są zdenerwowane i zdesperowane. Część ich towarzyszy – w tym przywódce, uwięzili uważani za przyjaciół ludzi. Jednego z nich zabito – ciała oczywiście orki nie widziały, jednak znalazły utamana ludzką strzałę i ślady orczej krwi.

Mieszkańcy wybiegną ze swych domów. Przychylni wójtowi złapią za widły, cepy, kosy i inne

narzędzia nadające się do walki. Przeciwnicy Müllera będą zdeorientowani. Nie wiedzą, jak mają się zachować. Obie grupy staną naprzeciw siebie. Nagle jeden z ludzi podniesie kamień i rzuci w stronę orków. Za nim poleci następny. Orki, rozsierdzone, ruszą do ataku. Na początku będą chciały jedynie rozbroić ludzi, jednak po tym, jak jeden padnie przebity widłami, przestaną się patyczkować. Poleje się krew. Czerwona. Ludzka. Kiedy kilku chłopów padnie pod ciosami orków, przyglądający się starciu pozostali wieśniacy otrząsną się i rzuca, by rozdzielić walczących. To tylko pogłębi chaos i zamieszanie.

Słyszając odgłosy starcia, uwięzione w stodole orki wyrwą się na wolność. Kurt Kaczy Chód rzuci się pomiędzy walczących i głośno krzycząc, będzie starał się uspokoić orki. Powoli walka ustanie. Jednak w momencie, gdy Kurt będzie stał pomiędzy orkami a ludźmi, przemawiając do swych podkomendnych, Franz Müller podbiegnie i wbije mu w plecy widły. W ostatnich słowach ork poprosi swych braci, tak naturalnych, jak i ludzkich, by zaprzestali walki.

W tym starciu BG nie muszą się opowiadać po żadnej ze stron (choć może po którejś staną). Mogą nawet, jeżeli w drużynie nastąpi różnica poglądów, zwrócić się przeciwko sobie. W każdym razie nie będą mieli większego wpływu na przebieg starcia. Jednakże, obojętnie co zrobią, powinni mieć poczucie winy; przeświadczenie, że mogli temu wszystkiemu zapobiec. Przecież, gdyby pierwszego dnia nie zaatakowali orków, to może... Tym bardziej powinni silnie to odczuć, jeśli nie zrobią nic i z boku będą przyglądać się bratobójczej walce.

Orki odejdą do lasu, zabierając ciała swoich poległych. Zaś mieszkańcy wioski przystąpią do sprzątania poboju. Kilku zabitych zostanie jeszcze tego wieczoru pogrzebanych. Parę osób zwróci uwagę na ślady na ciele jednej z kobiet – wygląda na to, że zabito ją widłami – była ona przeciwniczką wójta. Nikt jednak nie skomentuje tego faktu. Mieszkańcy będą ogarnięci rozpaczą po zabitych i tym, co zaszło.

Jeżeli BG będą chcieli porozmawiać z wójtem, nie znajdą go – nie było go już na pogrzebie, ale nikt nie zwrócił na to uwagi. Ani we młynie, ani w domu. Poszukiwania również nic nie dadzą, choć wykażą, że wraz z wójtem zniknął chłop Joshka. Cała sprawa wyjaśni się dopiero rano. Kiedy BG się obudzą, na środku wioski zgromadzeni będą wszyscy mieszkańcy. Otaczać będą Joshkę, który wyjaśnia, co zrobił z wójtem.

Kiedy wieśniacy przystąpili do usuwania ciał, Joshka pod pretekstem poufnej rozmowy zaprowadził wójta na skraj lasu. Tam obezwładnił go, związał



i zabrał do obozu orków. Te jednak nie chciały się mścić, więc Joshka bez wahania sam zabił Müllera.

Dlaczego to zrobił? Młynarz w zeszłym roku przyjął, jak zwykle, zboże Joshki do młyna. Jednakże nie schował go do budynku, lecz pozostawił – mimo napomnień Joshki – przez kilka dni na zewnątrz. Deszcze, które wówczas padały, spowodowały zamoknięcie i w rezultacie zgnicie ziarna – reszty zniszczenia dokonały gryzonie. Joshka musiał wówczas pożyczyc

ziarno od kogoś, kto je miał – a miał je Franz Müller, który zażądał zwrotu większego o połowę niż wielkość pożyczki. Upokorzony Joshka poprzysiągł zemstę, tym bardziej, iż wiedział, że nie będzie go stać na spłatę długu, jeżeli wykorzysta całe zboże – więc jego rodzina głodowała przez zimę, by nie zużyć całego pożyczanego zapasu. Aby zbliżyć się do młynarza, Joshka wykorzystał jego niechęć do orków; pozwolił wkradł się w jego łaski i stał się przyjacielem

Franza. A teraz po prostu trafiła się dobra okazja, by pozbyć się i zniechęconego człowieka, i wierzyciela. Joshka zażąda dla siebie kary śmierci, lecz wioska widziała już dosyć przemocy – wszyscy odmówią. Jeżeli nikt go nie powstrzyma, powie się kilka godzin później.

EPILOG

Mieszkańcy poproszą BG, by zostali jeszcze kilka dni, gdyż orki mogą chcieć się mścić. Te jednak się nie pojawią. Jednakże pewnego ranka Bohaterowie dostrzegą na skraju lasu grupkę dzieci czule ścisających orcze maluchy. Później jeden z malców przyniesie list. Napisany koślawym pismem w mocno niegramatycznym reikspielu, zawiera krótkie pożegnanie. Nic więcej.

Ostatni dzień przed odejściem BG zacznie się gwałtownie. Bicie w dzwon i krzyki oznaczać będą nowe nieszczęście. Tym razem będące prawdziwym śmiertelnym zagrożeniem dla wioski. Gdy BG wybiegną z chaty, w której śpią, ujrzą smugę dymu snującą się nad polami. Płonie gotowe do zżęcia zborze. I to w kilku miejscach, co sugeruje podpalenie. Wtedy od strony pól galopem przeleci przez wioskę syn Müllera, Hans. Jego koń będzie miał wypchane juki, co oznacza, że chłopak nie ma zamiaru wracać.

Pod wieczór zboże się dopali. Córką młynarza, całkiem załamana, będzie chodzić po chatach i przepraszać. Ale nikt nie będzie jej słuchał. Czy to ważne, kto zawinił, skoro cała społeczność została skazana na niemal pewną śmierć?

Rankiem, gdy BG opuszczają wioskę, żegnają ich smutne, obojętne, wyrażające zrezygnowanie twarze mieszkańców. Bez zboża wioska zginie. Bez ochrony orków wcześniej czy później zniszczą ją też zwierzolidzie lub zwykli bandyci. Kilku chłopców pyta odchodzących Bohaterów, jak wielki jest świat poza wioską i czy mogą iść z nimi.

A może BG zostaną i podejmą beznadziejną próbę ocalenia wioski?

INFORMACJE DODATKOWE

MIESZKAŃCY

Populacja osady liczy 57 osób (w tym siedmioro dzieci).

Charakterystyka przeciętnego mieszkańca wioski (część współczynników jest nieco wyższa niż przeciętne ze względu na przejęte od orków zwyczaje):

Sz WW US S Wt Żw I A Zr CP Int Op SW Ogd
4 35 25 4 4 6 33 1 29 29 29 32 29 29

Umiejętności: opieka nad zwierzętami, bijatyka

Przedmioty: typowe, potrzebne do życia i pracy (ograniczenie: wioska jest odcięta od świata)

Franz Müller (młynarz, wójt)

Lekko łysiejący, czterdziestoletni mężczyzna o przenikliwym spojrzeniu. Z racji zajmowanego stanowiska, a także posiadania młyna, nieco wywyższa się nad innych. Każdy swój czyn tłumaczy działaniem dla dobra społeczności – naprawdę w to wierzy. Jest stanowczy. Niemożliwe jest przekonanie go, że nie ma racji. Jego chęć pozbycia się orków powoli zaczyna ocierać się o manię prześladowczą.

Katherine Müller (córką młynarza)

Szesnastolatka. Ma długie blond włosy i niebieskie oczy. Kocha syna Joshki, lecz wystarczy, żeby BG obsypał ją prezentami i obiecał zabranie z wioski, by zmieniła obiekt swych uczuć.

Hans Müller (syn młynarza)

Osiemnastolatek. Wysoki, o krótkich, ciemnych włosach. Podobny z charakteru do ojca i ślepo mu posłuszny. Rozmowa z nim to nic przyjemnego – lubi się wywyższać i jest arogancki.

Joshka

Ma czterdzieści osiem lat, lecz wygląda na jakieś pięć więcej. Cichy i spokojny człowiek. W pobliżu wójta zmienia się przepelnionego nienawiścią człowieka, gotowego na jedno skinienie Müllera mocno poturbować „leni i wichrzycieli”. W rzeczywistości to tylko gra, mająca na celu zdobycie zaufania wójta – rola, którą Joshka nauczył się ogrywać doskonale.

Matula (zielarka i znachorka)

Ma ponad osiemdziesiąt lat. Cieszy się sporym autorytetem wśród mieszkańców, lecz nawet ona nie była w stanie zażegnać sporu. Zna się bardzo dobrze na leczeniu – przede wszystkim ziołami. Pomoże każdemu rannemu i choremu BG, nie oczekując niczego w zamian. Przewodni odprawianiu wszystkich obrzędów podczas świąt (patronką uroczystości jest Rhya, bogini-matka). Jako jedyna w wiosce zachowała bezstronność w sprawie orków.

ORKI

Grupa liczy 37 osobników, z czego 9 to samice.

Charakterystyka przeciętnego orka (część współczynników zmieniona na skutek zmian w zachowaniu pod wpływem kontaktów z ludźmi):

Sz WW US S Wt Żw I A Zr CP Int Op SW Ogd
4 33 25 3 4 7 20 1 29 29 22 29 29 20

Umiejętności: *bijatyka, cichy chód na wsi, ukrywanie się na wsi, tropienie*

Przedmioty: broń ręczna, jakaś zbroja (najczęściej stara i zniszczona)

Kurł Kaczy Chód (przywódca grupy)

Młody ork, któremu ojciec wpoił zasady pokojowej koegzystencji z ludźmi. Wierzy, że orki nie muszą tylko zabijać i rabować, choć jest dumny z przeszłości swojego rodu. Uznaje mieszkańców wioski za przyjaciół i obarcza siebie winą za obecną sytuację. W miarę płynnie mówi reikspielem. Potrafi też czytać i pisać w tym języku.

PUNKTY DOŚWIADCZENIA

(dla każdego, chyba że zaznaczono inaczej)

Odgrywanie postaci: do 50 PD

Utrzymywanie poprawnych stosunków z obiema stronami konfliktu: 5 do 20 PD, zależnie od stopnia zachowanej równowagi

Udział w epizodach opisanych w dziale *Zdarzenia*: 5 PD każde

Pomaganie przy pracach w polu oraz inne drobne przysługi (odnalezienie zaginionej krowy itp.): 0 do 5 PD

Postawa w czasie bijatki w wiosce: od 0 (bierność) do 10 PD (rozdzielanie walczących)

Postawa w czasie ostatniego starcia z orkami: od 0 (bierność) przez 5 (walka dla jednej ze stron) do 10 PD (rozdzielanie walczących)

Życie się z mieszkańcami, ewentualna przyjaźń: 5 PD (tylko dla BG starających się to osiągnąć)

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: Marek S. Huberath, Dorota Malinowska, Andrzej „Bilbo” Kowalski.

W programie: spotkania autorskie i dyskusje panelowe, spotkania wydawców, filmy, prelekcje, gry fabularne i strategiczne, wystawy, konkursy, LARP, maskarada, wręczenie nagród im. Janusza A. Zajdla i ŚLĄKFY, sesje autografów i inne atrakcje.

Koszty:

Akredytacja: 55 zł przy wpłacie do 15 czerwca 2001

65 zł przy wpłacie do 15 sierpnia 2001

75 zł przy wpłacie po 15 sierpnia 2001

(przy wejściu należy przedstawić dowód wpłaty)

15 zł – akredytacja dla uczestników wspierających

(otrzymują komplet materiałów i kartę głosowania na Nagrodę im. J.A.Zajdla)

Uwaga! Progresja kosztów akredytacji nie dotyczy członków ŚKF

Noclegi: w pokojach 2-osobowych w cenie 25 zł za noc, płatne do 15.08.2001; po tym terminie pobierany będzie 20% narzut.

Uwaga! Organizatorzy nie przewidują sal zbiorowych.

Zgłoszenie uczestnictwa: zgłoszenie zostaje przyjęte po opłaceniu co najmniej akredytacji i wysłaniu karty uczestnika na adres ŚKFu.

Konto bankowe: Śląski Klub Fantastyki, PKO BP II O/Katowice 24-10202326-105880278, koniecznie z dopiskiem POLCON 2001

Ewentualna rezygnacja z pełnym zwrotem kosztów możliwa jest do 15.08.2001.

Adres: Śląski Klub Fantastyki 40-956 Katowice, skr. poczt 502,

tel. (0-32) 253-98-04 • e-mail: skf@skf.from.hell.pl • WWW: <http://www.skf.w.pl>

Jerzy Cichocki

REANIMATOR

Z
E
W

C
T
H
U
L
H
U

Poniższy scenariusz jest przygotowany z myślą o każdej ilości żółtodziobów, którzy są na tyle głupi, by dać się zawieźć na Terytorium Dakoty. Jedynym ograniczeniem dla Twoich graczy, Szeryfie, powinny być postacie Indianców, którzy odgrywają w tej przygodzie zasadniczą rolę, a ich konfrontacja z białymi z pewnością nie ograniczy się do wypalenia fajki pokoju. Zresztą, wysłuchaj pewnej historii, która wydarzyła się Roku Pańskiego 1879, a poznasz przyczyny całego zamieszania...

DEADWOOD

Słyszałeś zapewne, *hombre*, o tym mieście rozpusty. Osadę założono w 1876 roku, w północnej części Gór Czarnych, w Dakocie Południowej. Powstało na mocy traktatu białasów z Siuksami, kiedy w góry zaczęli ścigać chciwi upiorytu poszukiwacze. Szybko zaczęli rozrabiać, zupełnie jak gdyby byli u siebie, tymczasem dla czerwonoskórych okolice Gór Czarnych stanowią obiekt czci. Zajechać tam można dzięki linii Iron Dragon, jedynej kolei uczęszczającej przez Terytorium Dakoty, no i, się rozumie, na grzbiecie wiernego wierzchowca.

Deadwood przyciągało szumowiny z całego kraju. Byli wśród nich bandyci, chciwi gracze, szaleni naukowcy i wszelkiej maści rzezimieszki. Jak grzyby po deszczu wyrastały szulernie, saloony, domy publiczne itp. Szybko pojawiły się też

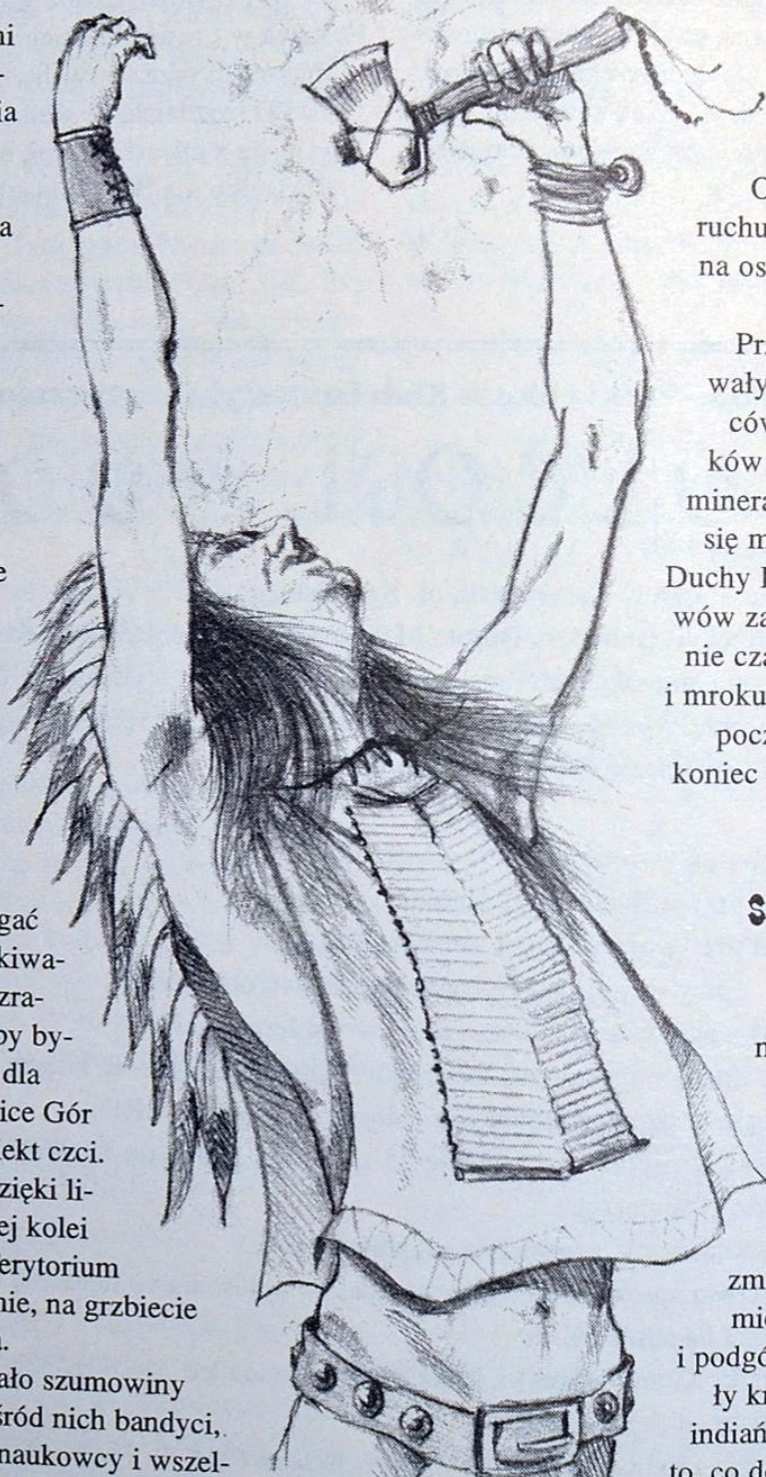
pierwsze wydawnictwa, teatry, bank i sąd, choć prawnie istniało tu tylko teoretycznie. Co dzień górnicy wracający z kopalni przynosili ze sobą wiadra upiorytu. Deadwood szybko zyskiwało na znaczeniu, szybko też się rozrastało. (Jeśli chcesz dowiedzieć się

niedużo więcej o tym niebezpiecznym zakątku, poczytaj Podręcznik Szeryfa – strony 150-163.)

Biali nie szanują jednak postanowień. Ograniczenia dotyczące ruchu poza miastem ciążyły na osadnikach jak siodło na nieujężdżonym koniu. Przedsiębiorstwa oszukiwały też jak mogły Indianców przy płaceniu podatków za wydobywany z gór minerał. Kilka razy zdarzyły się mordy na miejscowych. Duchy Krainy Wiecznych Łowów zaczęły się niebezpiecznie czaić wśród gęstwin lasu i mroku gór. Wszystko wzięło początek od wypadku pod koniec 1879 roku...

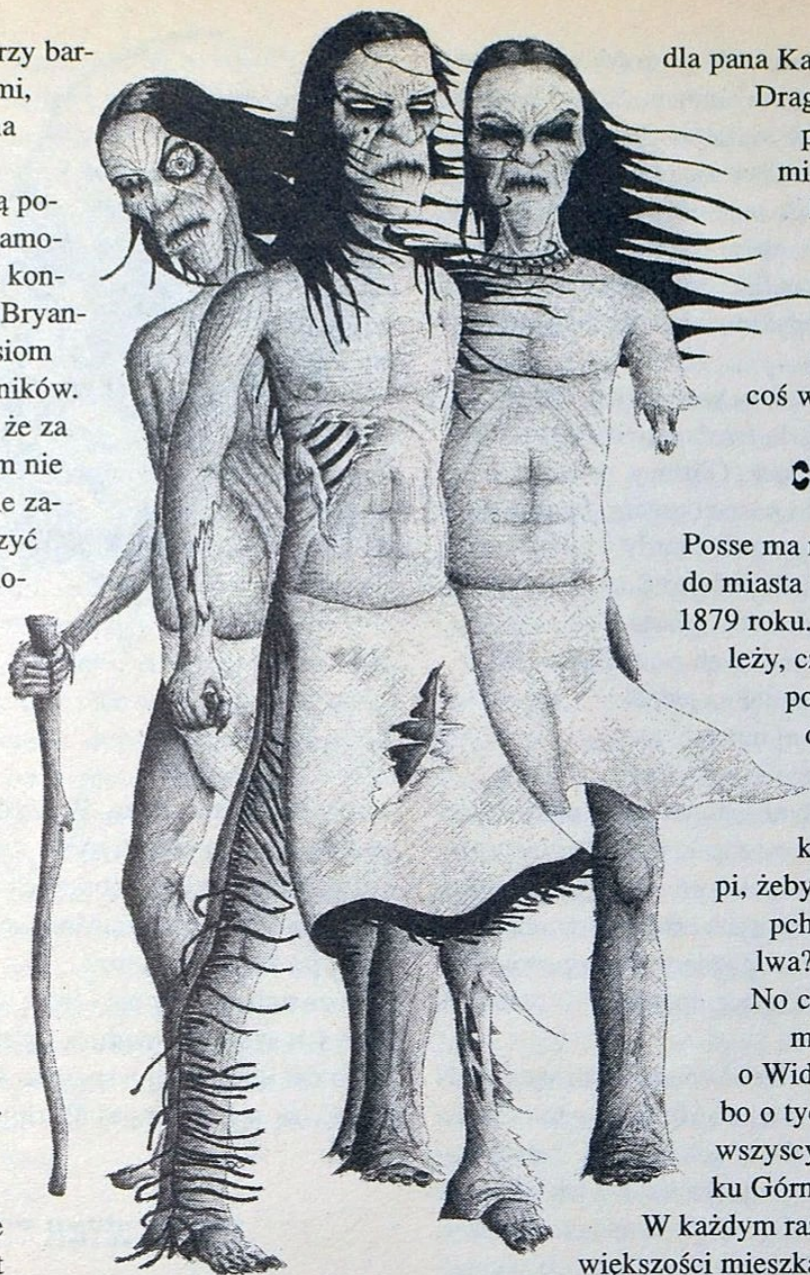
NADCHODZI SĄDNY DZIEŃ...

Pierwszym ostrzeżeniem dla chciwych białasów była lawina, która zasypała większą część kopalni i zabiła wielu pracujących podczas tej zmiany górników. Wśród mieszkańców Deadwood i podgórskich obozów zaczęły krążyć plotki o zemście indiańskich duchów. Jednak to, co dopiero miało nastąpić, było o stokroć straszniejsze, a i niedługo po pierwszej lawinie nastąpiło jeszcze kilka



wypadków. Ci, którzy bardziej trzęśli portkami, nie czekali dłużej na miejscu.

Nie wszyscy dają posłuch bajkom. Niesamowite wypadki robią konkurencję Frankowi Bryantowi i jego chłoptasom z Widmowych Górników. Bryant dobrze wie, że za całym zamieszaniem nie stoją jego ludzie, nie zamierza jednak wierzyć w demony czerwono-skórych. Całą winę zrzucił na młodych wojowników Siuksów, którym nie podoba się działalność białego człowieka na ich ziemi. Co się tak dziwnie gapisz, *amigo*? Nie wiesz, który to Bryant? No to śmigaj na strony 150-163 **Podręcznika Szeryfa**. Już Ci mówiłem, że znajdziesz tam wszelkie informacje na temat Deadwood...



POSSE

No, przyjacielu, masz teraz przed sobą pole do popisu. Nie mam pojęcia, jakie panienki wchodziły w skład Twojej zakochanej drużyny, więc sam musisz sobie poradzić z wprowadzeniem jej do przygody. Przecież nie mogę Cię przez całe życie wodzić za rączkę, nie? W Deadwood jest kilka powodów, dla których posse mogłoby się tam znaleźć. Po pierwsze, wielkie pieniądze. Jeśli nawet Twoi chłoptasie nie są urodzonymi hazardzistami (a nie wierzę, żeby byli takimi znowu świętoszkami), to jest tu trochę miejsca na inwestycje. Może do przyjazdu skłoniła ich upiorytowa gorączka? Jeśli postacie graczy mają jakiś związek z obrońcami prawa (nawet jeśli to łowcy nagród), możesz przed tą przygodą poprowadzić krótką rozgrzewkę, w której Twoi kolesie dowiedzą się, że poszukiwana przez nich osoba znajduje się właśnie w Deadwood. Na upartego, bohaterowie mogą pracować

dla pana Kanga z kompanii Iron Dragon, kiedy jego kolej przybywa właśnie do miasta. Czy Twoja markówka, Szeryfie, już załapała? Nawet jeśli nie pasują Ci powyższe propozycje, powinienes coś wymyślić.

CZAS START!

Posse ma nieszczęście przybyć do miasta w ostatnie ciepłe dni 1879 roku. Tylko od Ciebie zależy, czy słyszeli wcześniej pogłoski o zemście Indian, czy też duchów z Gór Czarnych. Ale sam powiedz, kto byłby na tyle głupi, żeby po takich wieściach pchać się prosto w pysk lwa? Ach, Twoja posse... No cóż, sorry. Gracze nie mogą też nic wiedzieć o Widmowych Górnikach, bo o tych nie słyszeli nawet wszyscy członkowie Związku Górniczego.

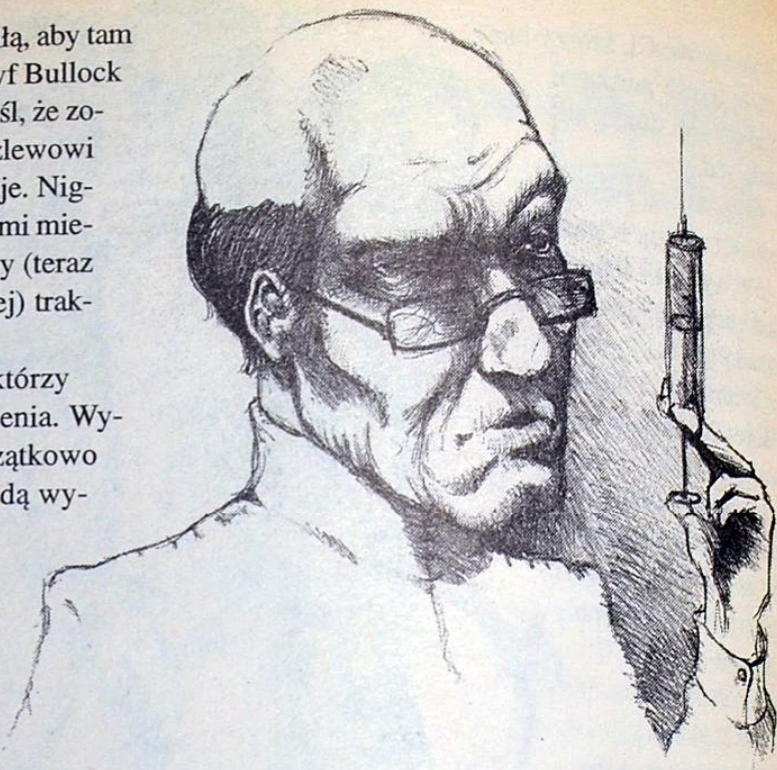
W każdym razie strach udzielił się większości mieszkańców (Poziom Strachu 4). Spora ich część po ostatnich wypadkach w kopalniach, a i niedaleko miasta, spakowała manatki i uciekła, gdzie pieprz rośnie. Były to głównie kobiety i dzieci, ale też co bardziej trzęsący tyłkami przedsiębiorcy i właściciele sklepów. Na posterunku pozostali głównie górnicy ze Związku, a wśród nich kolesie Bryanta. Na ganku często też przesiaduje szeryf Bullock. Całość wygląda żałośnie. Pozabijane niektóre okna, włóczący się w tę i z powrotem mężczyźni, każdy jakby na coś czekał. Napięcie nie do zniesienia. Ciszę przerwie czasem smutna melodia, jeśli komuś zachce się zagrać. Jakoś nikt nie ma ochoty gadać, tylko wiatr przeturla coś po Main Street.

Centrum miasta stał się były saloon Nuttal & Mann's, którego właściciel był w grupie emigrantów uciekających niedawno ostatnim pociągiem (następnym przyjedzie za kilka dni). Facet tak się trząsł, że nie myślał nawet o zabraniu ze sobą inwentarza saloonu. Dzięki temu ostatni pozostali mieszkańcy Deadwood mają wyzerkę i popijawę na najbliższe dni. Sypiają, gdzie popadnie – część budynków starannie

pozabijanych przez właścicieli otworzyli siłą, aby tam schronić się przed nocnym zimnem. Szeryf Bullock udostępnia też prycze w więzieniu. Nie myśl, że został tu z własnej woli. Chce zapobiec rozlewowi krwi, choć głośno się do tego nie przyznaje. Nigdy nie wchodził z co bardziej wybuchowymi mieszkańcami miasta w konflikt, toteż górnicy (teraz częściej pijani niż kiedykolwiek wcześniej) traktują go przyjaźnie.

Przyjazd posse zaskoczy wszystkich, którzy zdolni są w tej chwili do trzeźwego myślenia. Wyraźnie ucieszy się Bullock. Górnicy, początkowo nieufnie nastawieni do postaci graczy, będą wypytywać o zamiary (te zapite mordy wiesz w Twoich chłopcach podstęp Siuksów!), z jakimi przybyli do miasta właśnie w tych nienajlepszych czasach. Miejmy nadzieję, że zmiękną jednak po chwili, a po kolejnej butelce, już z bohaterami, będą dziękować Bogu, że zesłał im kolejnych obrońców. Jeśli nic nie przekonuje postaci graczy, by zostać w tej dziurze, przemów im do rozsądku – niech przybędą przed zmrokiem. Poruszanie się po tych terenach w nocy jest niezwykle niebezpieczne. Z jednej strony patrole Siuksów, z drugiej przerażające opowieści o ostatnich wypadkach...

Jak już mówiłem, w Deadwood zostali sami mężczyźni. Każdy z nich ma jakąś broń, czy to przeciw zwierzyźnie, czy też do obrony przed czerwono-skórymi. Upiorytowa gorączka trzyma ich tak mocno, że do końca życia będą bronić swych skarbów. Święcie wierzą, że za sprawą niedawnych wypadków stoją Indianie, toteż każdy wypadek potrafią wytłumaczyć na swój sposób. W nocy wystawiają w różnych częściach miasta warty i niespodziewanie szybko trzeźwieją. Kiedy tylko zapada zmrok, z lasu i gór dobiegają straszne, potępięcze dźwięki, wycia dzikich zwierząt itd. Są pewni, że Siuksowie zaatakują, a łatwiej będzie bronić się w zabudowanym terenie, niż atakować w dobrze znanych Indiancom górach. Nie wierzą, aby napad mógł nastąpić za dnia. Wtedy też mijają ich troski, utopione w butelkach whiskey. Alkohol pobudza też wyobraźnię, w trakcie dnia posse będzie miała szansę usłyszeć o wszelkich wypadkach, które wydarzyły się do tej pory, choć niektóre z nich są już ostro przejawione. Zresztą, z tego powodu dochodzi między górnymi do utarczek. Wcześniej wspominałem o lawinie w Górach Czarnych. Możesz wyobrazić sobie jeszcze wiele dziwnych i przerażających historii (o zdjętej z górnika skórze, o niesamowitych śladach w lesie itp.). Niektórzy, zwłaszcza po kilku głębszych, przypisują te wydarzenia złym, nie-ludzkim siłom, inni – zwłaszcza frakcja Bryanta –



Piotr Brylowski

winią po prostu Indian. W każdym razie nie trzeba być bardzo przenikliwym, żeby zauważyć nie-szczególne uczucia zebranych do Dakoty. Nie sugeruj żadnego rozwiązania swojej posse. Może staną po którejś ze stron.

Pozostali mieszkańcy mają też nadzieję, że wieści o ich sytuacji rozniosą się razem z uciekinierami i rząd udzieli im wsparcia. Aha, zapomniałbym dodać, że w ciągu nocy Poziom Strachu rośnie do pięciu.

NOC ŻYWYCH TRUPÓW

Zemsta zacznie się już pierwszej nocy. Górnicy nie przejęli się ostrzeżeniami duchów. Jak co wieczór, część mężczyzn dzieli się na pary, które rozchodzą się do ustalonych punktów, by mieć oko na wszystkie części Deadwood. Być może Twoja posse też przyłączy się do patrolu.

Pierwszym wypadkiem, jaki zostanie odkryty kilka godzin po zapadnięciu zmroku, będzie odnalezienie ciała jednego z górników. Bez wątpienia został zamordowany, ma roztrzaskany łeb tępym narzędziem. Ale gdzie podział się jego partner? Wszak patrole składają się z dwóch osób. Szybkie poszukiwania nie dadzą rezultatów. Na dodatek ofiara została doszczętnie ograbiona z resztek pieniędzy, jakie miała przy sobie. Ktoś przypomniał sobie, że nosił medalion, po którym nie ma śladu. Nigdzie nie znaleziono też jego rewolweru. Wszystko wygląda na napad rabunkowy. Partner świętej pamięci nieboszczyka zabrał kabonę i zwał, ot co! Wśród górników znajdują się zapewne i tacy, którzy znajdują w tym ślady działalności duchów lub Indian. Być może drugi z górników został uprowadzony?

Nie myśl jednak, że na tym koniec emocji. Powietrze staje się coraz bardziej parne, wiesz, partnerze, tak jak przed deszczem. Parno i duszno, oddycha się coraz trudniej. I wtedy padają pierwsze strzały, gdzieś z miasta. To jeden z naszych. Zaklina się, że widział jakieś cienie, nie ryzykował więc, tylko wywalił cały bębenek. W próżnię. Po chwili wszystko staje się jasne. Odpowiedzialny za całą awanturę zaczyna się histerycznie śmiać, kręci się dookoła, celując w każdego ze zgromadzonych. Po chwili słychać uderzenia kurka o puste komory. Nieszczęśnik, zdaje się, że kompletnie odleciał. Wreszcie Bryant podszedł i stuknął go elegancko w główkę, po czym szalencie poszedł grzecznie spać. Odwleczono go do jakiegoś pomieszczenia. Nie muszę chyba dodawać, że wypadki nie wpływają pozytywnie na morale górników. Możesz, kochaniutki, powymyślać jeszcze kilka takich zdarzeń, które nie sugerują działalności żadnej siły, ale wyraźnie doprowadzają obrońców obleganego miasta do paranoi. Prawdziwy horror wydarzy się tuż przed świtem.

Masz dobrą pamięć, Szeryfie? Atmosfera robi się gorąca nie tylko w Twoim pokoju. Wspominałem, że powietrze nagrzewa się nieprzyjemnie i robi się duszno. Po jakimś czasie słychać pierwsze zapowiadające burzę grzmoty. Las dookoła faluje i szumi złowrogo. Górnicy zaczną wkrótce gasić pragnienie strumieniami whiskey. Część z nich schroni się z butelkami w budynkach, żeby nie dać się przyłapać przez innych wartowników. Nie trzeba będzie długo czekać, aby znaleźć ich kompletnie pijanych. Ba, nie będzie nawet czasu, aby ich szukać. Któryś

z nieopatrznych durniów, tracąc już przytomność, przewróci butelkę. Wkrótce też od jakiegoś niedopałka lub lampy rozgorzeje piekło. Budynek szybko zajmie się ogniem, który wkrótce zacznie się rozprzestrzeniać. Teraz dopiero, po reakcjach zaskoczonych mężczyzn, okaże się, że tylko niewielka ich część jest w stanie utrzymać się na nogach. Duchy Krainy Wiecznych Łowów zaczynają się śmiać...

Kiedy garstka ludzi stara się powstrzymać szalejące płomienie, uderzają pierwsze pioruny. Jednak deszcz, wyczekiwany teraz jak błogosławieństwo, nie pojawia się jeszcze. Za to po chwili jeden z piorunów z ogłuszającym łoskotem rozpruwa kolejny z budynków. Do akcji ruszają zastępy śmierci. Posse zauważy ich przypadkowo. Ot, wzięły się tu niespodziewanie i błakają bez celu.

– Ha, wiedziałem, że to te czerwone psy! – krzyknie Bryant. Opuści jednak wycelowaną już broń. Indianie wydają się poruszać, zupełnie nie dostrzegając górników. Po chwili wszystko okaże się jasne. Kilka, kilkanaście, kilkadziesiąt ciał. Chodzące żywe trupy! Wybrakowane ciała w świetlanej grze płomieni wydają się być jeszcze bardziej piekielne. Zareagują dopiero, kiedy padnie pierwszy strzał. A na ten nie będzie trzeba długo czekać.

Wkrótce ocalali mężczyźni zaczną wypalać do ożywieńców, barykadując się w stojących jeszcze budynkach. Do walki użyj charakterystyk żywego trupa ze strony 80 podręcznika. Pozwól swojej posse walczyć w otoczonym płomieniami budynku do świtu. Wówczas rozkładające się ciała zaczną odchodzić. Jeśli im się przyjrzeć, łatwo da się zauważyć, że znikają w gęstwinie lasu w jednym miejscu, skupiając się w zwartą grupę. Twoja posse może ruszyć ich śladem. Byłoby to nawet wskazane dla dalszej części przygody.

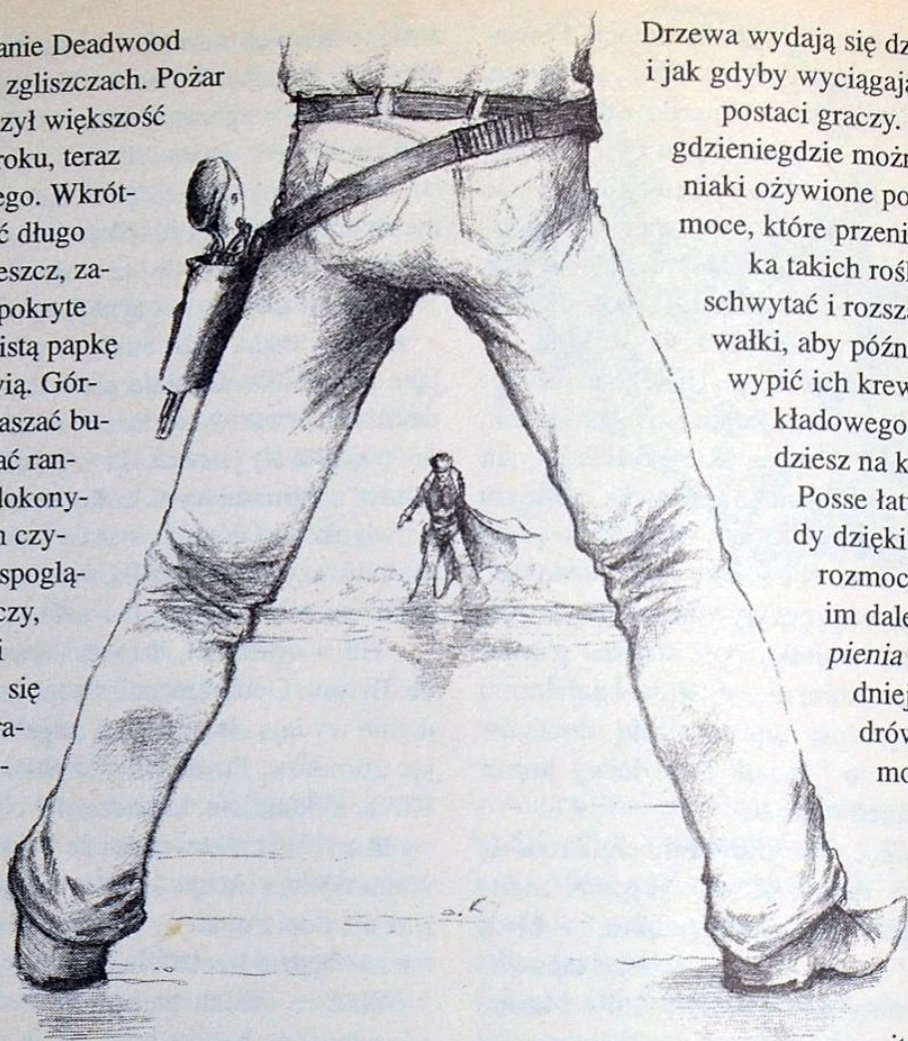


Poranek zastanie Deadwood w kompletnych zgłiszczach. Pożar w istocie zniszczył większość miasta w 1879 roku, teraz wiesz już dlaczego. Wkrótce zacznie padać długo wyczekiwany deszcz, zamieniając ulice pokryte trupami w błotnistą papkę zmieszaną z krwią. Górnicy zaczną dogaszać budynki i opatrywać rannych. Tej nocy dokonywali heroicznych czynów, wiele razy spoglądali śmierci w oczy, kiedy obszarpani zombie wkradali się przez okna. Zebrani w ocalałej części miasta zaczęli się narażać. Jeśli Twoja posse nie ruszyła w pościg za odchodzącym wrogiem, wkrótce nadarzy się okazja, aby to zrobiła.

Na naradzie górnicy dojdą do wniosku, że atak z pewnością się powtórzy – z pola walki odeszło wielu ożywieńców, a po bitwie trzeba było jeszcze dobijać drgające ciała tych potworów. Deadwood nie stanowi już dobrego schronienia. W końcu wychodzi na to, że trzeba wejść do lasu i wycząić, skąd wzięły się chodzące trupy, kto lub co jest za to odpowiedzialne – i puścić to lichy z dymem. I tu zaczyna się problem, nikt nie ma zamiaru tego zrobić. Na pewno też ktoś musi zostać na miejscu, by skierować w odpowiednie miejsce pomoc, jeśli w ogóle taka nadejdzie. Jeżeli górnicy nie znajdą lepszego sposobu, w końcu zdecydują się wynająć Twoją posse. Wszak to wcale zamożni ludzie, choć do tej pory przepijali fortunę zdobytą na upiorycie.

MROczNA PUSzcZA

Gdy posse wchodzi do lasu (są tymi bohaterami, czy nie?), Poziom Strachu umacnia się na piątym poziomie. Twoje pociechy dobrze wiedzą, że mogą spotkać tam różne dziwne istoty, choć nie do końca zdają sobie sprawę, z czym przyjdzie im się zmierzyć. Na dodatek las wokół Deadwood owiany jest straszliwymi legendami. Już po kilkunastu krokach poprzez konary nie dochodzi żaden promień słońca.



Drzewa wydają się dziwnie poskręcane i jak gdyby wyciągają gałęzie w stronę postaci graczy. W rzeczywistości gdzieś tam można spotkać drzewniaki ożywione poprzez szamańskie moce, które przenikają cały las. Kilka takich roślinek jest w stanie schwytąć i rozszarpać ludzi na kawałki, aby później przez korzenie wypić ich krew. Statystyki przykładowego drzewniaka znajdziesz na końcu scenariusza. Posse łatwo odnajdzie ślady dzięki deszczowi, który rozmoczył glebę. Jednak im dalej w las, testy tropienia powinny być trudniejsze. Podczas wędrówki Twoi chłopcy mogą przeżyć wiele nieprzyjemnych spotkań, np. natknąć się na zwiadowców Dakoty, dzikie zwierzęta itd. Sam zdecyduj, ile i jak poważne mają

to być imprezy. Powiem Ci w sekrecie, że tak naprawdę powinny one tylko przygotować posse do ostatecznej konfrontacji, która nastąpi już wkrótce. Tymczasem pozwól tym gamoniom dostać się na dziwną, kolistą polanę. Niech przypomną sobie, jak wygląda niebo i jak przyjemne orzeźwienie daje deszcz.

NIE TYLKO DLA ZWIERZAKÓW

Polana poryta jest wieloma dziwnymi znakami. Stojące w kręgu, w równych odległościach kamienie, pokryte są niewyjaśnionymi symbolami. Zero trawy, żadnych roślin, tylko pulchna, gdzieś tam „zaorana” ziemia. Jeśli żaden z Twoich błyskotliwych graczy nie wpadnie na pomysł, że może to być indiański cmentarz, pozwól im wykonać niezbędne testy. Ha, teraz zapewne domyślą się, skąd wzięły się indiańskie żywe trupy – rozpulchniona ziemia wskazuje, z których miejsc wyszły. No i racja, tylko że (nie mów nikomu!) one nie wstały o własnych siłach. Tak naprawdę, jeśli chcesz wiedzieć, to ktoś je stamtąd wyciągnął. Ale na razie pozwól tym cwaniaczkom pobaraszkować w ziemi, niech kopią, dźgają ciała i upaprajają się po pachy. Kiedy już wystarczająco się nabawią i, o dziwo, nie zauważą żadnych podejrzanych ruchów, przyjdzie czas na doktora Alberta Akermanna.

REANIMATOR

Czas wyjawic całą zagadkę. Otóż okolice Gór Czarnych zostały nawiedzone przez szalonego dr Akermanna. Ten niemiecki naukowiec został znęcony do podróży za wielką wodę opowieściami o niezwykłych właściwościach upiorytu. Tylko tu też mógł rozwijać niezaczepiany przez nikogo swe odrażające praktyki. A polegały one na ożywianiu zmarłych...

Jakiś czas temu przybył na Terytorium Dakoty, spotkał się z Siedzącym Bykiem i zaproponował pewien układ. Otóż obiecał wygonić z Gór Czarnych wszystkich białych osadników w zamian za stałe dostawy upiorytu do swojego laboratorium. W szalonej głowie naukowca powstał chory plan. Wykorzystał napiętą sytuację między obiema nacjami i od czasu do czasu podsycił gniewne nastroje. Siuksowie nigdy nie dowiedzieli się o sposobach, jakimi posługiwał się w tym celu. Akermann wydzielił sobie też część lasu, do której zabronił zapuszczać się indiańskim zwiadowcom. Tam powstało podziemne laboratorium, choć starannie zamaskowane skromnym, kamiennym domkiem. W podziemiach doprowadził do perfekcji swoją miksturę, za pomocą której ożywia zwłoki. W rzeczywistości od początku nad jego pracami czuwali Mściciele.

W swoim magazynie Niemiec przetrzymuje wiele niesamowitych urządzeń. Między innymi olbrzymią, skomplikowaną aparaturę, dzięki której skupia i kieruje na nieduże odległości wyładowania atmosferyczne. Cała aparatura obrzydliwie dudni podczas pracy, wypuszczając kłęby pary i skwiercząc spięciami elektrycznymi.

Dach budynku doktora zwieńcza dziwna antena. To właśnie głośna praca tego urządzenia dojdzie do uszu posse, kiedy ci urządzią sobie przerwę w bezczeszczeniu „smętarza”. Z tego miejsca Akermann wydobywał ciała do swych operacji. Tam też zombi wracały po misjach.

HAPPY END?

Tu powinno nastąpić ostateczne starcie. Jeśli posse dotrze do domku szalonego naukowca, zauważy niewielki budynek

z anteną na szczycie, z której wydobywają się spiecia. W odpowiedzi na nie, słysząc odległe grzmoty. Wewnątrz znajduje się kilka małych pokoi. W jednym z nich stoi opisana wyżej aparatura, zapychając swym szkieletem całe pomieszczenie. W innym znajduje się stół kreślarski, a na nim pełno szkiców i przekrojów ludzkiego ciała. Poza tym są jeszcze dwa inne pokoje.

Jeśli posse nie rozejrzy się odpowiednio, być może przeoczy klapę do piwnicy. Poniżej znajduje się podziemne laboratorium, w którym tętni zawartość całego mnóstwa rurek, zwojów, bulgoczących probówek itp. Tam też, na środku pokoju, stoi wielkie, metalowe łóżko, nad którym pochyla się naukowiec. Wstrzykuje w odrażające ciało olbrzyma swój cudowny eliksir. Dookoła, pod ścianami, rozciąga się mnóstwo metalowych bramek, do których przymocowane są jakieś przerażające istoty. To wyniki eksperymentów doktora. Człowiek z trzema parami kończyn, krzyżówka człowieka ze zwierzęciem... niech Twoja wyobraźnia nie zna granic. Urządzenia, do których podłączone są potwory, podtrzymują ich życie. Akermann w każdej chwili jest w stanie je ożywić.

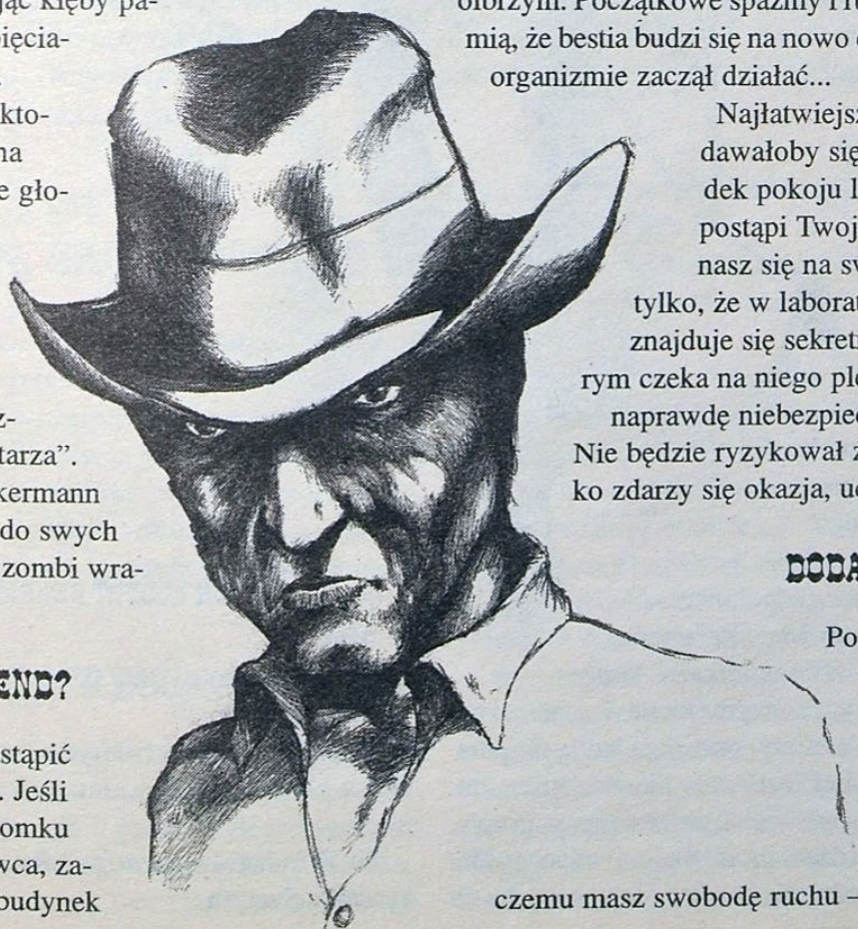
Obląkany doktor zostanie wyraźnie zaskoczony wizytą. Kiedy tylko zorientuje się, że jest w niebezpieczeństwie, bezzwłocznie skoczy do bramek ze swymi „dziećmi”, ożywiając po kolei każdy okaz. Będzie to robił, dopóki ktoś mu przeszkodzi. Jeśli posse poradzi sobie zbyt łatwo, do akcji może wejść olbrzym. Początkowe spazmy i ruch kończyn oznajmia, że bestia budzi się na nowo do życia. Płyn w jej organizmie zaczął działać...

Najłatwiejszym wyjściem wydawałoby się wrzucenie na środek pokoju laski dynamitu. Jak postąpi Twoja drużyna, przekonasz się na swojej sesji. Dodam tylko, że w laboratorium Akermanna znajduje się sekretne wyjście, za którym czeka na niego plecak raketowy. To naprawdę niebezpieczny i szalony typ. Nie będzie ryzykował życia, więc jak tylko zdarzy się okazja, ucieknie.

DODATKI

Powyższy scenariusz można w łatwy sposób rozbudować. Nie podawałem większej ilości szczegółów, dzięki

czemu masz swobodę ruchu – możesz rozwinąć



niektóre elementy lub włączyć przygodę do większej kampanii. Szeryf może dodać wątek generała Custera. Ten szaleniec poprzysiągł zemstę Siedzącemu Byrkowi po swej haniebnej klęsce pod Little Big Horne. Scenariusz można także wzbogacić o spotkania z „żywymi” Siuksami, większość z nich wykorzystaby wszelką okazję, aby pozbyć się ze swych terenów nieproszonych gości. Tajemne rytuały indiańskich szamanów mogą sprowadzić nieszczęścia na tych, którzy przyczynili się do zwycięstwa białych w potyczce z Akermannem.

SZTONY LOSU:

Białe sztony: po jednym za odparcie ataku żywych trupów w Deadwood

Czerwone sztony: dla każdego, kto odnajdzie indiańskie „smętarzysko” oraz kryjówkę dra Akermanna

Niebieskie sztony: dla każdego, kto pokona dra Akermanna lub zneutralizuje jego wpływy w Deadwood

Poniżej znajdziesz charakterystyki kilku postaci, z którymi Twoja posse może się „zaznajomić”.

DRZEWNIAKI

Drzewniaki to rośliny, które nabitają magicznych zdolności, jeśli w ich pobliżu przebywał potężny czarownik lub były świadkiem przepływu mocy. Od tego czasu przestają się rozwijać normalnie, stając się pokurczonym, poprzecinanym wieloma zmarzniętymi cieniem dawnego okazu. Wątle gałęzie są nadzwyczaj wytrzymałe i elastyczne. Obwijają się wokół ofiary, przyciągając ją do pnia. Tam duszą, a później rozrywają nieszczęśnika, nasączając ziemię jego krwią. Zawsze rosną w grupie, często kusząc jeźdźcę możliwością odpoczynku w cieniu ich konarów. Kule nie zadają im żadnych

obrażeń. Jedynym ratunkiem, aby uwolnić się z morderczego uścisku drzewniaka, jest odcięcie gałęzi, ścięcie drzewa lub wyrwanie z ziemi (drzewniak nie potrafi się poruszać). Ogień zadaje im podwójne obrażenia.

Atak:

Chwytne gałęzie 3k8/3k6 (jeśli drzewniakowi udało się unieruchomić ofiarę,

przysięgając ją do pnia, nieszczęśnik w każdej rundzie będzie zmuszony do wykonywania Ciężkiego [9] testu Wigoru. Jeśli test się nie powiedzie, ofiara traci tyle Tchu, ile wynosi różnica między wynikiem a PT. Drzewniak po prostu go dusi).

Obrona:

Gałęzie 3k10

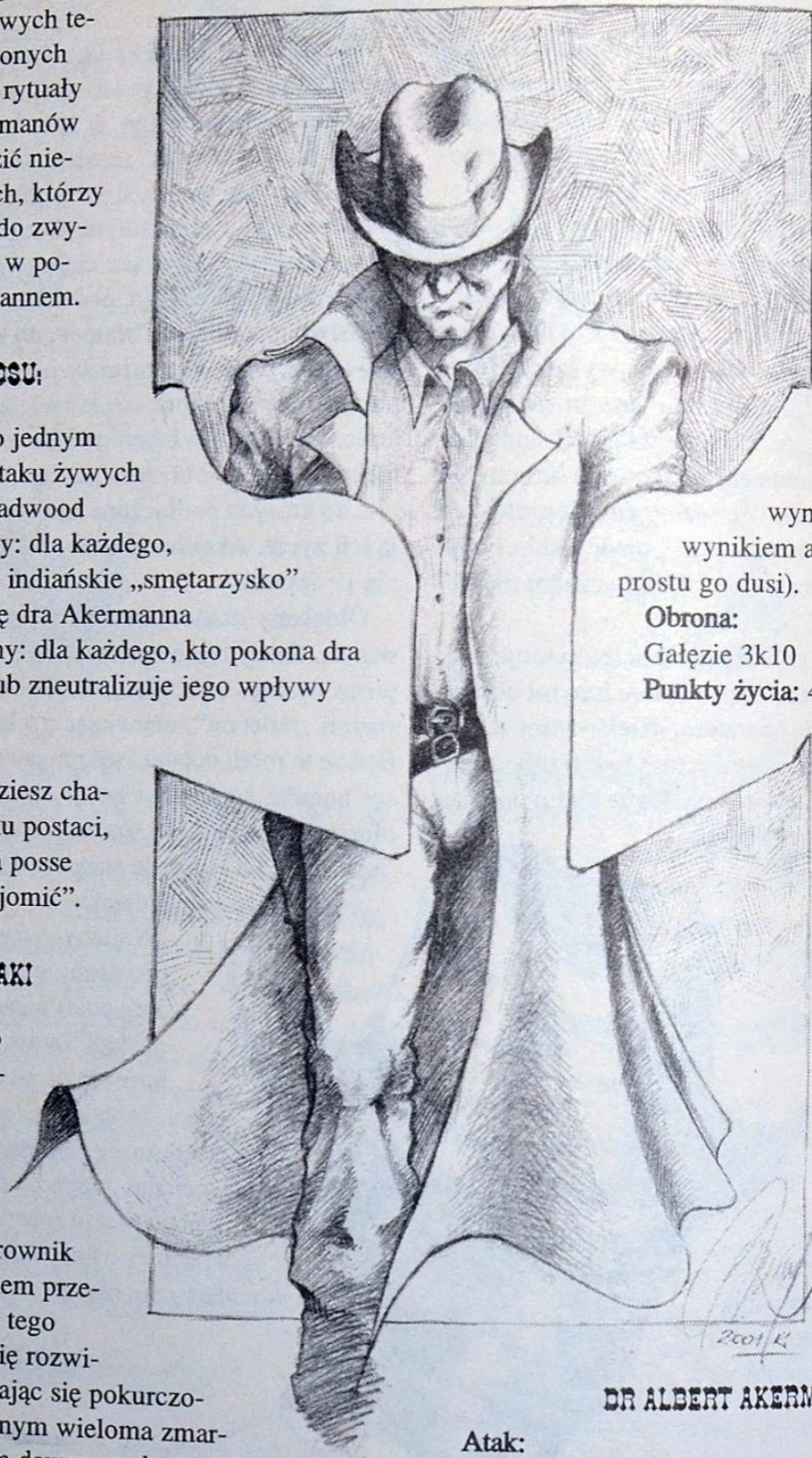
Punkty życia: 40

Zdolności specjalne:

Ośłona 1

Słabości:

Jeśli drzewniak zostanie potraktowany ogniem, już po pierwszych obrażeniach znacznie luzować węzły wokół trzymanej ofiary. Podobnie, jeśli obetnie mu się kilka gałęzi.



DR ALBERT AKERMANN

Atak:

Pistolet Gatlinga 3k6/3k6

Punkty życia: 30

Więcej szczegółów dotyczących Akermanna poznasz z rozdziału „Reanimator”.

Profil indiańskiego wojownika znajduje się w Podręczniku Szeryfa.

POZNAJ „Wiedźmina: grę wyobraźni”



Na następnych stronach znajdziecie wprowadzenie do świata znanego Wam z książek Andrzeja Sapkowskiego. Jest to kraina magii, niezwykłych przygód, przerażających potworów. To dom Geralta, Jaskra i Yennefer...

Zawarte w tym wprowadzeniu informacje pomogą Wam rozegrać pierwszą przygodę w świecie gry „Wiedźmin”. Znajdziecie tu opis przykładowych bohaterów, skrót zasad i pierwszy, prosty scenariusz, który od razu można wykorzystać. Oczywiście jest to dopiero początek. Prawdziwe przygody i jeszcze więcej zabawy zaczniecie sięgając po podręcznik podstawowy.

CZYM JEST „WIEDŹMIN: GRA WYOBRAŹNI”

„Wiedźmin” jest, oczywiście, grą fabularną, w której niemal nic nie ogranicza czasu zabawy. Ta gra różni się jednak od klasycznych RPG naciskiem na odgrywanie postaci. Zasady są w niej tylko po to, by ułatwić rozwiązanie konfliktowych sytuacji – należy sięgać po nie w wyjątkowych okolicznościach. Tu, podobnie jak w dziełach Andrzeja Sapkowskiego, liczy się opowieść.

CO BĘDZIE POTRZEBNE DO GRY?

Do zabawy w „Wiedźmina” potrzebna jest przede wszystkim wyobraźnia i co najmniej trzy osoby. Jedną z nich przyjmuje rolę Bajarza, czyli prowadzącego grę. To on przedstawia pozostałym graczom świat, tworzy fabułę, wciela się we wszystkie postaci tła

(czyli tych bohaterów świata gry, których nie odgrywają pozostali gracze).

Pokonanie pierwszych zakrętów ułatwi Bajarzowi zamieszczony na końcu, gotowy do poprowadzenia scenariusz.

Pozostali gracze – a musi ich być co najmniej dwóch – wcielają się w głównych bohaterów opowieści. W tym celu mogą wykorzystać opisane dalej postaci. Wszyscy bohaterowie graczy są równie ważni dla powstającej opowieści. Nie ma znaczenia, kto wcieli się w jaką postać, choć zapewne każdy zapraśnie być wiedźminem... Oczywiście graczom będą potrzebne współczynniki ich bohaterów, dlatego warto, by przepisali je sobie oni na oddzielne kartki. Warto też, by zapoznali się z zasadami gry „Wiedźmin”, nie mogą jednak przeczytać zamieszczonej pod koniec przygody, gdyż to zepsułoby zabawę.

Poza przyjaciółmi, kartkami papieru, ołówkami i długopisami do gry potrzebne są jeszcze kości sześciokątne (najlepiej co najmniej pięć).

ZASADY

Oto skrót zasad gry. Warto pamiętać, że reguły te nie oddadzą wszystkich możliwości, które oferuje gra „Wiedźmin”.

CHARAKTERYSTYKI BOHATERÓW

W niemal każdej grze fabularnej współczynniki bohaterów określa się liczbowo. Charakteryzują zaś one możliwości fizyczne i umysłowe postaci wyimaginowanego świata. W „Wiedźminie” jest podobnie. Tu jednak liczby odpowiadają nazwom poziomów. Częściej wykorzystuje się te drugie, pierwsze zaś przydają się tylko podczas testów i w opisach postaci.

Bohaterów świata „Wiedźmina” opisują cechy i umiejętności, osobowość oraz przeznaczenie.

Wartość cech i umiejętności

Kiepski – odpowiada mu wartość liczbowa 1.

Średni – odpowiada mu wartość liczbowa 2.

Dobry – odpowiada mu wartość liczbowa 3.

Świetny – odpowiada mu wartość liczbowa 4.

Legendarny – odpowiada mu wartość liczbowa 5.

Cechy

Pozwalają nam określić naturalne zdolności postaci. Dzielimy je na dwa rodzaje – cechy ciała i cechy ducha.

Każda z poniższych cech może znajdować się na jednym z podanych wcześniej poziomów (czyli **kiepskim**, **średnim** itd.). Cechy te określają możliwości bohaterów gry. W przypadku przykładowych postaci po skrócie podajemy liczbową wartość odpowiadającą danej cenie.

Cechy ciała

Kondycja (skrót Ko): Oto wyznacznik wytrzymałości i odporności organizmu na zmęczenie, trudy, choroby i ból.

Poruszanie (Po): Ta cecha określa szybkość poruszania się postaci – jak prędko chodzi i biega.

Siła (Si): To nic innego jak miernik siły mięśni postaci, jej muskulatura.

Zmysły (Zm): To wyczulenie zmysłów postaci – bystrość jej wzroku, ostrość słuchu i wrażliwość dotyku.

Zręczność (Zr): To zręczność kończyn, dłoni i palców.

Zwinność (Zw): Ta cecha określa sprawność ruchową bohatera, elastyczność jego ciała oraz szybkość reakcji.

Cechy ducha

Intelekt (In): Oto miara zdolności uczenia się i zapamiętywania. A także szybkość myślenia.

Ogłada (Og): Wrodzona elokwencja. Zdolność wzbudzania sympatii. Magnetyzm.

Wola (Wo): Ta cecha określa siłę charakteru, charyzmę i psychiczną odporność postaci, a także wpływ, jaki wywiera na innych.

Żywotność

Zanim bohater umrze, może otrzymać pewną liczbę obrażeń, określoną przez żywotność.

Rzucanie, strzelanie,
walka bronią, walka wręcz

Tu podano poziomy odpowiednich umiejętności bojowych (patrz dalej).

Obrona fizyczna

Tu zapisano wartość obrony postaci, uzależniając ją od rodzaju prowadzonego starcia. „Dystans” oznacza obronę w przypadku, gdy ktoś do bohatera strzela; „bronia” – w przypadku, gdy walczy on orężem; „wręcz” – gdy ściera się przy użyciu rąk itp.

Obrona magiczna

Tu zapisano wartość obrony postaci, uzależniając ją od rodzaju stosowanej przeciw niej magii. „Czar” to obrona przeciw czarom magów, „modlitwy”



– modlitwom kapłanów, a „znaki” – znakom wiedz-
minów.

Zbroja i broń

Wartość pancerza, jaki zapewnia postaci noszona
zbroja, oraz obrażenia zadawane przez daną broń.

Punkty Walki (PW)

Punkty Walki oddają praktyczną część bojowego
wyszkolenia oraz wrodzony dryg do walki. Używa
się ich do wykonywania manewrów bardziej skom-
plikowanych niż zwykłe cięcie/pchnięcie. W chwi-
li, kiedy gracz poświęci wszystkie PW swojej
postaci, będzie ona mogła dalej walczyć, nie
zrobi jednak nic niezwykłego.

Punkty Walki odzyskuje się
dzięki ośmiogodzinnemu, nie-
przerwanemu odpoczynko-
wi (snu itp.), po któ-
rym pula wróci do
stanu początkowego.

Punkty Mocy (PM)

Każda osoba ko-
rzystająca z magii po-
siada pewną zdolność
chłonięcia Mocy, ozna-
czającą maksymalną
ilość energii ma-
gicznej, jaką jest w sta-
nie pomieścić cia-
ło neofity. Punkty
Mocy pozwalają
rzucić zaklęcia,
odmawiać modlitwy
czy składać znaki.

Umiejętności

Określają wiedzę bohatera – tak teoretyczną, jak
i praktyczną, a czasem wrodzone zdolności. One
również mogą znajdować się na dowolnym z poda-
nych wcześniej poziomów. Określa on, czy dana po-
stać ma w ogóle możliwość coś wiedzieć czy zro-
bić. Bohater o **kiepskiej etykietce** nie ma szansy
zachować się odpowiednio na dworze władcy i nie
pomogą tu żadne testy.

Każda umiejętność związana jest z pewnym
współczynnikiem (podanym w opisie poniżej w na-
wiasie). Oznacza to, iż podczas testu sprawdzamy nie
samą umiejętność, lecz przyporządkowaną jej cechę.
O testach więcej informacji podaliśmy dalej.

Akrobatyka (Zw): Przewroty, salta, gwiazdy.

Alchemia (In): Ogólna wiedza z dziedziny chemii,
biologii i fizyki. Znajomość stanów skupienia,
a także umiejętność rozpoznawania eliksirów
i cieczy.

Astrologia (In): Umiejętność czytania z gwiazd, sta-
wiania horoskopów i przewidywania przyszłości.

Charakteryzacja (Zr): Zmiana tożsamości. Przebie-
ranie się za kogoś. Odmienianie wyglądu.

Czytanie i pisanie (In): Umiejętność czytania i pisa-
nia w danym języku.

Docieklivość (Wo): Dotarcie do prawdy pośród gro-
sa plotek, analiza skutków i przyczyn, logiczne łą-
czenie faktów oraz sztuka zadawania odpowie-
dnich pytań podejrzanemu i interpretacja jego
zachowania.

Ekonomia (In): Umiejętność li-
czenia i prowadzenia
ksiąg, znajomość
prawa, orienta-
cja we wszel-
kich opłatach.

Empatia (Zm):
Umiejętność
wczuwania się
w płożenie innej
osoby, odbierania jej
emocji i uczuć.

Etykieta (Og):
Umiejętność odp-
owiedniego wystawiania
się i zachowywania w da-
nym towarzystwie.

Geografia (In): Zna-
jomość bliższej lub
bardziej odległej
okolicy oraz umiejętność czyta-
nia i sporządzania map, wyczucie
kierunku, ustalanie azymutu itp.

Gibkość (Zw): Wyślizgiwanie się z więzów,
kajdan i łańcuchów, a także przeciskanie przez
wąskie przejścia.

Górnictwo (Si): Umiejętność kopania i wydobywa-
nia, ale również znajdowania złóż, robienia sza-
lunków itp.

Języki (In): Umiejętność mówienia w wybranym ję-
zyku.

Koncentracja (Wo): Umiejętność skupiania się i me-
dytowania.

Kupiectwo (Wo): Zdolności handlowe, umiejętność
targowania się.

Magia (Zr lub In): Umiejętność posługiwania się ma-
gią zwykłą.

Modlitwy (Zr lub In): Umiejętność posługiwania się
magią kapłańską.





Nastuchiwanie (Zm):

Zdolność usłyszenia szmerów, rozmów i hałasów.

Przemawianie (Og): Umiejętność przyciągania uwagi słuchaczy, opowiadania ekscytujących historii i wpływania na emocje.

Przenikliwość (Wo): Pozwala stwierdzić, czy ktoś nie kłamie lub nie ukrywa prawdy. Daje również szansę ujawnienia przebrania.

Przeszukiwanie (Zm): Umiejętność metodycznego przeszukiwania określonego miejsca w poszukiwaniu ukrytych przedmiotów, schowków, pułapek czy tajemnych przejść oraz zamków je otwierających.

Przetrawianie (In): Wiedza, jak zbudować szałas, rozpałcić ogień, znaleźć wodę i odróżnić jadalne rośliny od niejadalnych.

Rozmawianie (Og): Sztuka konwersacji.

Rzemiosło – płatnerstwo (Zw): Umiejętność wykonywania i naprawiania oręża.

Rzucanie (Zm): Umiejętność miotania różnymi przedmiotami

Skradanie (Zw): Ciche podkradanie się do zwierzęcy, wroga itp.

Spostrzegawczość (Zm): Zdolność obserwowania otoczenia.

Strzelanie (Zm): Umiejętność posługiwania się bronią strzelecką.

Szacowanie (In): Umiejętność szacowania wartości przedmiotów.

Sztuka – kaligrafia (Zr): Umiejętność pięknego pisanie.

Sztuka – układanie poezji (In): Umiejętność układania wierszy.

Taktyka (Zm): Umiejętność zaplanowania walki i pokierowania nią tak, by wszystko dobrze poszło.

Tropienie (Zm): Pozwala trafić na ślad dziko żyjącej zwierzyny, rozpoznać kto trop został, ewentualnie jak liczna była grupa, i określić, kiedy znajdowała się w danym miejscu itp.

Unieszkodliwianie pułapek (Zr): Pozwala stwierdzić do czego służy dane urządzenie (niekoniecznie pułapka), a następnie sprawić, że przestanie ono działać.

Uzdrowianie (In): Umiejętność opiekowania się chorymi i rannymi; pozwala leczyć punkt obrażeń na poziomie na osiem godzin opieki.

Walka bronią (Zw): Umiejętność posługiwania się orężem – mieczami, toporami itp.

Walka wręcz (Zw): Umiejętność walki wręcz – rękami, nogami, głową itp. Udane trafienie oznacza zadanie k3+Si obrażeń.

Widzenie w ciemności (Zm): Jak sama nazwa wskazuje...

Wiedza – historia (In): Informacje o przeszłości Kontynentu.

Wiedza – legendy (In): Znajomość legend i mitów.

Wiedza – magia (In): Znajomość tajemnic dotyczących magii.

Wiedza – poezja (In): Informacje o wierszach, balladach i poematach.

Wiedza – rodzinna okolica (In): Znajomość miejsca zamieszkania.

Wiedza – teologia (In): Informacje o religiach Kontynentu.

Wigor (Ko): Umiejętność pozwalająca wykonywać fizyczne czynności dłużej i lepiej.

Wspinaczka (Zw): Umiejętność o oczywistym przeznaczeniu.

Występy – gra na lutni (Zr), śpiew (Og): Umiejętność występowania przed publicznością.

Zbieranie informacji (In): Pozwala wynajdować ciekawe informacje – przesiadując w bibliotece, wypytując mieszkańców, poznając plotki, legendy i opowieści.

Znaki wiedźmińskie (In lub Zr): Umiejętność posługiwania się znakami wiedźminów.

Osobowość

Określa kryteria, jakimi kieruje się bohater.

Honor – Postać będzie rozważać za i przeciw każdej podjętej decyzji oraz zastanawiać się nad implikacjami swych działań.

Przygoda – Bohater woli działać niż planować, a działa w sposób możliwie najprostszy i najefektowniejszy.

Reputacja – Samo pokonanie przeciwnika nie wystarczy, trzeba to jeszcze uczynić w odpowiedni sposób.

Wartość tych kryteriów określa się za pomocą czterech poziomów (czyli od **kiepskiego** do **świetnego**; nikt nie może mieć kryterium **legendarnego**).

Przeznaczenie

Los każdego z bohaterów określa przeznaczenie – zwykle nieznane tak jemu, jak i jego otoczeniu. Ciąży ono na nim przez całe „życie”.

Wyposażenie

Czyli to, co dana postać posiada. Nie wymaga dodatkowych wyjaśnień.

TESTY

Mechanika gry oparta jest na kości sześciociennej, w skrócie k6. Zapis 3k6 oznacza, że rzucamy trzema szóstkami i że interesują nas wyniki 1-6. W grze istnieją dwa rodzaje rzutów. Pierwszy z nich to testy umiejętności i cech. W ich przypadku wykonujemy rzut tyłoma kostkami, na jakim poziomie posiadamy daną cechę, a wynik na każdej z kości jest niezależny (kiedy w rzucie 2k6 otrzymamy „2” i „6” wynik odczytujemy właśnie jako „2” i „6”). Do drugiego rodzaju testów zaliczamy wszystkie pozostałe rzuty kośćmi (są to, na przykład, testy obrażeń). W tym przypadku wyniki rzutów się sumuje (kiedy w rzucie 2k6 otrzymamy „2” i „6” wynik odczytujemy właśnie jako 8).

Testy i sukcesy

Test wykonuje się tyłoma kośćmi, ile wynosi liczbową wartość sprawdzanej

cechy. Jeśli więc mamy **dobry** Intelpekt, rzucamy 3k6. Z sukcesem mamy do czynienia, kiedy na kostce wypadnie „4”, „5” lub „6”. W przypadku, gdy wyrzucimy „1”, „2” lub „3”, nasz rzut zakończył się porażką.

Stopnie trudności

Powodzenia testu zależy od stopnia trudności – minimalnej liczby sukcesów, jakie musimy uzyskać w teście. Jeżeli więc wykonujemy test **dobrego** Intelpektu o trudności 2, to wykonujemy rzut 3k6 i musimy na dwóch z trzech kostek uzyskać rezultat „4”, „5” lub „6”.

Bazowy stopień trudności zależy od czynności, jakiej chcemy dokonać. Zwykle ustala go Bazarz, a gracze tylko modyfikują. Średni stopień trudności wynosi 4.



Przykładowe stopnie trudności

Zadanie	ST (ST)
Dla dzieciaków	1
Banalnie łatwe	2
Łatwe	3
Średnie	4
Poważne	5
Niesamowicie trudne	6
Dla prawdziwych herosów	7

Testy umiejętności

Gdy testujemy jakąś umiejętność, stopień trudności zmniejszamy o liczbowy odpowiednik jej poziomu, otrzymując w ten sposób zmodyfikowany stopień trudności. Kiedy więc bohater chce na przykład dociec, do czego prowadzą znalezione gdzieś przesłanki, bazowa trudność będzie wynosić 4 (Bajarz uważa, że sprawa nie jest za trudna). Ponieważ śmiałek posiada *dociekliwość* na **średnim** (2) poziomie, zmodyfikowany stopień trudności będzie wynosić $4 - 2 = 2$. Nasz bohater ma **Wolę** na **dobrym** poziomie, wykonuje więc test 3k6 i musi uzyskać co najmniej 2 sukcesy, czyli na dwóch z trzech kości musi wypaść „4”, „5” lub „6”.

Może się zdarzyć sytuacja, że zmodyfikowany stopień trudności będzie mniejszy lub równy 0. W tym przypadku czynność automatycznie kończy się powodzeniem, choć zdarzają się sytuacje (choćby w walce), kiedy Bajarz i tak zarządzi wykonanie testu. W przypadku, gdy gracz nie uzyska co najmniej jednego sukcesu, test zakończy się porażką.

ZASADY WALKI

Walkę dzielimy na krótkie odcinki czasu, które nazywać będziemy starciami (rundami). Jedno starcie to ataki i obrona każdego z adversarzy. Trwa ono około 10 sekund.

Akcje

W trakcie rundy każdy śmiałek, bohater, stwór i postać tła mają prawo wykonać jedną akcję: atak, rzucenie zaklęcia, lub wykorzystanie umiejętności. Wypowiedzenie krótkiego zdania, wyciągnięcie czy odrzucenie broni są nazywane działaniami prostymi i nie wymagają akcji. Również dwa znaki (**Znak Aard** i **Znak Heliotropu**) nie wymagają poświęcenia akcji. Oznacza to, iż bohater może ich użyć, a potem (lub wcześniej) wykonać jakąś inną czynność.

Inicjatywa

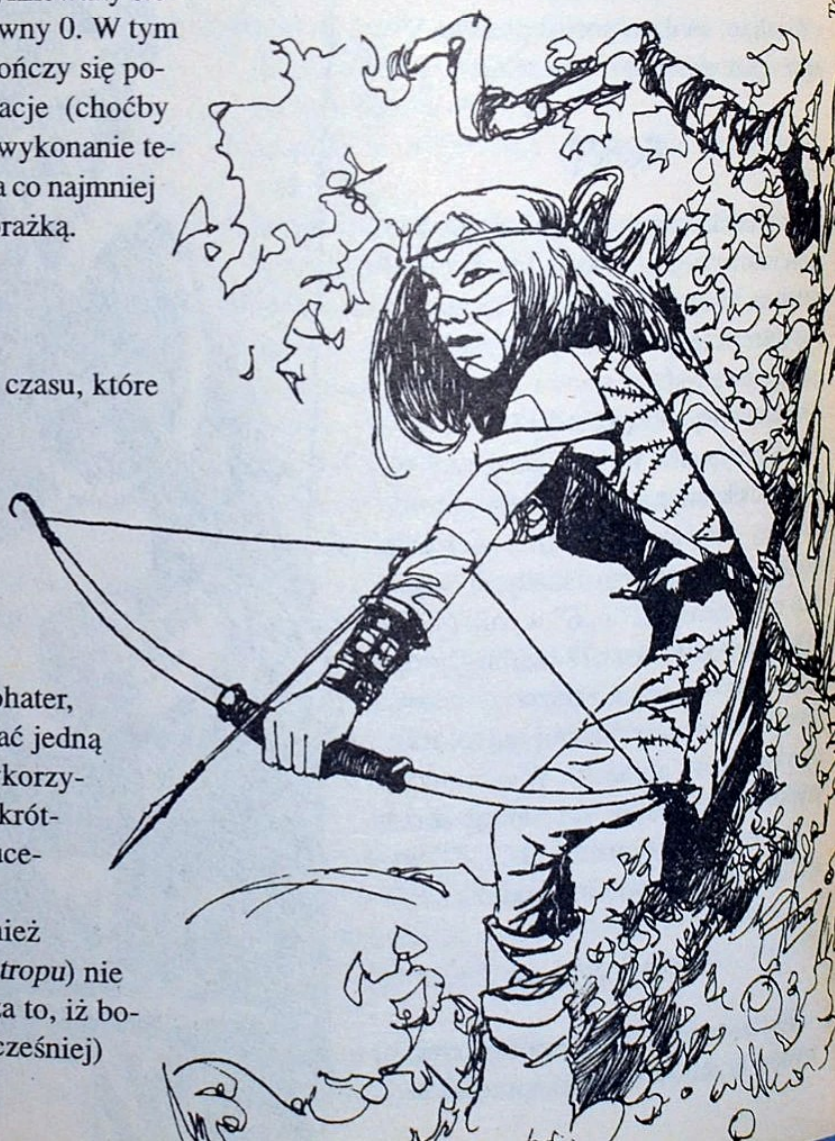
Na początku walki wszyscy uczestnicy wykonują rzut k6, do którego dodają wartość Zwinności. Osoba, która uzyska najwyższy wynik, działa jako pierwsza, a po niej – w porządku malejącym – pozostali walczący. W chwili, gdy przypada kolej danej postaci, gracz (lub Bajarz) decyduje, jaką akcję wykona śmiałek.

Obrona fizyczna

Każda z osób biorących udział w starciu posiada tzw. obronę fizyczną, zależną od wartości wykorzystywanej właśnie umiejętności. Wspomnianą wartość obrony podaliśmy w opisie przykładowych postaci.

Trafienie

W chwili wyznaczonej przez inicjatywę, gracz wykonuje test trafienia, czyli test Zwinności swego bohatera. Trudność to obrona fizyczna przeciwnika. Oczywiście modyfikujemy ją o wartość umiejętności wykorzystywanej podczas trafienia.



Zadawanie obrażeń

Aby zadać obrażenia, wpięrow trzeba trafić przeciwnika. Potem wszystko zależy od tego, jakiego rodzaju walkę prowadzimy. Rzut kośćmi ustalający liczbę zadanych obrażeń nazywamy testem obrażeń. Podajemy go w opisie postaci.

Zbroja

Jeżeli trafiona część ciała chroniona jest zbroją, od ilości zadanych obrażeń odlicza się wartość wyparowań danej osłony (podanej w opisie postaci).

Manewry

Postaci szkolące się w walce potrafią stosować różne złożone manewry, zwiększające ich przewagę w starciu. Ich nazwy podaliśmy w opisie bohaterów.

Ballestra: Skok do przodu i wypad.

Cięcie/pchnięcie: Zwyczajne cięcie lub pchnięcie.

Finta: Inaczej zwód – markowany cios w jakąś część ciała, ostatecznie skierowany gdzie indziej.

Parada: Zasłona przed ciosem. Każdy, kto usiłuje ochronić się przed ciosem przeciwnika, nie wykonując w tym celu uniku, składa paradę.

Piruet: Cios zadany obrotem, silniejszy niż zwykły, jednak odsłaniający atakującego.

Riposta: Zasłonięcie się przed ciosem, po którym od razu następuje błyskawiczne wyprowadzenie swojego cięcia.

Tempo: Zadanie ciosu w trakcie, gdy przeciwnik wyprowadza cios, bez zasłaniania się.

Manewr	Koszt (PW)	Obrona*	Efekt dodatk.
Ballestra	2	-1/0	+2 do obrażeń.
Cięcie/pchnięcie	0	0/0	Brak.
Finta	2	0/-1	Brak.
Parada	0	0/0	Brak.
Piruet	1	-1/+1	+3 do obrażeń.
Riposta	1	-1/0	+1 do liczby oczek wyrzuconych podczas testu ataku na jednej, dowolnej kostce, nie wyłączając Kości Przeznaczenia.
Tempo	3	+1/0	Brak.

* Atakującego/atakowanego.



RZUCENIA CZARÓW, ODMAWIANIE MODLITW I SKŁADANIE ZNAKÓW

Magię w grze „Wiedźmin” dzielimy na trzy grupy – czary magów, modlitwy kapłanów i znaki wiedźminów.

Zanim osoba używająca magii zdoła rzucić jakieś zaklęcie lub wypowiedzieć słowa modlitwy, musi wpięrow zgromadzić potrzebną do tego ilość Mocy. Może to uczynić „na zapas” lub tuż przed użyciem czaru. Uwaga: Zgromadzonej w ciele Mocy nie sposób „przechować” dłużej niż jeden dzień (do zaśnięcia).

Czarodziej pobiera aurę bezpośrednio z żywiołów lub/i amuletów. Tura (10 rund) skupienia i koncentracji pozwoli magowi zyskać k6 Punktów Mocy, które „magazynuje” w swym ciele.

Kapłan z kolei otrzymuje Moc od swego bóstwa. Aby zaczerpnąć Mocy, kapłan musi zmówić modlitwę codzienną i oddać się medytacjom. W ten sposób nawiązuje łączność ze swym bóstwem i jeśli jest jego prawym wyznawcą, otrzymuje k6 punktów energii na turę rozmyślań.

Wiedźmin czerpie Moc z amuletu, wspomagając się eliksirami. Ich słynne medalionu to nic innego jak amulety. Zawierają one w sobie określoną ilość Mocy i są jedynym źródłem dla wiedźminów. Wykorzystane PM odnawiają się automatycznie same, po sześciu godzinach od całkowitego wyczerpania.

Testowanie umiejętności *magia/modlitwy/znaki*

Umiejętności te związane są tak naprawdę z dwiema cechami. W przypadku, gdy postać chce rzucić na kogoś zaklęcie, bądź też odprawia rytuał lub układa swe dłonie w znak – gracz korzysta ze Zręczności swego śmiałka. Jeśli jednak bohater wykonuje jakąkolwiek inną czynność związaną z którąś z tych trzech umiejętności (przestrzaja amulet, próbuje dowiedzieć się czegoś o mocy danego miejsca, uczy się zaklęcia, wymyśla nowy czar itp.) – test wykonywać należy w oparciu o Intelpekt.

Rzucanie zaklęć, odmawianie modlitw, wykonywanie znaków

Aby bohater rzucił czar, skutecznie się pomodlił lub wykonał znak, gracz/postać musi:



- Zadeklarować tę czynność.
- Zaczepnąć (lub wydać ze zgromadzonej wcześniej puli) odpowiednią ilość PM.
- Ułożyć ręce bądź palce w odpowiedni sposób.
- Wypowiedzieć formułę zaklęcia lub odmówić stosowną modlitwę. Używający znaku wiedźmin nie wypowiada oczywiście żadnej formuły.
- Wykonać udany test stosownej umiejętności – dla magów jest to test *magii*, dla wiedźminów: *znaków*, dla kapłanów: *modlitwy*. Podczas testu uwzględniamy dodatkowe modyfikatory.

Sopień trudności *magii/modlitw/znaków*

Na trudność testu umiejętności *magia/modlitwy/znaki* wpływ mają dwa czynniki. Pierwszym jest odporność magiczna istoty, która ma być ofiarą Mocy. Wyraża ją jej obrona magiczna. Drugim czynnikiem są modyfikatory wynikające ze skomplikowania czaru/modlitwy/znaku.

Określając stopień trudności modlitwy, Bajorz powinien wziąć jeszcze pod uwagę następujące czynniki: czy bohater postępuje zgodnie z etosem swojego bóstwa oraz jaki jest cel modlitwy.

CZARY

Grot

Koszt w PM: 5 (lub więcej)

Modyfikator trudności: 1

Czas trwania: natychmiastowy

Obrona magiczna: tak

Działanie: Prosty czar ofensywny.

Z palca czarodzieja wylatuje niewielki pocisk w kształcie rozpalonego do czerwoności grotu. Zmierza do celu po linii prostej i eksploduje na pierwszej przeszkodzie. Trafiona osoba otrzymuje k6 obrażeń, które można zwiększyć o k6 za dodatkowe 5 PM (maksymalnie o 3k6, wydając dodatkowo 15 PM).

Hipnoza

Koszt w PM: 15

Modyfikator trudności: 2

Czas trwania: 10 min. (plus 1 min. za dodatkowe 2 PM)

Obrona magiczna: tak

Działanie: Mag może wprowadzić ofiarę w głęboki trans, w którym jest mu ona całkowicie posłuszna

i spełnia wszystkie jego polecenia. Gdy ich nie otrzymuje, stoi bez ruchu z opuszczonymi rękami. Nawet zaatakowana, nie podejmie żadnych działań obronnych. Trans można przerwać przed czasem, wyznaczonym działaniem zaklęcia. Może to zrobić sam czarodziej lub warunki zewnętrzne, np. huk, uderzenie, polanie zimną wodą.

Uśpienie

Koszt w PM: 5

Modyfikator trudności: 2

Czas trwania: 10 min. (plus 2 min. za każdy PM)

Obrona magiczna: tak

Działanie: Zaklęcie spowoduje na ofiarę głęboki sen.

MODLITWY

Modlitwa codzienna

Koszt w PM: żaden

Modyfikator trudności: 1

Czas trwania: stały

Czas rzucania: 5 min.

Obrona magiczna: nie

Działanie: Modlitwa codzienna jest też niezbędna do czerpania Mocy.

Modlitwa o uleczenie

Koszt w PM: 5 (plus 1 za każde k3 żywotności)

Modyfikator trudności: 2

Czas trwania: stały

Czas rzucania: runda

Obrona magiczna: tak (choć zwykle ofiara ją obniża do 0)

Działanie: Leczy rany. Przywraca k6 punktów żywotności i dodatkowe k3 żywotności za każdy 1 PM (liczbę poświęconych PM kapłan deklaruje w chwili rzucania zaklęcia). Nie można w ten sposób podnieść żywotności ponad poziom początkowy.

Modlitwa ochronna

Koszt w PM: 10 (plus 5 za każdą dodatkową osobę)

Modyfikator trudności: 3

Czas trwania: dzień (od wschodu do zachodu)

Czas rzucania: 20 min.

Obrona magiczna: nie

Działanie: Modlitwa będzie chronić przez jeden dzień wymienione przez kapłana osoby (maksymalnie jedna na poziom *modlitw*) przed złym losem. Śmiałowie, którzy mają zostać objęci ochroną, muszą w trakcie dwudziestominutowej inkantacji dotykać duchownego. Stopień trudności przeklinania, rzucania czarów i atakowania chronionych osób wzrasta o 1.

Uwaga: Trudność *Modlitwy ochronnej* wzrasta o 1 za każdą osobę poza samym kapłanem.

Modlitwa ofiarna

Koszt w PM: 5

Modyfikator trudności: 4

Czas trwania: dzień (od wschodu do zachodu)

Czas rzucania: 10 min.

Obrona magiczna: nie

Działanie: Kapłan odprawia modły w intencji zgromadzenia wiernych lub konkretnych osób. Najczęściej traktuje się ją jako część obowiązków kapłana.

Poświęcenie

Koszt w PM: 20

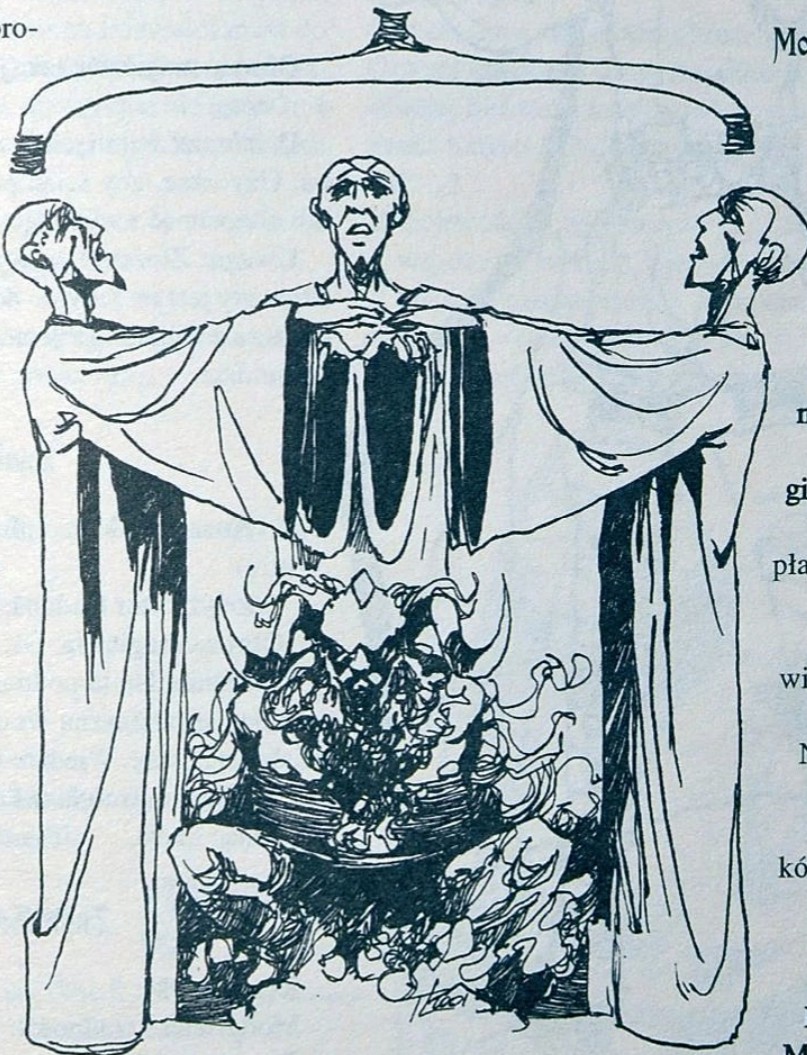
Modyfikator trudności: 6

Czas trwania: tydzień

Czas rzucania: 30 min.

Obrona magiczna: tak, jeśli kapłan chce poświęcić niechętną temu istotę

Działanie: Poświęconą osobę traktuje się jakby znajdowała się pod wpływem *Modlitwy ochronnej*. Poświęcona broń zadaje o k3 obrażenia więcej, a zbroje są bardziej wytrzymałe na ciosy – ich odporność również wzrasta o k3 (rzut k3 wykonuje się tylko raz, w chwili zakończenia modlitwy; uzyskany wynik modyfikuje wartości do końca działania *Poświęcenia*).



Znak Hard

Koszt w PM: 3/5

Modyfikator trudności: 1



Obrona magiczna: tak (jeśli wiedźmin atakuje żywą istotę)

Działanie: Pchnięcie energii w żądanym kierunku. Używane, aby ściąć przeciwnika z nóg (PM 5) lub odepchnąć nadlatujący pocisk (PM 3).

Uwaga: Złożenie znaku nie wymaga akcji, jeśli używany jest on jedynie do zmienienia toru lotu pocisku, ale można go jednak wykorzystać tylko raz w rundzie.

Znak Aksji

Koszt w PM: 5 (plus 5 za każdą dodatkową turę)

Modyfikator trudności: 1

Obrona magiczna: tak

Działanie: Istota poddana działaniu znaku na turę staje się posłuszna woli wiedźmina. Znak Aksji działa przez turę. Wiedźmin musi go podtrzymywać, co pewien czas (runda w każdej następnej turze), poświęcając akcję.

Znak Heliotropu

Koszt w PM: 5

Modyfikator trudności: 2

Obrona magiczna: nie

Działanie: Ten znak pozwala rozproszyć skierowaną w wiedźmina energię, pochodzącą z zaklęć ofensywnych. Nie chroni przed pociskami fizycznymi w rodzaju kamieni czy strzał.

Uwaga 1: Bazowa trudność złożenia Znak Heliotropu zależy od potęgi zaklęcia oraz od tego, jak przeciwnikowi udało się rzucić czar. Liczy się ją w następujący sposób. Do 1/10 PM wydanych na rzucenie zaklęcia (zaokrąglając w górę) dodaje się 1 za każdy sukces w teście magii przeciwnika powyżej wymaganego.

Uwaga 2: Złożenie znaku nie wymaga akcji. Można go jednak wykorzystać tylko raz w rundzie.

Przyjęcie do wspólnoty

Koszt w PM: 5

Modyfikator trudności: 2

Czas trwania: stały

Czas rzucania: 30 min.

Obrona magiczna: nie

Działanie: Dzięki tej modlitwie wybraniec staje się oficjalnym wyznawcą danego bóstwa i jest zobowiązany do przestrzegania zasad wiary.

Koszt w PM: 5

Modyfikator trudności: 1

Obrona magiczna: tak, jeśli atakujemy żywą istotę

Działanie: Z palców wiedźmina promieniuje ciepło, mogące oparzyć, wzniecić ogień lub zalutować kociołek. Znak zadaje k3 obrażenia dotkniętym istotom.

POSTACI

Z poniższych postaci gracze mogą wybrać bohaterów, którymi chcieliby zagrać. Zapewne jedna z osób zechce być wiedźminem. Pozostali mają do wyboru postać barda, maga, kapłanki i wojownika. Oczywiście nie oznacza to, iż w grupie nie może być czarodziejki czy kapłana. Zmiana płci nie będzie trudna.

Wiedźmin

Najpotężniejsza postać w drużynie. To ona winna dowodzić pozostałymi bohaterami.

Rasa: wiedźmin

Cechy

Ko: 4 Po: 5 Si: 3 Zm: 5 Zr: 4 Zw: 5

In: 4 Og: 2 Wo: 3

Żywotność: 32

Rzucanie: 2

Strzelanie: 1

Walka bronią: 4

Walka wręcz: 3

Obrona fizyczna (dystans/bronią/wręcz): 3/8/6

Obrona magiczna (czary/modlitwy/znaki): 2/2/5

Zbroja: Skórzana kurtka ćwiekowana (1).

Broń: Miecz (k6+6), kusza (3k6).

PW: 28

PM: 20

Umiejętności: Akrobatyka 2, gibkość 1, języki: wspólny 2, języki: Starsza Mowa 1, nasłuchiwanie 1, przenikliwość 1, przetrwanie 3, skradanie 2, spostrzegawczość 4, tropienie 3, widzenie w ciemności 2, wigor 3, wspinaczka 2, znaki wiedźmińskie 3.

Znaki: Aard, Aksji, Heliotropu, Igni.

Manewry w walce bronią: Ballestra, cięcie/pchnięcie, parada, piruet, riposta, tempo.

Osobowość: Honor (4), przygoda (3), reputacja (2).

Przeznaczenie: Walka

Śpiewak, trubadur albo skald. Pięknie nuci, układa ballady, podrywa dziewczuchy (lub facetów) i żyje sobie niczym lekkoduch.

Rasa: Człowiek

Cechy

Ko: 2 Po: 2 Si: 1 Zm: 2 Zr: 3 Zw: 2

In: 3 Og: 3 Wo: 2

Żywotność: 26

Rzucanie: 1

Walka bronią: 2

Walka wręcz: 1

Obrona fizyczna (dystans/bronią/wręcz): 1/3/2

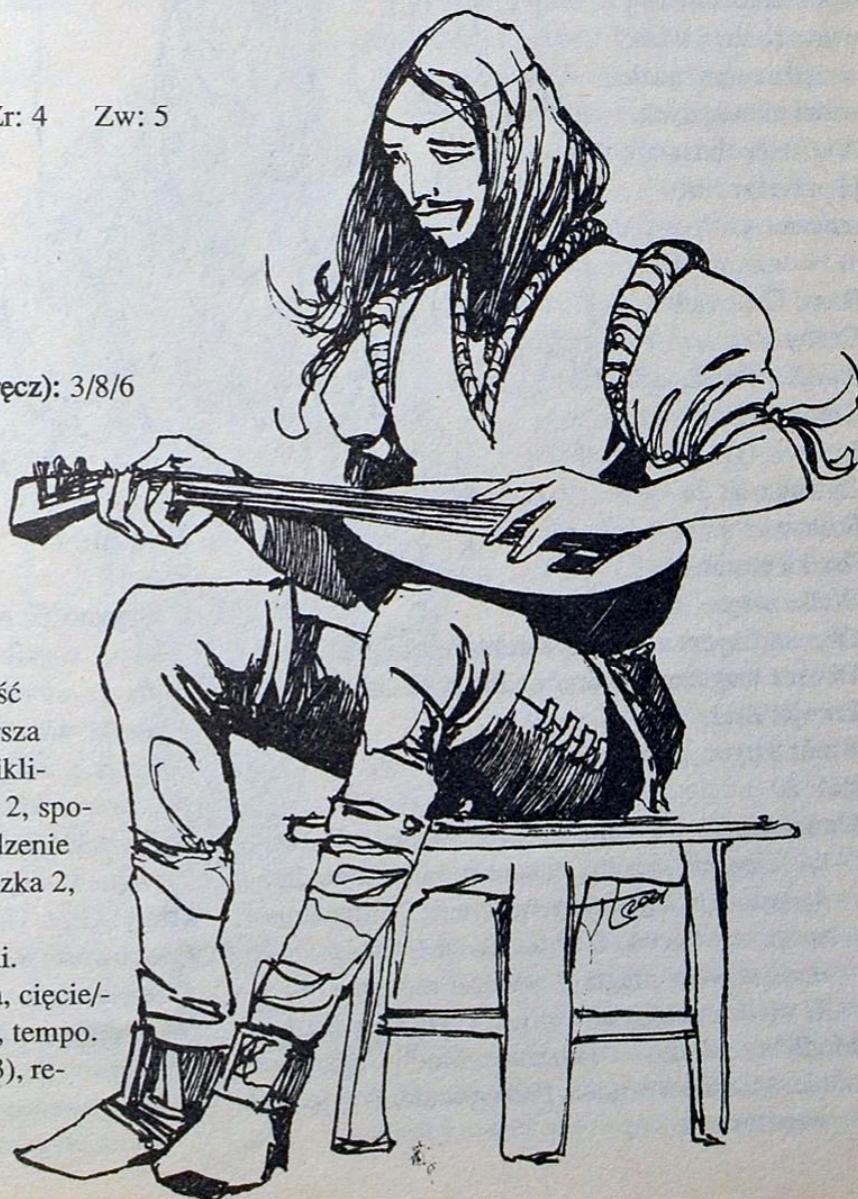
Obrona magiczna (czary/modlitwy/znaki): 1/1/1

Zbroja: Skórzana kurtka ćwiekowana (1).

Broń: Sztylet (k2+3).

PW: 12

Umiejętności: Charakteryzacja 2, czytanie i pisanie: wspólny 2, etykieta 3, języki: wspólny 2, nasłuchiwanie 1, rozmawianie 3, skradanie 1, spostrzegawczość 1, sztuka: układanie poezji 3, wiedza: legendy 2, wiedza: poezja 2, wiedza: rodzinna okolica 1,



wigor 1, wspinaczka 1, występy: gra na lutni 3, występy: śpiew 3.

Osobowość: Przygoda (4), reputacja (3), honor (2).

Przeznaczenie: Bogactwo.

Wypożyczenie:

Buty, inkaust, kilka kopperów, księga z pieśniami (kilka kartek jest wolnych na notatki), lutnia, pióro, przeszywanica, spodnie, sztylet, wams sukienny, worek, zestaw podróży.

Kapłanka

Pobożna kobieta, będąca doradcą i przewodnikiem duchowym. Krzewi wiarę wszędzie tam, gdzie widzi niewiernych. A bóstwa obdarzają ją przeróżnymi mocami.

Rasa: Człowiek

Cechy

Ko: 2 Po: 1 Si: 2
Zm: 2 Zr: 3 Zw: 1
In: 3 Og: 3 Wo: 3

Żywotność: 26

Rzucanie: 1

Walka bronią: 2

Walka wręcz: 1

Obrona fizyczna (dystans/bronią/wręcz): 1/3/2

Obrona magiczna (czary/modlitwy/znaki): 2/6/2

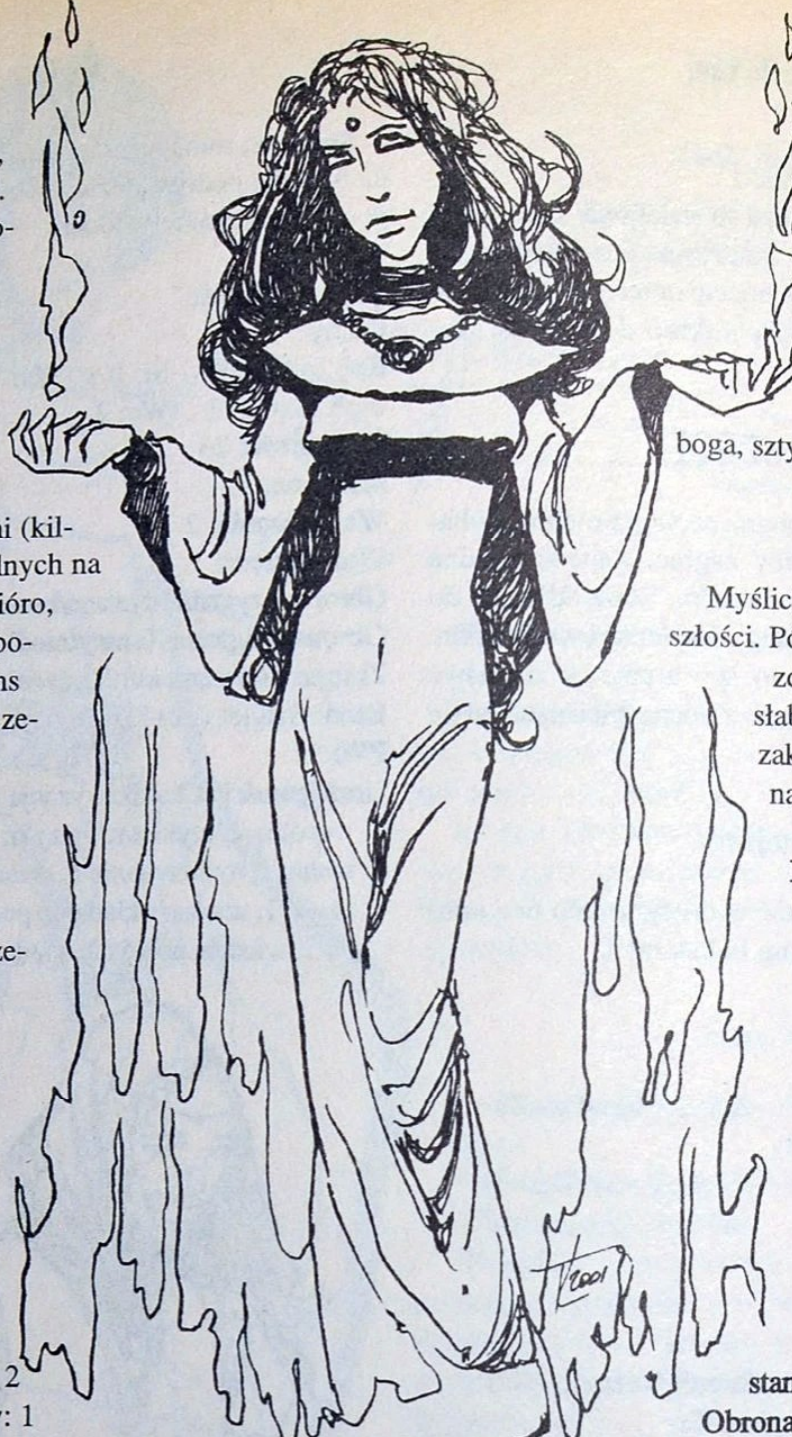
Zbroja: Brak (0).

Broń: Sztylet (k2+3).

PM: 20

Umiejętności: Czytanie i pisanie: wspólny 3, empatia 1, języki: wspólny 2, koncentracja 3, modlitwy 4, nasłuchiwanie 1, przemawianie 2, skradanie 1, spostrzegawczość 1, uzdrawianie 3, wiedza: historia 2, wiedza: magia 2, wiedza: rodzinna okolica 1, wiedza: teologia 3, wigor 1, wspinaczka 1.

Modlitwy: Modlitwa codzienna, Modlitwa o uleczenie, Modlitwa ofiarna, Poświęcenie, Przyjęcie do wspólnoty.



Osobowość: Honor (4), reputacja (3), przygoda (2).

Przeznaczenie:

Władza.

Wypożyczenie: Buty, inkaust, modlitownik, nieco grosiwa, pióro, podręczna apteczka, suknia, symbol boga, sztylet, zestaw wędrowca.

Mag

Myśliciel i mędrzec – w przyszłości. Póki co – zwykły magik, zdolny do rzucenia kilku słabszych i potężniejszych zaklęć. Nie należy go jednak nie doceniać!

Rasa: człowiek

Cechy

Ko: 2 Po: 1
Si: 1 Zm: 2
Zr: 2 Zw: 2
In: 4 Og: 2

Wo: 3

Żywotność: 26

Rzucanie: 1

Strzelanie:

Walka bronią: 1

Walka wręcz: 1

Obrona fizyczna (dystans/bronią/wręcz): 1/2/2

Obrona magiczna (czary/modlitwy/znaki): 6/2/2

Zbroja: Brak (0).

Broń: Brak.

PM: 18

Umiejętności: Alchemia 3, astrologia 2, czytanie i pisanie: wspólny 3, czytanie i pisanie: Starsza Mowa 1, dociekliwość 2, ekonomia 2, geografia 1, języki: wspólny 3, języki: Starsza Mowa 2, koncentracja 3, magia 4, nasłuchiwanie 1, przenikliwość 2, przeszukiwanie 1, skradanie 1, spostrzegawczość 2, sztuka: kaligrafia 2, wiedza: rodzinna okolica 1, wigor 1, wspinaczka 1, zbieranie informacji 2.

Czary: Grot, Hipnoza, Uśpienie.

Osobowość: Reputacja (4), przygoda (3), honor (2).

Przeznaczenie: Walka.

Wypożyczenie: Amulet (10 PM), buty, inkaust, pergaminy, pergaminy, pióro, płaszcz, przeróżne komponenty, różdżka (niemagiczna), spodnie, tuba na pergaminy, wams.

Silny, męzny i uzbrojony. Niebezpieczny w walce, a czasem również skory do jej wszczynania. Pokonanie przeciwnika jest dla niego najważniejsze. Nie liczy się styl, a sukces.

Rasa: Krasnolud

Cechy

Ko: 4 Po: 2 Si: 4 Zm: 1 Zr: 1 Zw: 3

In: 1 Og: 1 Wo: 1

Żywotność: 32

Rzucanie: 1

Strzelanie: 3

Walka bronią: 4

Walka wręcz: 2

Obrona fizyczna (dystans/bronią/wręcz): 2/6/5

Obrona magiczna (czary/modlitwy/znaki): 1/1/1

Zbroja: przeszywanica 1, kolczuga 2, hełm 2, tarcza 1.

Broń: Kusza 3k6, topór k6+8.

PW: 22

Umiejętności: Górnictwo 1, języki: wspólny 1, języki: krasnoludzki 1, kupiectwo 1, rzemiosło: płatnerstwo 1, szacowanie 1, taktyka 1, unieszkodliwianie pułapek 1, widzenie w ciemności 3, wigor 1.

Manewry bronią: Cięcie/pchnięcie, balista, finta, parada, riposta.

Osobowość: Przygoda (4), reputacja (3), honor (2).

Przeznaczenie: Heros.

Wypożyczenie: Buty, derka, garniec gorzałki, hełm, kolczuga, kusza, lina, plecak, płaszcz chroniący przed deszczem, pochodnie, prowiant na tydzień, przeszywanica, spodnie, tarcza, topór, zestaw wędrowca.

PRZYGODA

UWAGA: Informacje zawarte na następnych stronach są przeznaczone wyłącznie dla prowadzącego, czyli dla Bajara. Jeśli będziesz graczem, NATYCHMIAST przestań CZYTAĆ ten tekst, gdyż popsujesz zabawę sobie i innym.

ROLA BAJARZA

Bajarz jest sędzią, a więc określa (w oparciu o zasady), czy działania bohaterów odniosły oczekiwany skutek. Z jego zdaniem gracze nie powinni polemizować.

Ponadto Bajarz opisuje graczom świat, w którym żyją ich postaci. Musi więc udzielać odpowiedzi na wszystkie pytania graczy – co widzą, czują, słyszą ich bohaterowie. W tekście przygody znajdują się opisy, które ułatwią rozwiązanie tego problemu. Warto jednak opisywać wszystko ciekawiej i dokładniej, niż uczyniliśmy to my. Wszak książki Andrzeja Sapkowskiego opierają się właśnie na pięknie języka.

Ponieważ Bajarz „odpowiada” za cały świat poza bohaterami graczy, musi on poznać ich zamiary; dopisać się, czego pragną dokonać. Powinien reagować na zachowania graczy i być elastyczny. Nie może wpływać na ich decyzje, jeżeli popełniają błąd. Ma za to prawo zachęcić ich – subtelnymi wskazówkami – do podążenia w wybranym przez siebie kierunku. W końcu to on odpowiada za rozwój wydarzeń i on je przedstawia. Pilnuje również, by opowieść rozwijała się zgodnie z przewidywaniami...

POTWÓR Z GROTY

Prolog

Temeria, roku 1244, rządzona twardą ręką króla Foltesta, była bogatą i spokojną krainą. Cała rzecz zdarzyła się właśnie tam, o dwa dni drogi od wielkiego miasta Maribor, u podnóża gór Mahakamu. Dopiero cztery dni mijały od święta Velen, a w powietrzu czuć było już zapowiedź zimowych mrozów.

Błotnistą drogą, przez ciemny, stary las podążało czterech wędrowców. Nie wyglądali jak kupcy, nie przypominali także chłopów, wracających do chałup po dniu ciężkiej pracy. Chyba nie byli to też rozbójnicy, choć z daleka można było ich z nimi pomylić.

Jasnowłosa kobieta odziana w zielone, obcisłe spodnie i takiż kubrak, całkiem nieźle uwydatniające kuszące wypukłości. Czarnobrody krasnolud, dźwigający pokaźny topór i ciężki wór przerzucony przez ramię. Niewysoki człowieczek, pstrokato ubrany i pobrzękujący na podniszczonej lutni. I milczący mężczyzna, odziany w czerń, z mieczem przewieszonym przez plecy. W jego ruchach było coś niehumanicznego, jakby kociego; przypominał drapieżnika w każdej chwili gotowego do morderczego



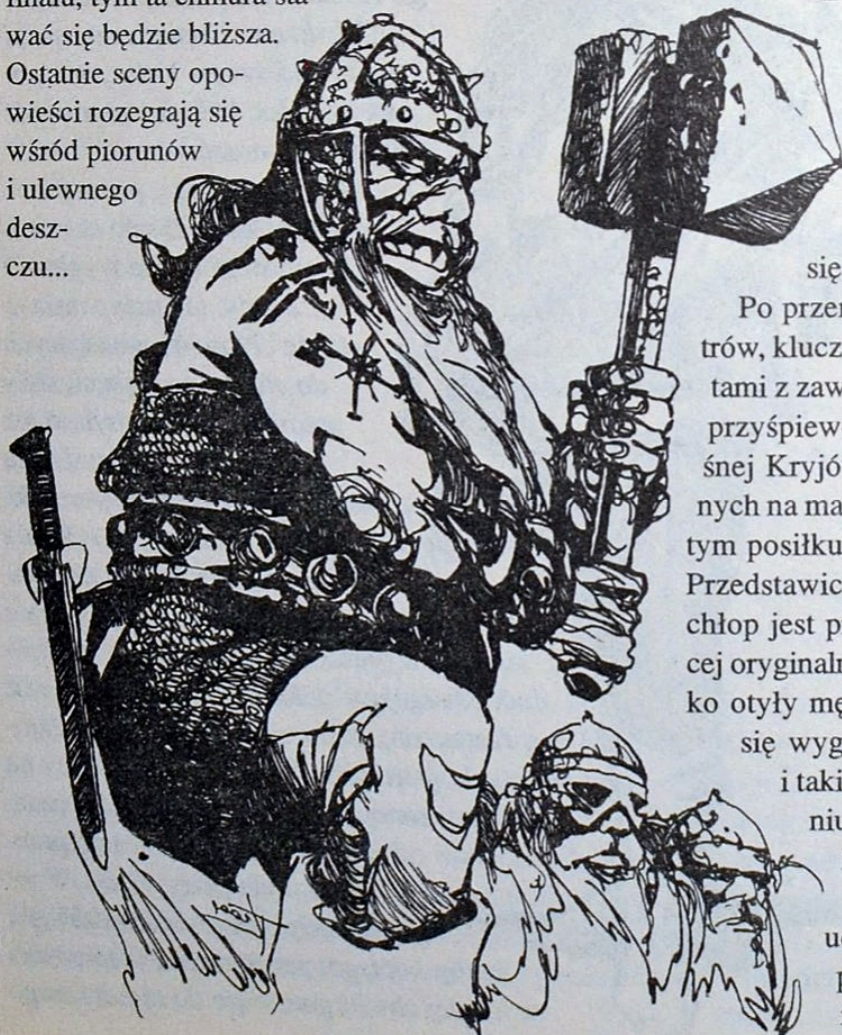
skoku. Szedł z pochyloną lekko głową, a gdy cza-
sem ją unosił, widać było wyraźnie jego niesamo-
wite oczy, o źrenicach czerwonych niczym krew.
Zbliżał się wieczór. Ptaki, zmęczone śpiewaniem,
stopniowo cichły. Chłód wrzesniowego, późnego po-
południa wdierał się powoli za ubrania wędrowców.
Tak, ci wędrowcy, to właśnie wy.

Oto sposób, w jaki możesz rozpocząć swoją opo-
wieść, Bazarzu. Nie musisz przytaczać dokładnie po-
wyższych słów. Wystarczy abyś oddał nastrój chwi-
li, tak by gracze dokładnie wyobrazili sobie gdzie
i kiedy się znajdują. Dobrze, abyś użył akompania-
mentu jakiejś spokojnej, nieco ponurej muzyki. Od-
powiednio dobrany podkład czasem potrafi być lep-
szy od znakomitego opisu. Gra wiele też zyska, jeśli
ozdobisz ją prawdziwymi odgłosami przyrody.

W poniższej przygodzie, od czasu do czasu będzie
się pojawiał stylizowany na opowiadanie tekst pisa-
ny kursywą, taki jak powyższy. Jego zadaniem to
przekazanie ci właśnie owego nastroju chwili – tak
abyś za pośrednictwem własnych słów mógł podzie-
lić się nim z graczami.

I jeszcze ostatnia rada. Akcja przygody zapewne
zmierzać będzie do jakiegoś dramatycznego finału.
Oto prosty trik, który znakomicie odda wzrastające
napiecie. Niech na początku przygody bohaterowie
ujrzą zbliżającą się burzową chmurę. Im bliżej będzie
finału, tym ta chmura sta-
wać się będzie bliższa.

Ostatnie sceny opo-
wieści rozegrają się
wśród piorunów
i ulewnego
desz-
czu...



Nagle drzewa ożyły. Po obu stronach drogi wę-
drowcy dostrzegli ruch. Zza pni i zarośli wychy-
li mężczyźni, ubrani w łachmany. Kilku z nich mia-
ło łuki, większość trzymała okute pałki. Ostatni zza
przydrożnego wiązu wylał dziwnie wyglądający
człowiek. Niewysoki, w brązowej koszuli i czarnych
portkach, nieco wytartych na kolanach. Na głowie
miał wysoką, czarną czapę, bardziej niż nakrycie gło-
wy przypominającą sztywną kieckę, odwróconą do
góry nogami.

– Nazywają mnie Yanos, Pan Grycholckich Gór,
a to moja Wesoła Zgraja. A wy kim jesteście?

Tak, ten ruch wokół drużyny, to cała masa zbiorów
czyhających w krzakach. Yanos będzie kontynuował:

– Zabieram bogatym, oddaje biednym. Zatem
gdzie wasze pieniądze?

Jeżeli tylko bohaterowie nie zaatakują Yanosa (co
rozzłościłoby go niebywale), wszystko będzie w po-
rządku. Jego Wesołą Zgraję, w liczbie trzydziestu
chłopa, nie skrzywdzi grupy, szpikując ją trzymanymi
na cięciwach strzałami. Gdy awanturnicy odda-
dzą już swoje sakiewki, zapewne pustawe, Yanos ku
ich zaskoczeniu, zwróci je, po czym uśmiechnie się
szeroko, pokazując poszczerbione zęby i zawoła:

– Wyglądacie mi na biednych. Cóż, zatem nie mo-
gę nic wam zabrać, ale za to mogę ofiarować swo-
ją gościnność. Zapraszam was tedy na wesołą bie-
siadę, wraz z moją, nie mniej Wesołą Zgraję.

Z lasu wyszczerzą się do bohaterów gęby
trzydziestu paru „zgrajowiczów” Daj
do zrozumienia graczom, że odmowa
zakończy się zaprowadzeniem na bie-
siadę siłą. Wiedz też, że Yanos nie jest
tak miłym osobnikiem, za którego
stara się uchodzić. Już niedługo gracze
się o tym dość boleśnie przekonają...

Po przemierzeniu mniej więcej dwóch kilome-
trów, klucząc przez coraz ciemniejszy las (momen-
tami z zawiązanymi oczyma) i słuchając wesołych
przyśpiewek Zgrai, nasi bohaterowie dotrą do Le-
śnej Kryjówki Yanosa: kilku szafasów postawio-
nych na małej polanie. Tutaj, przy wieczornym, su-
tym posiłku poznają osobę, mieniającą się Chłopem
Przedstawicielem. Jak można się spodziewać, ów
chłop jest przedstawicielem pobliskiej wsi, noszą-
cej oryginalną nazwę Sucha Woda. To zażywny, lek-
ko otyły mężczyzna. Lat ma ze czterdzieści, stara
się wyglądać godnie, mimo lnianej koszuliny
i takichże portek. Godności, w jego mniema-
niu, dodają mu pokaźne, ciemne wąsy, lek-
ko siwiejące.

Podczas biesiady, jednemu z BG,
uda się podsłuchać rozmowę, jaką prze-
prowadzą ze sobą Chłop Przedstawiciel
i Yanos. Z rozmowy tej jasno wynika, że

chłop prosił herszta rozbójników o pomoc, w jakiejś bardzo ważnej sprawie. Yanos odmówił. Obmyśle nie całego dialogu pozostawiam Tobie, drogi Bajarzu. Po przeczytaniu całej przygody na pewno się zorientujesz, co mogło zostać wtedy powiedziane. Pamiętaj jednak, że BG nie wiedzą, o co dokładnie Chłop prosił Yanosa. Chwilę po tej rozmowie, Chłop zwróci się do BG. Bardzo dyskretnie poprosi ich o spotkanie w pewnej Ważnej Sprawie, pół kilometra na północ od obozowiska, przy miejscu zwanym Srebrnym Wodopojem (dokładnie opisze drogę). Szeptem ostrzeże ich, aby udali się tam po kryjomu i to szybko, gdyż tu czeka ich wielkie niebezpieczeństwo. Gracze prawie na pewno się skuszą. Chłop, aby ich dodatkowo zachęcić, zawsze może wspomnieć o sporej sumce pieniędzy, która jest do zarobienia (szczegóły zachowa na później).

Srebrny Wodopój

Chłop Przedstawiciel od razu przejdzie do rzeczy. Zapytany o Yanosa może, ale nie musi, opowiedzieć o grożącym z jego strony niebezpieczeństwie (patrz ramka „Wesoła Zgraja Yanosa”). Zapytany zaś o wspomnianą ważną sprawę, bez ogródek poprosi o pomoc. Szybko, drżącym z emocji głosem opowie, jak to zły (choć bliżej nieokreślony) Potwór z Groty porwał jego niewinną córkę Lelinkę i wysłał mu list (podpisany właśnie „Potwór z Groty”), w którym grozi, że ją pożre – jak widać, wieśniak jest piśmienny! Z konsumpcji złoczyńca zrezygnuje tylko, gdy otrzyma pieniądze przygotowane na posag dla dziewczyny. Lelinka miała być wydana za drwała Juliana z sąsiedniej wsi Twardechłopy. Rozmówca bohaterów (przedstawi się w końcu jako Kuśtyk) przygotowywał się właśnie do wyprawienia weseliska, kiedy Lelinka zniknęła... Chłop dojrzał, że wśród postaci przebywa wiedźmin (lub jakkolwiek wojownik) i właśnie zwrócił się do niej o pomoc. List ma przy sobie. Stoi w nim: „Jeśli nie oddasz mi całego posagu do piątego dnia Velen, twoja córka zostanie pożarta. Potwór z Groty”.

Bohaterowie bez trudu zorientują się, że jest to chyba tylko fragment listu. (Górna część kartki jest oderwana). Na związane z tym pytania Kuśtyk, odpowiadać będzie wymijająco. „Nic nie wiem. Karta musiała tak wyglądać już przed wysłaniem. Kto wie, co robią potwory z listami?”. Dla bystrzejszych graczy sprawa będzie pewnie dosyć podejrzana. Potwory raczej nie pisują listów, w dodatku z żądaniem okupu. Nie tłumacz tego, Bajarzu, graczom. Powinni sami na to wpaść. Jeśli nie? Ich problem. Piąty dzień Velen, to właśnie dzień jutrzejszy. BG mają zatem trochę czasu, by coś zrobić. Chłop zaproponuje im 200 orenów (spora kwota), jeśli sprowadzą córkę

Wesoła Zgraja Yanosa

To miejscowa mafia. Yanos rzeczywiście zabiera bogatym, ale też i biednym. Zmylić może to, że ostatnio naprawdę hojnie sypnął złotem wieśniakom z Suhej Wody. Chce przychylnie nastawić do siebie mieszkańców tych okolic. Król Foltest zdecydował bowiem, iż będzie tędy prowadzić właśnie budowany, nowy trakt do Mahakamu. Yanos planuje nieźle obłowić się kosztem mających nim przejeżdżać kupców. A do tego, musi zainstalować się tu mocno i na stałe. Już wcześniej bywało, że Wesoła Zgraja płaciła suchowodzianom. Były to jednak niewielkie sumy, zapłata za jedzenie i wprowadzenie w błąd żołnierzy okolicznego feudała, pana Grizmola, bardzo chcącego wykończyć rozbójnika. U mieszkańców wsi Yanos czasem też upłynniał zrabowane dobra „Góry Grycholckie” to tylko nazwa pobliskich skałek, nie wiele wspólnego z właściwymi górami. Kiedy Yanos zobaczył postacie graczy, wcale nie uznał ich za biednych, tylko za niebezpiecznych. Zamiast walczyć, postanowił trochę ich nastraszyć, potem udać przyjaciela, zabrać na ucztę, a śpiących zabić i ograbić.

żywą. Pozwól bohaterom pokręcić się po okolicy, by sami zdecydowali gdzie teraz pójść i co zrobić. Poniżej znajdują się opisy miejsc, do których mogą trafić (o tym, jak do nich dojść, może opowiedzieć im Kuśtyk). Bohaterowie mogą więc udać się bezpośrednio do Groty, przeszukać dom Chłopa Przedstawiciela itp. Wypadki potoczą się torem przewidzianym w scenariuszu dopiero dnia następnego, po tym jak BG odwiedzą Grotę.

Co stanie się w legowisku Potwora z Groty?

Nie zdziw się, kiedy „drużynowy” wojownik zdecyduje wejść tam samotnie. Wszak towarzysze mogą mu przeszkodzić w ewentualnej walce. Zapewne będzie przekonany, że to wszystko jest wielką mistyfikacją i uczestniczy w jakiejś farsie, ale...

Odór był wszędzie. Znał go. To mantikora. Mogła się chować gdziekolwiek. Prawdopodobnie zaatakuję, skacząc ze skalnej półki. W tej cholernej grocie było ich sporo. Ale on wiedział, co wtedy zrobić. Jego zmysły działały jak u zwierzęcia. Sam też nie był człowiekiem. Ciekawe, kto w tej walce ma większe,

moralne prawo, aby przeżyć? On, czy głodna bestia? Jego medalion zachowywał się dziwnie. Drgał leciutko, ale mantikora pobudza go zwykle nieco silniej... Z boku. Świst. Wyuczony odruch. Błysk

ostrza. Przed wiedźminem upadł człowiek. Pewnie zabity. Na jego barkach wisi skóra od dawna martwego potwora. Pomyłka.

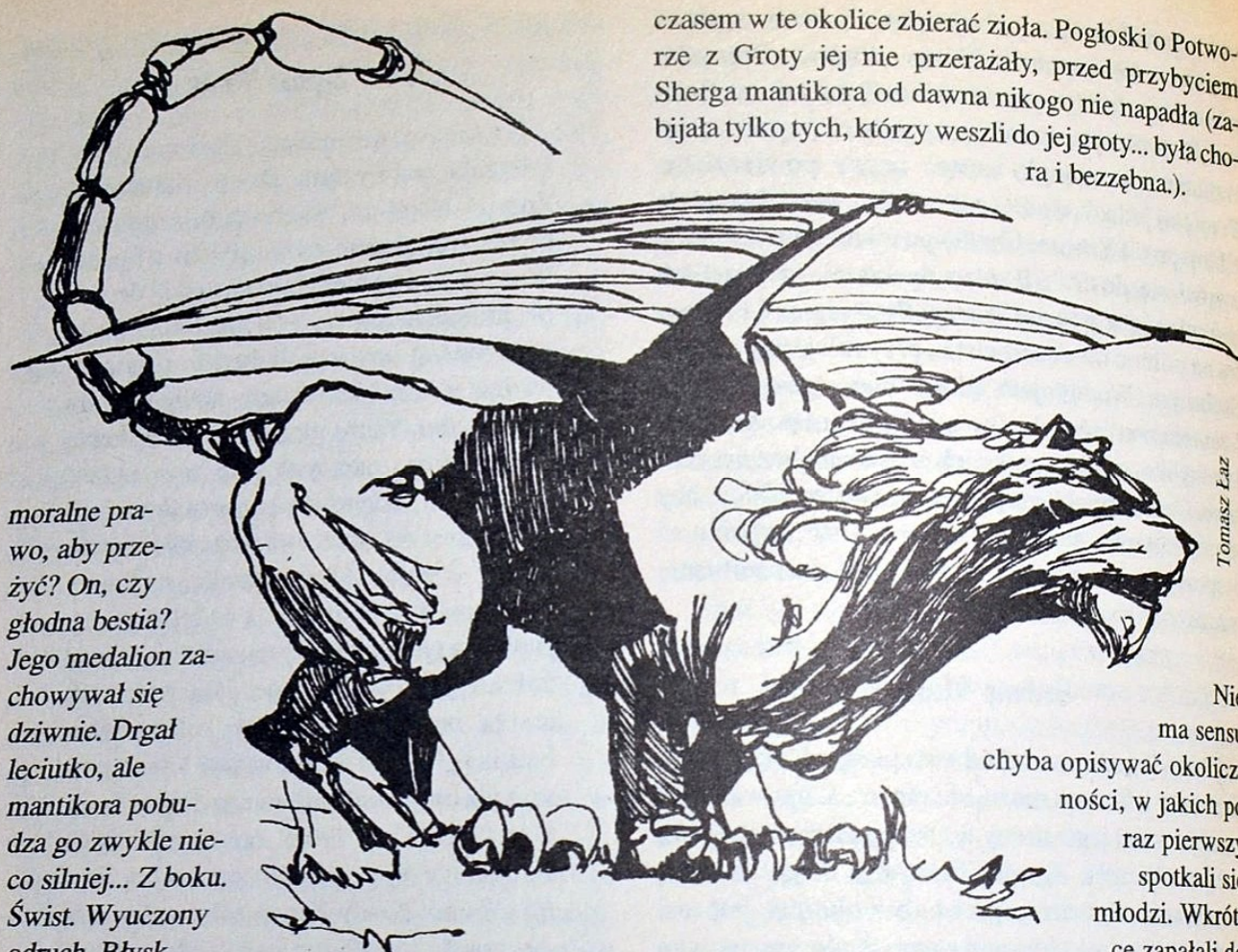
Co w tym czasie stanie się na zewnątrz?

Do reszty śmiałków powolutku i ostrożnie podchodzi młoda kobieta. Całkiem ładna, choć zbyt pucułowata. Nie okazując strachu, zapyta ich, na co czekają. Gdy dowie się o wojowniku w grocie, zacznie krzyczeć. Będzie usiłowała dotrzeć do jaskini. Czy BG ją powstrzymają, czy nie – ich sprawa. Dziewczyna to Lelinka, córka Kuśtyka. Biegnać, będzie wołać przerażonym głosem: „Nie zabijaj go, to nie potwór.... Nie zabijaj go”. Oczywiście, nie zdąży...

Czas na kilka wyjaśnień

Osobnik z groty nie umarł. Jest tylko ciężko ranny. Jeśli BG pomogą go opatrzyć, Lelinka płacząc opowie im zaskakującą historię. Grotę zamieszkiwała kiedyś mantikora, stara i schorowana. Po ciężkiej walce z półelfem Shergiem (bo tak się nazywa ów ranny) biedaczka wyzionęła ducha. Sherg należał do Wesołej Zgrai, jednak gdy po „niewielkim” zatargu z Yanosem musiał ją opuścić, postanowił działać na własną rękę. Przebrany za mantikorę znienacka napadł podróżnych. Traf chciał, że Lelinka przychodziła

czasem w te okolice zbierać zioła. Pogłoski o Potworze z Groty jej nie przerażały, przed przybyciem Sherga mantikora od dawna nikogo nie napadła (zabijała tylko tych, którzy weszli do jej groty... była chora i bezzębna.).



Tomasz Łaz

Nie ma sensu chyba opisywać okoliczności, w jakich po raz pierwszy spotkali się młodzi. Wkrótce zapalali do

siebie gorącą miłością, przy której wszystko, co dotąd się zdarzyło, przestało mieć dla nich znaczenie. Pół roku później ojciec Lelinki postanowił wydać ją za bogatego gospodarza, Juliana z Twardychchłopów, mając nadzieję, że i jemu skapnie coś z majątku zięcia. Sherg i Lelinka wpadli w rozpacz, a następnie postanowili oszukać Kuśtyka. Napisali do niego list, w którym jako Potwór z Groty nakazywali oddać cały posag panny. W przeciwnym razie bestia miała pożreć Lelinkę, a pobliski feudał, pan Grizmol, dowiedzieć się o dokonanej przez Kuśtyka kradzieży jego złota. Fragment traktujący o owym niecnym uczynku

Chłop Przedstawiciel

Ktoś na kształt sołtysa. Jednak słowo „sołtys” jakoś nigdy mu się nie podobało, zarządził więc, aby mówiono na niego „Chłop Przedstawiciel”. Naprawdę nazywał się Kuśtyk, a jego rodzina od lat należała do najbogatszych we wsi. Za młodu służył na zamku pana Grizmola, ma niemal wolny wstęp do twierdzy. Gdy pewnego razu bardzo zadłużył się u lichwiarza Yanosa, aby oddać pieniądze, ukradł sporą sumę ze szkatuły pana Grizmola.

został przez chłopą oderwany. (Można go było znaleźć w jego domu). Dzięki okupowi, Lelinka i Sherg zdobyliby pieniądze na podróż do Mariboru i otwarcie tam karczmy.

Co teraz?

Lelinka poprosi bohaterów, by jej pomogli wydobyc od ojca pieniądze – a przede wszystkim sprowadzili ze wsi wiedźmę znachorkę. Jeżeli będą bardzo grymasili, dziewczyna obieca im część posagu, przeszło 300 orenów. Dokładne czyny bohaterów, zależą właściwie tylko od pomysłowości graczy. Lelinka poprosi naszych śmiałków, by opuścili grootę. Chce przez jakiś czas pobyć ze swym ukochanym sama.

Gdy bohaterowie będą się głowić nad rozwiązaniem problemu, kilka godzin później nastąpią pewne dziwne wydarzenia. Pamiętaj Bajarzu, by wprowadzić je wtedy, kiedy uznasz to za stosowne. To opowieść, a nie raport z kalendarza.

Dzikie elfy

Od roku już elfia grupa Owaine'a poszukiwała Aymenu. Ten nikczemny półelf, zanim uciekł, zabił jego najlepszego przyjaciela, Tilena. Owaine musiał być głupi, wierząc, że Aymenu będzie walczył u jego boku. Nabierał go od samego początku. O co dokładnie chodziło łajdakowi, Owaine nie wiedział. Nawet nie chciał się dowiadywać. Dorwie go za wszelką cenę. Nawet jeśli będzie musiał zabić tych małych dh'oine.

Owaine, przywódca grupy dzikich elfów z Brakilonu, dowiedział się od dwójki złapanych dzieci (z Suchej Wody) o tym, że w pobliżu wsi przebywa półelf o wyglądzie pasującym do rysopisu Aymenu. Według ich słów to rozbójnik z bandy Yanosa. Powiedzieli mu też, że herszt Wesołej Zgrai pomaga chłopom z Suchej Wody (dzieciom czasem opowiada się takie bajki). Owaine wysłał wiadomość do wsi. Stoi w niej żądanie, aby wieśniacy zawiadomili swego przyjaciela, Yanosa, że jeśli ten do zachodu słońca (lub do brzasku... zależy od Ciebie, Bajarzu) nie wyda mu półelfa o imieniu Aymenu – zabije dzieci. Prerażeni chłopcy zwrócą się o pomoc właśnie do naszych bohaterów, przebywających akurat w pobliżu. Od razu się domyślą, że chodzi o Sherga...

Kto jednak mówi prawdę? Czy członkowie grupy pójdą porozmawiać z elfami? Albo z panem Grzmolem? A może zwrócą się o pomoc do Zgrai Yanosa? Możliwości jest wiele, a każda historia opowiedziana graczom – prawdziwa. Każda na swój sposób smutna i wesoła. Tylko od sumienia graczy zależy, jak ostatecznie postąpią. Muszą też pamiętać,

Sherg/Aymenu

Półelf zabójca. Do grupy Owaine'a dołączył tylko po to, aby wykonać zlecenie. Ktoś po prostu zapłacił mu za zabójstwo Telina. Po ucieczce od dzikich elfów, znalazł miejsce wśród Wesołej Zgrai. Po tym, jak próbował okraść Yanosa, ten wyrzucił go z kompanii (to znaczy próbował zabić, ale mu się nie udało). Aymenu ukrył się w jaskini Potwora z Groty, wierząc, iż tam nikt nie będzie go szukał. Niestety, wpierszyć musiał walkę z – co prawda starym – ale jednak prawowitym właścicielem jaskini. Podczas częstych wypadów na trakt pod przebraniem potwora, zauważył młodą Lelinkę zbierającą zioła. A że była piękna i słodka... zakochał się w niej od razu.



że czas mija nieubłaganie. W grocie wykrwawia się Aymenu, Grulin dał termin do zachodu słońca, Yanos nie podaruje sobie tak łatwo kasków, które uciekły z jego kolacji. Chłopi proponują naszym bohaterom wysokie wynagrodzenie za odzyskanie dzieci. Czy zatem wygra chciwość? Czy ważniejsze będzie to, że ludność Suchej Wody zaproponowała im więcej niż Lelinka? Pamiętaj Bajarzu, że Aymenu bardzo kocha Lelinkę i w żadnym wypadku nie będzie się chciał oddać w ręce elfów.

W tej przygodzie żadna z postaci graczy nie musi zginąć. Nie powinno się do tego dojść! Jakkolwiek śmiałkowie rozwiążą zaistniały problem, powinni mieć przekonanie, że nie zrobili wszystkiego. Możliwe, że graczom nie uda się uratować żadnej z osób. Pójdą dalej, ale na zawsze zapamiętają, że są winni śmierci kilku nieszczęśników.

Oto skrótowe współczynniki postaci tła. Mogą się one przydać Bajarzowi, jeśli bohaterom graczy przyjdzie do głowy walczyć.

Typowy zbir ze Zgrai

Ko: 2 Po: 2 Si: 3 Zm: 2 Zr: 1 Zw: 3
In: 1 Og: 1 Wo: 1
Żywotność: 26
Rzucanie: 2
Strzelanie: 1
Walka bronią: 2
Walka wręcz: 2
Obrona fizyczna (dystans/bronią/wręcz): 2/4/4
Obrona magiczna (czary/modlitwy/znaki): 1/1/1
Zbroja: Przeszywanica 1, hełm 2.
Broń: Maczuga k3+6, łuk krótki (k6+1).

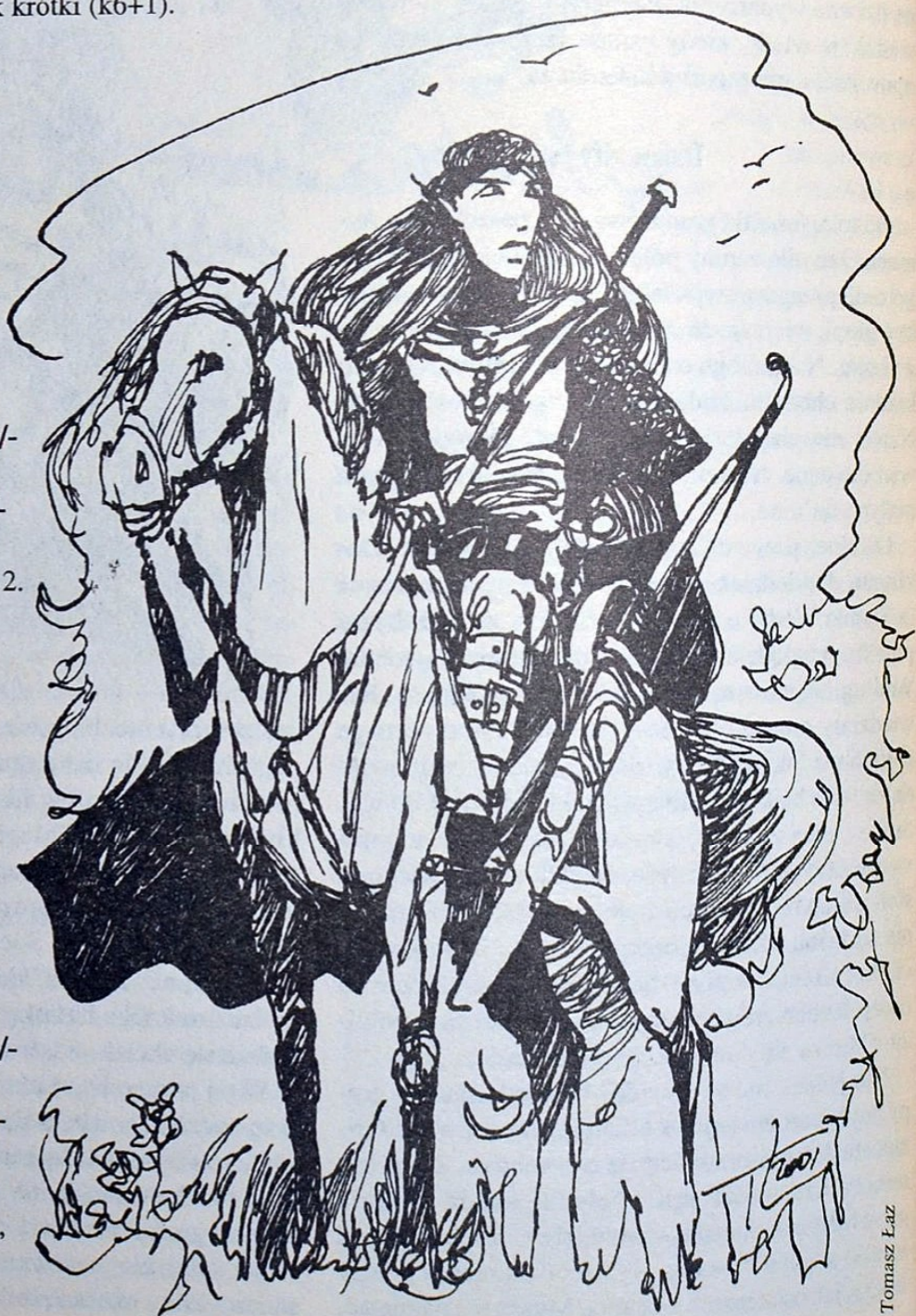
Yanos

Ko: 2 Po: 2 Si: 4
Zm: 3 Zr: 2 Zw: 4
In: 3 Og: 2 Wo: 2
Żywotność: 26
Rzucanie: 1
Strzelanie: 3
Walka bronią: 3
Walka wręcz: 2
Obrona fizyczna (dystans/-bronią/wręcz): 2/5/4
Obrona magiczna (czary/modlitwy/znaki): 1/1/1
Zbroja: Skórznia 1, hełm 2.
Broń: Miecz długi k6+8.

Typowy dziki elf

Ko: 2 Po: 4 Si: 1
Zm: 3 Zr: 3 Zw: 4
In: 2 Og: 3 Wo: 2
Żywotność: 26
Rzucanie: 1
Strzelanie: 4
Walka bronią: 3
Walka wręcz: 1
Obrona fizyczna (dystans/-bronią/wręcz): 2/5/3
Obrona magiczna (czary/modlitwy/znaki): 1/1/1
Zbroja: Brak.
Broń: Łuk długi (2k6+1), miecz (k6+2).

Ko: 3 Po: 3 Si: 2 Zm: 3 Zr: 2 Zw: 4
In: 4 Og: 2 Wo: 3
Żywotność: 29
Rzucanie: 1
Strzelanie: 3
Walka bronią: 4
Walka wręcz: 1
Obrona fizyczna (dystans/bronią/wręcz): 2/6/3
Obrona magiczna (czary/modlitwy/znaki): 1/1/1
Zbroja: Brak (0).
Broń: Łuk długi (2k6+1), miecz (k6+4).



QUENTIN 2001

Oto wyniki trzeciej edycji konkursu na najlepszy scenariusz do gry fabularnej **Quentin 2001**, organizowanego jako cykliczna impreza towarzysząca konwentowi **Krakon**.

Na konkurs nadesłano osiemnaście prac, z czego jedna nadeszła dzień po terminie przyjmowania prac i przez jurorów nie była brana pod uwagę. W tym roku Kapituła głosowała dwukrotnie: Podczas pierwszego, wstępnego głosowania jurorzy wybrali pięć prac, które zostały nominowane do nagrody, a ich autorzy otrzymali zaproszenia na konwent. Następnie spośród pięciu utworów godnych uwagi wybrano trzech zwycięzców konkursu.

Kapituła po długich obradach postanowiła przyznać statuetkę **Quentina** **Krzysztofowi Piskorskiemu** za scenariusz „Krzyk kamienia”, najlepiej spełniający wszystkie wymagania konkursu i najbardziej wszechstronnie dopracowanego. Drugie miejsce zajął **Michał Sołtysiak** i jego tekst „Nowy mir na wyspie róż”, wyróżniający się wysokimi walorami językowymi i bardzo dobrze opracowanymi postaciami przeznaczonymi dla graczy. Trzecia lokata przypadła **Marcinowi Blacha** za scenariusz „Wszyscy ludzie Syndykatu albo Dzień dobry, Atlantydo!”.

Ogólny poziom prac nadesłanych na konkurs w tym roku był stosunkowo wysoki, mamy jednak nadzieję, że autorzy nie spoczną na laurach i będą nadal doskonalili swoje umiejętności. Połowa tekstów spoza nominowanej piątki jest poprawna, jednak nie wybija się ponad przeciętność, natomiast reszta to prace obarczone wieloma brakami, naszym zdaniem

świadczące, że przed autorami jeszcze sporo pracy nad warsztatem literackim. Pamiętajcie jednak, że nie chcemy nikogo zniechęcać – każdy z Was ma szansę zająć wysokie miejsce pod warunkiem, że nie zaniecha pracy nad sobą i będzie uparcie dążył do obranego celu. Zapraszamy Was do udziału w następnej edycji konkursu, tak, jak i wszystkich innych autorów – znanych nam i nie znanych, debiutujących i doświadczonych. Mamy nadzieję, że nas nie zawiedziecie.

Na koniec musimy nadmienić, że dwie przygody miały nieregulaminową objętość, zostały one jednak przez jurorów wyjątkowo wzięte pod uwagę – pragniemy jednak zaznaczyć, że wyjątek ten uczyniliśmy wyłącznie z uwagi na dobro konkursu, nie chcąc zniechęcać jego uczestników. W przyszłości prace nie spełniające tego wymogu będą bezwzględnie odrzucane, bowiem biorąc je pod uwagę wyrzadzilibyśmy wielką krzywdę autorom, którzy dołożyli mnóstwo starań, aby ich przygody zmieściły się w wyznaczonym limicie. Nie każdy się dobrze czuje, musząc się zmieścić w takich ograniczeniach i nie każdy tekst można skrócić, ale bez wątpienia ten, kto wykaże się kunsztem literackim i zdoła bez szkody skrócić długi scenariusz, tym bardziej uczyni swą pracę godną uwagi.

Wybrane opinie członków kapituły i szczegółowe podsumowanie tegorocznego konkursu ukaże się w najbliższych numerach „Magii i Miecza”.

Sekretarz Kapituły Konkursu Quentin

Łukasz M. Pogoda



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

Wasze sklepy:

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

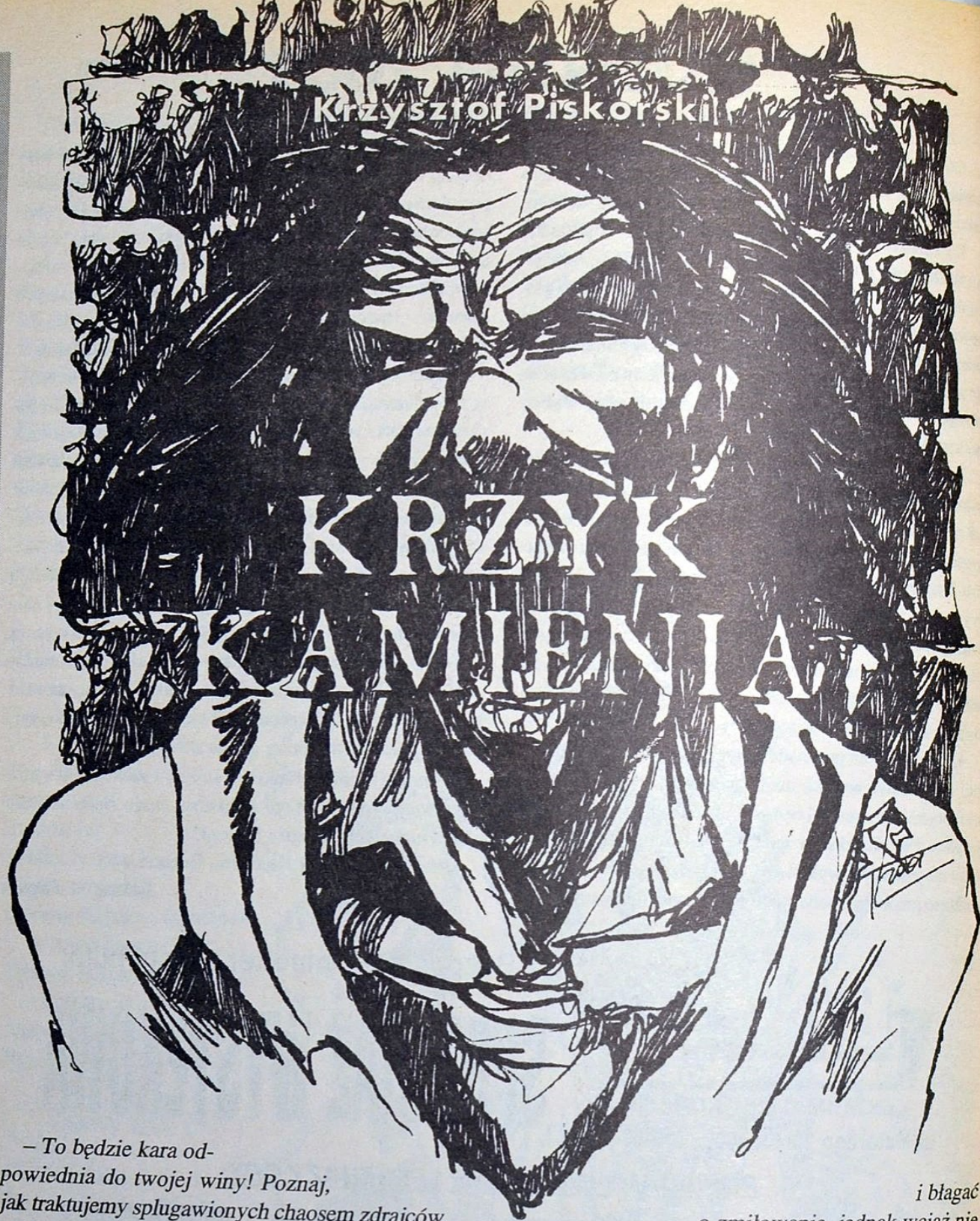
FANTASY SHOP - Kraków, pl. Wolnica 13 (przy ul. Krakowskiej), tel. (012) 430-57-27 w. 11

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

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

145
MIM
LIPiec-Sierpień 2001

Krzysztof Piskorski



– To będzie kara od-
powiednia do twojej winy! Poznaj,
jak traktujemy splugawionych chaosem zdrajców.

Nie potrafisz odpowiedzieć. Gardło ściska ci strach.
Szarpiesz rękoma, lecz mocno związany sznur wpija
się tylko głębiej w nadgarstki. Murarze już przyszli,
czekają na znak. Nie. To nie może się tak skończyć.
Nie mają prawa! Wysoki, w szarym płaszczu i ćwie-
kowanym kaftanie, patrzy na ciebie z obrzydzeniem.
Odwraca się do starca odzianego w magowskie szaty.

– Najchętniej własnoręcznie bym go wypatroszył.
Wystarczy mi jednak, jeśli przez najbliższe dni bę-
dę słuchał jego jęków.

Kapłan Sigmara podchodzi do wnęki z kadzideł-
kiem i zaczyna odprawiać egzorcyzmy. Miotasz się
bezsilnie, ale twoje nogi przykuto krótkimi łańcu-
chami do ściany. Mógłbyś najwyżej paść na kolana

i błagać
o zmiłowanie, jednak wciąż nie
potrafisz otrząsnąć się z szoku. Jesteś niewinny!
Stukot upuszczonego kamienia sprawia, że ciar-
ki przebiegają wzdłuż twoich pleców. Nie. To jakiś
koszmar. To nie może być prawda! Murarze zaczę-
li pracę. Kilka kropel zaprawy upadło pod twoje sto-
py. W powietrzu unosi się duszny zapach kadzideł.
Przeraża cię każdy drobny szczegół tej sceny.
Drżysz, oglądając, jak mur pnie się w górę. Chcesz
krzyczeć, ale knebel zmienia głos w niezrozumiałe
wycie. Jeden z nich uśmiecha się. Kamienie sięgają
już wysokości twojej piersi.

– Nie myśl, że umrzesz z braku powietrza. Zosta-
wimy na górze szczelinę. Będziesz miał dużo czasu
na rozmyślanie o swoich czynach!

Jakich czynach? Przecież nic nie zrobisz. W twym przerażonym umyśle rodzą się obrazy straszliwej śmierci z głodu i pragnienia. Cierpienia w końcu doprowadzą cię do szaleństwa. Może wtedy odgryziesz sobie język, żeby zjeść go i napić się własną krwią? Może rozbijesz sobie głowę, tłukąc nią o kamienie?

Ściana wznosi się coraz wyżej. Teraz na wysokości oczu masz już ręce pracujących robotników. Rzucaj się do przodu w desperackim wysiłku, jednak łańcuchy są mocne. Padasz na ziemię. Chcesz zakwilić ze strachu jak niemowlę. Ukochana żona i małe dziecko nie doczekają twojego powrotu. Zostaną sami z piętnem zdrajców – wygnani i prześladowani. Zapewne umrą z głodu. Jak bogowie mogą na coś takiego pozwolić? Przecież w niczym im nie zawińiesz! Zza muru dochodzi głos kapłana.

– Pamiętaj! Śmierć jest dopiero początkiem mąk. Przed tobą wieczność w piekle!

Kamienie przesłaniają światło. Tylko wąski promień wpada jeszcze do celi. Zbierasz wszystkie siły na długi, przeraźliwy krzyk. Wyjiesz, patrząc na ten kawałek światła, który zaraz zabiorą ci ręce murarzy. Wyjiesz tak głośno, że wydaje ci się, iż cała podłoga zaczyna się trząść. Podłoga i ściany zdają się krzyczeć razem z tobą w ostatnim, rozpaczliwym zrywie. Potem zapada ciemność.

WPROWADZENIE

Scenariusz „Krzyk Kamienia” przeznaczony jest do rozgrywania w systemie WFRP. Po jego przeczytaniu z pewnością jednak zauważysz, że równie dobrze pasuje do każdego innego świata fantasy. Liczebność Twojej drużyny nie gra roli, gdyż w przygodzie nie chodzi o konfrontację z przeciwnikiem. Tym razem BG staną do boju o duszę jednego ze swoich towarzyszy, którego zaczyna nawiedzać przerażający sen (patrz wyżej). Biedak nie wie, że przed stu laty jego przodek... O tym jednak później. Na razie potrzymam Cię jeszcze w niepewności.

Na początek musisz wybrać gracza, którego postać dręczyć będą nocne mary. Ofiarą powinna zostać osoba, która najlepiej spełnia trzy warunki. Po pierwsze – jest zdolna i inteligentna. Zostanie przecież centralnym punktem scenariusza. Po drugie – jej bohater nie powinien mieć zbyt szczegółowo opisaną historię rodziny. O spełnienie tego warunku raczej nie będzie trudno. Większość graczy, pisząc rodowód postaci, ogranicza go do rodziców i rodzeństwa. Tymczasem przodkiem, którego dotyczy akcja przygody, jest pradziad. I tutaj dochodzimy do trzeciego warunku. Przodek bohatera był człowiekiem, więc logiczne jest, że BG również powinien należeć do tej rasy. Wystarczy jednak odrobinę zmienić scenariusz, aby dopasować go do

każdego innego gatunku. Profesja, wygląd i charakter wybranej postaci nie są istotne. Może być ona dokładnym przeciwieństwem progenitora. Jednakże ja zdecydowałem, że wybrany bohater był jego lustrzanym odbiciem. To dodało przygodzie jeszcze lepszego klimatu.

Najlepiej, abyś zaczął przygotowywać sobie grunt pod ten scenariusz na kilka sesji wcześniej. Sen powinien nawiedzać bohatera od dłuższego czasu. Kiedy gracze zauważą, że nie ma on związku z żadną z bieżących przygód, będą zdziwieni i niepewni przyszłości. Spraw, aby poważnie zaintrygowała ich sprawa kolegi. Oczywiście, możesz też przygodę poprowadzić „od ręki”. Po prostu będziesz musiał bardziej się wysilić, aby stworzyć odpowiedni klimat.

Właśnie – klimat. Wiem, że to samo przeczytasz w niemal każdym scenariuszu, ale w trakcie gry powinienś postarać się wytworzyć odpowiedni nastrój. W tej przygodzie będzie on szczególnie istotny. O wszystkich środkach, które mogą Ci pomóc (muzyka, oświetlenie itd.) powiem tylko, że są mocno rekomendowane. Nie będę wysuwał żadnych konkretnych propozycji. Każdy mistrz gry ma swoje własne sposoby na wytworzenie odpowiedniego klimatu. Wykorzystaj wszystkie, które Ci odpowiadają.

TAJEMNICZY ZEWE

Koszmarne sny raczej nie należą do przyjemności (szczególnie gdy przytrafiają się co noc). Nic więc dziwnego, że BG zaczną powoli zamieniać się w kłębek nerwów. Brak snu sprawi, że będzie ciągle zmęczony i zdekoncentrowany. Nie ma mowy o wysiłku fizycznym ani rzucaniu czarów. Magowie, kapłani, mędrcy – wszyscy rozłożą bezsilnie ręce, kiedy bohater zwróci się do nich o pomoc. Ktoś może najwyżej napomknąć niepewnie, że sen jest wynikiem kłótwy. Tymczasem stan postaci ciągle będzie się pogarszał.

Wreszcie którejś nocy nadejdzie zew. Ta scena jest właściwym zawiązaniem akcji przygody, powinienś więc opisać ją bardzo sugestywnie. BG obudzi się, jak zwykle, cały spocony i wystraszony. W nocnej ciszy nagle dotrze do jego uszu odgłos skrobienia i pełne bólu jęki. Co więcej – bohater jest w stanie bardzo precyzyjnie określić kierunek, z którego dochodzi głos. Jednocześnie czuje, że jego źródło jest bardzo odległe. Pozostali członkowie drużyny nie oczywiście nie usłyszą.

Od tej pory osobliwe głosy nie opuszczą bohatera nawet na moment. To jedyny ślad, za jakim może podążyć drużyna. Trzeba natychmiast przygotować się do dalekiej i niebezpiecznej podróży. Dlaczego natychmiast? Otóż po dwóch-trzech dniach bohater stwierdzi, że skrobienie staje się coraz słabsze, a jęki

coraz bardziej pełne bólu. Na tym etapie grupa zapewne pomyśli, że jej celem jest wyratowanie kogoś niesprawiedliwie ukaranego nieszczęsnika, który nawiązał z jednym z bohaterów telepatyczną łączność. Oczywiście, nie jest to prawdą. Odgłosy są odległym echem wydarzeń, które rozegrały się równo sto lat temu. Na razie jednak nie wyprowadzaj graczy z błędu.

Podróż – ale dokąd? Nie określiłem przecież jeszcze kierunku, w jakim będzie musiała ruszyć drużyna. W moim przypadku gracze jechali z Middeenheim w stronę gęstych i niebezpiecznych lasów na obrzeżu Ostlandu.

Ty jednak możesz wybrać coś zupełnie innego. Wszystko zależy od miejsca, w którym aktualnie bawią BG. Jest tylko jedna istotna sprawa: zew powinien dochodzić z okolic całkowicie bezludnych i opuszczonych.

PODRÓŻ

Podążanie za tajemniczym głosem nie będzie łatwą sprawą. Jak już powiedziałem, droga wypada przez dzikie okolice, w których nie uświadczysz traktów, ani mostów. Poza tym drużyna musi iść na azymut w kierunku, który wskazuje główny bohater. Sam zdecyduj, co spotka grupę w podróży. Możesz przeprowadzić kilka walk, jednak sugeruję, abyś skupił się raczej na opisie dzikich terenów, przez które przyjdzie BG podróżować.

Drużyna z pewnością zorientuje się wkrótce, że ich wcześniejsze domysły były błędne. Jeżeli celem przygody jest uratowanie kogoś, to dlaczego głos prowadzi ich na bezludzie? Oprócz tego po tygodniu podróży zew, chociaż wyraźnie słabszy, będzie jeszcze słyszalny. Żaden człowiek nie przetrwałby tyle czasu zamurowany bez wody. Wykorzystaj te fakty budując nastrój tajemnicy.

Po około dwóch tygodniach drużyna wreszcie dotrze do celu. Najlepiej, aby stało się to pod wieczór. Z nieba siąpi deszcz, jest chłodno i nieprzyjemnie. Gracze wkroczą do ciemnego, podmokłego lasu, w którym unoszą się białe opary. W gęstym runie BG zaczną znajdować dziwne rzeczy – najpierw przedziewałe hełmy i miecze, potem omszałe i zbutwiałe kości. Zew staje się coraz wyraźniejszy. Gdy BG przyjrzą się mijanym szczątkom dostrzegą, że niektóre z czaszek nie należały do humanoidów. Gdzieś pod drzewem poniewiera się żelazna tarcza z wymalowanym symbolem chaosu. Napięcie. Musisz jak najlepiej oddać klimat nerwowego oczekiwania. Twoje opisy powinny naprowadzić graczy na myśl, że zostali tu zwabieni na swoją zgubę, przez jakieś kryjące się we mgle monstrum. Jeden z BG może przypomni sobie zasłyszana w dzieciństwie historię

o zmorze, która przy pomocy snów zwabiała do swego leża ludzi, aby potem rozerwać ich na strzępy.

W końcu jednak oczom drużyny ukażą się omszałe resztki murów. Na sporym, pozbawionym drzew wzgórzu wznoszą się ruiny zamku. Tu rozegra się cały dramat.

WŚRÓD RUIN

Łatwo zorientować się, że stał tu niegdyś graniczny kasztel jakiegoś szlachcica. Zbudowany na planie trapezu zamek był okolony dość wysokim, grubym murem. Teraz jednak większa jego część leży w gruzach. Na ziemi, wśród kamieni ze zburzonego barbakanu, poniewierają się zardzewiałe resztki bramy. Ruiny dwóch baszt sterczą ponuro w rogach muru. Pozostałe dwie wieże rozpadły się całkowicie. Podwórzec zarośnięty jest kępami pokrzyw. Stoi wciąż duża część dwupiętrowych, wewnętrznych zabudowań, chociaż ich dach zapadł się do środka. Ze stajni i budynków gospodarczych zostały tylko sterety zbutwiały desek. Gdziekolwiek widać ślady pożaru. Nie zamieszczam żadnej mapy ruin. Jeśli uważasz to za konieczne – zrób ją sam. Pamiętaj jednak, że rysowanie graczom planu nie jest dobrym rozwiązaniem. Stracisz wiele z nastroju i napięcia przygody. Lepiej wyobraź sobie wygląd zamku i naucz się go opisywać.

Kiedy BG wejdą na dziedziniec, główny bohater wyczuje, że źródło dźwięku znajduje się gdzieś wewnątrz twierdzy. Gracze prawdopodobnie ruszą, aby ją przeszukać. Budowałeś już napięcie dość długo – teraz pora na małą kulminację. Z pokrytego gruzami hallu dochodzi chrobotanie i stukot. Jednocześnie główny bohater odczuwa, że zew znacznie przybrał na sile. Gdy gracze wkroczą do pomieszczenia, z ciemności wyskoczy ogromne, ryczące monstrum. Stop. „Nie wysilił się... – pomyślą teraz gracze. – A jednak zwykły potwór, który zaciąga swoje ofiary do ruin przy pomocy telepatii.” Po chwili okaże się jednak, że napastnik jest zwykłym niedźwiedziem. Charakterystyka podręcznikowa. Zwierzę broni swojego leża, ale jeśli zostanie ciężiej ranione, to ucieknie w stronę lasu. Po skończonej walce drużyna znów zostanie sama w mokrych i zimnych ruinach.

Bohaterom pozostaje jedynie wkroczyć do opuszczonych komnat zamkowych. Tylko dwa pomieszczenia są ważne ze względu na akcję przygody. To kaplica i sala rycerska. Wygląd reszty zależy od Twojej inwencji. Sala rycerska sprawia niezwykle wrażenie. Dach i trzy ściany tego ogromnego pomieszczenia na drugiej kondygnacji zawaliły się. Wszystko wygląda więc jak pokryta gruzami platforma z jedną ścianą. Z „sali” widać ciągnące się aż

po horyzont wierzchołki drzew. Kiedy BG wejdą tutaj, główny bohater usłyszy przeraźliwy ryk. Cała podłoga i ściana zdają się trząść i krzyczeć – dokładnie jak we śnie. Szok pozbawi postać przytomności. Gracze mogą wpaść na pomysł, że sala ta jest salą ze snu. To prawda, ale główny bohater nie będzie potrafił jednoznacznie tego potwierdzić. Pomieszczenie z koszmara pamięta dość mgliście. Obstukiwanie jedynej ściany nic nie da. Na całej długości daje ona pusty głos – w końcu leżą za nią inne zamkowe pomieszczenia. Nie sposób też wypatrzeć, czy któryś z fragmentów muru jest świeższy. Wszystkie są równie omszałe i pociemniałe po stu latach deszczów i śnieżnych zawiei.

Kaplica leży w głębi zamku, pod powierzchnią ziemi. Oczywiście, jest tam bardzo ciemno. BG prawdopodobnie będą potrzebowali pochodni lub innego źródła światła. Duża część tego pomieszczenia uległa zawaleniu. Pod sufit piętrzy się sterta kamieni i zbutwiałych pozostałości po ławach. Na ścianach wiszą przegniłe resztki gobelinów. Również w tym pomieszczeniu

głównemu bohaterowi przydarzy się coś dziwnego – poczuje nienaturalny, przejmujący chłód. Przeszkanie kaplicy nic nie da.

BG są bardzo zmęczeni po ciężkiej podróży, a zmrok zapada. Główny bohater nie potrafi zlokalizować miejsca w ruinach, z którego dochodzi zew. Wydaje się on otaczać nieszczęśnika ze wszystkich stron. Drużyna może właściwie tylko znaleźć sobie jakieś przytulne miejsce i udać się na spoczynek.

CIEŻKA NOC

Niestety, tej nocy koszmarny sen pojawi się znowu. Co gorsza – będzie o wiele bardziej wyrazisty i sugestywny. Bohater obudzi się zlany zimnym potem. W panującej na zamku ciszy dojdzie do jego uszu rozmowa. Jeżeli ruszy w kierunku źródła głosu, okaże się on dochodzić z sali rycerskiej. Najdziwniejszy jest fakt, że nikogo tam nie ma! Dialog rozbrzmiewa w pustym pomieszczeniu. Pierwszy z głosów bardzo



przypomina głos postaci, w którą wcielał się bohater podczas nocnych koszmarów.

– Nie mamy szans. Wczoraj wrócili ostatni zwia-
dowcy. Wiesz: ci ze wschodniego posterunku... Opo-
wiadali straszne rzeczy. Tylko nie powtarzaj tego El-
rykowi. Podobno mutantów jest więcej niż setka.
Mają maszyny obłąkające.

– Bzdura. Mutanci nigdy nie potrafiliby ich zbu-
dować.

– Nie doceniasz potęgi Chaosu. Do diabła –
wszyscy jej nie doceniliśmy.

– Co chcesz zrobić?

– Wydaje mi się, że jest tylko jedno rozwiązanie.

– Wiem, o czym myślisz. Ale co z ludźmi?

– Nie ma wyboru. Jeśli będzie trzeba, to zginą.

– Ufają ci!

– Nie myśl o tym. Odpowiedzialność spadnie na
moje barki. Ty tylko wykonaj rozkaz.

– Tak jest, kapitanie. Elryk nie może się dowie-
dzieć?

– Nie. Próbowaliby nam przeszkodzić.

To jednak nie koniec osobliwych wydarzeń. Inni
bohaterowie dotąd stali jakby na uboczu, pełniąc ro-
lę eskorty głównej postaci. Jednakże tej nocy ich
również zaczęły nawiedzać sny. Zamieściłem je po-
niżej. Jeżeli masz więcej niż pięciu graczy, niektórzy
nie będą śnili nic szczególnego. Jeśli natomiast dru-
żyna jest mniej liczna, któryś z jej członków może
mieć dwa sny pod rząd.

Otwierasz po cichu drzwi do komnaty. Ogień z ko-
minka odbija się na wypolerowanych, kamiennych
płytach. Stąpasz bardzo ostrożnie, gdyż nikt nie po-
winien Cię usłyszeć. Łoże stoi na środku pomie-
szczenia. Ruszasz w jego kierunku. Masz mało cza-
su – za chwilę wróci hrabia. Zza pazuchy wciągasz
grube zawiniątko. Odwijasz kilka warstw materiału.
Na szczęście masz skórzaną rękawicę. Wolałbyś nie
dotykać tego gołymi rękoma. Na pewno zawiera du-
żo spaczenia. Czujesz, jak krew łomocze Ci w skro-
niach. To wielka chwila. Wsuwasz przedziwny kry-
ształ pod łożę i cichcem wymykasz się z komnaty.
Teraz pozostaje już tylko czekać. [Bohater budzi się.]

Biegniesz, omal nie wypluwając sobie płuc ze
zmęczenia. Buty ślizgają się na błotnistej ścieżce.
Chciałbyś odwrócić głowę, aby sprawdzić, jak da-
leko w tyle został pościg. To jednak mogłoby Cię
kosztować życia. Łuk odrzuciłeś trzy mile temu.
Miecz przed chwilą. Nic Cię już nie obciąża, a mi-
mo to coraz trudniej Ci utrzymać tempo. Wyciskasz
jednak z siebie resztki siły. Kapitan [Uwaga! Tutaj
wstaw nazwisko głównego bohatera!] musi wiedzieć,
że posterunek padł. Muszą przygotować się do opu-
szczenia zamku. Nagle stajesz, nieomal się wywraca-
jąc. Przed Tobą na ścieżce mającej cztery pokracz-
ne kształty. Na Sigmara! Wyprzedzili Cię! Czujesz

zimną dłoń strachu na sercu. Jednak to jeszcze nie
koniec. Las. Trzeba spróbować lasem. Rzucasz się
w krzaki rosnące obok ścieżki, niemal w tym samym
momencie zdając sobie sprawę, że był to śmiertel-
ny błąd. Przed Tobą wyrasta jak spod ziemi ogrom-
ne, cuchnące zgniłym mięsem monstrum. [Bohater
budzi się z krzykiem.]

Zbiegasz po schodach do hallu. Jest pełen ludzi.
Przez otwarte drzwi widać płonące na podwórku za-
budowania. Elryk stoi pośrodku i wydaje komendy
żołnierzom. Pod ścianami leżą ranni. Z murów do-
biegają odgłosy desperackiej walki. Hrabia odwraca
się do Ciebie. Wygląda zbyt dobrze. Czyżby plan
miał się nie udać?

– Gdzie [tu wstaw nazwisko głównego bohatera]?

– Nie wiem. Nie widziałem go – odpowiadasz.

– Biegnij na północno-wschodnią basztę. Eil'tha-
niel trzyma się tam ostatkiem siły.

– Tak jest.

Wybiegasz z hallu, rzucając ostatnie spojrzenie na
hrabiego. Musisz działać szybko. Zaciskasz rękę na
ciepłym, okrągłym przedmiocie, który spoczywa
w Twojej kieszeni.

[Bohater budzi się z łomoczącym sercem.]

Jest bardzo zimno. Wstajesz z ziemi, spośród zbu-
twiałych pni. Księżyc oświetla las srebrzystym bla-
skiem. Nareszcie jesteś wolny, a ci, którzy Cię upo-
korzyli i pokonali, dalej są w zamku. Wyczuwasz też
jakichś nieproszonych gości – przybyli niedawno.
Jednak nie będą dla Ciebie problemem. Ich śmieszna
broń nie jest w stanie wyrządzić Ci krzywdy.

Czas ruszyć w drogę. Twoi wojownicy leżą wszę-
dzie wokół. Jednym władczyim ruchem dłoni spra-
wiasz, że wygrzebują się z leśnego runa i chwytają
porzucony oręż. Nie wszyscy jednak usłuchali roz-
kazu. Część śpi już snem wiecznym. Ta garstka nie-
spokojnych dusz, która otacza Cię milczącym krę-
giem, musi wystarczyć. Tym razem zwyciężysz.

[Bohater budzi się złany zimnym potem.]

Wczesnym rankiem BG obudzi dochodząca
z podwórca muzyka. Przybyła pierwsza z klucz-
owych postaci przygody. Na omszałym kamieniu sie-
dzi młody elf w podróżnym ubraniu. Wygrywa na
flecie jakąś osobliwą melodię, patrząc na wschodzą-
ce ponad murami słońce. Kiedy spostrzeże drużynę,
odłoży instrument, ukloni się i przedstawi jako Im-
rasil Eil'Thaniel.

HISTORIA ZAMKU

Zastanawiasz się z pewnością, o co w tym wszy-
stkim chodzi? Hrabia, mutanci, przodek jednego
z bohaterów, stworzenie w lesie – gdzie tu sens? Jak
to wszystko łączy się z koszmarem głównego boha-
tera? Nadszedł już czas, aby wyłożyć karty na stół.

Sto lat temu w zamku rozegrał się wielki dramat. Wszystko zaczęło się, kiedy granice Imperium przekroczył duży oddział mutantów Chaosu. Takie bandy zazwyczaj nie zagrażały granicznemu kasztelom, lecz tym razem sprawa miała się inaczej. Ów oddział przypominał regularną armię – był dobrze wyszkolony, karny i przede wszystkim dysponował machinami oblężniczymi. Mutanci zawdzięczali to dowódcy, którym był pewien naznaczony piętnem Chaosu rycerz. Zamkiem i przyległościami władał wtedy hrabia Elryk van Heldger. Natomiast garnizonem dowodził, pod nieobecność syna hrabiego, przodek naszego bohatera. Jego najwierniejszym przyjacielem był zamkowy łowczy – elf o imieniu Maelgin Eil'Thaniel.

Elryk nie był człowiekiem wielkiej odwagi i zastanawiał się, czy nie wydać rozkazu opuszczenia twierdzy. Maelgin i przodek głównego bohatera wiedzieli, że siły Chaosu dogoniłyby ich szybko. Postanowili więc uratować przynajmniej kobiety i dzieci, dając im wystarczająco dużo czasu na ucieczkę. Dwójka wojowników świadomie zaniżała docierające przez nich do hrabiego meldunki o liczbie najeźdźców. Wreszcie Elryk podjął, za ich namową, decyzję. Żołnierze zaczęli spობić się do obrony, a pozostali mieszkańcy twierdzy opuścili ją wraz z nieliczną eskortą.

Siły obrońców wydawały się być wystarczające, aby utrzymać twierdzę do nadejścia posiłków z głębi kraju. Jednakże nikt nie wiedział, że wewnątrz fortecy znajduje się szpieg Chaosu. Był nim Lorenz van der Gaard – jeden z zaufanych rycerzy Elryka. Włamał się do sypialni swojego suwerena w noc poprzedzającą atak i podłożył pod jego łóżkiem amulet otrzymany od dowódcy mutantów. Przedmiot ów miał opętać hrabiego swoją mocą. Na szczęście Elryk okazał się odporny na jego magię. Mimo poważnego osłabienia, mógł stanąć na czele obrony, kiedy

siły wroga podeszły pod mury. Lorenz nie dał jednak za wygraną. W ogniu walki dostał się pod bramę i wysadził ją spaczeniową bombą. Do twierdzy wdarli się wojownicy Chaosu.

Finał tej historii był tragiczny (jak to zresztą często się zdarza w świecie Warhammera...). Mutanci wyrznęli w pień niemal wszystkich mieszkańców zamku. Do ostatka bronił się w północno-wschodniej wieży Maelgin. Strzały z jego magicznego łuku powaliły wielu przeciwników, lecz w końcu musiał ulec przeważającym siłom wroga. Podobny los czekał hrabiego Elryka, który zebrał resztki swojej

gwardii w sali rycerskiej. Rozegrała się tam ostatnia, dramatyczna bitwa. Padł w niej zarówno Elryk, jak i dowodzący siłami Chaosu rycerz. Przywódcą mutantów stał się van der Gaard, ale oddział został zdiełsiatutowany w wyniku ciężkich walk i musiał się wycofać na pustkowie przed przybyciem imperialnych posiłków. Odsiecz bowiem znajdowała się już tylko o pół dnia drogi od zamku.

Lorenz wolał pozostać w Imperium. Odprowadził więc mutantów razem z łupami.

Na swoje nieszczęście bitwę przeżył przodek głównego bohatera. Został on jedynie ogłuszony, a Lorenz powstrzymał dzikich wojowników przed dobieciem jeńca. Chciał

wykorzystać go do własnych celów. Zaciągnął kapitana do wysadzonej bramy i wysmarował sadzą, po czym założył mu na szyję amulet Chaosu. Sam położył się wśród trupów w sali rycerskiej i udawał nieprzytomnego. Parę godzin potem przybył syn Elryka wraz ze sporą armią. Lorenz opowiedział im własną wersję wydarzeń, według której to przodek BG zdradził i otworzył bramę. Wszystkie dowody wskazywały na winę nieszczęsnego oficera. Obciążały go również zeznania Lorenza, który był przecież herbowym szlachcicem. Porywczy syn hrabiego



w zemście za śmierć ojca skazał bohatera na straszliwą śmierć – замуrowanie. Teraz już wiesz, skąd wziął się nawiedzający BG sen. Van der Gaard został uznany za bohatera. Zwłoki mutantów i ich przywódcy zakopano w okolicznym lesie, a poległych obrońców pochowano w krypcie pod kaplicą, po czym żołnierze opuścili zamek. Oddziały Chaosu przekroczyły granice również w wielu innych miejscach, więc syn Elryka musiał iść z odsieczą zagrożonym miastom Ostlandu. Poległ w czasie kilkuletnich walk, a granica Imperium przesunęła się nieco na zachód. W ten sposób graniczny kasztel pozostał opuszczony do dzisiejszych czasów. Van der Gaard nie cieszył się długo życiem w Imperium. Zginął całkiem przypadkowo, zabity przez grupę rabusiów na marienburskim trakcie.

ODKUPIENIE

Jednak to jeszcze nie koniec. Ostatni akt historii zamku rozpoczyna się teraz – z udziałem graczy. W ruinach od stu lat uwięzione są dusze ludzi uwikłanych w opisane tragiczne wydarzenia. Jednym z nich jest oczywiście przodek któregoś członka drużyny. niesprawiedliwie skazany i przeklęty przez kapłanów, umarł w mękach, a jego ciało i dusza wciąż są uwięzione w замуrowanej komnacie przylegającej do sali rycerskiej. Wiecznego spoczynku nie znalazł także Maelgin. Łuk elfa pochodził ze świętego sanktuarium jego ludu. Eil'Thanieł pożyczył go, wyruszając w świat, lecz przysiągł, że broń wróci na swoje miejsce. Jak wiadomo, przysięgi nie dotrzymał – jego ciało wraz z artefaktem leży pod gruzami północno-wschodniej wieży. Trzecią duszą jest Lorenz van der Gaard. Zdrajca został przykuty na wieki do miejsca, w którym dokonał straszliwej zbrodni. Ostatni z wątków to anonimowy rycerz – sługa mrocznych bogów, który przysiągł swoim patronom, że zasiądzie na tronie w zamku. Nie muszę chyba wspominać, że nie udało mu się.



Wraz ze zbliżaniem się setnej rocznicy zdobycia zamku przez siły Chaosu, granica pomiędzy przeszłością a teraźniejszością zaczęła się powoli zacieśniać. Duchy zdołały nawiązać kontakt z materialnym światem, zsyłając wybranym ludziom obrazy z dziejów twierdzy. Do ruin wezwani zostali potomkowie bohaterów sprzed stu lat. Jednym z nich jest postać należąca do któregoś z Twoich graczy. Syn elfa przybył o poranku. Pozostaje nam jeszcze młody rycerz Wolfgang van der Gaard – potomek zdrajcy. Przyjedzie jeszcze przed południem.

Teraz możesz już zgadnąć, co przedstawiały nocne sny i wizje. Rozmowa

była echem słów Maelgina i przodka głównego BG. Bohaterem snu z komnatą sypialną był oczywiście Lorenz. W następnym śnie główną rolę odgrywał pewien zwiadowca, który nigdy nie dotarł na zamek. Akcja kolejnego snu toczy się na chwilę przed wysadzeniem bramy. Ostatnia z mar nie jest obrazem wydarzeń przeszłych, to ostrzeżenie, które zesłały graczom duchy. Rycerz Chaosu powstał z grobu i wraz ze swoimi żołnierzami ruszył w kierunku zamku. Lepiej, aby gracze uświadomili to sobie dość

szybko i byli przygotowani.

DZIEŃ NA ZAMKU

Nadszedł już czas, aby powrócić do naszej drużyny. Poranek będzie mglisty i chłodny. Wkrótce ze wschodu nadejdą ciemne chmury, które przesłonią niebo. Gracze zapewne rozmówią się z elfem. Opowie im on o swych snach. Każdej nocy widzi przodka, który składa świętą przysięgę w leśnym sanktuarium. Zobowiązuje się do zwrócenia swojego łuku najdalej za dziesięć wiosen.

Godzinę później robi się całkiem ciemno – gęste chmury przesłonią słońce. Z nieba spadnie deszcz.

Czas, aby na scenę wszedł ostatni żywy aktor. Na wzgórzu wjedzie młody rycerz w szarym, obszarpanym płaszczu i kolczudze. To oczywiście Wolfgang. Z początku będzie bardzo podejrzliwy wobec drużyny, lecz jeśli bohaterowie zachowają się odpowiednio, to powie, co sprowadza go do twierdzy. Jest to sen, w którym jakiś nieznany mu osobnik chodzi po ruinach zamku z rękoma ociekającymi krwią.

Teraz muszę porzucić liniowy sposób prezentowania wydarzeń. Od tej pory ciężar prowadzenia akcji spadnie na Twoje barki. Niestety, są gracze mniej i bardziej doświadczeni, oraz mniej i bardziej inteligentni. Od tego, którzy należą do Twojej drużyny zależy, jaka będzie droga do finału. Drużyna ma odkryć, po co tu przybyła, oraz uwolnić znękaną duszę, co będzie wymagało zrekonstruowania zdarzeń sprzed stu lat i odrobiny własnej inwencji. Od teraz prowadzenie scenariusza przypomina wielką improwizację. Znasz historię zamku, nieco dalej przeczytasz o całym arsenale środków, którymi możesz ją ukazywać graczom. Pozostaje już tylko elastycznie reagować na działania drużyny i ciągle mieć na uwadze to, czego gracze jeszcze powinni się dowiedzieć. Poza tym, drogi mistrzu gry, musisz zadbać, aby kaliber podpowiedzi nie był za duży ani za mały. Jeżeli dostarczysz graczom zbyt wiele wskazówek, to przygoda stanie się dziecinnie prosta, a jeżeli ich poskapisz, to nie zdołają jej ukończyć.

Więc główny cel to uwolnienie trzech dusz. Jak tego dokonać? Przodek bohatera odejdzie na wieczny spoczynek, kiedy jego kości zostaną wyciągnięte z celi i pogrzebane z zachowaniem ceremoniału w kryptach pod kaplicą. Najpierw bohaterowie będą musieli odkryć miejsce w ścianie sali rycerskiej, za którym znajduje się cela. Potem trzeba jeszcze rozkuć mur i odwalić sporą ilość gruzu w kaplicy (wejście do krypt zostało przysypane). Na koniec wystarczy modlitwa do wybranego boga. Dusza Maelgina zostanie oswobodzona, kiedy łuk dotrze na swoje miejsce. Oczywiście, na to gracze nie będą mieli wpływu. Jedyne, co mogą zrobić, to pomóc Imrasilowi znaleźć artefakt i pochować szczątki ojca. Oznacza to znowu dużo kopania w rumowisku. Ten wątek drużyna może „zaliczyć” właściwie już teraz. Przecież jej członkowie wiedzą, której baszty bronił Maelgin... Większy kłopot będzie z duchem Lorenza. Jest tylko jeden sposób na odkupienie grzechów zdrajcy – jego potomek musi przelać swoją krew w obronie zamku.

ZWIDY I UROJENIA

W teorii wszystko wygląda pięknie. Jednak na razie drużyna zna tylko strzępki historii i nie za bardzo rozumie, o co w tym wszystkim chodzi. Bohaterowie

nie wiedzą chociażby tak prostej rzeczy, jak fakt, że wydarzenia ze snów rozgrywały się równo sto lat temu. Najlepiej, abyś wczuł się w ich rolę i zastanowił, jakie fakty powinni jeszcze poznać. A oto zestaw środków, jakimi możesz ukazywać graczom wybrane zdarzenia i epizody:

1. Wizje – bohater wchodzi do któregoś z pomieszczeń twierdzy i nagle „przenosi się” w przeszłość. Jest świadkiem jakiegoś wydarzenia (np. jak przez wysadzoną bramę wjeżdżają do wyludnionego zamku wojska syna hrabiego). W tym czasie nie może ruszyć się z miejsca. Po paru chwilach wszystko się kończy.

2. Rozmowy – znasz już tę metodę. Nagle bohaterowie zaczynają słyszeć rozmowę, która toczyła się w danym miejscu sto lat temu (np. fragment przesłuchania Van der Gaarda).

3. Dźwięki – w pewnym momencie do uszu krążących po twierdzy postaci mogą dotrzeć odgłosy walki, wykrzykiwane przez Elryka rozkazy („Do sali rycerskiej! Tam zgotujemy im prawdziwą bitwę!”), huk wysadzanej bramy itd.

4. Postacie – któryś z bohaterów może dostrzec widmową postać, która będzie kłaść nieistniejące cegły, lub otwierać drzwi, których od dawna nie ma (np. krążący po sali rycerskiej kapłan, który bada niewidzialne ciała, aby wreszcie krzyknąć „Ten jeszcze żyje, panie!”).

5. Wolfgang i Imrasil – BN-i będą raczej trzymać się na uboczu, ale możesz ich użyć do wspomnienia drużyny, kiedy inne metody zawiodą. Elf i rycerz również mogą mieć swoje zdanie („Mój lud wierzy, że aby uwolnić znękaną duszę, należy pochować ciało w uświęconej ziemi”).

Choć jest dzień, panuje nienaturalna ciemność i chłód. Wszystko sprzyja więc korzystaniu z powyższych środków. Jeszcze raz przypominam Ci – buduj atmosferę tajemnicy. Niech gracze zdrowo myślą, odkrywając kolejne części dramatu. Podbudowaniu napięcia sprzyja fakt, że drużynie została ograniczona ilość czasu. Powinieneś co parę minut przedstawiać graczom obraz nieumarłych wojowników ze znakami Chaosu na tarczach, którzy idą cicho przez las. Na ich czele stoi widmo w czarnym pancerzu. Reszta to, jak już pisałem, improwizacja. Za każdym razem, kiedy prowadziłem tę przygodę, przebiegała ona w nieco inny sposób.

Pamiętaj, że gracze mogą wymyślać bardzo dziwne rzeczy. Na przykład: kiedy zorientują się, że Wolfgang jest potomkiem zdrajcy, to mogą postanowić go zabić. Ilość pomysłów, jakie potrafią wpaść do głowy członkom drużyny, jest po prostu nieograniczona. Będziesz musiał reagować na bieżąco. Wiedzą jednak, że częściowa porażka grupy także jest rozwiązaniem. Co prawda jeśli bohater nie uwolni ducha

swojego pradziada, to sny w końcu doprowadzą go do obłędu, lecz wątki Imrasila i Wolfganga są opcjonalne. Bohaterowie mogą ich nie zaliczyć, narażając się tylko na wyrzuty sumienia i mniejszą ilość PD (choć bez łuku Maelgina mogą mieć kłopoty z pokonaniem widma).

Rozwiązanie zagadki twierdzy powinno bohaterom zająć czas do późnego wieczora. Jeśli zrobią to szybciej, możesz przedłużyć okres, jaki będzie potrzebny na odkopywanie gruzów, rozkuwanie ścian itd. Po zmierzchu nadchodzi wreszcie...

WIELKI FINAŁ

Te wydarzenia powinny nastąpić, kiedy drużyna zdecyduje się ekshumować ciało przodka. Nieistotne jest, czy gracze rozwiązali wcześniej sprawę ducha Maelgina (choć prawdopodobnie już to zrobili).

Bohaterowie zbierają się w sali rycerskiej. Znają już tragiczną historię, jaka wydarzyła się na zamku. W półmroku i strugach deszczu zaczynają rozkuwać odpowiedni fragment ściany. Kiedy wreszcie usuną kamienie, do celi wpadnie słabe światło księżyca. Nadaj tej scenie odpowiednią atmosferę. Główny bohater widzi stare kości swojego niesprawiedliwie zamęczonego przodka. W tym momencie gdzieś w lesie rozbrzmiewa bojowy okrzyk. Na wzgórzu zaczynają wspinać się nieumarli wojownicy. Przed nimi kroczy odziany w czarną zbroję duch rycerza. W hełmie jarzą się czerwono zawieszane w pustce oczy.

Drużynie przyjdzie bronić się w ruinach, niemal po ciemku. Siły wroga dobierz tak, aby BG musieli stoczyć ciężką bitwę, która jednak nie zagraża ich życiu. Jak zapewne spostrzegłeś, nie zamieściłem charakterystyk napastników. W końcu to nie walka jest motywem przewodnim tego scenariusza – najlepiej, abyś poprowadził go, korzystając tylko z narracji.

Ducha rycerza Chaosu potrafi unicestwić tylko łuk Maelgina i jego magiczne strzały (które nie uległy zniszczeniu nawet po stuletnim pobycie w rumowisku). Ewentualnie możesz zdecydować, że zdoła to uczynić tylko miecz, którym już raz pokonano wojownika. Musisz jednak zesłać bohaterom jakąś wizję, która naprowadzi ich na to rozwiązanie. Poza tym, będą musieli wcześniej otworzyć przejście do katakumb i wygrzebać z nich miecz Elryka (bo to on zadał przeciwnikowi decydujący cios). Ostatecznie, możesz oczywiście zastąpić widmo zwykłym ożywioncem, przez co gracze będą mogli działać konwencjonalnymi środkami.

Świta rycerza to dziwne pomieszanie zombie i widm. Są wolni i niezbyt sprawni, lecz nieustępliwi. Rozczłonkowane ciała zrastają się w całość, aby

potem znów ruszyć do ataku. Wojownicy Chaosu spozną dopiero wtedy, gdy zginie ich dowódca.

Pamiętaj o Wolfgangu. Możesz postanowić, że musi on sam stanąć do boju, aby odkupić grzechy przodka. W takim wypadku drużyna będzie zmuszona przyglądać się z boku jego rozpaczliwym zmaganiom z przeważającym liczebnie przeciwnikiem. Gracze będą mogli włączyć się do walki dopiero, gdy rycerz odniesie ciężką ranę. Oczywiście pamiętaj, aby BG otrzymali wcześniej jakieś wskazówki, które powiedzą im, że tak należy postąpić. Jeżeli nie masz ochoty na komplikacje, to rycerz spełni swoją misję, najzwyczajniej walcząc po stronie bohaterów.

Kiedy wszystko dobiegnie końca, poranieni i śmiertelnie zmęczeni bohaterowie będą mogli dokończyć swoje zadanie. Trzeba pogrzebać kości skazańca w krypcie i zasypać do niej wejście. Wszystko skończy się grubo po północy. BG są już całkiem wyprani z sił. Muszą udać się na spoczynek.

Tym razem sny już nie nadejdą. Jeśli lubujesz się w lekko patetycznych scenach, to główny bohater oraz elf i rycerz (jeżeli wciąż żyją), spotkają we śnie swoich przodków, którzy podziękują im za wyzwolenie. Jeśli natomiast wolisz postraszyć drużynę, jej członkom ukaże się widmo rycerza, które grobowym głosem powie coś w stylu: „*Tym razem zwyciężyliście. Jednak niebawem wrócę, a wtedy wyrównamy rachunki!*”.

EPILOG

Następny dzień będzie pogodny i ciepły. Na zamku panuje cisza. Teraz drużynie pozostaje już tylko pożegnać się z nowymi znajomymi, po czym wyruszyć w drogę powrotną. Istnieje możliwość przedłużenia fabuły. W końcu łuk Maelgina nie dotarł jeszcze na miejsce, a droga do sanktuarium jest daleka i niebezpieczna. Jeżeli BG zaprzyjaźnili się z młodym elfem, to mogą zechcieć mu pomóc.

Punkty doświadczenia przyznaj za zaangażowanie się w historię i dobre pomysły przy rozwiązywaniu tajemnicy zamku. Oczywiście, główny bohater powinien dostać nieco więcej od pozostałych. Jest jeszcze jeden sposób, w jaki możesz nagrodzić graczy. Jeżeli wydadzą się zainteresowani, a Ty jesteś dobrym narratorem, na koniec możesz opowiedzieć ze szczegółami całą historię twierdzy, poczynając od przekroczenia granic przez wojska Chaosu. Pozwoli to graczom do końca zrozumieć wydarzenia, w których wzięli udział. Ten z nich, który prowadził głównego bohatera, dowie się nieco więcej o swoim zapomnianym przodku.

I to by było na tyle. Pozostaje mi już tylko życzyć Twojej drużynie i Tobie udanej sesji.

Michał Sołtysiak

NOWY MIR NA WYSPIE RÓŻ

„HOLYWOODZKI” SCENARIUSZ
NA KONKURS QUENTIN 2001

hd74h00008478

3848959590450

8349084585959

125-2724hgd789

8324h77789340

hd74h00008478

3848959590450

8349084585959

SCENARIUSZ
NA
MEDAL



Heimkehr

155
MIM
LIPIEC-SIERPIEŃ 2001

Piotr Wysocki

Esesowscy koledzy w czarnych mundurach zawsze nosili rękawiczki i świetnie wyglansowane buty. Chcieli być eleganccy nawet wówczas, gdy wyciągali z kabury parabellum, gdy te wyglansowane i podkute buty zadawały śmiertelne ciosy.

To zapisała historia ostatniej wojny. O panach z Peenemünde napisała jeszcze, że ich procederem było masowe morderstwo.

O zamiłowaniu tych panów do hodowli róż historia milczy...

Andrzej Zapał – „Bukiet dla Amiego”

Co by było, gdyby podczas II wojny światowej Rosjanie weszli do Pennemünde wcześniej niż oficjalnie to podają? Bardzo dobre pytanie, ale wymaga dokończenia. Co by było, gdyby zwiad Armii Czerwonej, mały pluton, w ostatnich dniach stycznia 1945 dotarł do ujścia rzeki Penne na wyspie Uznam i zobaczył, jak dwa tysiące ciężarówek ewakuuje badawczy ośrodek niemieckiej techniki rakietowej? A ich dowódca wyciąga zapieczętowany dotąd rozkaz, aby zbadać, czym w swych badaniach zajmowali się hitlerowcy? Są forpocztą zwycięskiej armii. Nie mają, oficjalnie przynajmniej, dyplomów uniwersyteckich, więc nie będą zadawać zbyt wiele pytań ani nie zrozumieją do końca tego, co zobaczą. A dodatkowo na karkach czują zimny oddech NKWD. O tym jest ten scenariusz. Dodajmy jeszcze, że całe wydarzenie ma miejsce w uniwersum gry **Zew Cthulhu**.

Jedna rada co do prowadzenia. Scenariusz powinien być prowadzony jak film wojenny, z wieloma zwrotami akcji, bardzo szybko. Tak, by gracze poczuli się jak np. bohaterowie „Tylko dla orłów”. Mam nadzieję, że wszyscy będą się dobrze bawić.

WYPRAWA

Było ciemno, na wielkim placu przed halami trwały gorączkowe prace przy pakowaniu sprzętu. Nad uwijającymi się żołnierzami z oddziałów specjalnych SS gromko pokrzykiwali ich dowódcy. Nieraz padały niewybredne odzywki i przekleństwa. Wszystko po to, by każda dziwnie wyglądająca paczka została oznaczona i zarejestrowana. Wciąż wnoszono i wywożono na wózkach aparaturę z hal i budynków. Akcja była zorganizowana z typowo pruską dokładnością. Każdy ruch był dokładnie wyliczony i skoordynowany. A nad wszystkim wisiał omen nadciągającej czerwonej gwiazdy, uciszając każdy protest i głosy znużenia. Być może dlatego nawet doberman i „ludzkie doberman” pilnujące akcji, ze śmiertelną ciszą patrolowały swoje rewiry.

Taki też widok zobaczyli znajdujący się na górze żołnierze zwiadu 2. Pułku Zwycięskiej Czerwonej Armii ZSSR idącej na Berlin. Reprezentowali wybitny,

zwycięski front białoruski, który przetaczając się jak szarańcza, pognębił polskich panów. Teraz nadeszła pora na hitlerowskich junkrów. Nieśli nie tylko wolność, nieśli też sztandar komunizmu. Tak przynajmniej twierdził towarzysz Stiepanów, ich „łącznik ze sztabem”, czyli enkawudzista pierwszej wody. Nie miał imienia – gdy musieli zamienić z nim jakieś zdanie, zwracali się do niego: „towarzyszu Stiepanow”, a on odpowiadał. Potem wyciągał swój gruby notes i zapisywał, kto pytał. „Tak na przyszłość” – mówił.

Porucznik Riazański wyciągnął zza pazuchy otrzymany tego dnia od Stiepanowa zalakowany druk rozkazu.

– Nu, riebiata – szepnął, łamiąc pieczęć. – Mamy co robić.

Przebiegł szybko oczami tekst, skrzywił się i oznajmił:

– Przepuszczamy Fryce, a potem hajda do ich fabryki. Mamy zabezpieczyć, co się da. Nasi naukowcy będą tu za dziesięć dni. Mamy nic nie ruszać, tylko sprawdzić, czy Fryców już tu nie ma i czy kto nie planuje całego tego bajzlu z dymem puścić. Zrozumiano? Co się, Maks, tak durnie cieszysz?

– Bo Fryce miskami latają...

Rzeczywiście. Znad jednego z budynków z wizgiem właśnie startowała najdziwniejsza maszyna, jaką kiedykolwiek widzieli. Ni to samolot, ni to wielka miska. Tylko Stiepanowowi się gęba nie otworzyła.

– Job twaju mat', cud...

– Zamknij się, Sasza, myśl ty lepiej, durak, jak to w meldunku opisać – uratował sytuację porucznik.

No właśnie. Nasi bohaterowie, w których będą się wcielać gracze, to oddział zwiadowczy Armii Czerwonej. Zostali wysłani głęboko na terytorium wroga. Podano im jedynie azymut celu: gdzieś nad wybrzeżem Bałtyku, niedaleko ujścia Odry. Podczas drogi mieli kilka ciężkich przepraw z wyzwalaną ludnością. Zostało ich tylko kilku. Niestety, pilnuje ich szpicel z NKWD, więc nie mogą przerwać misji. Idą, szabrując prowiant (i co się jeszcze da) od polskich panów. Kilka razy spotkali partyzantów z tzw. „reakcyjnego kolaborującego podziemia”. Tak przynajmniej twierdził ich opiekun z ramienia służb bezpieczeństwa. Dotarli w końcu do wyznaczonego punktu. Potem ich „łącznik” Stiepanow na bieżąco podawał im rozkazy i nowe namiary celu. Ostatni został opisany powyżej.

Gracze mają się wcielić w:

porucznik Piotr Riazański – lat 30, dobrze zbudowany rudzielec. Jeden z młodszej kadry oficerskiej. Za pochodzenie (czytaj: nazwisko) wielokrotnie pomijany w awansach. Sam nie wie, dlaczego dostał obecny przydział. Może to misja samobójcza. Nie



jest osobą wybitnie wykształconą, ale jako rodowity Sybirak potrafi znaleźć się w każdej sytuacji. Ta cecha często ratowała mu i jego podwładnym życie. Chce wyjść z tej sytuacji cało, nie ma natury bohatera, ale potrafi nadstawić karku kiedy trzeba. Potrafi też tego pić i śpiewać, a podwładnych traktuje dobrze. Nic więc dziwnego, że jego obecny oddział, przetrzebiony podczas przeprawy, traktuje go jak starszego brata.

towarzysz Stiepanow – lat 40, szczupły brunet. Do chrztu niósł go sam „Krwawy” Feliks Dzierżyński, ale do tego się nigdy nie przyzna. Potem, gdy tylko Lenin doszedł do władzy, wstąpił do jego bojówek, by dochrapać się przed wojną posadki w archiwum NKWD. Jako były student historii wie też co nieco o dziwnych sprawach. Na studiach miał nawet romans ze znaną wróżką, więc ezoteryka nie jest mu obca. Dopiero w roku 1942 zaczęły się dla niego ciężkie czasy. Niestety, był „człowiekiem Witowa”, a Witow stracił życie, więc i Stiepanow stracił swoją pozycję. Teraz stara się odkuć. Nawet lubi tych ludzi, ba, uważa, że także Riazański jest w porządku.

Ale praca pracą, więc jeśli trzeba będzie, to uciszy „syberyjskiego buntowszczyka”. Jako jedyny ma radiostację i klucz do niej. Co wieczór łączy się z „macierzą”, by wysłuchać rozkazów. Widział raporty, wie, czego można się spodziewać w Pennemünde. Ma bardzo trudną rolę, Związek Radziecki wyznaczył mu zadanie doprowadzenia misji do końca, za wszelką cenę. Nie ma odwrotu, jeśli trzeba będzie, musi mieć na tyle odwagi, by wyciągnąć broń i zagrozić reszcie. No i musi też pilnować ich światopoglądu politycznego. Dlatego wzorem starych mistrzów z NKWD, notuje każde ich słowo. A nuż trzeba będzie przeprowadzić sąd polowy i wykonać wyrok. Może być BN-em, Strażniku, w takim wypadku łatwiej Ci będzie kontrolować graczy. Jednak lepiej, jeśli jakiś znający się na rzeczy gracz wyręczy Cię w tym zadaniu. Musisz mu jednak powiedzieć, czego od niego oczekujesz. Aby ułatwić mu zadanie, Stiepanow ma kilka podpisanych przez dowódcę „czystych druków” rozkazów, na których, w ramach bieżących potrzeb, będzie wypisywał polecenia dla Riazańskiego.

Maksymilian Rybin – lat 25, krzepki blondyn. Prosty syn Matki Rosji. Umie naprawić samochód, cicho zabić Szkopa i upiec chleb z żółdzi. Jest więc niezastąpiony. Ma tylko jedną wadę – zbyt często pozwala sobie na głupie uśmieszki. Ale poza tym to morowy chłop. Jest bardzo lubiany w oddziale. Ma także jedno hobby: jego broń, tak noże, jak i karabin, musi lśnić, bo inaczej dopada go depresja i tylko alkohol pomaga mu się otrząsnąć.

Sasza Bałyczow – lat 30, najzwyczajniejszy obywatel ZSSR. Tak naprawdę to doktorant fizyki Aleksander Małyczenko. Ukrywa się w wojsku przed rodziną porzuconej żony, wierzy w komunizm i przez dziwne koleje losu trafił do zwiadu. Los chciał, że kiedyś wygrał dokumenty na nazwisko Bałyczow i przedzierzgnął się w syna mechanika z Kijowa. Nawet Stiepanow nie zna jego prawdziwego nazwiska. Jakoś udaje się mu ukrywać swoją wiedzę i fakt bycia „cudownym dzieckiem”. O sobie mówi, że dużo czytał, a na podwórku bawił się z Niemcami. Stąd zna niemiecki. W oddziale pełni wraz z Maksem rolę technicznych. Będąc

w Pennemünde, trafił do raju. Wszystko jest takie fascynujące...

Bracia Kuprin – to postacie dla tych graczy, którzy muszą realizować własne wizje. Są z poboru, mogą więc odzwierciedlać każdy archetyp. Jedno tylko jest ważne w tych postaciach: ich ojciec był znanym hodowcą róż z Krymu, więc cokolwiek się na tym znają. No i jeszcze to, że matka na drogę dała im po krzyżyku i kazała się modlić do św. Dionizego z Hasturii o pomoc.

Podczas kreacji postaci proponuje położyć duży nacisk na talenty ogólnowojskowe, takie jak umiejętność bojowe, pierwsza pomoc, mechanika itd. Gracze chcą przecież przeżyć. Oczywiście, jeśli uznasz, Szanowny Strażniku, że chcesz zmienić bohaterów, ich wygląd, historię, to droga wolna. To w końcu będzie Twoja sesja.

Scenariusz proponuję zacząć rozgrywać od momentu opisanego w rozdziale „Wyprawa”, gdy bohaterowie dotarli do celu i zobaczyli dziwny pojazd Szkopów. Taki mały szok na początek, by lepiej wczuli się w rolę.



Piotr Wyskok

DWIE WIEŻE

Ośrodek badawczy w Pennemünde jest ogromny. Górują nad nim dwie wieże startowe dla eksperymentalnych samolotów odrzutowych. Przypominają wielkie skocznie narciarskie, pnące się w niebo. Są betonowe, z licznymi drabinkami i schodami. Na szczycie znajduje się zadaszona platforma. Z niej można dojść do szyny stanowiącej oś wyrzutni. To miejsce jest dość ważne. Powinno w opisie zostać mocno zaakcentowane. Oprócz tego niezliczone hale, baseny i place naszpikowane złomem.

Niestety, hitlerowcy się spieszą, zabrali więc tylko najważniejsze rzeczy. Resztę zostawili na pewno dla Armii Czerwonej. Gracze zobaczą jednak tylko końcówkę pakowania. Prawie wszystko jest już na samochodach. Konwój powoli rusza. Wyjazd dwóch tysięcy ciężarówek trwał będzie do wieczora. Cemu Niemcy nie wysadzą reszty, zapytasz pewnie, szanowny Strażniku. Już tłumaczę.

Niemców przepłoszą przelatujące alianckie samoloty. Nie zbombardują fabryki, a tylko ruszą na Berlin. Szkopom pójdzie coś nie tak i fabryka nie wybuchnie. Nie mają już czasu wracać. Puszczą kilka strzałów z rusznic na ciężarówkach, jednak nie odniesie to skutku. Widoczny jest brak samolotów. Wszystkie jednak czynne pojazdy latające dawno już są nad Berlinem. Nie ma komu poprawić, tu byli naukowcy, a nie samobójcy. Nikt normalny by tu nie został. Gracze jednak będą mieli okazję to poprawić, cały teren jest naszpikowany materiałem wybuchowym i każda nierozsądna kulka może spowodować pandemonium. Gdy tylko gracze wejdą przez bramę, zobaczą kilometry kabli z materiałami wybuchowymi. Trzeba uważać. Uświadom to graczom.

Co jest wewnątrz? Hale, więcej hal i magazynów. Krajobraz jak z tandetnych filmów fantastycznych. Zwisające z sufitów łańcuchy, dziwaczne maszyny (obrabiaarki, tokarki, frezarki) i wąskie kładki pomiędzy budynkami. Jedyną odbiegającą od tego schematu budowlą jest – położona na peryferiach ośrodka – kwatera oficerska w małym, pięknym domku, otoczonym drzewami. Przy nim gracze zobaczą niesamowity widok – grządki pełne krzewów różanych, a w przydomowej szklarni dumnie będą się prezentować róże (z gatunku *rosa cthulsiensis*, jak przeczytają na tabliczkach wbitych w ziemię obok grządek) o niesamowicie poskręcanych mackowatych płatkach kwiatu. Wszystkie kwiaty wyglądają na pieczołowicie zadbane i dopieszczane. Powinny stanowić tęczy kontrast do pozostałych industrialnych krajobrazów Pennemünde. A same kwiaty w szklarni powinny wydać im się niesamowicie fascynujące: że też Szkopy umiały wyhodować takie odurzające swym zapachem szkarłatne cuda. Najpewniej gracze wybiorą jako swoją kwaterę

domki oficerski – stoi na wzniesieniu, otoczony drzewami, a w środku zostało jeszcze wiele z pańskich wygód, które teraz służyć będą ludowi pracującemu miast i wsi. Tak przynajmniej powinien stwierdzić Stiepanow. Jednak trudno z tego miejsca panować nad całym terenem. Jeśli chcesz więc pomóc swym graczom, zaakcentuj opis obu wież startowych. Z ich szczytu, z zadaszonych platform gracze idealnie będą mogli obserwować cały teren. Wieje tam wprawdzie strasznie, ale cóż, tak to już jest na wojnie. Ale wybaczyć im też, jeśli będą chcieli trochę poodpoczywać w imperialistycznych wygodach kwatery oficerskiej.

Niech gracze się trochę pokręcą. Zobaczą kilka nieczynnych odrzutowców Me-262, śmiercionośne V-2, no i jakiś rozwalony spodek latający. Niestety, nic nie działa, ale Sasza będzie biegał jak szalony, oglądając każdy znaleziony przedmiot. Strażniku, załóż graczy opisami niesamowitych maszyn, straszniejszych w swojej śmiercionośnej gracji od stworów z Mitów. Szczególnie obłęd korpusy V-2, gdy tylko Stiepanow lub Sasza powiedzą im, co to jest. Dodatkowo są oni jedynymi, którzy znają alfabet łaciński i są w stanie zrozumieć napisy na ścianach i urządzeniach. Na razie trzeba stworzyć atmosferę inności, niesamowitości. Atmosferę miejsca podobnego do laboratoriów szalonych naukowców z filmów, tym straszniejszego, że rzeczywistego. Tu naprawdę produkowano „śmierć”. Potrzebna jest też atmosfera oczekiwania: co też w tej strefie (wyjętej jakby żywcem z „Metropolis”) się wydarzy? Na razie cisza. I to tak do rana dnia następnego.

Wieczorem Stiepanow, jeśli się skontaktuje ze swoją „góram”, usłyszy: „Raportujcie, towarzyszu, na bieżąco. Zabezpieczcie teren za wszelką cenę. Oddział naukowy jest już w drodze. Bez odbioru”. Powinien być na tyle domyślny, by rozbroić wszystkie możliwe bomby, oczywiście rękami oddziału porucznika Rianzańskiego. No i gracze najpewniej całą nockę będą przecinać kable detonatorów. Aż do znudzenia.

POWRÓT KRÓLA

Rano czeka ich niespodzianka. Fryce wrócą, a dokładnie zmechanizowane *Speckkommando SS* pod dowództwem *Gruppenführera* Hermana Stopke w sile jednego plutonu. W skrócie: o wschodzie przyjedzie jedna z ciężarówek i wysypie się z niej dwunastu Szkopów. Przyszli zabrać coś jeszcze, coś, o czym wiedziało tylko kilku wtajemniczonych: przybyli po „Króla”. Nawet pracownicy ośrodka nie wiedzieli, co robią naukowcy w jednym z podziemnych magazynów. Mają też za zadanie wysadzić cały kompleks, by nie dostał się w ręce aliantów. Od razy powinni zauważyć ślady czyjejś bytności, tzn. poprzecinane kable detonatorów. Ewentualnie zobaczą Maksa radośnie



polerującego swoje „zabawki”. Gracze muszą jakoś, chociażby przez nieszczęśliwy traf, zdradzić swoją obecność.

Grunt, że zacznie się strzelanina. Na razie bez żadnych ofiar, teren ma masę zakamarków, więc zacznie się wojna pozycyjna. Stiepanow powinien wyciągnąć kolejny rozkaz *in blanco* i wypisać rozkaz utrzymania Pennemünde za wszelką cenę. Teraz wszystko powinno się toczyć w błyskawicznym tempie. Niemcy podzielią się na dwie części – czterech pójdzie po „Króla”, reszta zacznie się bawić w „kotka i myszkę” z intruzami. Nie powinno być lekko, nie ma planów ośrodka, łatwo się tu zgubić. Niemcy znają za to teren jak własną kieszeń. Kilka zasadzek, z których tylko cudem uda się graczom wyjść. Cała akcja powinna tempem przypominać dobry film wojenny. Żadna z latających kul nie spowoduje wybuchu bomby, chyba że tylko dla efektu. Gracze powinni jednak przeżyć. Poturbowani, z ranami, ale żywi – w końcu są

głównymi bohaterami tego scenariusza. Niemcy za to kilku stracą. No cóż, Maks ze swoją pepeszą jest nie-zrównany. Reszta to też nie kaleki. Stanowią w końcu oddział zwiadowczy pod dowództwem Riazańskie-go, człowieka, który potrafi stanąć twarzą w twarz z atakującym tygrysem syberyjskim.

– Ty, durak, kryj się! – darł się Riazański. – Nie udawaj, job twaju... bohatera!

– Ale... – pyskował Sasza, padając twarzą w błoto obok dowódcy.

– Za Stalinu! Za Rodinu! – wydierał się Maks, puszczając zza węgła serię za serią. Jego pepesza, wypolerowana do połysku, siała terror pośród kulających się Niemców.

– Trafiłem!

– Za ten budynek. To rozkaz, Maks, postrzelasz sobie za chwilę – rzucił Riazański, kopiąc przy okazji wypięty tyłek Saszy.

– Do tyłu z życią, bo wam Fryce kulkę sprzedadzą.

Cała grupka pośród deszczu kul przebiegła za budynkiem jednego z magazynów. Tam chwilę odetchnęli.

– Wszyscy cali?

– Mnie czapkę zdmuchnęło! – rzucił z wyrzutem Maks.

– Potem sobie ją podniesiesz. Nie trzeba się było wychylać. Teraz biegiem do tej wieżyczki na hali. A ty, Maks, sprzedaj Szkopom granat. Niech się trochę rozerwą. Zrozumiano?

Stiepanow, nie wiadomo po co, wyciągnął swój notes i notował. Cały czas jednak trzymał pod ręką pistolet. On też planował posłać jakiegoś Fryca do nieba. Maks z głupkowatym uśmieszkiem odbezpieczał pocisk.

– Za Matuszkę Rosiję...

Dla graczy powinna to być bardzo nerwowa część scenariusza – z masą akcji i niebezpieczeństw. Powoli jednak zacznie się wszystkim kończyć amunicja, strzałów będzie coraz mniej i mniej. Powinny też zacząć puszczać nerwy. Ktoś się wychyli, jakiś Fryc wyłapie zabłąkaną kulkę. Stiepanowowi przestrzela notes. Wszyscy wyczekują jakiegoś rozstrzygnięcia.

Więc w końcu pojawi się „Król” i Niemcy zaczną się wycofywać.

– Poruczniku, Niemcy jakiegoś pancerniaka prowadzą. Duży z niego kutas. Co robimy?

– Jakiego pancerniaka? A...

W oddali czterech żołnierzy w mundurach SS prowadziła wielką połyskującą w słońcu blachą postać. Wyglądała jak jakiś wielki rycerz w dziwnej zbroi. Na piersi miał wrytą wielką swastykę z koroną na szczycie. W rękach jednak niósł normalny ciężki karabin maszynowy. Nawet Maks wydawał się przy „nowym” ułomkiem.

– Kryć się!

Zagrzechotały kule.

Niemcy cofną się i zajmą jedną z oddalonych hal. Tam skontaktują się z dowództwem. Nie mogą nie stety opuścić jeszcze Pennemünde. Muszą wcześniej uciszyć wszystkich świadków. Projekt *KunstMensch* jest zbyt ważny i tajny, by informacja o nim dotarła do Moskwy. A Niemcy znaleźli porzuconą czapkę z Czerwoną Gwiazdą na przedzie. W nocy rozpoczną plan awaryjny *Stille Nacht*, czyli tropienie i uciszanie intruzów. „Król” ma przejść próbę bojową.

Na podobny pomysł wpadli przełożeni Stiepanowa. W ciszy po bitwie wyciągnie on zalakowaną kopertę i pokaże wszystkim rozkaz zdobycia planów lub przejęcia prototypu nowego niemieckiego czołgu o kryptonimie *König*. Teraz już wiadomo, o jaki „czołg” chodzi. Gracze dodatkowo znajdą w opuszczonej salce jednej z hal prawdziwy „skarb”: szafkę z bronią. Uzbrojeni w nowe karabiny i amunicję, mogą przystąpić do dalszej gry.

Powinna mieć teraz miejsce wybitna mowa Stiepanowa. Powinien im opowiedzieć o patriotyzmie, radzieckiej dumie oraz zagrożeniu, jakie stanowi pancerniak dla Armii Czerwonej i obywateli Kraju Rad. Powinien być wzniosły, jego słowa powinny trafić im do serca. Jeśli nie, może ich zastraszyć. Gracze powinni jednak wczuć się w pozycję przyszłych bohaterów. Może kiedyś ich nazwiska umieszczone zostaną na tablicach pamiątkowych, ich imiona będą nosić szkoły, a radziecka historia światowej rewolucji umieści je w panteonie sław. Za tym idą zaszczyty dla rodzin, dacje na Krymie i życie w przepychu. Partia dba przecież o swoich wybitnych.

Jeśli bohaterowie nie chcą zostać „wybitnymi”, gracze już mogą iść – nie jest trudno uciec z Pennemünde. Muszą pamiętać tylko o jednym: NKWD

KunstMensch klasy *König*

Kilka słów na temat „Króla”. Jest to najnowszy wynalazek niemieckich naukowców, tzw. *KunstMensch* klasy *König*, zwany potocznie „Królem”. Jest prymitywnym cyborgiem zasilanym baterią. Ma ograniczony czas działania, jednak posiada inteligencję normalnego człowieka. Kieruje nim w końcu dość mocno „okrojony” ludzki mózg, należący kiedyś do nieznanego żołnierza, który po śmierci w ramach zasług otrzymał szansę dalszego służenia Rzeszy. Jest kilka razy silniejszy i nieporównywalnie wytrzymalszy od zwykłego żołnierza. Pokrywa go kuloodporny pancerz. Bez problemu korzysta z ciężkiego karabinu maszynowego jak z broni ręcznej. To dopiero prototyp, armia takich mogłaby zmienić koleje tej wojny. Dodatkowo jest dość szybki.

Wykorzystano w nim najnowsze zdobycze niemieckiej techniki i biologii. Szczególnie ostatnie, okryte największą tajemnicą badanie wielkich głębin oceanicznych pomogły wykonać „Króla”. Eksperymentalny grzyb rosnący na dużych głębokościach świetnie spełnia rolę przewodnika dla układu nerwowego i narządów zmysłów, dodatkowo jeszcze dbając, by mózg „Króla” był należycie odżywiony i dotleniony. Pewna szara substancja znajdująca u podnóży raf koralowych świetnie spełnia rolę akumulatorów. A nieznany wcześniej gatunek alg, pod wpływem impulsów elektrycznych świetnie zastępuje włókna mięśniowe. Dodatkowo szkielet z dziwnego metalu z Antarktydy. W ten sposób armia niemiecka otrzymała swoją *Wunderwaffe*.

w końcu ich dorwie, a do ZSSR nie mają już po co wracać. Skończyć w Meksyku z motyką w głowie nie jest wcale tak miło.

Mam nadzieję, że gracze jednak zostaną. W końcu nie wolno pytać „co Partia robi dla mnie, ale o to, co ja mogę zrobić dla Partii”. Ten scenariusz powinien być jak dobry film, kto widział, aby bohaterzy wycofywali się w połowie.

Plan ich powinien być prosty: wybić Fryców i unieruchomić „Króla”. Łatwizna.

Nadejdzie noc. Rozpoczną się łowy. Po cichutku pod tymczasową kwaterę naszych bohaterów podejda Niemcy z „Królem”. Tylko niesamowity łut szczęścia pozwoli graczom wyskoczyć stamtąd, zanim ściany przebiją pociski z CKM-u. Znow zacznie się „berek” łączony z „zabawą w chowanego”. „Król” jest niesamowity, jakby szóstym zmysłem wyczuwa, gdzie się kryją czerwonoarmiści. Znow będzie masa pogoni, strzelanin, wybuchów i ucieczek.

Podczas tej części scenariusza przeciwnikiem graczy jest oprócz kilku hitlerowców także niezniszczalny cyborg. Musi się jawić graczom jako coś nieludzkiego, koszmar. Oddaj to jako sceny, gdy trafiony granatem wstaje i idzie dalej. Kule powinny się od niego odbijać. Można go oblać benzyną i podpalić. Dalej będzie szedł. Najbardziej frustrujące dla graczy powinno być to, że nie można go ruszyć. Z pewnością wpadną na pomysł zwabienia „Króla” w pułapkę i wysadzenia go przy za pomocą znalezionych materiałów wybuchowych. Wstanie, poobijany, osmalony. Niemcy najpewniej zginą. Któryś z graczy oberwie i reszta będzie musiała go nieść. Strażnik, bądź łagodny, jeśli musisz kogoś zabić, zrób to w wielkim filmowym stylu. Niech jego ostatnie słowa będą brzmieć: „Zabijcie tego skurwysyna”.

Pamiętaj: tam, gdzie coś się dzieje, „Król” ze swoją metaliczną zbroją winien zdawać się władcą tego „techniczowanego królestwa”. Gracze powinni biegać po pomostach w halach, przewracać aparaturę, zrzucać na cyborga ciężkie maszyny. Wszystko się dzieje w nocy, dodaj więc jeszcze aurę niepewności, dziwne hałasy i apokaliptyczny dźwięk idącego „Króla”. Musi panować chaos – wybuchają jakieś ustrojstwa, gwizdzą kule, a każdy ruch może być ostatnim.

W końcu gracze zostają zepchnięci do podnóża jednej z wież startowych. Na niej rozegra się finał. Wszyscy Niemcy powinni do tego czasu zginąć. Na polu bitwy zostali tylko mocno poturbowani i wykończeni bohaterowie oraz „Król”. Czas na scenę kulminacyjną.

– Na górę, tam nie wejdzie. Szeregowy, nie czas na spanie. Wstawaj, zaraz nas dopadnie!

– Tak jest! – odpowiedział któryś zdechłym głosem.

Wspinali się zbyt wolno. Szybciej! Stalowy kołos był tuż, tuż. Poranieni, na skraju wycieńczenia,

szczebel za szczeblem, stopień za stopniem wchodziłi na wieżę. Coraz wyżej i wyżej. Pod nimi słychać było jęk dartej stali. To „Król” wciskał się w wąskie przejścia. W końcu osiągnęli szczyt. Małą platformę z jedną ścianą, w której był wąż dla załogi, dla technicznych. Potwór zaczynał powoli wybijać wąż. Widoczne już były wybrzuszenia od uderzeń.

Stiepanow opadał z sił. Z bezsilności kopnął w stalową ścianę odgradzającą ich od wyrzutni. Płyta wyskoczyła, odsłaniając schowek.

– Boże Wszechmogący – krzyknął enkawudzysta. Oczom gromadki ukazał się lśniący Panzerfaust z jednym pociskiem.

– No, chodź tu, konserwo! – wyrwało się komuś.

To tak, jak na filmie – cuda się zdarzają. Gracze w ostatniej chwili, gdy tylko cienki wąż dzieli ich od stalowego potwora i śmierci, znajdują schowek z wyrzutnią pocisków przeciwpancernych. To powinno położyć „Króla”. Jednak jak to załadować, którą stroną strzelić? W końcu powinno się graczom udać. Pozostaje tylko wycelować i trafić. Teraz nie mają nic do stracenia, chyba się nie poddadzą.

Z wybitego wążu wyłania się „Król”. W otworze jego stalowej maski widać płonące oczy potwora (przynajmniej tak „podpowiada” bohaterom wyobraźnia). Czas się powinien zatrzymać na obrazie: „Wystający z rozbitego wążu stalowy korpus cyborga i grupka wycieńczonych mężczyzn z nadzieją patrzących na jednego z nich, trzymającego na ramieniu długą rurę”.

Początkowo w trzęsących się dłoniach jednego z graczy wyrzutnia się zatnie. Histeryczne ciągnięcie za spust. Śmierć w oczach reszty. Siłujące się z wąskim przejściem monstrum rwie blachę jak tekturę. Słychać jęk pękającej stali i trzeszczącego betonu. W końcu huk. Dym, pisk wylatującego pocisku. Słychać uderzenie. Gracze głuchną, najpierw pisk metalu, teraz huk wybuchu. Nastaje świdrująca cisza...

W końcu dym się rozwiewa. W korpusie „Króla”, w miejscu, gdzie kiedyś pyszniła się swastyka, widnieje wielka dziura na wylot. Z wnętrza wylewa się szara masa, ukazując płataninę wilgotnych drutów i elementów szkieletu. Oczy „Króla” gasną w ostatnim rozbłysku potęgi. Umarł „Król”. Na wschodzie zaś wstaje niemrawo zimowe, krwistoczerwone słońce.

Tutaj można już skończyć scenariusz. Jeszcze kilka buńczucznych tekstów graczy i powinny być napisy końcowe.

THE END

Mam nadzieję, że wszyscy się dobrze bawili.

– Misza, podaj piłę, jakoś trzeba go ruszyć. – Na szczycie wieży startowej w Pennemünde trwały gorączkowe prace przy uwalnianiu gigantycznego

posagu ze stali. Instalowano dźwigi i wielokrążki do opuszczenia kolosa. Pod wieżą stał już transporter z wymalowaną czerwoną gwiazdą, by jak najszybciej zabrać tzw. „obiekt” do Moskwy. W ośrodku badawczym na Uznamie panoszyli się nowi władcy – zwycięska Armia Czerwona. Nad załadunkiem celu czuwał nowy komisarz ludowy, towarzysz Stiepanow. Z jakąś dziwną miną patrzył na „rycerza” – to on go odnalazł w samotnej misji zwiadowczej na terytorium wroga. Teraz stał z nosem zanurzonym w kielichu dziwnie wyglądającej róży. Pośród królestwa techniki, człowiek delectował się zapachem kwiatu.

Pozostawała tylko jedna kwestia: po co NKWD wielki posąg rycerza? Ale cóż, nikt o to nie zapyta, wojna rządzi się własnymi prawami...

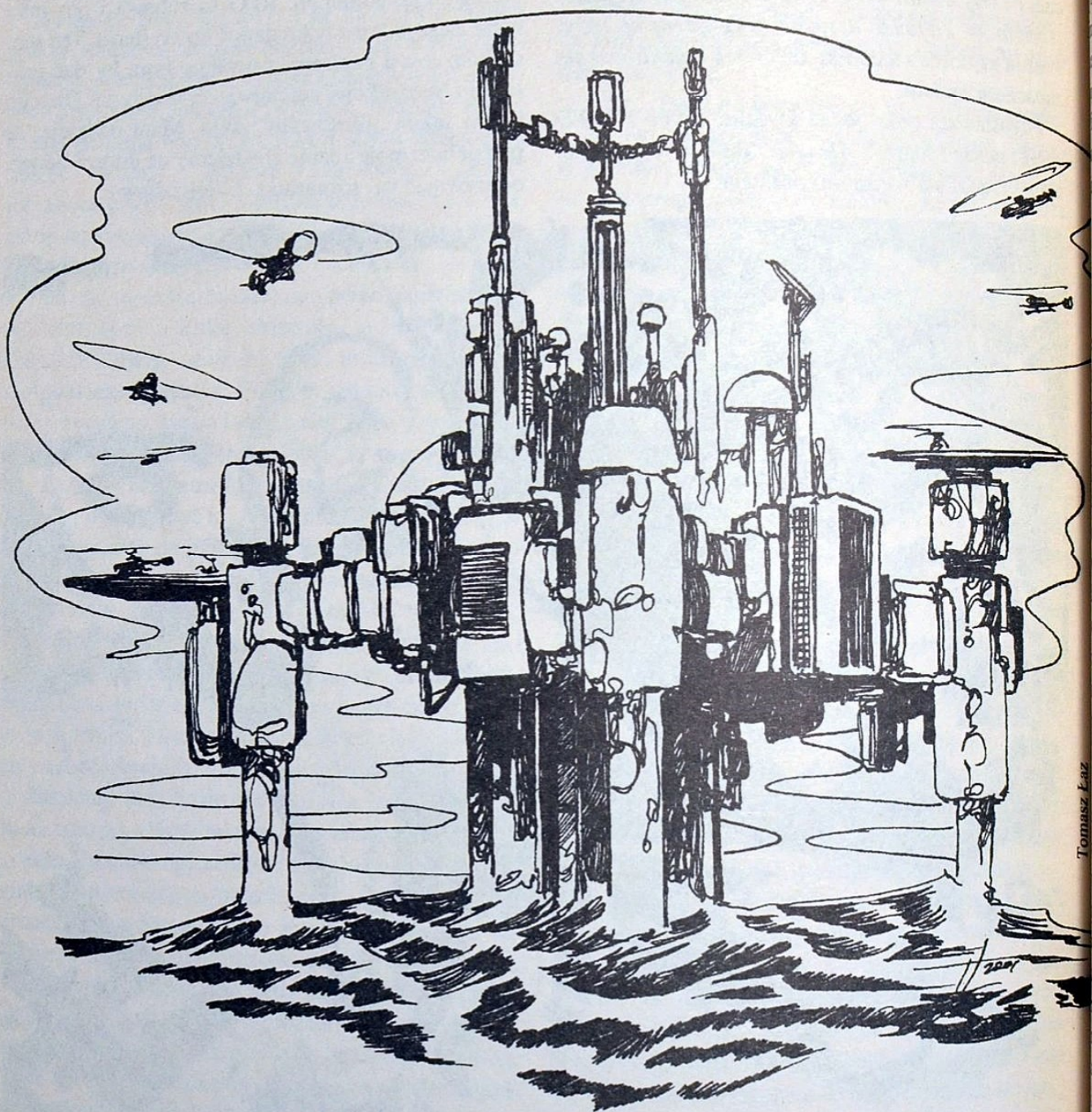
POSTSCRIPTUM

Wiem, że opisany powyżej scenariusz może budzić pewne zastrzeżenia znawców tematu. Co do scenografii, rzeczywiście dla efektu dodałem kilka elementów w Pennemünde. Ale to w końcu nie rzeczywistość, ale świat fikcyjnej gry. Wiem, że także Mity zostały potraktowane jako dalekie tło. To chyba nie zbrodnia. Można też zarzucić brak głębi psychologicznej. Przypominam: RPG to zabawa i powinna także cieszyć, a nie tylko dawać do myślenia. Ten scenariusz został napisany z myślą o tym, by dać graczom i Strażnikowi jak najwięcej rozrywki. Dlatego jest w takim „filmowym” stylu. Mam nadzieję, że podzielicie moje zdanie i będziecie się dobrze bawić, odgrywając ten scenariusz. Miłej zabawy.



Marcin Blacha

WSZYSTYCY LUDZIE SYNDYKATU,



ALBO
DZIEŃ DOBRY,
ATLANTYDO!

SCENARIUSZ
NA
MEDAL

Scenariusz przeznaczony jest dla gry **Mag: Wstąpienie**, a jego bohaterami są Technokraci. Ponieważ grający w **Maga** wcielają się za zwyczaj w członków Tradycji, graczy należy zapoznać z materiałami poświęconymi „ciemnej stronie mocy”. Narrator musi sam ustalić zasady tworzenia postaci. Pamiętać należy o sposobie, w jaki technomanci postrzegają magię, o wadach i zaletach uprawiania Sztuki za pomocą technik. Unia operuje specyficzną terminologią – grający powinni zajrzeć do umieszczonego w podręczniku słowniczka. Tekst scenariusza został napisany tak, by grę można było poprowadzić jako pastisz lub jako parodię powieści i filmów sensacyjnych. Zamierzony efekt osiągnąć można, uwypuklając i rozwijając jedne wątki, a marginalizując inne.

ZEBRALIŚMY SIĘ TUTAJ...

Odciągnięci od swoich aktualnych zadań bohaterowie zgromadzeni zostają w biurze warszawskiego wysokościewca – uformować mają specjalną grupę, a odprawa ma im uzmysłwić, na czym polegać będzie misja grupy. Na razie wiadomo, że akcją kierować ma Syndykat, i że liczy się każda godzina. Aby wprowadzić graczy w odpowiedni nastrój, Narrator powinien każdemu z bohaterów poświęcić kilka minut, opowiadając, od jakiego zadania został odwołany. Postać specjalizująca się w negocjacjach może zostać zabrana wprost z emocjonujących rokowań z Zakonem Hermesa, do snajpera smutni panowie podejda, gdy palił będzie papierosa po dopiero co oddanym celnym strzale, i tak dalej.

Do przesady multimedialna (hologramy, zapachy) prezentacja przedstawia całą rzecz. Umieszczona na Atlantyku platforma wiertnicza, do niedawna pod kontrolą Syndykatu, została opanowana przez zbuntowaną załogę. Terroryści zablokowali wydobywanie surowców i przetrzymują ważnego członka Syndykatu, który wraz z dwoma osobami towarzyszącymi przyleciał tam na inspekcję. Ropa jest mało ważna – platforma służy głównie do eksploatacji złoża Pierwszego Żywiołu (energii magicznej) i zatrzymanie wydobywania to poważny cios dla Technokracji. Istnieje poważne podejrzenie, że cała instalacja została zaminowana – jej wysadzenie oznaczałoby katastrofę, nie tylko ekologiczną.

Czego naprawdę chcą terroryści – nie wiadomo. Nie wiadomo też, jak dużo wiedzą na temat spraw nadnaturalnych. Oficjalnie jest to strajk związku zawodowego, protestującego przeciw niezgodnym z przepisami warunkom pracy. Faktycznie, wydobywanie Pierwszego Żywiołu z konieczności połączone jest z ominięciem norm i przepisów BHP.

Na platformie znajduje się ekipa reporterska, relacjonująca przebieg strajku. Dziennikarze nie wiedzą nic o przetrzymywanych zakładnikach, a Technokratom również zależy, by się nie dowiedzieli. Obecność wielu postronnych oczu utrudnia zastosowanie Procedur magicznych, a bystre oczy mogą wypatrzeć wiele zastrzeżonych sekretów. Największą przeszkodą jest jednak tajemnicza kumulacja Paradoksu wokół platformy. Stosowanie magii związane jest więc z wielkim ryzykiem, bo wyładowanie takiej ilości nagromadzonej energii może spowodować zniszczenie instalacji i śmierć zakładników.

Amalgamat, który uformują bohaterowie po przybyciu na platformę, będzie miał za zadanie podjęcie działań na kilku płaszczyznach. Po pierwsze, będą to oficjalne negocjacje z terrorystami (od tej pory, w duchu politycznej poprawności, nazywanymi „protestującymi”), prowadzone pod okiem dziennikarzy i zgodne z kodeksem pracy. Stanowią one będą zastłonę dla innych działań. Po drugie, należy uwolnić przetrzymywanych zakładników, a po trzecie – zbadać przyczyny kumulacji Paradoksu wokół platformy. Po czwarte, rozwiązać wszystkie wyniki już na miejscu problemy, zagrażające Unii. Żadnej broni (przynajmniej do czasu przybycia na platformę). Uwaga z magią – stosowanie grozi wyładowaniem Paradoksu. Ostrożnie z napotkanymi na platformie ludźmi – zastanawiająca jest łatwość, z jaką robotnicy i inżynierowie uformowali grupę paramilitarną.

Dlaczego bohaterów wybrano z różnych frakcji? Zgromadzone i przedstawione na odprawie materiały zachęcają do zróżnicowania Amalgamatu. Powinni się w nim znaleźć zarówno prawnicy i dyplomaci, jak i technicy oraz komandosi. Przedstawione poniżej informacje przeznaczone są tylko dla członków poszczególnych Konwencji. Unia nie jest tworem jednolitym i poszczególne frakcje mogą mieć rozbieżne cele. Bohaterowie mają współpracować, co nie znaczy, że muszą posiadać na starcie jednakowe informacje. Czy podzielią się swoją wiedzą z innymi, i jak ją wykorzystają, zależy tylko od nich.

Iteracja X: Oprócz standartowych maszyn wiertniczych na platformie znajduje się kilka urządzeń, których rozwiązania konstrukcyjne wyprzedzają myśl techniczną inżynierów mas. Aparaty służą zarówno do zwiększenia wydajności pozyskiwania ropy, jak i do czerpania z podwodnych zasobów Pierwszego Żywiołu. System komputerowy obsługujący platformę jest dużo bardziej skomplikowany, niż by się mogło wydawać, a kilka kodów dostępu do niektórych z jego możliwości mają tylko członkowie Iteracji X, o czym nie wie nikt spoza Konwencji. W obliczu zagrożenia protestem istnieje również groźba zaniedbania urządzeń – ktoś musi

się nimi zająć i dopilnować, by protestujący nie zniszczyli cennej aparatury i nie uruchomili przez przypadek jej sekretnych funkcji. W razie kłopotów naturalne i nadnaturalne możliwości komputerów platformy posłużyć mogą do kontroli tłumów (blokada drzwi, zabezpieczenia przeciwpożarowe, regulacja światła, wentylacja, komunikacja ze światem zewnętrznym).

Inżynierowie Pustki: Nadzór satelitarny i fotografie lotnicze wykonane w paśmie promieni Czernakowskiego-Rutha ujawniły osłabienie Bariery wokół platformy. Jeżeli wziąć pod uwagę zakłócenia w funkcjonowaniu zdalnie kierowanych Procedur, istnieje uzasadnione podejrzenie istnienia poważnych dewiacji rzeczywistości. Jednym zdaniem: na platformę przedostać się mogły istoty nadnaturalne lub magowie nie posiadający zezwolenia. Dodatkowymi zadaniami Inżynierów Pustki będą: rozpoznanie, skatalogowanie i eliminacja zagrożeń, także zbadanie przestrzeni pozawymiarowej w pobliżu platformy (czyli penetracja Penumbry).

Syndykat: Po pierwsze i najważniejsze: problem strajku jest przede wszystkim problemem Syndykatu. Do tej Konwencji należy platforma i ona czerpie z niej zyski. Agenci frakcji mają za zadanie wpłynięcie na protestujących nieoficjalnymi środkami. Muszą mieć jednak na uwadze obecność mediów i kolegów z innych Konwencji. Syndykat stracił twarz i by ją odzyskać, nie zawaha się uruchomić rezerw finansowych i sprzętowych, skutecznych w zakulisowych negocjacjach. Drugim zadaniem agentów jest zbadanie stanu Repozytorium (złoża energii magicznej) i postępów w jego eksploatacji. Pierwotny Żywiół jest dużo cenniejszy niż ropa naftowa i możliwe jest, iż to o dominację nad nim rozgrywa się cała batalia.

Nowy Światowy Ład: Syndykat zawiódł. Jeśli zawiódł raz, może zawieść po raz drugi. Sprawa platformy przerasta jego agentów, konieczny jest więc nadzór nad Amalgamatem. To pierwsze zadanie agentów NŚŁ: czuwać nad jednością i prawomyślnością grupy. Odpowiednie szkolenia i doświadczenie w kontroli mas predysponują też członków Konwencji do negocjacji ze strajkującymi. To, co nie udało się Syndykatowi, może udać się agentom NŚŁ, a powodzenie oznaczałoby wzrost prestiżu przewodzących Unii administratorów. Rozpoznanie sytuacji i uruchomienie procesu rozmów i negocjacji wsparte zostać może przez wpływ na umysły protestujących.

Progenitorzy: Praca na platformie wiertniczej jest ciężka i niebezpieczna. Dobry pracownik pracuje wytrwale i bez strachu. Aby mu to umożliwić, konieczne jest motywowanie go z pomocą środków farmakologicznych. Nie wszyscy jednak zdają sobie

sprawę z zalet takiej polityki. Nieznane masom lub nielegalne farmaceutyki, podawane niejawnie pracownikom, powinny pozostać tajemnicą Konwencji. Skandal medialny to tylko jedna ze stron medalu. Drugą jest ujawnienie się sekretów, do których świat jeszcze nie dojrzał. Z tego powodu agenci Progenitorów zabezpieczyć muszą lekarstwa wzbogacające posiłki załogi platformy i aplikowane jej pracownikom podczas rutynowych badań. Z drugiej strony, skuteczne podawanie odpowiednich środków obniżyć może zapal protestujących.

Bohaterowie dostają pięć godzin na uregulowanie swoich spraw i przygotowanie się do lotu na platformę. Dostają po kopii dokumentów zawierających dane o pracownikach, plan platformy i wytyczne. Odprawa się kończy.

DZIEŃ DOBRY, ATLANTYDO!

Liderem protestujących jest Michał Dunajewski – Maruder, choć oczywiście Technokracja nie zna jego prawdziwej tożsamości. Pracę na platformie zaczął trzy lata temu i szybko zdobył zaufanie kolegów. Wstąpił do związku zawodowego i wkrótce stał się liderem, w niewielkim tylko stopniu pomagając sobie magią. Dunajewski jest osobą upartą, ambitną i konsekwentną, a w dodatku niesamowicie charyzmatyczną. Jego ludzie ślepo stosowali się do najbardziej ryzykownych zaleceń, takich choćby jak uwięzienie wysokiego stanowiskiem członka korporacji, zaś Michał nigdy ich jeszcze nie zawiódł. Nikt ze związkowców nie znał jednak prawdziwego celu maga. Maruder wierzy mianowicie, że platforma zbudowana została nad ruinami Atlantydy i to właśnie z mitycznego ładu czerpana jest Kwintesencja. Życiowym celem Michała – celem, dla którego wywołał protest – jest wypiętrzenie wyspy z morskich odmętów. Sądzi on, że spotka wówczas rasę starożytnych magów. Chce im powiedzieć „Dzień dobry!”.

Poza tym drobnym bzikiem Michał na ogół sprawia wrażenie osoby zrównoważonej i sprytniej, choć jest niepoprawnym ryzykantem i hazardzistą. Jako Maruder, odporny jest na Paradoks i wie, że nagromadzenie tej energii w ilości krytycznej zaowocuje w końcu wyładowaniem. Odpowiednie pokierowana eksplozja Paradoksu będzie w stanie wydzwignąć wyspę z dna morza. Mag dąży zatem do tego, by protest przedłużał się i aby jak najwięcej Technokratów stosowało magię na terenie platformy. Sam nie jest w stanie nasycić rzeczywistości niebezpieczną energią. Wie, że technomanci zdają sobie sprawę z kumulacji Paradoksu i z każdym kolejnym zakłóceniem będą ostrożniejsi, z tego powodu nagłośnił protest i zaprosił dziennikarzy (maga przy świadkach jest

bardziej ryzykowna) i statek Green Peace'u z Verbeną na pokładzie. Mag Tradycji nie wie nic o Paradoksie i posługując się swoją magią, zlikwiduje margines bezpieczeństwa oszacowany dla Paradoksu przez Syndykat – dojdzie do wylądowania.

Akumulatorem Paradoksu i zarazem jedynym zaufanym współnikiem Michała jest jego chowaniec: juka (taka roślina) o imieniu Największa Pomyłka Darwina (zwana dalej NPD). Rozumie ona język polski i jest w stanie wykopać się z doniczki i przejść na korzeniach nawet i kilkanaście metrów. Zręczne liście i niebanalna inteligencja NPD pozwalają jej używać niektórych urządzeń, w tym i komputerów. Przez korzeń wejścia/wyjścia roślina łączy się z opętanym komputerem głównym platformy, a ten wspomaga ją w zarządzaniu Paradoksem. Juka gromadzi Paradoks w sobie, ale nie jest w stanie tego wykryć żadna magia – proces produkuje zbyt duże zakłócenia. Zniszczenie rośliny oznaczałoby niepowodzenie misji Michała, mimo to czasem decyduje się on na ryzyko i przenosząc doniczkę między lokacjami na platformie, czyni z NPD swojego szpiega.

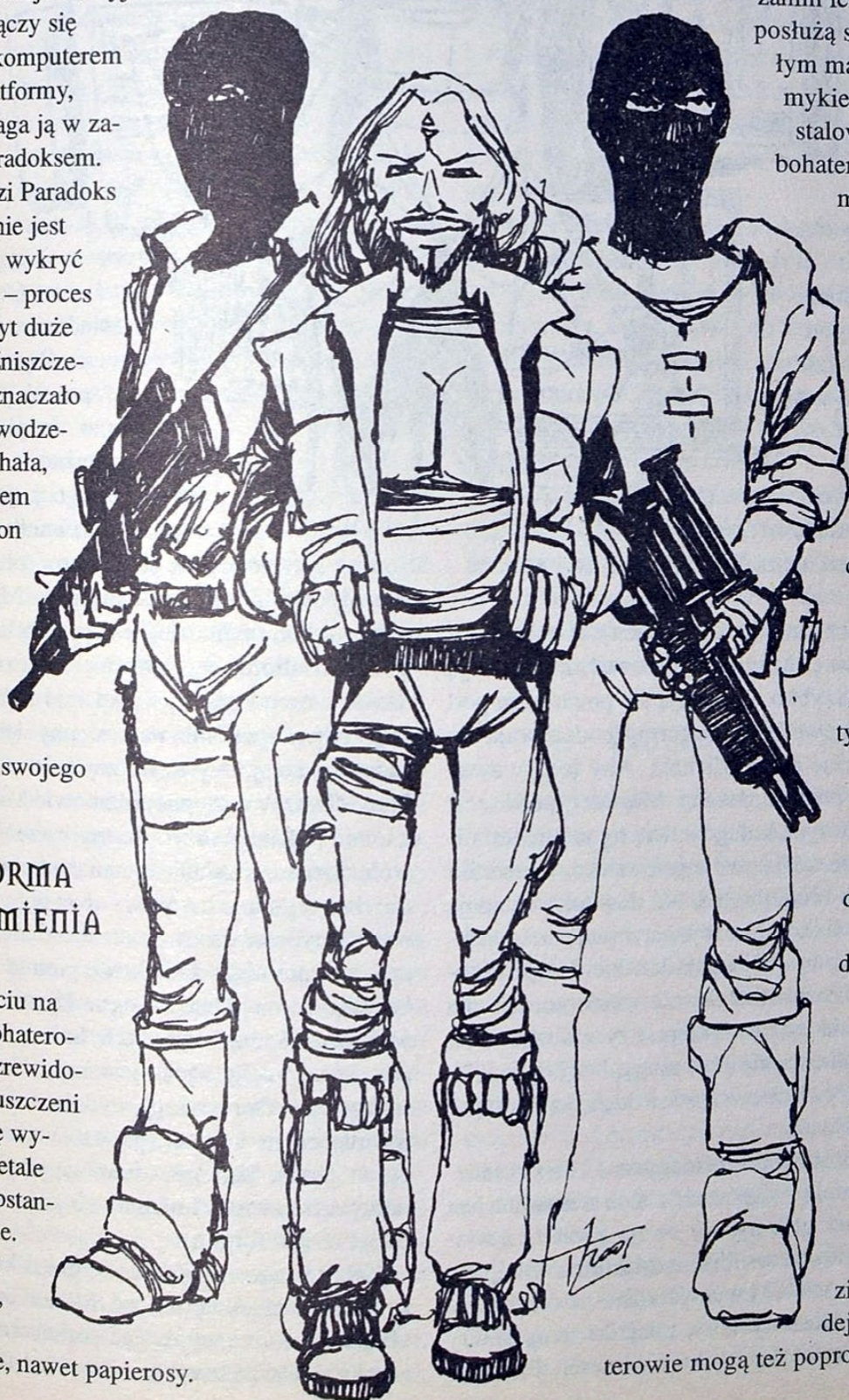
PLATFORMA POROZUMIENIA

Po przybyciu na platformę, bohaterowie zostaną zrewidowani i przepuszczeni przez bramkę wykrywającą metale i niektóre substancje chemiczne. Odebrane im zostaną broń, urządzenia elektroniczne, nawet papierosy.

Początek pobytu na platformie jest dobrym momentem na uregulowanie problemu magii. Musisz uświadomić graczom, że natężenie Paradoksu znacznie utrudnia stosowanie Procedur magicznych i czyni je bardziej ryzykownymi niż zazwyczaj. Pozwoli Ci to uniknąć rujnąjących intrygę sytuacji, gdy np. bohater zatrzymuje wokół siebie czas i odbiera zniechęconemu na całej platformie przeciwnikom broń, a potem idzie uwolnić zakładników. Z reguły Technokraci posługują się urządzeniami technicznymi jako rekwizytami do zaklęć. Ich utrata podczas rewizji to również ograniczenie. Gracze będą musieli wysilić mózgownice i zastanowić się trzy razy,

zanim ich technomanci posłużą się choćby małym magicznym płomykiem, przecinając stalowe drzwi. Jeśli bohaterowie spróbują mimo wszystko wpływać na rzeczywistość podczas rewizji, zorientują się, że ktoś (Michał Dunajewski) kontruje ich poczynania.

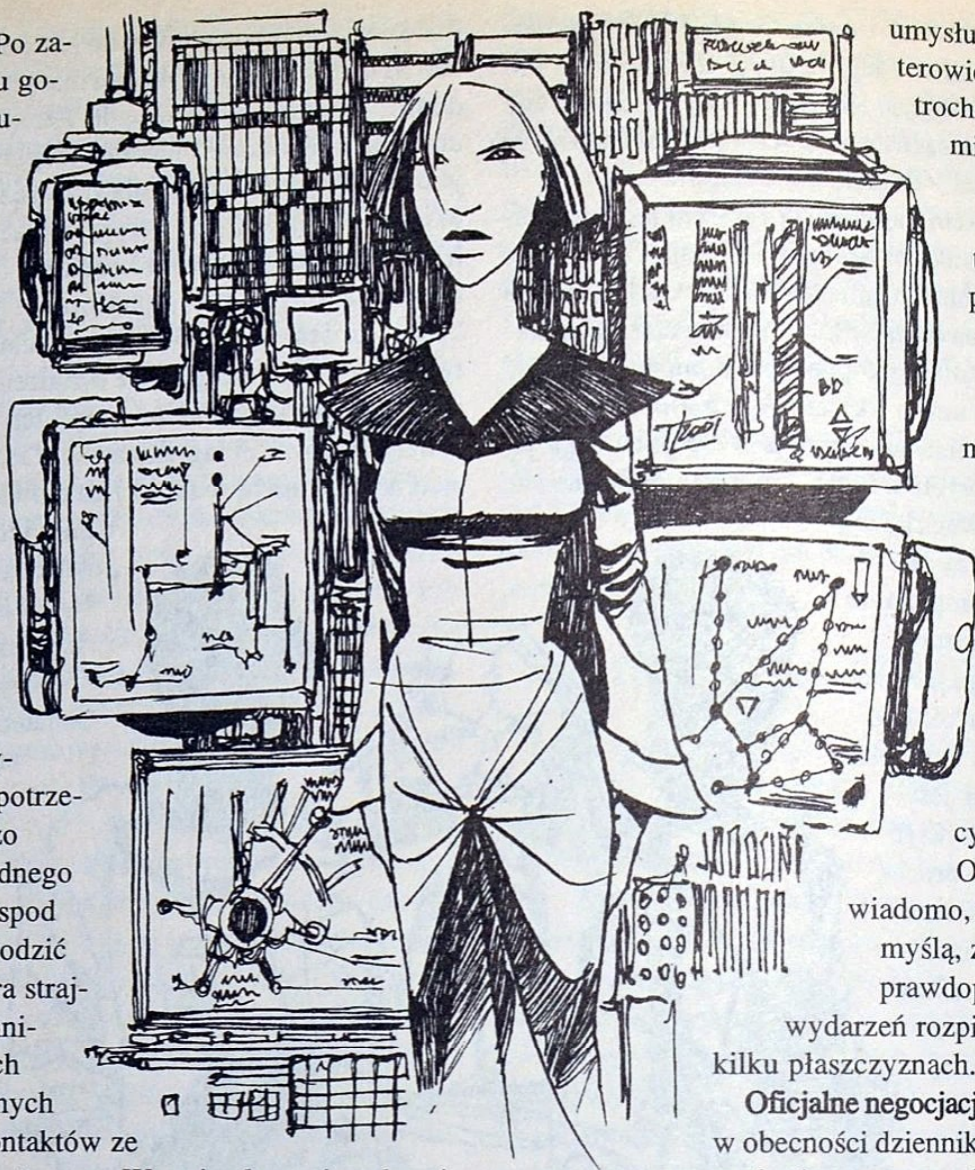
Agenci Technokracji rozlokowani zostają w kantinie dla personelu, w której zamontowano podsłuch. Za drzwiami stoi dwóch strażników, którzy dysponują bronią automatyczną, choć nie pokazują jej dziennikarzom. Pomieszczenie ma dwa spore okna i dobudowaną łazienkę. W każdej chwili bohaterowie mogą też poprosić o nadanie



radiogramu. Po zakwaterowaniu gości Michał Dunajewski odwiedzi ich na minutę i wyjaśni warunki, na jakich mogą przebywać na platformie. Bohaterowie nie mogą opuszczać pokoju, chyba że na czas rozmów z protestującymi. W pilnej potrzebie pojedynczo i w asyście jednego z opiekunów spod drzwi, przychodzić mogą do lidera strajku bądź dziennikarzy. Żadnych sztuczek, żadnych sekretnych kontaktów ze światem zewnętrznym. W razie złamania zaleceń nastąpią kary.

Krótki pobyt na instalacji powinien dać bohaterom pogląd na sprawę. Mogą podejrzewać, z kim mają do czynienia. Szybko zorientują się pewnie, że pod większość pracowników platformy podszywają się duchy przyzwane przez Michała. Aby je przyzwać i skłonić do posłuszeństwa, Maruder poświęcił w ofierze niektórych kolegów. Duchy są zmaterializowane, dobrze udają swoje ludzkie odpowiedniki i posługują się bronią palną. Na dodatek posiadają nadnaturalne zdolności, w rodzaju umiejętności kontroli urządzeń i wywoływania krótkich śpięć. Spotykając kogoś na platformie, nie wiadomo, czy ma się do czynienia z człowiekiem, czy z duchem, co jest ważne, jeśli chce się użyć magii bez Uspionych świadków. Oczywiście, wszystkie duchy są ślepo posłuszne Michałowi.

Platforma posiada liczne magiczne i elektroniczne zabezpieczenia – większość z nich sterowana jest przez komputer główny, ale swoją kwaterę i więzienie zabezpiecza osobiście Maruder. Obejrzyj „Mission Impossible” i wymyśl różne podczerwone promienie, analizatory aury, czujniki temperatury i nacisku, mierniki przepływu Kwintesencji, sondy



umysłu. Niech bohaterowie pomęczą się trochę z różnorakimi zabezpieczeniami i niech każdy z nich trafi na zabezpieczenie zgodne z jego specjalizacją. Ponieważ ma to być opowieść akcji i sensacji (humorystyczna), bohaterowie muszą działać i dokonywać sensacyjnych odkryć. Oczywiście, nie wiadomo, co gracze wymyślą, z tego powodu prawdopodobny zarys wydarzeń rozpisany został na kilku płaszczyznach.

Oficjalne negocjacje odbywają się w obecności dziennikarzy. Ekipa reporterska jest czteroosobowa i nic nie wie o podwójnym sensie protestu. Michał zaczyna ostro – chce rozmawiać z całą radą nadzorczą korporacji kontrolującej platformę. Jest to absurdalne żądanie, którego nie da się spełnić i które przesunie ciąg dalszy spotkania na następny dzień. Zysk Marudera: więcej razy użyta zostanie magia – więcej Paradoксу. W następnej rozmowie Michał spuszcza z tonu i pokazuje przed dziennikarzami swoją dobrą wolę: pierwsze żądanie to zmiana trybu pracy z układu: dwa tygodnie harówki – dwa tygodnie wolnego, na tryb: tydzień pracy – tydzień odpoczynku. Potem zwiększenie płac, dodatkowe premie i lepsza opieka zdrowotna, a także ograniczenie szkodliwego wpływu pól magnetycznych, hałasu i chemikaliów, poprzez redukcję wydobywania ropy. Na to nie można się zgodzić. Oprócz ropy wydobywana jest również Kwintesencja i jej eksploatacja nie może zostać ograniczona. Bohaterowie mogą prosić o rozmowę radiową ze zwierzchnikami, co znów przedłuża ich pobyt na platformie.

Cała ta radosna błazenada przed kamerami może trwać w nieskończoność. Michał ma bogatą wyobraźnię i może wymyślać coraz to nowe żądania i rezygnować ze starych – wszystko dla pobudzenia

rozmów. Gdy dziennikarze się znudzą i zaczną złościć, Maruder wyciągnie z zanadru kilka rewelacji dla reporterów, choć nie wszystkie na raz. Pierwszą są wyniki analizy żywności, ujawniające obecność narkotyków w posiłkach pracowników platformy (patrz odprawa Progenitorów). Drugi smaczek to „samobójstwo” jednego z „członków personelu”. Duch wchodzi na salę obrad i odgrywa przed dziennikarzami scenkę. Oskarża bohaterów o przekupstwo i namawianie do łamania strajku. Mówi, że zdradził przyjaciół i nie może tego znieść, po czym strzela sobie w łeb. Dla Michała to kolejny dzień do tyłu, szansa na powiększenie zapasu Paradoksu i na zyskanie sobie sympatii reporterów. Trzeci kasek to raport o zanieczyszczeniach środowiska powodowanych przez platformę. Dane robią wrażenie. Inne asy w rękawie wynikną pewnie z lapsusów popełnianych przez bohaterów na innych płaszczyznach.

Nieoficjalne negocjacje to próby dowiedzenia się, poprzez rozmowy z personelem, o co naprawdę chodzi protestującym. Nawet duchy mogą się złączyć z szantażem, jeśli wiadomo, czym je straszyć. Ludzi potrafiłyby przycisnąć nawet osoby nie będące magami, ale trzeba umieć rozpoznać, kto jest człowiekiem, a kto nie. Szczegółowe zestawienie czekających na odkrycie sekretów zamieszczono jest dalej. Należy jednak wiedzieć, że prawdziwi protestujący stopniowo tracą zaufanie do Michała i można od nich wydobyć cenne informacje. Sam Maruder nie ma zbytnio ochoty na zakulisowe rozmowy, ale czyni różnorakie aluzje, mające zachęcić bohaterów do działania i używania magii. Może nawet celowo ułatwić ujawnienie kilku tajemnic, po to, by sprowokować niebezpieczną dla Technokratów sytuację, bądź by zachęcić ich do dalszych działań. Próby rozprawienia się z Michałem siłą nie są dobrym pomysłem, ale prowadzić mogą do interesujących efektów. Na wszelkie magiczne ataki Maruder odpowiada kontrmagią – podnosi trudność efektu. Ma wówczas szansę udaremnić go i oczywiście wytworzyć Paradoks.

Nieoficjalne negocjacje to również rozmowy z głównym komputerem platformy, wyposażonym w sztuczną szcztąkową inteligencję, ale opętanym przez kolejnego ducha przyzwanego przez Marudera. Komputer słucha poleceń Michała, ale nawet Maruder nie zdołał złamać wszystkich zabezpieczeń i nie ma dostępu do niektórych jego funkcji (patrz odprawa Iteracji X). Jeśli chcesz, żeby było weselej, spraw, by komputer przez opętanie nabawił się jakiegoś zaburzenia umysłowego, np. paranoi, lub stał się fanatycznym zwolennikiem jakiejś koncepcji filozoficznej (polecam idealizm subiektywny Berkleya).

Nocne podchody są ryzykowne, ale opłacają się. Wycieczkom bohaterów najmniej pobiłał będzie

Michał. Każdy agent, który coś przeskrobie, w łagodnej wersji kary zostanie relegowany z platformy (może próbować uciec eskorcie i potajemnie wrócić), w najsurowszej zostanie zaginionym w akcji. Bohaterowie muszą znaleźć sposób na wymykanie się z pokoju (okno w pokoju daje takie możliwości, a teleportacja i przenikanie przez ściany produkują Paradoks). Potem nie tylko będą musieli przemykać się między maszynami i infrastrukturą platformy, ale i być może zmagać się ze strażnikami. Dziennikarze nudzą się śmiertelnie i jeżeli któryś zwietrzy sensację, będzie dodatkowo gnębił nocnego markę. Po zachodzie słońca nadawać można znaki świetlne, informujące sprzymierzeńców z Technokracji o dokonaniach Amalgamatu i odbierać instrukcje, rady i wyjaśnienia. Większość z zadań zleconych agentom przez ich macierzyste konwencje wymaga utajonych działań. Noc kryje ciemne sprawy. Jeżeli bohaterowie zdecydują się na wzięcie platformy siłą, jest na to najlepszy czas.

Pod nocne podchody podchodzi również pływanie i nurkowanie. Do wody zejść trzeba, by zbadać funkcjonowanie aparatury do wydobywania Pierwszego Żywiołu, by dopłynąć do Tęczowego Wojownika, by odebrać ewentualny sprzęt, dostarczony przez płetwonurków Technokracji, a nawet by opłynąć platformę i wejść na nią w innym miejscu, omijając strażników.

Michała da się podsłuchać w chwilach, gdy wydaje polecenia podwładnym i gada do swojej juki. Już samo zidentyfikowanie słuchacza to niezła zagwozdzka. Przesłuchanie chowańca zalecane jest do przeprowadzenia jedynie w bardzo humorystycznej wersji scenariusza.

JĘZYCZEK U WAGI

Głównym celem bohaterów jest uwolnienie przetrzymywanego przez protestujących administratora Rafała Nowaka, maga Syndykatu, wraz z jego asystą. Z opisanych poniżej powodów fragment o asyście musi zostać podkreślony podczas odprawy. Sam Rafał Nowak skuty jest kajdankami z primum (antymagicznego metalu) i zamknięty za pancernymi drzwiami – nie jest w stanie sam się wyzwolić. W osobnym pomieszczeniu, zdecydowanie mniej strzeżonym, przetrzymywana jest jego świta: młody pracownik korporacji, nie mający nic wspólnego z magią, i Dorota Maksymowicz, sekretarka Rafała. Więźniów pilnują wartujący pod drzwiami strażnicy z bronią.

Dorota jest piękną, długonogą blondynką; w stu procentach doskonałym produktem Progenitorów – biologicznym komputerem o zadziwiających parametrach. Podwójne helisy jej DNA skrywają sekrety,

widok których każdemu magowi podniósłby ciśnienie – są to bazy danych z informacjami o niemal wszystkich ludziach Syndykatu. Dorota nie jest w stanie ich wykorzystać, ale umiejscowione pod jej językiem wejście na interfejs pozwala jej połączyć się z każdym innym komputerem, zaś znane Rafałowi hasło wprowadza ją w stan gotowości – trans, w którym wydawać jej można ustnie rozkazy przetwarzania danych. Wszelkie procesy Dorota wykonuje z ogromną szybkością i wprawą. Gdyby udało się ją podłączyć do komputera platformy, z łatwością mogłaby go zdominować.

Rafał Nowak i platforma nie są dla Technokratów tak ważne jak Dorota. Oprócz największych VIP-ów nikt nie zdaje sobie sprawy z prawdziwej natury sekretarki Nowaka, więc i bohaterowie również nie zostaną o niej poinformowani. Instrukcje dla nich są proste – **wszyscy** ludzie Syndykatu mają zostać odbici i **nikomu** z nich nie może spaść nawet włos z głowy.

ELEMENTY NIEUPEWNOŚCI

Ogólnie przyjęta reguła gier fabularnych brzmi: członkowie drużyny powinni działać wspólnie. Tak jest i w tej opowieści, choć nie do końca. Od samego początku gracze są świadomi, że każdy z nich posiada pewną tylko jemu przynależną wiedzę, że ma pewne obowiązki do spełnienia. Amalgamat powinien działać razem, ale bohaterowie mogą intrygować i zawiązywać koalicje, niezależnie od celu przewodniego. Akcja nie ma szans powodzenia, jeżeli nie dojdzie do współpracy, ale odrobina iskrzeń i napięcia w grupie nie zaszkodzi. Jeżeli uznasz, że któryś z bohaterów, z racji powierzonej mu funkcji, nie ma do roboty tyle, co pozostali i reszta grupy go nie docenia, podsuń mu Łącznika.

Łącznik jest mieszkańcem platformy (terrorystą, dziennikarzem, kimś, kto się ukrywa, duchem morskim) i współpracuje z Konwencją bohatera. Ta postać niezależna służy nie tylko jako źródło informacji. Agent może zlecać jej różne zadania, których sam nie byłby w stanie zrealizować. Łącznik może też wspierać agenta w zadaniach, które ten realizuje. Gracz, który się nudzi, może prowadzić Łącznika jako drugą postać w scenach, kiedy współpracownik wykonuje któreś ze zleconych mu zadań. Rozwiązanie to odpada w szczególnym przypadku – wówczas, gdy Łącznik jest podwójnym agentem. Będzie nim, jeżeli bohaterom idzie zbyt łatwo.

Próby przekabacenia któregoś z agentów na stronę Michała gracz zbędzie może śmiechem. Mimo wszystko, dojdzie do takich prób. Konszachty jednego z bohaterów z wrogiem podkopią zapewne morale grupy. Być może bohater sam postanowi zostać

podwójnym agentem, ale Maruder nie jest naiwny. Ile szkody i ile pożytku przyniesie takie rozwiązanie, zależy od sprytu bohatera.

FLOWER POWER

Zaproszony przez Michała Dunajewskiego Green Peace przybędzie na jachcie „Rainbow Warrior” w sile dziewięciu ekozapaleńców i jednego maga Werbeny. Niezidentyfikowana jednostka pływająca to kolejny orzech do zgryzienia dla Amalgamatu. Michałowi ma ona służyć do robienia szumu medialnego (dziennikarze podniecają się na widok transparentowanego jachtu), produkcji Paradoксу (Werbeny używa magii) i jako środek ucieczki ze niszczonej przez wyładowanie Paradoксу platformy. Raport o zatruciu środowiska jest prawdziwy i zatrażający. Robert Clancy, Werbeny, znany Maruderowi ze słyszenia, z pewnością wpadnie w gniew, gdy dokument doń dotrze. Znany jako Władca Burz, wyjaśni, skąd wziął się jego przydomek, rozpętlając sztorm stulecia. Oprócz katastrofy żywiołowej platforma stanie wobec zagrożenia ze strony wściekłych Klepie – duchów wyglądających jak konie z piany szarżujących fal.

Przedwczesne zniszczenie platformy przez burzę nie jest na rękę Michałowi, ale działanie Werbeny mimo wszystko prowadzi do zniszczenia. Maruder pójdzie po rozum do głowy i postara się w poniewczasie zgłodzić maga Tradycji, wysyłając na jego statek ducha-assasina. Jeżeli bohaterowie przejrzą ten zamiar i zaalarmują Clancy’ego, mogą zyskać cennego sprzymierzeńca. Podobnie, jeśli rozsądnie wykażą zapalczywemu magowi, że dopiero unicestwienie platformy wiertniczej będzie prawdziwą katastrofą ekologiczną. Ale działać trzeba wśród burzy. I to jakiej burzy.

CO WŚRÓD FAL PISZCZY?

Streszczenie wiadomości, jakie zdobyć można na platformie, ma Ci dopomóc w sprawnym prowadzeniu scenariusza. W jaki sposób bohaterowie zdobędą poniższe informacje, zależy od graczy i od Ciebie. Przykładowe sposoby podane są wyżej. Umiejętnie dozując Technokratom sekrety, trzymaj będziesz rękę na pulsie – nie pozwolisz graczom się nudzić i nagradzaj ich będziesz za ciekawe pomysły, na których oparta powinna być ta opowieść. Bohaterowie mogą też zdobywać informacje nieprawdziwe – Michał będzie się starał wywołać zamieszanie i dawać bohaterom powody do używania magii.

1. Michał Dunajewski jest magiem – mało tego, Maruderem. Maruderzy kojarzą się z odpornością na

Paradoks. Konkluzja: akumulacja energii Paradoksu może być przez niego kontrolowana.

2. Część załogi to duchy przyzwane przez Michała. Ich ludzkie odpowiedniki zostały zamordowane w rytuale. Ujawnienie ciał reporterom może popsuć krew Maruderowi i przyspieszyć wydarzenia – na platformę będzie miała wkrótce przybyć policja.

3. Urządzenia do wydobywania Pierwszego Żywiołu pracują pełną parą, w przeciwieństwie do urządzeń wiertniczych, ale podwodny rurociąg transportujący Kwintesencję nie funkcjonuje. Wniosek: jest ona magazynowana na platformie. Rozwiązanie: część energii pochłaniają NPD, Michał i duchy (mały sabotaż zaszkodziłby więc całej paczce), druga część składowana jest w roztworze wypełniającym część zbiorników na ropę. Ma ona pomóc w wydźwignięciu Atlantydę i stanowić będzie ofiarę dla Atlantów.

4. Komputer platformy został opętany przez ducha i służy Michałowi. Nie wszystkie jednak jego funkcje są dostępne dla Marudera.

5. Platforma jest zamieniona. Detonator radioaktywny ukryty został w doniczkach NPD i wystarczy jeden ruch korzenia... Ładunki da się rozbroić w ciągu ośmiu godzin, odszukując je dzięki nadawanym przez nie sygnałom na częstotliwości Gaussa-Fryze-ga. Oczywiście, saper musi się na znać na robocie.

6. W pobliżu platformy pływa „Rainbow Warrior” – statek Green Peace’u. Na jego pokładzie znajduje

się mag Werbeny, Robert Clancy, który szasta magią, próbując dowiedzieć się, skąd takie osłabienie Barier wokół platformy, skąd zanieczyszczenie i co protest ma na celu. Werbeny ma zamiar wywołać sztorm, który zniszczy złowrogą konstrukcję Technokracji.

7. Chowańcem Michała jest juka. Działając na nią, można działać na Marudera.

8. Rafał Nowak przetrzymywany jest w izolacji, jego asysta w pokoju obok. Dorota Maksymowicz jest komputerem biologicznym i najcenniejszą z rzeczy na platformie.

9. Michał zbiera Paradoks w swojej juce jak w śwince-skarbonce, i chce za jego pomocą wydźwignąć z dna morza Atlantydę, by powiedzieć jej mieszkańcom „dzień dobry!”.

FINIS CORONAT OPUS

Tak jak niemożliwe jest linowe opisanie fabuły scenariusza, tak trudne jest przewidzenie jego zakończenia. Misja ma swoje cele. Te posiadają różne priorytety. Jeśli bohaterowie postanowią tylko odbić zakładników i uciec, będzie to stosunkowo łatwe, ale nie spodoba się zwierzchnikom. Rozwiązanie z użyciem brutalnej siły jest najtrudniejsze, ale zwycięzca bierze wszystko.

Warto się postarać, by zdesperowani bohaterowie nie wybrali drogi ostatecznej przemocy.

Typowym rozwiązaniem akcji w powieści sensacyjnej jest finałowa likwidacja Głównego Złego, a często w załatwieniu odmownym wspomagają bohaterów mactwa przeciwnika. To dobry trop. Michał nie jest w stanie wytworzyć Paradoksu, ale nie oprze się – przykładowo – duchom. Jeśli lubisz widowiskowe sceny, a gracze się nie postarali, doprowadź do wyładowania lub sztormu stulecia, wywołanego przez maga Werbeny. Albo i tego, i tego na raz. Karząca ręka sprawiedliwości ujawni się jako złudzenie wynurzającej się Atlantydę. Wszystkim opadną szczęki. Nawet Maruder będzie zaskoczony – nie zdąży powiedzieć „dzień dobry!” – Atlanta (duch Umysłu) wygłosi umoralniające przemówienie



i zaprosi Michała do skoku w fale oceanu. Bohaterów lub wsparcie Technokratów być może uratuje „Rainbow Warrior”.

Kiedy czarny charakter nie żyje, a dobrzy faceci odpoczywają w poczuciu dobrze spełnionego obowiązku, atakuje zazwyczaj przeoczony pomagier. O ile bohaterowie zignorowali Największą Pomyłkę Darwina, może się okazać, że była to ich największa pomyłka. Kto nie widział zdesperowanej juki w akcji, nie jest w stanie nawet wyobrazić sobie, na co ją stać.

A co, jeżeli tuż przed wielkim finałem bohaterowie otrzymają wiadomość, że misja jest odwołana i czas na ewakuację? Wiadomość może być prawdziwa – technomanci są zniecierpliwieni i postanowili zbombardować instalacje. Może to też być kawał Michała – uznał, że Paradoksu już wystarczy i teraz chce się pozbyć niewygodnego towarzystwa. W sytuacjach takich jak ta szczególnie docenia się lub przeklina zakłócenia w rozmowach ze zwierzchnikami. Gracze muszą zdecydować: uciekać czy zostać, narażając się na gniew zleceniodawców, a być może na eksplozję.

BANK POMYSŁÓW

Mało która sensacyjna fabuła może się obejść bez zaskakujących zwrotów akcji, interesujących rozwiązań fabularnych i nazw własnych zawierających czyjeś nazwisko lub określenie miejsca w tytule. Poniższe sugestie powinny zostać wykorzystane do wzbogacenia gry. Narrator może sięgać do banku, by dać graczom do myślenia, zaskoczyć ich czy nakierować na właściwy trop. Lektura kilku powieści sensacyjnych i wizyty w kinie mogą rozszerzyć asortyment możliwości.

- Wszyscy przybywający na platformę są rewidowani. Broń i urządzenia elektroniczne można rozmontować i ukryć np. w konstrukcji wózka inwalidzkiego. Jeden z bohaterów udawał będzie niepełnosprawnego, co może mu dać potem przewagę nad ludźmi Michała.
- Nie wszyscy bohaterowie przybyć muszą na platformę oficjalnie, jako negocjatorzy. Jeden z nich, ze sprzętem do nurkowania, zrzucony może zostać do wody, w pobliżu instalacji.
- Na platformie łatwo wywołać Paradoks. W chwili poważnego niebezpieczeństwa któryś z bohaterów niezależnych, będący magiem, posłużyć się może sztuczką zwaną Precedensem Larkina. Zasugeruj świadkom efektu tę nazwę. Niech próbują różnych środków, by dowiedzieć się, co ona oznacza. Dowiedzieć się mogą, że Precedens Larkina polega na celowym spartaczeniu efektu magycznego i sprowokowaniu ducha Paradoksu, odpowiedzialnego za

Sferę Korespondencji. Wiadomo, że popsuć magię jest zawsze łatwiej, niż np. teleportować się, niezależnie od sytuacji. Duch porywa maga „fajtlapę” i unosi go gdzie indziej, ten zaś unika np. eksplozji bomby lub wymierzonych w niego strzałów. Jedyną wadą zastosowania Precedensu Larkina jest trudny powrót z miejsca uprowadzenia. Najczęściej uciekający w ten sposób przed niebezpieczeństwem mag porwany zostaje do nieprzyjaznego mu miejsca i potrzebuje pomocy, by się z niego wydostać.

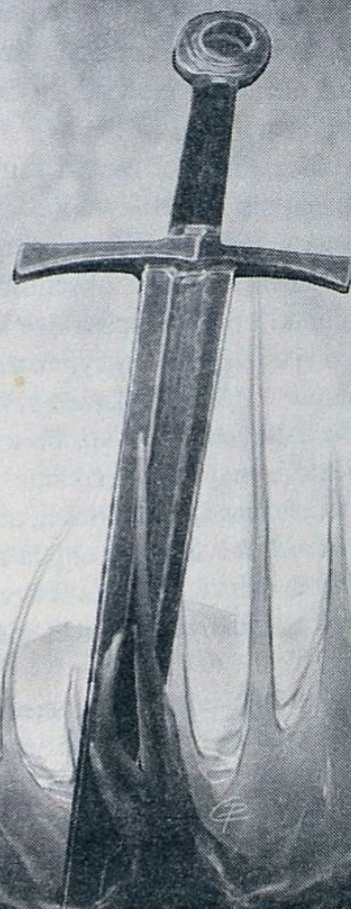
- Jeżeli bohaterowie wkurzą Michała, może im odciąć dopływ energii elektrycznej do pokoju i wytłumaczyć się awarią generatora. Brak prądu może pokrzyżować wiele planów.
- Podczas gry staraj się wprowadzić jak najwięcej technicznego i pseudonaukowego żargonu. Powinno to ubarwić sesję lub uczynić ją zabawniejszą.
- Bariera na platformie jest osłabiona. Z Umbry do rzeczywistości przenikać mogą duchy nieprzewidziane w planach Marudera. Będą miały własne cele i możliwości, by je zrealizować. Wyobraź sobie przykładowo następującą sytuację: noc, burza, niefortunny agent wiszący za ręce na krawędzi platformy, nad huczącym oceanem – wtem pojawia się upiór inżyniera zamordowanego przez Michała i zaczyna snuć historię swojego życia i żalić się. Tylko od elokwencji i cierpliwości gracza zależy, czy zjawą pomoże jego bohaterowi i czy technomanta wytrzyma do tego czasu.
- Bohaterowie mogą cierpieć z powodu odebrania im rekwizytów. Być może chcieliby zmontować kilka innych przydatnych urządzeń. Podzespoły zdobyć można, rozbierając niektóre z instalacji w pokoju, w którym ich ułożono lub poza nim.
- Woda wokół platformy jest bardzo zanieczyszczona. Oprócz śniętych ryb pływają tam również przyzwane przez Marudera morskie potwory. Nurkując, należy uważać.
- Wśród podkomendnych Michała znajdują się mniej i bardziej ważni. Najbliższym współpracownikiem Marudera jest oczywiście NPD, ale wśród duchów obowiązuje hierarchia. Te potężniejsze, rozkazujące innym, powinny zostać scharakteryzowane dokładniej. Można im dodać jakieś cechy szczególne, niekoniecznie spotykane u ludzi (np. popijanie na służbie zaprawionej Kwintesencją ropy naftowej). Jak wiadomo, bliscy współpracownicy Głównego Szefa giną pierwsi – bohaterowie pewnie się nimi zainteresują.
- Ostentacyjnie zapisuj wyprodukowane przez bohaterów punkty Paradoksu. Niech gracze nie wiedzą jednak, ile postacie go wytworzyły. Niech się boją własnych czynów. To już nie thriller. To Personal Horror!

Marcin „Dacar” Felczerek

WIECZNA WARTA,

czyli

rzecz o pierwszej legendzie



SCENARIUSZ
NA
MENDAL

173
MIM
LIPCE-SIERPIEŃ 2001

Poniższa opowieść przeznaczona jest dla systemu **Upiór: Zapomnienie**. Nie powinno w nią grać więcej niż 4 graczy, a najlepiej, żeby pochodzili oni z jakiegoś większego miasta. Z pewnych powodów, wyjaśnionych dalej, bohaterowie powinni być w mniejszym lub większym stopniu związani z Hierarchią. Problem może stanowić natomiast wprowadzenie do gry jakiegokolwiek Renegata.

Opis przygody dzieli się na dwie części. Pierwszą stanowi opis miasteczka Poddębice (20 km od Łodzi), zarówno po tej, jak i po Tamtej stronie. Druga to właściwy opis przygody.

PODDEBICE

Patrząc na to niewielkie miasteczko, trudno uwierzyć, iż liczy ono sobie „aż” 4 tysiące mieszkańców. Poddębice leżą jakieś 20 kilometrów od Łodzi i nie wyróżniają się niczym szczególnym na tle innych prowincjonalnych miejscowości. Uzyskały wprawdzie prawa miejskie już w XV wieku, jednak nie znajdzie się tutaj chyba żaden budynek pamiętający tamte czasy. Starsi ludzie opowiadają czasem wprawdzie o starym dworze w głębi lasu, jednak nawet on (sądząc z opisów) powstał dopiero około XVII wieku – o ile w ogóle istnieje. Tak naprawdę, poważniejszy rozkwit, jak i niestety upadek, miejscowości przeżyła po wojnie, wraz z powstaniem zakładów włókienniczych i „nowoczesnego” osiedla wielkopłytowych wieżowców i bloków. Obecnie zakłady są w upadku, zaś wielu mieszkańców szuka pracy w Łodzi, która, nawiasem mówiąc, jest w niewiele lepszej sytuacji ekonomicznej...

Już na pierwszy rzut oka można zauważyć, że Poddębice dzieli się na dwie części. Zachodnią tworzą wieżowce, bloki i zakłady przemysłowe – jest to ta nowsza część miasta. Wschodnią pokrywają niskie domki i dwu-trzypiętrowe kamienice. W tej części znajduje się dawny rynek miejski, stary kościół i ratusz (obydwa bodajże z XVII wieku). Część uliczek dalszych od rynku nie jest pokryta asfaltem, niektóre mają nawierzchnię z „kocich łbów”, inne to, jak mawiają architekci, „drogi gruntowe”. Na północ od rynku jest chyba najbardziej „zapadła” część miasta, zbudowana ze starych, jednopiętrowych domków. Ogólnie, lepiej się tu nie zapuszczać...

Sam rynek jest najładniejszą częścią miasta. To tędy przebiega droga z Łodzi na Uniejów i dalej, tu najczęściej zatrzymują się łodzianie, wyjeżdżający na weekend nad Wartę, do jednej z wielu „działkowych” miejscowości nad tą rzeką. Tu znajduje się większość sklepów, dworzec autobusowy (w Poddębicach jako takich nie ma stacji kolejowej) i dom handlowy.

Komunikacja miejska nie istnieje – mieszkańcom muszą wystarczyć linie PKS-u.

W Świecie Ciemności Poddębice praktycznie nie różnią się od pierwowzoru w naszym świecie. Miasteczko jest tak małe i nieistotne, iż nie przyciągnęło uwagi żadnej z istotnych frakcji istot nadnaturalnych. Dla większości jest tu za mało ludzi, by się ukryć, dla innych jest po prostu nieciekawe – nie ma tu żadnych Węzłów, Caernów ani niczego takiego, tak więc praktycznie wszyscy mieszkańcy tej miejscowości to ludzie. Jedyne wyjątki od reguły to okazjonalni czarodzieje, dla których takie miejsce jest idealną przystanią z dala od „prawdziwych magów” i ich bezsensownej „wojny ascencji”. Obecnie jednak nawet oni omijają to miejsce z daleka z powodu Marka Akiyamy – wampira z klanu Tremere, który zbudował swe schronienie w okolicy. Marek uważa miasteczko za swą domenę i choć rzadko tu bywa, wystarcza to, by odpędzić nieproszonych gości.

Tak więc w Poddębicach nie ma istot nadnaturalnych. Wyjątek stanowi Marek i czasami jego goście. Jest jednak rodzaj istot, które istnieją nawet tu. Istnieją wszędzie tam, gdzie żyją ludzie. Żyją po drugiej stronie Całunu, bariery między życiem a śmiercią. Są to niespokojni Umarli – Upiory...

Nekropolia Poddębice

Poddębice są zbyt małe, aby istniała tu formalna Nekropolia. Oficjalnie miasto należy do Hierarchii, zaś jego „władcą” jest Anakreon Łodzi, Książę Anzelm Poznański. W mieście nie ma cytadeli, zaś w wypadku zagrożenia Maelstormem, teoretycznie wszystkie Upiory winny udać się specjalnie skonstruowanym na tę okazję Traktem do Cytadeli Łódzkiej. W praktyce miasto rządzi się samo pod opieką burmistrza Grzegorza Zawadzkiego (od jakichś 150 lat), zaś niewielki garnizon Legionów pełni bardziej funkcję „pobliskiej bazy wojskowej” niż organu władzy. Choć początkowo było to przedmiotem ostrej frustracji u miejscowego centuriona, jednak Łódź rozwiązała problem, nadając Zawadzkemu tytuł zarządcy, a co za tym idzie, czyniąc go urzędnikiem Hierarchii.

W Poddębicach egzystuje nie więcej niż 600 Upiorów – pomimo faktu, iż „realna” populacja jest jakieś siedem razy większa. Pomijając fakt, iż nie każdy zmarły staje się Upiorem, istnieje bardzo silnie zaznaczona migracja Umarłych z Poddębic do Łodzi, a czasem nawet dalej. To miejsce jest naprawdę mało ciekawe nawet dla żywych. Żaden Umarły nie zechce pozostawać tutaj na wieczność – chyba że coś go tu rzeczywiście trzyma (na przykład Więzi lub Pasje). Większość z nich to duchy pochodzące jeszcze sprzed wojny...

Raz na pięć lat, w noc przesilenia zimowego, Zmarli z Poddębic zbierają się na rynku, by dokonać wyboru Strażnika. Strażnikiem może zostać każdy Upiór, który wykaże się umiejętnościami bojowymi, jak i co najmniej bazową wiedzą na temat Arkanoi Argos i Wyklinania (wariacje na temat Wyklinania, w stylu Drogi Duszy czy Conaissance też się nadają, choć naprawdę nie wiem, skąd ktoś znający jedną z tych sztuk miałby się wziąć w Poddębicach). Jeśli jest kilku chętnych do tego tytułu, muszą zmierzyć się ze sobą w pojedynku, którego szczegóły ustala dotychczasowy Strażnik lub, w razie jego nieistnienia, burmistrz. Gdy Strażnik zostanie wybrany, obejmuje urząd na następne pięć lat, po czym nie może powtórnie kandydować na to stanowisko przez następne dwie dekady.

Strażnik ma prawo wybrać dowolną ilość pomocników, zwykle rekrutujących się spośród innych kandydatów do tego tytułu lub spośród załogi miejscowego garnizonu. Zwykle jest ich czterech, zaś nigdy nie więcej niż sześciu. Pomocnicy mają prawo kandydować powtórnie w trakcie następnego święta.

Rolą Strażnika jest pilnowanie czterech Traktów prowadzących z Poddębic, a zwłaszcza „drogi ewakuacyjnej” prowadzącej do Łodzi, jak również patrolowanie granic miasteczka, tak by zarówno Trakty, jak i same Poddębice były wolne od obecności Widm. Strażnik w trakcie swojej pięcioletniej kadencji otrzymuje na użytkowanie Nawiedzone Miejsce wewnątrz kościelnej wieży, jak również czarny pancerz i miecz, wykonane ze Stygijskiej Stali. Obydwa te przedmioty są potężnymi artefaktami, będącymi „narzędziami pracy” kolejnych strażników od XVI-II wieku, kiedy to podobno objął urząd pierwszy Strażnik. Przedmioty te mają zresztą swoją własną historię, podaną poniżej.

Historia Strażnika

Tego typu opowieści mogą usłyszeć bohaterowie, jeśli zaczną dopytywać się o Strażnika i jego funkcję.

Dawno temu w Poddębicach żył pewien kowal. Miał śliczną córkę, o której rękę ubiegało się wielu młodzieńców z okolic. Ona jednak kaprysiła, wierząc, iż kiedyś przybędzie książę z bajki i zabierze ją z tej paskudnej (w jej mniemaniu) miejsciny.

Aż pewnego dnia jej sny się ziściły. W miasteczku pojawił się przystojny młodzieniec, który od razu zawrócił w głowie nie tylko jej, ale i innym panom na wydaniu. On jednak wybrał spośród nich wszystkich właśnie kowalównę – chyba dlatego, iż rzeczywiście była najładniejsza w mieście. Zaczęli

się spotykać. Kowalowi jednak nie podobał się ów przystojny panicz – plotki głoszą, że ów rzemieślnik, podobnie jak jego przodkowie, parał się nie tylko kowalstwem, ale i magią, dlatego też podświadomie wyczuł zło w przybyszu. Zabronił więc swej córce spotkań z nim.

Kowalówna nie przejęła się ostrzeżeniami ojca i jak większość panien w podobnej sytuacji, znalazła sposób na samowolne opuszczanie domu. Jednak owe schadzki stały się teraz rzadsze, więc znudzony panicz zaczął adorować inne panny w mieście. Co gorsza, ofiary jego afektu zaczęły chorować na nieznaną chorobę. Tylko kowalówna nie została dotknięta zarazą.

W mieście takim jak Poddębice ciężko jest coś długo utrzymać w sekrecie. Ludzie zaczęli coraz głośniej mówić o czarach, przy czym jako czarownicę wskazywano córkę kowala, ponoć zazdrosną o rywalki. Gdy jedna z dziewczyn zmarła, ludzie uznali, że miarka się przebrała i dokonali samosądu. Mimo szacunku, jakim darzono kowala, jego córkę wywleczono z domu i utopiono w Nerze. Zrozpaczony kowal opuścił miasto i zamieszkał w wiosce opodal, odmawiając jakichkolwiek usług dla morderców jego córki.

Tymczasem dziewczyny nadal umierały, zaś przystojny młodzieniec nadal nawiedzał miasto. Lekarze, ani nawet egzorcysta, nie mogli pomóc biednym dziewczętom. Wtedy mieszkańcy Poddębic wybrali się z delegacją do kowala, by ten pomógł im w potrzebie. Kowal zgodził się po długich namowach. Odkrył bowiem, iż ów młodzieniec jest tak naprawdę Widmem, kradnącym dusze młodych kobiet. Aby go pokonać, musiał zstąpić do Krain Zmarłych. Nic już go na tym świecie nie trzymało, jednak postawił warunek, iż człowiek, który zabił jego córkę (lub jeden z nich), musi umrzeć wraz z nim.

Tak więc kowal i wylosowany spośród sprawców samosądu zstąpili do Podziemia. Tam kowal spotkał inne Upiory, z którymi kontaktował się od dawna, jako że osoby o czystym sercu i silnej woli mogą spojrzeć na Drugą Stronę. Kowal kazał schwytać swego towarzysza, po czym z jego ciała wykuł miecz. Odnalazł też umęczonego ducha swej córki. Widma odarły ją z woli, pozostawiając przepełnionego cierpieniem Trutnia, zdolnego tylko do wiecznego płaczu. Aby przerwać jej cierpienie, kowal stopił również jej Korpus, przetwarzając go w pancerz. Tak zbrojny, stanął do walki z Widmem, gdy to, jak co noc, powróciło do Krain Zmarłych. Niestety, przecenił lekko swe siły. Widmo zdolne do kroczenia wśród Szybkich, musiało być zaiste potężne. Kowal wprawdzie zdołał mu zadać śmiertelny cios, jednak sam został zatruty jego jadem, który pochłoniął Korpus bohatera, oddając go Zapomnieniu.

Od tamtego czasu artefakty bohaterskiego kowala są narzędziami pracy Strażnika, który chroni zarówno Szybkich, jak i Martwych przed sługami Zapomnienia. Strażnik zostaje wybrany na pięć lat, gdyż podobno tyle lat owo straszliwe Widmo nawiedzało nasze miasto.

Nie wszyscy mieszkańcy znają pełną legendę. Wielu twierdzi, iż kowal i córka egzystowali w Krajinach Cienia, zaś Widmo po prostu ją uwiodło, po czym porwało w głąb Sztormu. Według tej wersji miecz powstał z Korpusu umęczonej kowalówny, zaś zbroja – z ciała zdradzieckiego Widma (są oni, co ciekawsze, bliźni bracia – przynajmniej w kwestii materiału, z którego wykonano artefakty...). Niektórzy wiedzą również, że kowal nazywał się Tomasz, a jego córka – Aldona. Ale tych nie jest wielu, są to zwykle bardzo stare dusze. Nikt (z jednym wyjątkiem, ale o tym dalej) nie pamięta imienia, jakim posługiwało się Widmo.

WAŻNIEJSZE OSOBY

Burmistrz Grzegorz Zawadzki

Grzegorz Zawadzki za życia nie osiągnął wiele. Jego rodzina uczestniczyła w powstaniu styczniowym, przez co sam Grzegorz, pomimo talentu, nie zdołał awansować za życia wyżej niż na stanowisko gminnego pisarza. Dopiero po śmierci zyskał szacunek i poważanie, jakiego odmawiano mu za życia. Został burmistrzem Poddębic. Choć początkowo jego funkcja była przedmiotem ostrych konfliktów z Hierarchią, w której takie stanowisko nie istniało (konflikty owe „odziedziczył” po poprzedniku), Zawadzki robił wszystko, aby ów konflikt zażegnać. W końcu został mianowany zarządcą miasteczka, otrzymał pensję urzędnika Hierarchii i sprawa się zakończyła.

Mimo to Grzegorz pozostał wierny przede wszystkim mieszkańcom miasteczka. To właśnie on za dbał, by miasto wyposażać w Dzwon Sztormowy (poprzednicy uważali, iż jest zbędny), zaś obowiązki patrolowe Strażnika rozszerzył o utrzymanie w dobrym stanie Traktu do Łodzi. Owe zabiegi, uznawane podówczas za niekonieczne, okazały się zbawienne podczas Czwartego i Piątego Maelstormu, gdy okazało się, iż tradycyjne schronienie na czas burzy (kościół) jest za małe, by pomieścić ówczesną populację miasta, oraz za słabe, by wytrzymać potęgę Piątego Maelstormu.

Zawadzki jest starym Upiorem, którego jedyną Więzią jest to miasteczko. Jak większość „starych dusz”, jego wygląd jest cokolwiek nierealny, wyidealizowany. Owszem, ma lekka nadwagę i sympatyczne

Piotr Cieślinski





rysy twarzy „miłego burmistrza po pięćdziesiątce”, jednak nie posiada zmarszczek, zaś jego włosy są białe, a nie siwe. Jego strój stanowi staroświecki garnitur z czasów zaborów (przypomnij sobie „Lalkę”, by dowiedzieć się, jak coś takiego wygląda), podobnie archaiczne czarne lakierki, rękawiczki oraz okulary a la Bolesław Prus.

Wygląd dobrze oddaje charakter tej osoby. Zawadzki jest miłym, kulturalnym, a jednocześnie niesamowicie energicznym osobnikiem. Jego największą pasją są Poddębice – zrobi wszystko, by utrzymać je w ładzie i spokoju. Jak przystało na człowieka Pozytywizmu, jest wszechstronny (choć walka nie jest jego specjalnością). Interesuje się zdobyczami nauki, lecz ostatnio sam przyznaje, że się w tym wszystkim trochę pogubił. Bohaterowie mogą spędzić sporo czasu na miłej pogawędce z tym Upiorem. Jedyną przykrą cechą Grzegorza jest jego fanatyczne wręcz oddanie ideom Hierarchii. Renegaci mogą liczyć na wrogość z jego strony (dla niego są niewiele lepsi od Widm), z ostrą reprimendą spotka się także jakakolwiek próba złamania Dictum Mortuum (za pierwszym razem oczywiście. Recydywa skończy się wezwaniem legionistów).

Cień Zawadzkiego dąży do podobnych celów jak Psyche. Tyle że w miejsce ładu i porządku chciałby wprowadzić tyranie. Jego ulubiona taktyka polega na wyjaśnianiu swojej „głębszej części”, że tylko on, Zawadzki, wie dobrze, co potrzeba temu miastu. Co gorsza, już parę razy udało mu się osiągnąć cel... Cień posiada kilku sprzymierzeńców „po tamtej stronie” i dzięki nim zna prawdziwą historię Strażnika i jego artefaktów.

Damian Zaborowski

Od wielu lat pełni funkcję Artificera w tym miasteczku, jak również, przez ostatnie pięć lat – Strażnika. To potężnie zbudowany Upiór, którego Korpus jest w wielu miejscach poznaczony śladami Ognia Duszy. Ubiera się w czarne szaty, zawsze przy pasie nosi młotek z Czarnej Stali. Na szyi ostentacyjnie nosi nadtopionego Obola – nikt w Poddębicach nie wie, iż jest to zarówno odznaka przynależności do Gildii, jak i heretyckiego Kultu Nudriego. Artificer jest osobą spokojną, logiczną i opanowaną. Posiada duże umiejętności bojowe.

Historia tej osoby nie jest istotna, jako że ginie ona wkrótce po przybyciu bohaterów do Poddębic. Kowal jest tajemniczą osobą i tak naprawdę nikt w mieście nie jest w stanie powiedzieć nic na temat jego przeszłości. Po prostu przybył tu przed II wojną i tak zostało. Jego przeszłość nie wiąże się w żaden sposób z wydarzeniami w mieście. Jeśli gracze znajdą sposób na odkrycie faktów z przeszłości

kowala, możesz uczynić je dowolnie interesującymi – lub nudnymi.

Siostra Łza

Z wyglądu młoda, niespecjalnie ładna dziewczyna. Nigdy nie widuje się jej w innym stroju, jak szarej zakonnej szacie z kapturem. Zawsze nosi też długą, żelazną tyczkę z zawieszoną na szczycie staroświecką latarnią (jest to artefakt znany jako Latarnia Duszy)

Piotr Cieślirski



Siostra Łza nie chce nigdy mówić o swej historii po stronie Szybkich. Coś się tam zdarzyło, co sprawia, iż dla Łzy cała jej egzystencja wiąże się z Podziemiem. Jej więzi – kościół i pobliskie przedszkole, w żaden sposób nie pomagają wyjaśnić jej losu... (nie pomoże też w niczym skanowanie pamięci przy pomocy Nemozynis – o ile bohaterowie w ogóle mają dostęp do tej niezwykle rzadko spotykanej sztuki).

Siostra jest miejscowym Spowiednikiem, jedynym działającym oficjalnie przedstawicielem Gildii w Podębicach. Jej schronieniem jest kościół, przy czym w odróżnieniu od Strażnika, zamieszkuje jego piwnice. Jest nieśmiałą, zakompleksioną istotką, która szuka przyjaźni równie mocno, jak zrozumienia swego stanu egzystencji. Jeśli któryś z bohaterów okaże jej sympatię, może stać się jego szczerym przyjacielem – albo nawet zakochać się. Problem stanowi jedynie „bariera komunikacyjna”. Łza dużo lepiej radzi sobie ze słuchaniem wyznań, niż czynieniem ich...

Jej Cień przybrał pozę opiekuńczego rodzica, starającego się chronić swe dziecko przed złem tego świata. Będzie starał się wykazać, iż jej „przyjaciele” mają ją gdzieś i wyśmiewają ją za jej plecami. Co gorsza, jego taktyka, gdy obejmie kontrolę (zdarza się to zawsze, gdy Łza śpi), polega na zrobieniu jak największej ilości rzeczy, które upokorzyłyby samą Spowiedniczkę albo jej przyjaciół. Cień na szczęście zbyt gardzi profesją swej drugiej strony, by posługiwać się Wyklinaniem. Inaczej sprawiłby o wiele więcej problemów...

Łza za życia była katoliczką. Obecnie jej wiara jest niesprecyzowana (wierzy w Boga, ale sama nie wie, co dalej), jednak jej poprzednie doświadczenia sprawiły, iż jako metodę Wyklinania stosuje „klasyczną” spowiedź.

Centurion Marek Kłos

Ostatnim z „ważnych” tego miasta jest komendant garnizonu Legionów, Marek Kłos. Przybył z Łodzi niedawno, po tym jak ktoś „zafundował” Koszmar Zniszczenia jego poprzednikowi. Od tego czasu próbuje odkryć sprawcę tej zbrodni, lecz jak dotąd uzyskał jedynie informacje, że jego poprzednik zasłużył sobie na swój los. Ponoć był to tyran, uwielbiający terroryzować okolice garnizonu, miał też jakieś układy ze Żniwiarzami. Tak czy inaczej, Kłos uważa, że sprawa musi być wyjaśniona.

Całkiem prawdopodobne, że mu się to nie uda. Kłos jest centurionem od pół wieku, wcześniej był podoficerem w Wojsku Polskim. Zmarł śmiercią naturalną, jednak złośliwi twierdzą, że przeszedł do Podziemia, ponieważ nie dostał rozkazu zejścia z tego świata i uważa, że musi odpokutować za złamanie regulaminu. Kłos jest typowym służbistą, co nie przeszkadza mu być sympatycznym, aczkolwiek niezbyt błyskotliwym osobnikiem. Jest dość czytany, choć jego wiedza obraca się głównie wokół historii wojskowości, strategii i... hodowli bulterierów (jego wielkie hobby za życia). Jakikolwiek miłośnik psów lub armii znajdzie w nim sprzymierzeńca.

Kłos w niczym nie przypomina z wyglądu „stereotypowego legionisty”. Niski, łysawy, chodzi zwykle w moro, zaś na specjalne okazje pojawia się w galowym mundurze WP, z tym że zamiast orzełka, nosi na czapce Pieczęć Stygii. Jedyne ustępstwo na rzecz Podziemia w jego stroju to kawalerska szabla (jego prywatny relikwiarz), noszona zamiast mało „ekonomicznego” pistoletu.

Cień Centuriona ma dość. Ma dość porządku, Hierarchii, rozkazów. Chce zniszczenia ładu, złamania rozkazów, zamieszania. Uwielbia psuć wypowiedzi żołnierza, wtrącając głupie komentarze przy pomocy ciemnia „Freudowska pomyłka”. Ponoć ta paskudna właściwość Cienia jest jedną z przyczyn, dla których Kłos nie awansuje i pozostaje w tak „zapyziałej” placówce jak Poddębice...

Statystyki

Nie są istotne. Uczyni owych bohaterów tak silnymi lub słabymi, jak uznasz za stosowne dla potrzeb drużyny. Najważniejsza jest opowieść, a nie to, czy „wygrają” gracze, czy NPC. Członkowie Gildii znają niektóre Starsze Sztuki ze swej dziedziny,

choć raczej nie nauczą ich graczy, o ile nie należą oni do stosownych organizacji. W mieście jedynie nieliczne i dobrze ukrywające się jednostki znają którąś z zakazanych Arkanoid (tzn. Ucieleśnienia, Zamieszkania, Lalkarstwa, Agresji, Pandemonium, Przepływu i Nemozynis), tak więc bohaterowie mają małe szanse na ich spotkanie. Ci z nich, którzy otwarcie używają którejs z powyższych mocy, narażają się na kłopoty... Nie jest też zbyt popularna sztuka Argos, jako że mało kto podróżuje poza miasto. Ogólnie poziomy Arkanoid nie są specjalnie wysokie wśród mieszkańców miasteczka.

UPIORNA OPOWIEŚĆ

Nastrój i Temat

Tematem tej opowieści są legendy. Dokładniej zaś fakt, iż ludzie potrzebują bohaterów i mają tendencję do oceniania wszystkiego w kategoriach dobre – złe. Tak, jak historia Strażnika została zmieniona, by ukryć hańbę i stworzyć wzór godny naśladowania, tak zmienia się – z mniej lub bardziej szczytnych powodów – historię, jak i jej poprzednika, czyli legendy. W każdej opowieści tkwi ziarno prawdy, może jednak się okazać, że jest to trujące ziarno cisu, ukryte w słodkiej i nieszkodliwej jagodzie tego drzewa...

Nastrój tej historii powinien powoli się zmieniać. Początkowo raczej pogodny (nie zgadzam się z teorią, iż w *Upiorze* nie może istnieć pogodny nastrój), później przeradza się powoli w klimat strachu i niepewności. Na tym polega idea horroru – jeśli gracze od początku będą straszni, później już nic ich nie wzruszy. Daj im poczuć pewność siebie i radość. Wtedy dużo silniej uderzy w nich atmosfera strachu i niepewności, jaka już wkrótce zawiśnie nad Poddębicami.

Wykór

Uwagę waszą przyciąga tłum Upiorów, wypełniający szczelnie Rynek. Powietrze przepełnia aura ekscytacji i zainteresowania. Tłok jest straszliwy, nie widać nawet, po co zwołano to zgromadzenie. Czujecie jednak, że za chwilę zdarzy się coś niezmiernie istotnego...

Powody przybycia bohaterów do Poddębic pozostawiam Tobie, Narratorze. Mogą szukać tu jakiegoś przedmiotu, osoby (jeśli są z odpowiednich Gildii), mogą poszukiwać Łzy, Zaborowskiego lub Szeptu) czy czegokolwiek innego. Bardziej „bezpośrednio” metody polegają na wmanewrowaniu ich w sytuację poprzez nieudaną próbę Nawigacji w Sztormie, lub interwencji kogoś z zewnątrz. Mogą zostać przyśłani tu przez Wyrocznie, która uznała, iż są ważni

dla rozwiązania tego problemu, podwiezieni przez Przewoźnika, który doszedł do podobnych wniosków, lub zwyczajnie wezwani przez Marka Akiyamę (który przyzywał ich wiedziony snami). Możliwości są tysiące. Mogą też być w końcu lokalnymi Upiorami. Wtedy jednak będą znać legendę, jak i sporo miejscowych duchów. Musisz w takiej sytuacji przygotować więcej BN-ów – na wypadek, gdyby bohaterowie postanowili wezwać Sprzymierzeńców, skorzystać z Kontaktów etc.

Zaraz po przybyciu, bohaterowie zauważą zgromadzenie na placu. Widok tak wielu Umarłych w jednym miejscu powinien ich zainteresować – zgromadzenia Upiorów nie należą do typowych wydarzeń w Krainach Cieni. Nie powinni mieć żadnych problemów, by dowiedzieć się, o co chodzi. Aby jednak nie psuć graczom zabawy, ujawniając na raz zbyt wiele, nie powinni usłyszeć legendy (albo mogą poznać jej silnie uproszczoną wersję). Wystarczy im wiedza, kim jest Strażnik i w jaki sposób nim zostać.

Aby zainteresować graczy dalszą akcją, jeden z nich powinien zostać Strażnikiem. Oczywiście, możliwe jest poprowadzenie akcji w ten sposób, że Straż obejmie kto inny, zaś bohaterowie zostaną jego pomocnikami (w tym wypadku muszą mieć znajomych w mieście lub z niego pochodzić), ewentualnie będą trzymać się na uboczu, jednak zostaną zaangażowani w dalsze wypadki w inny sposób (np. badając przyczyny zniszczenia Zaborowskiego lub otrzymując wizję za pośrednictwem Arkanos Fatalizmu). Jednak dalsza część scenariusza pisana jest dla wersji, w której Straż obejmuje Krąg graczy. Narratorzy preferujący inne rozwiązania (lub zmuszeni do poszukiwania innych rozwiązań przez graczy) sami muszą dostosować tę opowieść do swych potrzeb.

Szczegóły testu pozostawiam Tobie, Narratorze. Kował preferować będzie walkę do pierwszej rany, na broń białą. Jeśli jednak przyjdzie Ci do głowy lepszy pomysł na test, wykorzystaj go. Tak czy inaczej, sprawdzian powinien być trudny, zaś bohater ma go wygrać wyłącznie przypadkiem (lub dzięki pomocy swojego „najlepszego przyjaciela” – Cienia). Co ważniejsze – inni (w tym reszta Kręgu) muszą widzieć, że bohater miał „fart” i normalnie nie powinien przejść próby. To zaowocuje późniejszą niechęcią do Strażnika, być może nawet ze strony jego przyjaciół...

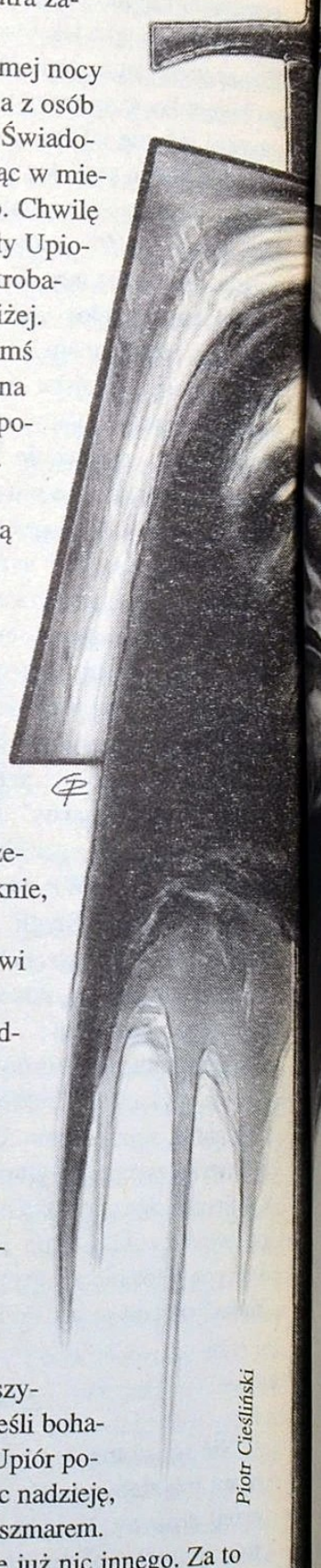
Tak czy inaczej, Strażnik zostanie wybrany i najprawdopodobniej uczyni resztę kręgu swymi pomocnikami. Jeśli tego nie zrobi, masz dodatkowy powód do rozdzwieku wśród bohaterów. Wbrew pozorom, konflikty w drużynie tylko pomogą nastrój tej Opowieści – w końcu komu można zaufać, jeśli nawet najlepsi przyjaciele okazali się niegodni tego uczucia...

Bohaterowie zostają obdarowani bronią oraz odznakami, po czym odprowadzeni do swego nowego mieszkania na wieży kościelnej. Aby móc lepiej wypełniać swe zadanie, zostaną przez burmistrza związani z Poddębicami i kościołem za pomocą Sieci Życia (dwie nowe Więzy na poziomie 1, które będą trwać wyłącznie do końca Opowieści). Od jutra zaczynają się ich obowiązki...

Niestety, jeszcze tej samej nocy czekają ich kłopoty. Jedną z osób (najlepiej tą z najwyższą Świadomością), obudzi się, czując w mieszkaniu obecność obcego. Chwilę później wyczulone zmysły Upiora zarejestrują odgłosy skrobania i skrzypienia piętro niżej. Jeśli to zignoruje, po jakimś czasie osobnik przyjdzie na górę, jako że nie znalazł poszukiwanego przedmiotu. Jeśli pójdzie sprawdzić (pójdą sprawdzić), zastaną złodzieja w pomieszczeniu piętro niżej. Jeśli zaś bohater podniesie alarm, pamiętaj, że złodziej też jest Upiorem i posiada równie czuły słuch, co postacie graczy. Ponieważ nie chce walczyć z przeważającą ilością przeciwników, po prostu ucieknie, zaś jedynym śladem jego bytności będą otwarte drzwi od starej szafy w rogu.

Jeśli złodziej zostanie odkryty, zrobi wszystko, by uciec. Jego tożsamości nie da się ustalić, gdyż za pomocą Kształtowania na czas „misji” stał swe rysy twarzy, zaś lewą dłoń przekształcił w ostrze sierpa. Choć daje mu to pewnie zdolności bojowe, w razie kłopotów będzie przede wszystkim próbował ucieczki. Jeśli bohaterowie odetną mu drogę, Upiór popęlni „samobójstwo”, mając nadzieję, iż jakoś poradzi sobie z Koszmarem.

Tej nocy nie wydarzy się już nic innego. Za to następnego dnia...



Rano miasto obiegnie straszna wieść – Dariusz, były Strażnik, został znaleziony w swej kuźni. Był zawieszony na łańcuchach nad paleniskiem, tak że jego Korpus powoli topił się i spływał do ognia, podsycając go. Ktoś również wykorzystał Kształtowanie, by pozbawić go możliwości mowy. Gdy znaleziono ciało i próbowano zdjąć je z ognia, rozwiało im się w dłoniach, zapadając w Koszmar, którego najprawdopodobniej nie przetrwał.

Jeśli gracze wcześniej zadeklarują chęć odwiedzenia Artificera, niech to oni znajdą jego Korpus. Opisz im dokładnie widok topiącego się ciała Upiora i płomieni buchających wyżej z każdą kroplą plazmy, która je zasila. Opisz ohydny zapach palonego ciała oraz nieludzkie cierpienie na twarzy kowala. Niech ten widok pozostanie w pamięci bohaterów do końca istnienia.

Gdy spróbują uwolnić Dariusza, rozwieje się w ich dłoniach, tak jak wspomniałem wcześniej.

Kolejne ataki

Drugą ofiarą będzie Łza. Odwiedzi ją jakiś obcy Upiór w poszukiwaniu Oczyszczenia. Gdy siostra wpuści go do domu, z ciała Upiora wydostanie się trójka Cieni (Shade), które rzucą się na dziewczynę. Sam Upiór zostanie zniszczony. Łza jednak nie da się łatwo pokonać. Użyje światła latarni, by trzymać Cienie na dystans. Zacznie również krzyć ze strachu – powinno to wystarczyć, by sprowadzić na pomoc bohaterów – było nie było, są sąsiadami. Bohaterowie są najprawdopodobniej zbyt słabi, by poradzić sobie z tak potężnymi Widmami, jednak z pomocą Łzy będą w stanie walczyć przez wystarczająco długi czas – około jednej minuty – zanim Cienie ponownie zostaną wessane w głąb Sztormu.

Pamiętaj, że opowieść musi być plastyczna. Zamiast stwierdzić: „widzicie trzy Cienie”, opisz owe monstra. Żołnierze Zapomnienia powinni być przerażający, w końcu to jedne z potężniejszych Widm, jakie istnieją. Cienie są potężne, nawet dwa razy większe od bohaterów graczy. Ich ciała utkane są z trójwymiarowej ciemności, zaś oczy płoną zimnym blaskiem Zapomnienia. Potwory owe są z grubsza humanoidalne, jednak ich kształt jest zdeformowany – mają dodatkowe kończyny, macki, szpony i wielkie paszcze pełne ostrych, białych kłów. Samo ich wycie jest w stanie sparaliżować strachem (rzucić na Siłę Woli, zwłaszcza gdy gracze niespecjalnie przejmują się wyglądem przeciwników). Warto też wspomnieć, iż wcale nie jest powiedziane, że bohaterowie muszą poradzić sobie z napastnikami. Jeśli nie wykażą się kreatywnością, któryś z nich najpewniej zginie (aby nie mordować Kręgu na początku gry, przyjmij, że taka ofiara otrzymała zwykle obrażenia. Przeprowadzenie Koszmaru dla takiej postaci będzie o wiele ciekawsze, niż powiadomienie gracza o konieczności stworzenia kolejnej postaci). Również Łza może ucierpieć w wyniku głupich działań graczy – pamiętaj o tym, że ona cały czas tam jest, a na dokładkę jej latarnia traci powoli moc...

Łza nie wie, dlaczego została zaatakowana. Prawdziwą przyczyną jest jej Arkanos Wyklinania, który może okazać się kluczowy dla późniejszego wykrycia sprawcy powyższych wydarzeń, jednak niejasna historia Łzy oraz Dariusza powinna stać się okazją do wielu spekulacji i fałszywych tropów.

Po ataku na Łzę, Strażnik otrzyma reprimendę od burmistrza. Skompromitował się i to totalnie – nie tylko pozwolił na pojawienie się Widm w mieście, to jeszcze pozwolił na zaatakowanie obywatela Poddębic tuż obok swojego mieszkania! Również inni mieszkańcy miasta nie będą zbyt przychylnie nastawieni. Łza jest bardzo lubiana wśród miejscowych, zaś bohaterowie nie są nawet specjalnie znani. Pojawiają się pierwsze oskarżenia o nieudolność i nieuczciwie wygrany test. Na razie będą one nieliczne i nie zyskają większego oddźwięku. Na razie...

Po dniu spokoju nastąpią kolejne ataki. W mieście i na traktach pojawią się spore ilości Widm rozmaitych Kast. W większości będą to Mimiki i Pogrobowcy, jednak, zwłaszcza na Traktach, istnieje zagrożenie ataku Cieni. Co gorsza, Widma będą wykazywać doskonałą znajomość sytuacji, pojawiając się z reguły po przeciwnej stronie miasta niż Strażnik. Co dziwniejsze, reszta Kręgu ma spore szanse obserwować taki atak, albo nawet być jego ofiarą – o ile nie są wraz ze Strażnikiem. Poniżej podaję dwa przykłady takich spotkań.

Cień mego cienia

To zdarzenie powinno spotkać Upiora, którego Cień posiada cień „sztuczka ze światłem”. Jeśli są w pobliżu inni, nie zauważą nic specjalnego – dopóki Widmo nie zechce się ujawnić...

Ulicą idzie jakiś przechodzień. Jest uzbrojony oraz owinięty w ochronne szaty, jakimi posługują się czasem niektórzy wędrowcy przez Szstorm. Wygląda na takiego, co niedawno wrócił z podróży. Gdy go mijasz, widzisz, że obcy zatrzymał się, po czym wyciągnął zza pasa pistolet i wycelował w ciebie! Próbuje strzelić! Gdy robisz unik, potykasz się i padasz na ulicę. Prosto na jego cień. Cień jednak nie zachowuje się normalnie – odrywa się od gruntu i wyciąga w Twoją stronę szpony!

Atakujące Widmo to rodzaj pomniejszego Cienia, ukrywającego się w przechodniu zmodyfikowaną wersją mocy „Pasożyt – kameleon”. Przechodzień nie ma żadnego pistoletu. Gdy zobaczy Widmo, przyłączy się do walki po stronie bohatera. Widmo nie da jednak za wygraną i spróbuje ukryć się w korpusie postaci gracza (jeśli Widmo chwyci go w walce, może wykonać test Zręczności + Ukrywania się, tr. 8, aby tego dokonać). Może ujawnić się ono później, sprawiając więcej problemów bohaterom, albo działać jako szpieg (wtedy ataki Widm będą omijać nie tylko Strażnika, ale i „zakażonego” bohatera)

Co do przechodnia, może on być istotny bądź zupełnie nieistotny dla opowieści. Gracze zwykle uważają, że poznani w takich sytuacjach Bohaterowie Niezależni są ważni dla dalszego przebiegu scenariusza (ach, te stereotypy...), więc proponuję, by była to jakaś mało istotna postać. Stwórz go sam, takiego, jaki jest Ci potrzebny w danej chwili, po czym znajdź powody, by musiał opuścić miasto lub trafić w Koszmar (jego więzi są w drugim końcu Polski, więc po takim potraktowaniu zniknie na dłużej).

„Kick me, baby”

To zdarzenie jest pułapką na postać – kobietę, choć nada się też na bardziej rycersko nastawione Upiory płci brzydszej.

Z zaułka dochodzi krzyk. Krzyk przerażonego dziecka, wzywającego pomocy. Gdy wybiegasz z zaułka, widzisz dwa ohydne gargulce latające dookoła przerażonej małej dziewczynki i próbujące schwycić ją w swe pazury. Dziecko zręcznie wymyka się potworom, nie przestając krzyczeć...

Jeśli bohater zignoruje scenę, „podaruj” mu punkt Złości, nie wspominając już o tym, że takie postępowanie może uaktywnić jedną z Mrocznych Pasi. Cień bohatera będzie wiedział, co naprawdę dzieje się w zaułku, jednak będzie zachowywał się

tak, jakby tam rzeczywiście było dziecko atakowane przez Widma.

Potworki są brzydkie, lecz niezbyt groźne. Jeśli bohater ma miecz lub inną broń, uciekną natychmiast. W innym wypadku uratowanie dziecka skończy się paroma paskudnymi zadrapaniami (w sumie jedna Prawdziwa Rana).

Przerażone dziecko kuli się na ulicy i szlocha, ignorując Twe próby nawiązania kontaktu. Podchodzisz bliżej i próbujesz je przytulić. Dziecko obejmuje cię, ciągle szlochając. Powoli się uspokaja. Nagle czujesz, jak ostrza wbijają się w Twoje plecy! Dziecko podnosi głowę. Na jego twarzyczce widzisz złośliwy uśmiech. Wszystko poza tym jest w porządku... oprócz oczu. W nich widzisz bowiem zimny płomień Zapomnienia!

Dziewczynka tak naprawdę jest Widmem – Porońcem. Pomimo drobnej postury jest silna i zdeterminowana. Będzie próbowała pożreć bohatera lub co najmniej wciągnąć go do najbliższego Nihilu. Jej szpony zadają Prawdziwe Obrażenia.

Konsekwencje

Po dwu dniach trwania widmowego terroru Strażnik zostanie wezwany do ratusza, przed oblicze burmistrza Zawadzkiego i centuriona Kłosa. Obydwaj są wściekli z powodu ostatnich wydarzeń. Wszystko wskazuje na to, iż Strażnik w ogóle nie wywiązał się ze swego zadania. Kłós zażąda zwrotu miecza i zwołania kolejnego zgromadzenia. Zawadzki będzie protestował, tłumacząc, że byłoby to złamanie tradycji. Niestety, jego tłumaczenie zostanie przerwane przez krzyki zgromadzonych przed ratuszem.

Podczas gdy Strażnik wysłuchiwał reprimendy burmistrza, przed ratuszem zgromadziło się wiele Upiorów. Są to w większości osoby zaatakowane przez Widma, jak i ich bliscy. Wszyscy są w agresywnym usposobieniu i wykrzykują rozmaite obelgi pod adresem Strażnika i jego przyjaciół. Większość żąda zwrotu artefaktów i wyboru nowego Strażnika, niektórzy nawet oskarżają Krąg bohaterów o sprowadzenie owej plagi Widm na Poddębice.

Gdy bohaterowie wyjdą z ratusza, w ich kierunku posypie się grad kamieni i innych drobnych relikwów, wszystko to przy akompaniamencie gwizdów i wywisk. Kilku bardziej krewkich osobników z tłumu zacznie kopać i okładać bohaterów kijami. Jeśli spróbują się bronić, może skończyć się to atakiem rozjuszonego tłumu i – całkiem prawdopodobne – wpędzeniem bohaterów w Koszmar. Jeśli to nastąpi, poprowadź grupowy Koszmar, którego motywem przewodnim będzie „kontynuacja” wydarzeń z Poddębic. Może to być świetna okazja, by

to dzieki
niezbyt gr
oń, ucieka
wanie dzia
rapaniam
na ulicy i
kontak
lić. Dzie
li się uspa
e w Twój
go twarz
ko poza p
h widzia
Widm
silna i z
bohater
czego Nini
ia.
nowego
usza, prze
nturiona
trich wy
nik w og
os zaizol
omadzeni
gac, że by
maczenie
adzonych
wał repre
dzido se
y zaizol
y są w
małe ob
Więsz
Stramio
ow o spr
a, w ich
ch drogi
iamece
kich obo
naterów
czyć się
iem pow
Koszm
nymac
etna ob

jeszcze bardziej
zdezorientować
graczy i podsunąć
im fałszywe tropy.
Co gorsza, gdy bo-
haterowie wydosta-
ną się z Labiryntu,
ockną się... w po-
koju na wieży
w Poddębicach.
Więzi stworzonych
przez Zawadzkiego
nie da się łatwo
oszukać...

Jeśli bohaterowie
okażą pokorę i nie
będą odpowiadać na
ataki tłumy, zyskają
nieoczekiwaną po-
moc. Przed tłum wy-
biegnie Siostra Łza,
zasłaniając własnym
ciałem bohaterów.
Będzie im towarzy-
szyc aż do wieży, nie
pozwalając nikomu
na atak. Niestety, nie-
zależnie od przebiegu
wydarzeń, wyrok za-
padł. Bohaterowie ma-
ją do wschodu słońca
oddać artefakty i opu-
ścić pokój na wieży.
Mogą pozostać w Pod-
dębicach, jednak daj
im znać do zrozumie-
nia, iż nie są tu już mi-
le widziani...

Zabójca

Problem w tym, iż niektórych nie zadowala na-
wet takie rozwiązanie. W nocy jeden z bohaterów
zostanie nagle wyrwany ze snu, wyrzucony z zaj-
mowanej przez siebie Więzi. Więź z wieżą zostane
u niego gwałtownie przecięta, co zaowocuje
gwałtownym i nieprzyjemnym przebudzeniem
(normalnie taki atak skończyłby się wysłaniem bo-
hatera w Koszmar, jednak z uwagi na „sztuczne”
pochodzenie owej Więzi kończy się to jedynie
utrącią punktu Korpusu). Natychmiast po przebudze-
niu bohater zostanie zaatakowany przez zabójcę,
wyglądającego dokładnie tak samo, jak napastnik
sprzed trzech dni. Zabójca przede wszystkim spró-
buje ukraść twarz ofiary (moc Kształtowania 4), zaś



dopiero później „zafunduje” jej Kosz-
mar. Teoretycznie napastnik mógłby próbować uni-
ceścić bohatera, jednak nie będzie ryzykował otrzy-
mania zbyt dużej ilości Złości. Nie może przecież
odwiedzić Spowiedniczki przed zakończeniem owej
sprawy...

Jeśli napastnik straci więcej niż 6 punktów Kor-
pusu, wykorzysta Argos do ucieczki w Sztorm.
Możliwy jest pościg, jednak Upiór okaże się spryt-
niejszy – zostawi trochę fałszywych tropów, po-
czym wykorzysta moc Ukrycia, czając się w pobli-
żu kościoła. Dopiero, gdy pościg się oddali lub bo-
haterowie zaniechają pogoni, odejdzie.

Jeśli zabójca zwycięży, bohater ma przed sobą Ko-
szmar, a jeśli go przetrwa, ocknie się koło jednej ze
swych „starych” Więzi, przypuszczalnie dość dale-
ko od miasteczka. Tymczasem owej nocy kilka osób
będzie go widziało, jak na cmentarzu rozmawiał

z kilkoma Widmami – być może omawiając plan dalszych ataków...

Kolejny Strażnik

Jeśli nocny atak się nie powiodł, bohaterowie mogą uczestniczyć w Wyborze, choć jeśli spróbują kandydować, w najlepszym wypadku narażą się na wyzwicka. W najgorszym... sam się domyśl. Jeśli zabójca wykonał swoją misję, bohaterowie рано zostaną aresztowani, spętani Stygijskimi Łańcuchami i uwięzieni w garnizonie. Wprawdzie zostaną uwolnieni wieczorem, gdyż burmistrz uzna oskarżenie za przejaw wrogości mieszkańców miasteczka, jednak pogorszy to stanowczo i tak kiepską pozycję graczy w mieście.

Najsensowniejszym pomysłem wydaje się opuszczenie Podębic. Niestety, są dwie przeszkody, uniemożliwiające realizację tego planu. Po pierwsze, bohaterowie są związani nadal przysięgą wierności wobec miasteczka (obowiązuje ona pięć lat), zaś po drugie, jakakolwiek próba wkroczenia w Sztorm skończy się atakiem Widm. Inna metoda, to opętać jakiś autobus lub jego pasażerów, ale najprawdopodobniej nie wszyscy członkowie Kręgu to potrafią (niewykluczone, że nikt). Tak więc bohaterowie powinni pozostać w mieście...

Nowy Strażnik zostanie wybrany tego samego wieczoru. Mianuje również pomocników, po czym zażąda od bohaterów, by zamieszkali w opuszczonej kuźni i nie wychodzili poza nią „do czasu zakończenia śledztwa” w ich sprawie. Jeśli w Kręgu jest osoba z Fatalizmem lub Kształtowaniem, może ona odkryć, iż Strażnikiem został... napastnik z wieży! Tylko kto uwierzy w taką rewelację?

Trybun

Co gorsza, ataki nie zakończą się. Podobnie jak w wypadku poprzedniego Strażnika, będą one miały niezwykłą zdolność zdarzania się zawsze z dala od rzeczonoego wybrańca... Bohaterowie są to w stanie zauważyć. Szkoda, że jest już za późno...

Dokładnie o wschodzie słońca w schronieniu bohaterów, zamiast szarego blasku świtu, zapadnie całkowita ciemność. Jeśli grupa się rozdzieliła, sfera ciemności otoczy tę część, w której znajduje się eks-Strażnik. Następnie...

Ciemność oraz głucha cisza. Nic, oprócz Waszych spanikowanych głosów, nie istnieje. Jednak nawet one powoli cichną... Stoicie w owej ciemności, niepewni swego losu. Co dziwniejsze, w Waszych

głowach panuje cisza, tak jakby Cienie też się przeraziły tego, co ma nastąpić. Chwilę później w Waszym kierunku zaczyna zbliżać się kula chorożego, żółtawego światła. Przybliża się do Was, po czym przybiera kształt przepięknej dziewczyny w wieku około piętnastu lat. Jest naga. Jej urodę psują jedynie zmierzwiłone szare włosy

oraz setki śladów oparzeń na ciele...

– Witaj, Strażniku

– mówi zjawo. –

Przyby-

wam

po cie-

bie,

tak,

jak

przyby-

łam po twych po-

przedników. Niech

się wypełni przeznacze-

nie – z tymi słowy wyciąga dłoń

do tego spośród bohaterów, który

pełnił funkcję Strażnika przez ostatnie dwa dni... Do-

piero teraz widać, iż jej dłonie doznały najgorszych

poparzeń. Są stopione, jakby właścicielka próbowa-

ła schwycić w rękę Ogień Duszy.

Jeśli Strażnik podąży za zjawą, ciemność zniknie, pozostawiając pozostałych bohaterów nietkniętych. Wkrótce znajdą swego przyjaciela, dokładnie w takiej samej pozycji, jak wcześniej Damiana. On sam natomiast doświadczy przejścia przez morze

Płomieni Duszy, prowadzony przez kobietę, aż do momentu, gdy przestanie istnieć... Gdy to nastąpi, poczuje jeszcze ostatnią rzecz –

jak jego jaźń
wlewa się w jaźń
owej dziewczyny,
w ostatnim, ekstatycznym akcie zespolenia.

To
jednak
nastąpi
dopiero
wtedy,

gdy Korpus postaci ulegnie stopieniu. Jeśli zostanie zdjęty wcześniej, utraci „jedyne” od dwu do pięciu PERMA-

NENTNYCH poziomów Korpusu i tyle samo permanentnych punktów Siły Woli. Jeśli jego Siła spadnie poniżej 1, zapadnie w Koszmar Destrukcji, którego reżyserem, wyjątkowo, nie będzie Cień, lecz owa tajemnicza zjawą, czyli Aldona...

Strażnik nie jest w stanie zaatakować Aldony. Może opierać się jej wezwaniu, wydając Siłę Woli, jednak nie ma tej możliwości, jeśli posiada mniej punktów niż 2 (aby nie mógł uciec w ten sposób w Koszmar). Pozostali bohaterowie mają jednak swobodę działania. Jeśli zaatakują Aldonę, ona ucieknie, przerywając czar.

Zwycięstwo jest jedynie chwilowe. Każdego kolejnego ranka Aldona będzie powracać. Za drugim razem będzie walczyć, dopóki nie otrzyma jakiejś rany. Kolejne bitwy będzie toczyć aż do śmierci (z powodu swej natury, Aldona nie otrzymuje Prawdziwych Ran od niczego. Nawet Ogień Duszy zadaje jej zwykłe obrażenia. Gdy „zginie”, zostanie odesłana... do następnego poranka).

Na wieczną wartę...

Podejrzewam, iż po pierwszym ataku bohaterowie spróbują odnaleźć pozostałych Strażników. Niestety, niewyjaśnionym zbiegiem okoliczności wszyscy opuścili miasto zaraz po oddaniu stanowiska. Tłumaczy się to faktem, iż Strażnik przez te pięć lat zdobywał wystarczający prestiż i umiejętności, by zyskać jakieś dobre stanowisko w Hierarchii lub jakiejś prywatnej grupie bojowej. Większość indagowanych będzie postrzegać funkcję Strażnika, jako swoistą „odskocznnię” ku karierze.

Niektórzy Strażnicy zostali jednak zapamiętani w mieście. Choć bohaterowie nie mają najlepszej reputacji, mogą dowiedzieć się co nieco o swych poprzednikach, a nawet odkryć ich Więzi. Muszą jednak być subtelni – jeśli zbyt mocno zainteresują się Więziami Strażników, mogą zostać oskarżeni o próbę zamachu.

Osobnik z Fatalizmem lub Siecią Życia bez trudu odkryje, że miejsce czy osoba były kiedyś więzią... Było to jednak jakiś czas temu. Obecnie żadne połączenie nie istnieje. Pięć sukcesów pozwoli na ustalenie przybliżonego czasu zerwania tych Więzi – w przybliżeniu będzie to czas ustąpienia z funkcji Strażnika danego Upiora....

Czyżby wszyscy zginęli?

Jeśli Strażnik zapyta o to Aldonę, wtedy ona odpowie:

– *Chodź za mną, mój miły. Oni są tam, są wszyscy. Razem spotkali spokój, po długim patrolu. Choć. Ty też powinieneś wypocząć.*

Jeśli pytanie zada ktoś inny, zjawą je zignoruje.

Miecz

Jeśli gracze do tej pory nie zorientowali się, iż sprawcą większości problemów jest miecz Strażnika,

udziel im jeszcze jednej, ostatecznej wskazówki. Niech Widma zaatakują bohaterów. W trakcie walki z odsieczą przybędzie nowy Strażnik... Jest tylko jeden mały problem – Strażnik będzie w „cywilu”, bez swej broni i pancerza... Czyżby owe artefakty mówiły Widmom, które miejsca mają omijać?

Jeśli podzielią się tymi odkryciami z mieszkańcami miasta, bohaterowie zostaną wyśmiani i oskarżeni i próbę „wybielenia się”. Strażnik nie zgodzi się też pod żadnym pozorem udostępnić miecza. Jest jednak ktoś, kto im uwierzy – Siostra Łza. Dziewczyna stwierdzi, że rzeczywiście zawsze czuła coś dziwnego – jakies zło zgromadzone w ostrzu – gdy dotykała miecza. Dotąd uważała, że jest to efekt wkucia w ostrze „rudy śmierci” pochodzącej z Labiryntu, jednak teraz nie jest już tego taka pewna. Poprosi, by przyniesiono jej miecz, aby mogła go zbadać.

Niestety, próby legalnego zdobycia ostrza spełzną na niczym. Strażnik i mieszkańcy uznają, że bohaterowie namieszali w głowie niewinnej dziewczynie, co jeszcze bardziej pogorszy ich stosunki z miejscowymi. Teraz bohaterowie mogą liczyć się z otwartą wrogością, pluciem z okien czy atakami grupek mieszkańców. Legioniści i ludzie Strażnika nie będą się mieszać do tych starć, przynajmniej dopóki walka nie pójdzie na ostre. Wszystko wskazuje na to, iż miecz trzeba ukraść, i to najlepiej nocą...

Tę scenę powinienś przedstawić tak, by gracze ujrzeli pełną ironię sytuacji. Bohater, pragnący dokonać włamania, zostanie odkryty i otoczony (mówię „bohater”, gdyż takie zadanie to stanowczo robota dla jednej osoby). Jeśli pamiętasz kwestie graczy z początku scenariusza, niech podobne wypowiedzi padają z ust nowych Strażników. Niech też bohaterowi uda się uciec... tyle że z mieczem. *Deja vu?*

Aldona

Gdy miecz znajdzie się w posiadaniu Łzy, rozpocznie ona natychmiast badanie artefaktu. Już na pierwszy rzut oka stwierdzi, że ostrze niemal świeci od mocy Zapomnienia. Po kilku minutach badań odkryje, że miecz ma swą świadomość...

Więcej nie zdoła. Drzwi schronienia otworzą się z hukiem, zaś w progu pojawią się ludzie Strażnika (wraz z nim samym) oraz legioniści. Oskarżą Krąg, łącznie z Łzą, o sabotaż i kradzież, po czym zażądają poddania się. Mam nadzieję, że gracze nie zamierzają spełnić tego polecenia (jakby co, przypomnij im o kuźniach) i spróbują ucieczki...

Teraz wszystko zależy od planu, jaki wymyślą. Oceń uczciwie ich szanse i odpowiednio to rozegraj. Jeśli chcesz dodatkowego zamieszania, wprowadź do akcji kilka Widm zwabionych wezwaniem wysłanym

przez Ciebie jednego z legionistów. Wszystko to ma na celu opóźnić sprawę do świtu...

Jeśli gracze się nie zorientowali w sprawie, niech Łza spróbuje krzyknąć coś na temat świadomości w mieczu i jej budzenia się. Jeśli bohaterowie szybko kojarzą, powinni łatwo wpaść na to, iż miecz należy zniszczyć. Ale jak? Są dwa sposoby: Pierwszy polega na ciśnięciu ostrza w Nihil powstały po zabiciu Widma (inny się nie nadaje – tę metodę może im podsunąć Łza). Kanał taki prowadzi wprost w paszczę Pustki, a co tam wpadnie, ulega całkowitej zagładzie. Metoda jest o tyle ryzykowna, iż zamiast w Pustkę, miecz może trafić do Labiryntu, gdzie nie tylko nie straci mocy, ale będzie praktycznie nie do odnalezienia...

Drugi sposób wymaga czasu. Trzeba stopić broń w Ogniu Duszy, co powinno załatwić sprawę. Niestety, wymaga to paleniska. Jeżeli gracze wcześniej go nie zniszczyli, palenisko takie istnieje na tyłach ich schronienia, w kuźni. Muszą tylko dostać się tam przed ich wrogami. Jeśli zabarykadują drzwi, relikto-
towe ściany budynku uniemożliwią przedostanie się do środka innym Upiorom.

A czasu jest coraz mniej...

Zagłada

Łza włożyła ostrze miecza między płonące cystym Patosem kryształ. Ostrze zaczęło się rozgrzewać. Coś huknęło w drzwi, po czym zapęłgały po nich czarne płomyki.

– Agresja! A więc do tego już się posuwają?

Nastąpiła chwila ciszy, w której jedynym dźwiękiem było skwierczenie płomieni.

Nagle, z głośnym hukiem, ostrze miecza pękło na pół, odłaniając skałę w budowie – pusty obszar wewnątrz ostrza. Kryształy zgasły w tej samej chwili...

– Dziękuję – rozległ się szept Aldony, doskonale znany niektórym. – Już nie będzie więcej Strażników... Nie będzie więcej ofiar dla mojego ojca... Koniec...

Inni zaczęli się pytać, domagać wyjaśnień. Nagle były Strażnik złapał się za głowę, po czym wstał i otworzył drzwi ku wielkiemu zdumieniu osób po obu ich stronach.

– Uciekać! – wrzasnął. – To wszystko zaraz wyłeci w powietrze!

Nikom nie trzeba było tego powtarzać dwa razy... Dokładnie w chwili, gdy nastąpił świt, kuźnia zmieniła się w kulę ognia, która rozpadła się z hukiem. Podmuch rzucił uciekających na ziemię...

Miecz i kuźnia, w której powstał, przestały istnieć.

Uwolnienie

Jeśli gracze nie wpadną na nic sensownego przed świtem lub zostaną pojmani...

Zapadła ciemność, taka sama jak za poprzednimi razami. To już nie było straszne. Raczej dołujące. Po-
czucie przegranej i beznadziei. Aldona pojawiła się
i bez pytania porwała eks-Strażnika i Strażnika
w głąb nocy. Nikt nie zdążył nawet zareagować...

Ciemność minęła. Strażnik podniósł skradziony
miecz. Nagle na jego twarzy pojawił się wyraz bólu
i przerażenia. Jak na komendę, obydwaj Strażnicy
padli na ziemię, a ich ciała nabrzmiwały niczym ko-
kony albo Czepce świeżo zmarłych. Z jednego
z „kokonów” wysunął się miecz i rozciął osłonę.
Ociekając plazmą, wynurzył się zeń potężnie zbu-
dowany mężczyzna około czterdziestki, zupełnie na-
gi, o białych włosach na głowie i zimnych, mar-
twych oczach pełnych Zapomnienia. Staliśmy jak
sparaliżowani, gdy rozciął drugi worek i wydobył
stamtąd Aldonę, zapłakaną i poznaczoną bliznami.
Chwył ją za poparzoną dłoń i pociągnął w głąb
Sztormu...

Strażnicy nie istnieją. Nie będą mieć też następców.

Tego lata umarła na dziwną chorobę 14 letnia
dziewczyna. Pięć innych leży w szpitalu. Rokowa-
nia są bardzo niepomysłne...

Prawda

Oto, jak wygląda prawdziwa historia miecza. Je-
dyną szansą jej poznania jest zniszczenie artefaktu
przed wschodem słońca.

Plotki o powiązaniach kowala z magią były praw-
dziwe. To on spowodował śmierć dziewcząt. Dłaczego?
Gdyż był zazdrosny. O córkę.

Aldona była jego „zabaweczką” od 11 roku ży-
cia. Wtedy zmarła żona kowala, zaś on upił się i po
pijanemu zgwałcił córkę. Później wykorzystywał ją
jeszcze wiele razy. Z czasem przerodziło się to
u niego w perwersyjną miłość do córki. Uważał, że
Aldona jest wyłącznie dla niego i biada temu, kto
odważy się spróbować mu ją zabrać. Ludzie w mie-
ście wiedzieli o tym, ale cóż... Takie rzeczy się cza-
sem zdarzają, a kowal był potrzebny. Patrzono na to
przez palce.

Gdy pojawił się Hubert (takie imię nosił ów mło-
dzień), kowal poprzysiął mu śmierć. Nie mógł
jednak osiągnąć go swą mocą – chroniła go bo-
wiem miłość Aldony. Dlatego doprowadził do śmier-
ci panny, które Hubert obdarzał względami. Nie
spodziewał się natomiast, że ofiarą jego intrygi pa-
dnie Aldona...

Gdy dziewczynę zamordowano, zniknęła barie-
ra chroniąca Huberta. Zmarł on miesiąc później na
gruźlicę...

Kowal podążył za nimi do Podziemia. Dopadł Hu-
berta i uczynił z niego miecz. Wewnątrz ostrza, wy-
korzystując czarną magię, stworzył skazę, będącą

w rzeczywistości pod-wymiarem, w którym chciał
uwięzić swą córkę na wieki. Aldona jednak też była
silna. Wprawdzie nie udało jej się uniknąć schwyta-
nia, ale zamknęła swego ojca razem ze sobą. Kowal,
zapadając się w stworzone przez siebie więzienie, rzu-
cił ostatni czar – pozwalał mu on pożerać energię każ-
dego Upiora, który najpierw przyjmie tę broń,
a później ją porzuci, tak jak Hubert porzucił Aldonę
(przynajmniej w jego mniemaniu)...

Konsekwencje

Jeżeli miecz zostanie zniszczony, Krąg spotka się
z powszechną wrogością mieszkańców Poddębic.
Bohaterowie powinni jak najszybciej opuścić to
miejsce. Wzburzone Upiory nie chcą słuchać wyja-
śnień, zwłaszcza że stawiają one „na głowie” ich le-
gendę... Zresztą, nie ma im się co dziwić. Wyobraź
sobie, że ktoś twierdzi, że wszyscy Twoi bohatero-
wie z dzieciństwa, to tak naprawdę mordercy, psy-
chopaci i gwałciciele... Co Ty byś na to powiedział?

Jak głosi stare przysłowie – „prawda w oczy kole”.

Jeśli kowal uwolnił się, będzie kradł życie kolej-
nym dziewczynom. Jego ofiary zawsze będą niezwy-
kle podobne z wyglądu do Aldony. Każda zmarła sta-
nie się Pogrobowcem, dołączając do orszaku
potężnego Widma. Czy bohaterowie spróbują zmie-
rzyć się z agentem Zapomnienia, czy opuszczą mia-
sto – to już zupełnie inna historia... Ponieważ spra-
wa dotyczy również świata Szybkich, w grę mogą
wmieszać się również inne czynniki (np. Akiyama
lub jacyś przygodni magowie). Pamiętaj tylko o jed-
nym – kowal jest niesamowicie stary i potężny, a po-
nadto nie przebywa w miasteczku, lecz sprytnie ukry-
tym zakątku Sztormu. Frontalny atak to najgłupszy
możliwy pomysł – przynajmniej dopóki bohaterowie
nie dostaną na pomoc całego garnizonu Łodzi.

Jeśli bohaterowie zostaną wygnani z miasta, Łza
odejdzie razem z nimi. Dusze pochłoniętych Straż-
ników odejdą w Zapomnienie lub Transcendencję –
kto wie, jaki los rzeczywiście ich spotkał. Na pew-
no był to jednak lepszy los niż wieczne uwięzienie
w ostrzu. Bohaterowie powinni za unicestwienie ar-
tefaktu pozbyc się części posiadanej Złości.

Tak kończy się opowieść. Pozostało wiele wątków,
które można wykorzystać w kolejnych historiach. Co
ze zbroją? Czy też jest przeklęta? Jak poradzą sobie
Poddębice bez Strażnika, zwłaszcza jeśli przewidu-
jesz w najbliższym czasie wprowadzenie wątku
Szóstego Maelstormu? Co ze spiskowcami, którzy
„wrobili” bohaterów? Czy tylko dali się omamić ar-
tefaktowi, czy są w jakiś sposób związani z Pożar-
tymi przez Ciebie?

Na te pytania jednak sam musisz sobie odpowie-
dzieć. Moja opowieść kończy się w tym miejscu.

UWAGI OZNOŚNIE
PROWADZENIA

Artefakty

Miecz i zbroja wykonane są z Stali Nekropolii. Jest to stop Rudy Śmierci (będącej esencją Zapomnienia, niesamowicie trudną do zdobycia i obróbki) z plazmą Upiorów (czyli zwykłą Stalą Duszy). Materiał ten jest dużo mocniejszy od Stali Duszy, lecz nie tak kosztowny i niebezpieczny jak Czarna Stal. Zbroja ma 4 klasę pancerza, lecz nie ogranicza zręczności. Miecz zadaje Prawdziwe Rany.

W scenariuszu pancerz nie jest istotny, choć „przekręcone” wersje legendy będą wskazywać na to, iż to właśnie on powstał z korpusu Aldony. Zbroja nie ma żadnych niezwykłych właściwości, dopóki Ty, Narratorze, nie zdecydujesz inaczej.

Fałszywe tropy

Ważnym elementem gry jest wprowadzenie fałszywych tropów, które będą utrudniać graczom rozwiązanie zagadki. Inaczej cała intryga będzie zbyt łatwa i szybko wszystko wyjdzie na jaw. Przykładowe wątki podałem wcześniej (tajemnicza przeszłość Łzy i Zaborowskiego, pancerz, ogólne zamieszanie panujące na świecie, błędne wersje historii), jednak kreatywny Narrator powinien wprowadzić własne motywy.

Należy jednak uważać, by nie przesadzić z dezinformacją. Bohaterowie muszą mieć szansę odnaleźć prawdę w gąszczu kłamstw. W końcu, o tym jest właśnie ta opowieść...

Cienie

Największym problemem w każdej opowieści do **Upiora** jest znalezienie w niej miejsca dla Cieni. W powyższym scenariuszu Cienie

będą niestety takimi samymi ofiarami wydarzeń jak Psyche. Miejscowe Widma po prostu posłużą się nimi, by wodzić za nos Psyche. Nie dawaj Cieniom żadnych istotnych informacji, nawet jeśli nie są one prowadzone przez graczy, tylko Twoich pomocników.

Oddzielną sprawą są Koszmary. Im miecz silniejszy, tym będzie miał na nie coraz większy wpływ. W końcu dojdzie do punktu, gdy Cień ofiary nie będzie miał najmniejszego wpływu na Koszmar, w całości reżyserowany przez zewnętrzną potęgę. Taka sytuacja może nawet skłonić niektóre Cienie do współpracy z Psyche, choć nie przeczę, że innym „mrocznym stronom” może się nawet spodobać ten stan rzeczy...

UWAGI OZNOŚNIE
TŁUMACZENIA

Upiór jest częścią wydanego w Polsce systemu **Świat Ciemności**. Sam system nie doczekał się jednak przekładu na język polski, dlatego byłem zmuszony do posłużenia się własnym (często dość swobodnym) przekładem. Oto oryginalne brzmienie przetłumaczonych przeze mnie terminów:

Więź – *fetter*

Cień – *shade*, ale również *shadow*. Nie znalazłem jak dotąd sensownego tłumaczenia nazwy tej kasty Widm. Mam nadzieję, że nikomu się nie pomylił te dwa byty.

Poroniec – *stripling*

Pogrobowiec – *mortwright*

Mimik – *doppelganger*

Złość – *angst*

Ucieleśnienie – *embody*

Zamieszkanie – *inhabit*

Lalkarstwo – *puppetry*

Spowiednik – *pardoner*

Wyklinanie – *castigate*

Koszmar – *harrowing*

Sen – *slumber* (tylko w odniesieniu do Upiorów)



CZTERY OBILICZA SPISKU



SCENARIUSZ
NA
MENDAL

Przygoda ta na pierwszy rzut oka niewątpliwie nie wyda się Graczom ani Czytelnikom szczególnie oryginalna. Tymczasem standardowe zawiązanie akcji ma za zadanie jedynie uspienie ich czujności, gdyż oto – podejmując się typowego dla bohaterów gier fabularnych zadania – zostaną wpłątani w lepką sieć intryg i wielkich namiętności, od których zależeć będą losy pewnego tileańskiego księstwa. Czy staną po właściwej stronie konfliktu? Czy uda im się odnaleźć nic przewodnią wśród zagmatwanych wątków tkanych przez naiwną miłość i zapiekłą nienawiść, idealizm i cyniczny podstęp, żądzę władzy i zemsty, miłosierdzie i szaleństwo?

MOTYWACJE, CZYLI DLACZEGO BOHATEROWIE ZGODZĄ SIĘ WYRUSZYĆ

Aby wyposażać graczy w wystarczająco silną motywację, proponuję poprzedzić przygodę preludeum z wykorzystaniem techniki *in media res*. W krótkich słowach opowiedz graczom, Mistrzu, jak to w pogoni za pewnym potężnym demonologiem zapędzili się aż do Tilei, a potem... wrzucić ich niespodziewanie w sam środek Akcji!

Wokół walczącej zaciekle drużyny kłębią się hordy demonicznych istot. Otaczają bohaterów niby stado wygłodniałych wilków. Przeraźliwe skrzydlate bestie spadają na nich z powietrza, spod ziemi wystrzeliwiają ku nim szponiaste łapy. Miejsce każdego powalonego wroga zajmuje w mgnieniu oka trzech następnych. To ścigany mag postanowił przystąpić do kontrataku! Stoi teraz w oddali, poza zasięgiem strzał, śląc do walki kolejne zastępy napastników.

Jeżeli Twoi gracze przyzwyczaili się już, że nie masz w zwyczaju zabijać całej drużyny w drugiej minucie sesji, pozwól im uwierzyć, że oto właśnie zmieniłeś upodobania. Bez litości zadawaj ciężkie obrażenia. Spraw, by naprawdę się BALI. W końcu to tylko preludium, choć oni jeszcze tego nie wiedzą.

W czasie, gdy bohaterowie rozpaczliwie bronią się przed armią demonologa, zauważają pędzącego ku czarodziejowi jeźdźcę z obnażonym mieczem w dłoni. Mag jednak w porę dostrzega niebezpieczeństwo. Z jego uniesionej dłoni strzela ku napastnikowi strumień magicznego ognia. Koń staje dęba w aureoli płomieni, a jeździec spada z krzykiem na ziemię.

Kiedy walka osiągnie punkt kulminacyjny, a bohaterowie tracą już wszelką nadzieję, nadejdzie ocalenie. Zajęty rozpętaniem przez siebie piekłem demonolog, pewny, iż zabił człowieka na koniu, nie zauważy, jak domniemana ofiara podczołga się do niego i ostatkiem sił zada śmiertelny cios. Gdy tylko

ciało czarodzieja osunie się na ziemię, jego armia powróci do Wymiaru Chaosu.

ZAWIĄZANIE AKCJI

Niewątpliwie bohaterowie zainteresują się, kim jest ich wybawca. Leży nieprzytomny i poważnie poparzony tuż obok zwłok demonologa. Jest bardzo przystojnym mężczyzną lat około trzydziestu, o ciemnej karnacji typowej dla mieszkańców Tilei. Jeden z graczy natychmiast rozpozna w nim swojego dawnego przyjaciela Remero di Vaggio, którego planował koniecznie odwiedzić przy okazji pobytu na południu.

Kiedy Remero odzyska przytomność, powie, iż dowiedział się niedawno o przyjeździe przyjaciela i już od trzech dni podąża jego tropem, ponieważ znalazł się w poważnych tarapatkach i pragnie błagać drużynę o pomoc. Jeżeli prośby człowieka, który właśnie uratował im życie, nie zmiękną zatwardziały serduszek bohaterów, di Vaggio może im zaoferować również sporą ilość złota. Następnie Tileńczyk rozpocznie opowieść o swoim nieszczęściu.

WARSTWA PIERWSZA ŁZAWA OPOWIĄSTKA REMERA

Przez kilka ostatnich lat Remero mieszkał w księstwie Tobaro, gdzie służył jako sekretarz u pana Blaise'a Monte. Według relacji di Vaggia ród Monte, mający swe korzenie w Bretonii, nie jest specjalnie popularny w Tobaro. Szczególnie zaciekle nienawością pała do niego można rodzina Kapittelich, wciąż wszczynając rozmaite awantury i sprzeczki. Kilka miesięcy temu zdarzyło się jednak, że Remero poznał na balu jedyną córkę pana Lodovico Kapitelli, Giovannę. Oboje zapalali do siebie wzajemną miłością. O zgodzie rodziców panny na ślub nie mogło być nawet mowy, kochankowie planowali więc uciec razem z miasta. Tymczasem na dzień przed umówioną datą kuzyn dziewczyny wyzwał Remera na pojedynek – i został pokonany. W kilka godzin później książę niespodziewanie skazał di Vaggia na banicję – kara zbyt wielka za tak nieznaczne wykroczenie; zdaniem Remera musiał w tym maczać palce pan Kapitelli.

Niezależnie od wszelkich domysłów, młody Tileńczyk nie ma obecnie wstępu do miasta, wie jednak, że już wkrótce Giovanna zostanie pospiesznie wydana za mąż (datę należy ustalić tak, by po zagojeniu ran odniesionych w walce z demonami bohaterom zostały jeszcze tylko dwa lub trzy dni).

Remero prosi drużynę o porwanie dziewczyny. Udziela im także kilku istotnych informacji:

- * domu Kapitellich, poza służbą, pilnuje trzech doskonale wyszkolonych ochroniarzy,
- * niania Giovanni, Marta, jest wtajemniczona w plany Remera i jest mu bardzo przychylna – w miarę swoich skromnych możliwości służy wszelką pomocą,
- * kiedy bohaterowie porwą dziewczynę, powinni udać się do chaty pustelnika, do której zaprowadzą ich wieśniacy ze wskazanej wsi – tam właśnie Remero będzie czekał na ukochaną.

SPOTKANIE NA TRAKCIE

Remero odprowadza bohaterów traktem prowadzącym do Tobaró, po czym żegna się z nimi na rozstajnych drogach i odjeżdża w kierunku wsi, w której po wykonaniu zadania gracze mają rozpytać się o pustelnika. Drużyna kontynuuje natomiast swoją wędrówkę do miasta.

Jeżeli którykolwiek z bohaterów obejrzy się przez ramię, zanim Remero na dobre zniknie im z oczu, zauważy, jak do młodego Tileańczyka podjeżdża od strony wsi człowiek w długim ciemnym płaszczu z kapturem osłaniającym twarz. W cieniu kaptura daje się zauważyć jedynie charakterystyczny, wydatny nos. Obaj jeźdźcy zatrzymują się na skraju drogi i zaczynają cichą rozmowę. Być może podejrzliwy gracz zechce zapytać Remera o tożsamość tajemniczego rozmówcy. Dowie się wtedy, iż jest to ostatni przyjaciel z Tobaró, który nie opuścił nieszczęsnego wygnańca, nie chce jednak zdradzać swojego imienia, gdyż boi się popaść w niełaskę możnych przełożonych.

TOBARO

Wjeżdżających do Tobaró bohaterów uderzy przede wszystkim niezwykle bogactwo miasta. Rzuci się ono w oczy niemal na każdym kroku. Strażnicy przy bramach noszą doskonale zbroje krasnoludzkiej (!) roboty. Wszystkie ulice są brukowane, a przejeżdżające nimi karety dosłownie kapią od złota. Nawet kręcące się na rogach prostytutki ozdabiają się drogi klejnotami.

Zamożnym miastem włada już od wielu lat książę Lorenzo di Tobaró, zwany przez poddanych Lorenzo Wspaniałym. Mimo sędziwego wieku władzę dzierży twardą ręką, a dzięki jego zręcznej polityce księstwo stoi obecnie u szczytu potęgi militarnej i ekonomicznej. Starszy syn księcia, Giovanni, cieszy się opinią godnego następcy wielkiego ojca. Młodszy, Fidelio, uważany jest za człowieka gnuśnego, pozbawionego inicjatywy i ambicji, zabijającego dworską nudę organizowaniem wystawnych bałów oraz grą na cytrze.

Jeżeli gracze okażą się wystarczająco ciekawscy, już w kilka minut po przyjeździe do miasta mogą natknąć się na wskazówki świadczące o tym, że opowiedziana przez Remera historyjka, jakkolwiek bardzo romantyczna, przypuszczalnie nie jest do końca zgodna z prawdą.

Mieszczanie, zagadnięci o kwestię rzekomo tak słynnej waśni dwóch rodów, przyznają, że owszem, pan Monte jako Bretończyk nie jest specjalnie lubiany



w Tobaro, jednakże o żadnych sporach ze spokojną i stateczną rodziną Kapitellich nikt nie słyszał. Pomysł, iż książę mógłby wygnać kogokolwiek z miasta z powodu pojedynku, wydaje się zapalczywym Tileańczykom co najmniej absurdalny. Pojedynki zdarzają się w Tobaro niezwykle często – kilka osób słyszało nawet o pojedynku pana di Vaggio z jakimś dalekim krewnym Kapitellich, ale według większości świadków to właśnie Remero pierwszy rzucił wyzwanie. Potajemnie mówi się także, iż w ciągu ostatniego miesiąca kilkanaście osób zostało nagle skazanych na banicję, a jedynym komentarzem do wyroku było krótkie słowo „zdrada”...

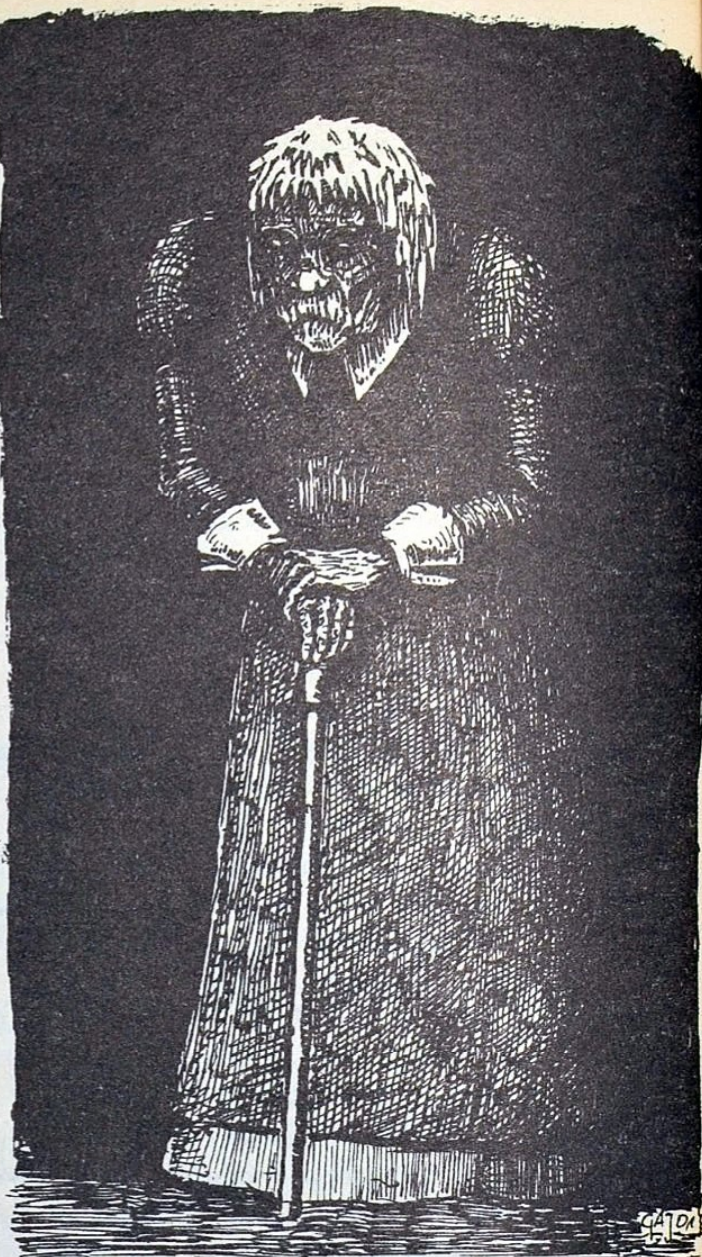
Wszystkie przedstawione powyżej informacje musisz, Mistrzu, dozować graczom z pewną ostrożnością. Absolutnie nie wolno dopuścić do tego, aby ich podejrzenia za bardzo się zakorzeniły – na to jest jeszcze za wcześnie! Szepnij im słówko przez usta gadatliwego karczmarza, umieść kluczowe zdanie w potoku wymowy elokwentnego przekupnia – ale przez cały czas uważaj, czy aby zasiane w ten sposób ziarno niepewności nazbyt się nie rozpleniło. Kiedy tylko zakiełkuje – zamilknij!

Zanim bohaterom uda się porwać dziewczynę i wyjechać szczęśliwie z Tobaro, w czasie wędrówek po mieście powinni natknąć się na jeszcze jeden istotny dla rozwiązania zagadki ślad. Przechodząc jedną z głównych ulic, zauważą mianowicie karetkę zdobioną herbami księcia Tobaro, a w niej nieco znudzonego jegomościa lat około czterdziestu, o charakterystycznym wydatnym nosie. Bez wątpienia jest to właśnie ten nos, który udało im się wypatrzeć pod kapturem rozmówcy Remera! Od mieszkańców miasta nietrudno się dowiedzieć, iż jego właścicielem jest pan Fidelio di Tobaro, młodszy syn księcia Lorenzo.

PAŁAC KAPITELLICH

Pałac rodziny Kapitellich jest jednym z najwspanialszych budynków w Tobaro. Otacza go wielki, doskonale utrzymany ogród pełen kwiatnych klombów, szumiących fontann i fantazyjnie strzyżonych żywopłotów. Ogrodzenie stanowi solidny mur, na szczycie którego wysypane są ostre kawały potłuczonej ceramiki. Na teren posesji można dostać się przez główną bramę albo przez tylną furtkę wiodącą do ogrodu. Przy obu wejściach za dnia panuje ciągły ruch, zaś na noc są one skrzętnie zamykane.

Rezydencja ma trzy kondygnacje: najniższa przeznaczona jest dla służby, wyżej mieści się jadalnia i sala balowa, a na samej górze pokoje państwa Kapiteli oraz ich córki. Główne wejście znajduje się na pierwszym piętrze; z podjazdu prowadzą do niego



szerokie schody. Z tyłu domu na tej samej wysokości wybudowano szeroki taras, na który prowadzą drzwi z sali balowej. Z tarasu można zejść do ogrodu. Pod tarasem umieszczono wejścia dla służby, wiodące do pomieszczeń na parterze.

Przez cały dzień wokół domu krząta się służba, ogrodnicy przycinają żywopłoty, przed bramę zajeżdżają powozy i karety. Obserwując ogród za dnia, bohaterowie mogą zobaczyć Giovannę spacerującą ze starą nianią. Dziewczyna – zgodnie z relacją Remera – jest wyjątkowo piękna. Wielkie, brązowe oczy okolone długimi rzęsami oraz drobne usta nadają jej twarzy wyraz wiecznego zdumienia albo przestachu. Doskonale dobrana zielona suknia podkreśla smukłość sylwetki, a ciemne, kręcone włosy spływają kaskadami niemal do pasa. Nieprzyjemny kontrast stanowi wygląd starej Marty. Twarz przygarbionej starowiny ma niezdrowy, żółty odcień, rzadkie siwe włosy z trudem przysłaniają łysiejącą głowę. Niania porusza się z wyraźną trudnością, powłócząc nogami, a na wesołe szczebiotanie podopiecznej reaguje z wyraźnym ociąganiem.

Krok w krok za kobietami podąża jeden ze wspomnianych przez Remera ochroniarzy, Giovanni Rambo. Jest to potężnie zbudowany Tileańczyk. Jego ciemne, długie do ramion włosy podtrzymuje czerwona przepaska. Idąc przez ogród, wciąż rzuca na prawo i lewo podejrzliwe spojrzenia. W rękach trzyma kuszę, a w ustach żdźbło trawy.

Ponury Giovanni kręci się po ogrodzie również nocą, zaś w domu straż trzyma dwóch jego towarzyszy, łudząco do niego podobnych braci bliźniaków: Rocco i Silvester Balboa. Jeżeli bohaterowie zdecydują się zakraść do pałacu pod osłoną nocy, czeka ich nieco więcej atrakcji niż tylko przemykanie się pomiędzy czujnymi ochroniarzami. Pan Lodovico Kapitelli ma bowiem zwyczaj pracować w swoim gabinecie do bardzo późnych godzin, a światło świec pada przez uchylone drzwi jego gabinetu prosto na jedyne prowadzące na drugie piętro schody. Ponadto nocne wędrowki po całym pałacu są ulubioną rozrywką małego, acz bardzo kudłatego i jazgotliwego pieska pani Chiary, który – gdy tylko stanie oko w oko z nieznanymi – natychmiast będzie próbował postawić na nogi cały dom.

TAJEMNICZA KARETA

Odwiedzając nocą pałac, można zaobserwować jeszcze jedno intrygujące zdarzenie. Oto o północy pod tylną furtkę podjeżdża czarna, nieoznakowana kareta. Po chwili drzwi prowadzące z sali balowej na taras uchylają się i – upewniwszy się, iż nie jest śledzona – wybiega przez nie kobieta w narzuconym na szeroką suknię płaszczu z kapturem. Kryjąc się w cieniu żywopłotów, dociera do furtki, wsiada do karety i odjeżdża. Jeśli gracze zjawiają się w odpowiednim punkcie obserwacyjnym nad ranem, będą świadkami jej równie pospiesznego powrotu.

GIOVANNA I MARTA

Niewątpliwie najprostszym sposobem dotarcia do Giovanny jest nawiązanie kontaktu z jej nianią, która – zgodnie ze słowami Remera – jest wtajemniczona w jego plany. Marta, jakkolwiek wyraźnie niedoświadczona, jest pełna inicjatywy i gotowa do wszelkiej pomocy. Może przyjąć bohaterów w swoim pokoiku, który sąsiaduje z pokojem podopiecznej. W przeciwnieństwie do reszty pałacu pokój niani jest urządzony zgrabnie i panuje w nim niemiły chłód (już teraz mogą zdradzić Ci, Mistrzu, że pod łóżkiem starowinki znajduje się magiczna strefa zimna).

Z plotek służących albo od gadatliwej Giovanny bohaterowie mogą się dowiedzieć, że Marta jest daleką krewną Kapitellich, należącą do zubożałej gałęzi tego świetnego rodu. Lodovico okazał jej wielką

łaskę, pozwalając zostać nianią swej jedynaczki, kiedy trzy lata temu zmarła poprzednia opiekunka. Zaskakujący jest fakt, że zgrzybiała Marta liczy sobie nie wyglądała najlepiej, w ciągu ostatnich dwóch tygodni wyjątkowo się postarzała i opadła z sił.

Giovanna Kapitelli okazuje się przy bliższym poznaniu bardzo rozgarniętą, sympatyczną dziewczyną. Doskonale radzi sobie z zadaniami, jakie wyznaczają jej organizujący porwanie bohaterowie. Jest gotowa znieść wszelkie niewygody, byle tylko znaleźć się na powrót przy ukochanym. Mówi o nim z wielką miłością i oddaniem. Wspomina nawet, że nie wierzy w plotki o jego zdradzie, ale Marta natychmiast ją ucisza i od tej pory dziewczyna nie porusza więcej tego tematu.

Jedyny znaczący problem stanowi upór obu kobiet w kwestii uczestnictwa Marty w eskapadzie. Powinny nalegać na to tak mocno i tak stanowczo odmawiać udziału w całym przedsięwzięciu w razie protestów bohaterów, by gracze w końcu dali za wygraną.

UCIECZKA

Po wykonaniu zadania bohaterowie powinni udać się do wskazanej przez Remera wioski. Giovanna jest niezwykle podekscytowana faktem, że oto nadszedł w jej życiu przełomowy moment (choć ani ona, ani Ty, Mistrzu, nie spodziewacie się jeszcze, jak bardzo wielki to będzie przełom). Z rozbijającą słodyczą dziękuje bohaterom za pomoc. Marta natomiast zdaje się opadać z sił tym bardziej, im dalej od miasta się znajduje. W końcu popada w zupełne odrętwienie. Co więcej, staruszka budzi wyraźną niechęć koni. Giovanna tłumaczy, że niania zawsze bała się zwierząt i unikała nawet miłutkiego pieska jej mamy.

WIOSKA

Kiedy drużyna dojeżdża do wsi, wszystkie psy podnoszą nie cichnący jazgot. W akompaniamencie wściekłego szczekania bohaterowie mogą przyjrzeć się osadzie.

Wszechobecne ubóstwo przerażająco kontrastuje z wciąż obecnym w pamięci graczy przepychem miasta. Wśród walących się chat biegają brudne dzieci o wydętych z głodu brzuszka. W oddali, pod lasem, można dostrzec chłopca pchającego pług, który ciągnie z mozołem jego żona. Z okien wyglądają ku bohaterom to zatrwożone, to niechętne twarze o zapadniętych policzkach.

Zanim jeszcze bohaterowie zdążą rozpytać o pustelnika, z jednej z chat rozlegają się gwałtowne bełkotliwe wrzaski, a po chwili wyłazi z niej pospiesznie kulawy starzec. Potrząsając gniewnie drewnianą łaską,

zmierza prosto ku Marcie i wykrzykuje pod jej adresem rozmaite nieprzystojne epitety. Zaraz za starcem wypada z chaty jasnowłosa dziewczucha, która prędko go obezwładnia i przeprasza graczy za zachowanie dziadziusia, któremu dawno już starość zamroczyła rozum. Kiedy wnuczka prowadzi starca z powrotem do chaty, ten nie przestaje wymachiwać laską i drze się, że wie co mówi, bo nie od dziś zna nieszczęsną nianię.

Gdy bohaterowie zapytają o pustelnika, dwóch młodych wieśniaków zaoferuje się zaprowadzić ich do jego chatki. Po drodze jeden przez drugiego opowiedzą bohaterom o cudach, jakich dokonuje ów święty mąż. Pustelnik Francesco wywodzi się z bogatego miejskiego rodu, ale porzucił dostatnie życie, aby pomagać ubogim. Mieszka teraz w odosobnieniu i uczy lud modlić się do pani Shylli, nakazując miłosierdzie, i pani Vereny, która pragnie prawdy i sprawiedliwości, a zatem równości wszystkich ludzi (na pewno zauważyłeś, Mistrzu, jak mocno taka wykładnia pachnie herezją!). Ponadto – według słów przewodników – Francesco uzdrawia ludzi samym dotknięciem dłoni – a jeśli ktoś mimo to umrze, to taki już widocznie jego los! Rzekomo do chaty pustelnika potulnie przychodzą nawet dzikie zwierzęta, wilki i gołębie, a kiedy idzie do miasta, róże przy ulicach, którymi przechodzi, tracą kolce. Tylko serca bogaczy pozostają zamknięte na jego nawoływania.

ŚWIĘTY FRANCESCO

Po niedługiej wędrówce zagmatwanymi leśnymi ścieżkami bohaterowie stają wreszcie przed chatą osławionego pustelnika. Jest to skromny, drewniany domek. Drzwi prowadzą do głównej izby, zaś na tyłach znajduje się niewielki pokój sypialny, z którego można wyjść na tyły chatki. Postaraj się, Mistrzu, aby tylne drzwi jeszcze w tym momencie nie rzuciły się graczom w oczy.

Odciągnięcie uwagi bohaterów nie powinno być specjalnie trudne, gdyż oto właśnie z chaty wybiega rozemocjonowany Remero, na którego szyję w mgnieniu oka rzuca się promieniejąca szczęściem Giovanna. Po chwili w drzwiach pojawia się również szczupły, wysoki mężczyzna o jasnych oczach, ubrany w zgrzebną, brązową szatę, przepasaną grubym sznurem. Zobaczywszy go, wieśniacy natychmiast zaczynają giąć się w pokłonach

i z szacunkiem całować jego ręce. Nietrudno chyba odgadnąć, że oto jest sam święty Francesco.

Pustelnik przez chwilę przygląda się z uśmiechem płomiennemu powitaniu, w czasie którego szczęśliwa para wymienia się pierścieniami, po czym zwraca Remerowi uwagę, iż powinien podziękować swym przyjaciółom za pomoc, a także nie zapominać o wciąż aktualnym niebezpieczeństwie pościgu. Młody Tileńczyk, uwolniwszy się z objęć rozszczębiotanej Giovanny, składa bohaterom wyrazy wdzięczności – nie zapominając oczywiście o obiecanej sumie pieniędzy. Zachęcona przez pustelnika dziewczyna wraz z nianią znikają tymczasem we wnętrzu chaty, zaś za nimi wchodzą do środka dwaj wieśniacy.

Sielską atmosferę happy-endu zakłóca jedynie rosnący niepokój obu mężczyzn. Francesco ponagla swego przyjaciela i wciąż powtarza, że dziewczynę trzeba natychmiast odesłać z jego chaty w bezpieczniejsze miejsce. Kiedy Remero odlicza złote monety, jeden z bohaterów zauważa, że jego ręce wyraźnie drżą. Inna osoba powinna dostrzec, jak „szczęśliwy kochanek” nerwowo obraca na palcu otrzymany od



Gaj

Giovanny pierścionelek, po czym jakby bezwiednie zsuwa go z palca i podaje pustelnikowi, który dyskretnie chowa klejnot do sakiewki.

Tymczasem poza zasięgiem wzroku bohaterów dwóch wieśniaków oraz Giovanna i Marta opuszczają chatę tylnym wejściem i znikają w lesie, kierując się do miejsca, gdzie dziewczyna ma się ukrywać przed pościgiem.

KONIEC PRZYGODY?

Gracze, przyzwyczajeni do tego, że w taki właśnie sposób na ogół kończą się przygody, zapewne przyjmą podziękowania Remera i ruszą swoją drogą. Niepokojące epizody zauważyło przecież jedynie dwóch spośród nich, a dopóki nie oddalą się od chaty, nie będą mieli okazji o tym porozmawiać!

Tymczasem w lesie czeka kolejna niespodzianka.

NA SCENĘ WKRACZA FIDELIO

Kiedy bohaterowie jadą leśną ścieżką z powrotem w kierunku wsi, w pewnym momencie z koron drzew z krzykiem zrywają się ptaki. Potem zapada cisza, wśród której czule ucho jednego członków drużyny wychwyci tętent końskich kopyt. Wkrótce między drzewami udaje się dostrzec sylwetkę człowieka na koniu, zdążającego ku chacie pustelnika. Jedną ręką jeździec przytrzymuje przed sobą bezwładną dziewczynę.

Jeżeli gracze zdecydują się przyjrzeć dokładniej wspomnianym osobom, odkryją, iż obie są im już znane – ze względu na wydatny nos Fidelia nie można pomylić z nikim innym, zaś w nieprzytomnej dziewczynie z pewnym trudem rozpoznają jedną ze służek, które widzieli przed pałacem Kapitellich.

W pewnym momencie Fidelio, jakby przeczuwając, że jest śledzony, osadza konia na miejscu i bacznie rozgląda się wokoło. Najwyraźniej nie zauważa jednak niczego podejrzanego, gdyż potrząsa bezceremonialnie swoją towarzyszką i szepce jej coś do ucha. Dziewczyna otwiera co prawda oczy i prostuje się ospale w siodle, lecz jej twarz nie traci nieobecnego wyrazu. Następnie książęcy syn popędza swojego wierzchowca i odjeżdża w kierunku, z którego właśnie nadeszli bohaterowie.

ZBÓJECKA BANDA, CZYLI OSTATNIA DESKA RATUNKU DLA MAŁO DOCIEKLIWYCH GRACZY

Jeżeli bohaterowie nie wykażą zainteresowania intrygującymi zdarzeniami, które jej wspólnie, Mistrzu, podsuwamy, proponujemy dać im ostatnią szansę powrotu

na właściwy trop. Umieśćmy zatem na ich drodze tak zwaną „strzałkę o maksymalnym stopniu nachalności”.

Kiedy drużyna spokojnie odjeżdża w siną dal, na trakcie napotyka sporą zbójcką bandę. Zbójce najwyraźniej nie są zainteresowani dobytkiem wędrowców. Zależy im tylko na jednym – na zabijaniu. Kiedy dochodzi do bezpośredniego starcia, bohaterów uderza bijący od napastników odr. Z bliska nietrudno dostrzec na ciele każdego niemal z rozbójników prowizorycznie zakamuflowaną przez ubranie śmiertelną ranę. Po wymianie kilku ciosów bohaterowie mogą już mieć pewność, iż rzekoma banda to w rzeczywistości horda ożywieńców. Trzymający się nieco na uboczu przywódca bandy przekrzykuje bitewny zgiełk, oznajmiając bohaterom matowym głosem, że muszą zginąć, gdyż wiedzą zbyt wiele. Gdyby jednak drużynie udało się pojmać herszta, nie będzie on w stanie udzielić żadnych informacji – wygłoszone na początku potyczki złowieszcze zdanie to jedynie przekaz, jaki nakazano mu powtórzyć.

Przypuszczalnie po tak wyrazistej zachęcie gracze postanowią ostatecznie wrócić w okolice pustelni. W przeciwnym razie pozwólmy im ruszyć swoją drogą.

SPOTKANIE W PUSTELNI

Kiedy bohaterowie ponownie dotrą do chaty pustelnika, zauważą przywiązanego przed głównym wejściem konia Fidelia. Francesco, Remero i książęcy syn siedzą w pokoiku na tyłach domku i zawzięcie dyskutują przyciszonymi głosami. W pokoju jest już mroczno, a jedyna świeca stojąca na stoliku rzuca na twarze skupionych wokół mężczyźni czerwony poblask. Fidelio wyjmując z pazuchy zwitek papieru, zaś Francesco podaje mu pierścień, który jeszcze tego ranka był własnością Giovanny Kapitelli. Po chwili w krąg światła wkracza niemrawa służka, którą bohaterowie widzieli w lesie, zabiera oba przedmioty i kieruje się do frontowego wyjścia. Dziwaczną pantomimę przerywa nagle nieco głośniejsze pytanie zdenerwowanego Remera:

– Ale czy możemy jej ufać?

Fidelio wstaje od stołu i patrząc w ślad za dziewczyną, odpowiada z ironicznym uśmiechem:

– Zaręczam wam, że jest bezgranicznie oddana swojemu przyszłemu księciu.

LIST

Prawdopodobnie bohaterowie podążą w tej chwili tropem służącej. Może się jednak zdarzyć, że część z nich postanowi zasadzić się na pozostałe w chacie osoby. Ponieważ nie możemy dopuścić, aby drużyna tak wcześnie ich dopadła, osnujemy całą okolicę

gęstą, magiczną mgłą, dzięki której trzej mężczyźni zdołają chwilowo umknąć bohaterom sprzed nosa...

Tymczasem służka o obojętnej twarzy wytrwale podąża przez las w kierunku miasta. Nie reaguje na nawoływania. Nie zatrzymuje się, kiedy ktoś zastąpi jej drogę. Nie zwraca uwagi na ciosy ani na trafiające w nią strzały. Idzie naprzód, dopóki nie zostanie osaczona. Wtedy dopiero wyrywa zza stanika list i pospiesznie pakuje go sobie do ust, z których zionie zgniły, grobowy zapach. Daj bohaterom okazję wydarcia listu z gardła kłusującego ich palce ożywieńca, a potem pozwól, żeby rozwinęli i przeczytali oślizgły, przeżuty papier. (Jeśli Twoja drużyna to lubi, możesz nawet wykonać stosowny rekwizyt.)

Treść listu jest następująca:

*Ty zdziro Kapitelli!
Twojej córeczce nie stanie
się żadna krzywda pod warunkiem,
że zginie osoba,
z którą umówiłaś się na schadzkę
jutro o północy.
Fiołkę z trucizną poda ci ta
sama służka, od której do-
stałaś list. Jeżeli rzeczona
osoba umrze w oznaczonym
terminie, panna wróci do do-
mu, a twój mąż nie dowie się o twoim
wiaromstwie. Na dowód naszej
prawdomówności przysyłamy ci
pierścionek, który na pewno jest
ci znajomy.*

Przy służce bohaterowie znajdą jeszcze wymienioną w liście fiołkę z trucizną i pierścień.

WARSTWA DRUGA SPISEK POLITYCZNY

Po przeczytaniu listu drużyna może zechcieć udać się do miasta i ostrzec panią Kapitelli. Chiara, oczywiście, nie jest w stanie udzielić im pomocy. Nie chce także zwrócić się z prośbą o wsparcie do swego kochanka, ponieważ obawia się, że jego atak na spiskowców mógłby jedynie przyspieszyć egzekucję Giovanny. Przerażona zawartymi w liście groźbami, błaga bohaterów, żeby wyrwali jej córkę z łap porywaczy przed wieczorem następnego dnia. Proponuje im w zamian sporą sumę. Nie mniej żarliwie prosi



o utrzymanie całej sprawy w tajemnicy przed jej mężem. Jeżeli bohaterowie będą na to nalegać, może zdradzić tożsamość człowieka, na którego śmierci tak zależy Fideliowi.

Może się zdarzyć, że bohaterowie nie zdecydują się porozmawiać z matką porwanej przez nich dziewczyny, ale postanowią ją śledzić, kiedy – jak każdej nocy – wymknie się z domu na spotkanie z kochankiem. W tym przypadku po raz drugi zobaczą podjeżdżającą pod tylną furtkę czarną karetę. Kiedy Chiara przemknie przez ogród, drzwiczki karocy uchylą się i na mgnienie oka ukaże się w nich surowa twarz o okazałym nosie, na pierwszy rzut oka uderzająco podobna do twarzy Fidelia, ale nieco bardziej pociągła i ogorzała – twarz starszego syna księcia di Tobaró, Giacomo.

W tej chwili ani graczom, ani Tobie, Mistrzu, nie powinno już sprawić szczególnej trudności odtworzenie historii spisku, mającego na celu osadzenie na tronie młodszego syna sędziwego, nieuchronnie zbliżającego się do końca swoich dni Lorenza di Tobaró. Konspiracja zawiązała się na kilka miesięcy

przed przybyciem bohaterów. Planowanego zamachu miał dokonać potajemnie jeden ze spiskowców. Tymczasem informacja o zdradzie dotarła do uszu księcia. Przywódcy sprzysiężenia zostali uwięzieni lub zginęli w „niewyjaśnionych okolicznościach”, zaś kilku pomniejszych uczestników wygnano z miasta. Udział Fidelia w zмовie pozostał jednak tajemnicą.

Książę zakazał rozpowszechniania informacji o spisku – nie chciał bowiem, aby pogłoski o jego wewnętrznych problemach dotarły do zawistnych księstw ościennych. Postanowił także przydzielić swemu następcy najdoskonalszych ochroniarzy, którzy od tej pory mieli czuwać nad każdym krokiem Giacomma, a także próbować potraw, którzy mieli chronić go przed otruciem. Starszy syn Lorenza znajdował się zatem pod stałym nadzorem – z wyjątkiem tych godzin, kiedy wymykał się nocą z pałacu, aby spotykać się z piękną panią Kapitelli...

Wtedy to właśnie powstał nowy plan zamachowców, a kluczowa rola w jego wykonaniu przypadła sekretarzowi rodziny Monte, panu di Vaggio. Remero dołożył wszelkich starań, aby poznać i rozkochać w sobie córkę Chiary, którą następnie planował uprowadzić z miasta. Tymczasem na kilka dni przed porwaniem jak grom z jasnego nieba spadł na niego i kilku innych konspiratorów wyrok banicji. W ten sposób książę dawał swoim wrogom do zrozumienia, że zna o wiele więcej spośród nich, niż tylko osoby, które zdecydował się ukarać na samym początku. Od tego momentu spiskowcy mieli związane ręce, gdyż nie mogli wiedzieć, na którym z nich spoczywa czujne książęce oko. Z tego też powodu postanowili posłużyć się osobami z zewnątrz, które – nieświadome swej roli – wykonały za nich najtrudniejszą część planu.

GDZIE UKRYTO GIOVANNĘ?

Ponieważ Francesca ani Remera nie ma obecnie w chacie i gracze nie mają chwilowo możliwości dowiedzenia się, dokąd się udali, najprostszym sposobem na odszukanie Giovanny wyda im się zapewne przesłuchanie dwóch chłopów, którzy odprowadzili pannę wraz z nianią do miejsca, gdzie została ukryta.

Odnalezienie wieśniaków w wiosce nie nastręczy specjalnych trudności. Przesłuchiwanie będą jednak z całą stanowczością twierdzić, że nie mają pojęcia, gdzie znajduje się dziewczyna. Odprowadzili obie kobiety jedynie do lasu, po czym Marta odesłała ich z powrotem do domu. Z wypowiedzi wieśniaków wynika, że zgrzybiała niania doskonale znała drogę do kryjówki Francesca. Ponadto chłopci najwyraźniej znają staruszkę już od dawna i darzą ją wielkim szacunkiem jako przyjaciółkę pustelnika. Niepokoi ich

jej choroba, z powodu której Marta nie pojawiała się w pustelni już od dwóch tygodni.

WARSTWA TRZECIA SPISEK REWOLUCYJNY

Jeżeli gracze okażą się na tyle dociekliwi, by dokładniej rozpytać ludzi w wiosce o działalność Francesca i Marty, będą mieli szansę poznać kolejną warstwę skomplikowanego spisku. Jednakże nie ostatnią...

Wieśniacy szczególnie chętnie opowiadają przybyłym o świętym pustelniku. W ich opowieściach pojawia się jednak nowy element. Otóż działalność Francesca nie ogranicza się jedynie do uzdrawiania i nauczania ubogich. Jeszcze do niedawna niepozorny eremita bywał często w mieście, wygłaszając płomienne mowy, w których atakował arystokrację oraz panujący w Tobaro ustrój społeczny. Według słów mieszkańców wioski uszy „niecnej, skażonej Chaosem arystokracji” pozostały zamknięte na jego nawoływanie. Należy zaznaczyć, że im bardziej wieśniacy oswiają się z drużyną, tym więcej narzekają na swoich bogatych panów. Książę oraz jego starszego syna, Giacomo, przedstawiają jako wcielone demony, rozpustników, bluźnierców i sodomitów. Jedynie o Fidelio wyrażają się z szacunkiem i czcią, jako o dobrym panu litującym się nad niedolą ludu. Na potwierdzenie swoich słów zaznaczają, iż wszystkiego tego dowiedzieli się od swojego pustelnika.

(W razie gdyby Twoi gracze, Mistrzu, podążyli fałszywym tropem, wiedz, że arystokracja nie ma w rzeczywistości żadnych związków z Chaosem.)

Dalsze indagacje pozwolą ustalić, że kilka miesięcy temu Francesco zrezygnował ze swych natchnionych wypraw do miasta. W jego chacie zaczęły natomiast odbywać się tajemne nocne spotkania, na które zjeżdżali się wielcy panowie z Tobaro – między nimi również Remero. Mniej więcej w tym samym czasie po raz pierwszy zjawiła się w pustelni Marta. Chłopi nie wiedzą dokładnie, czego miały dotyczyć te spotkania, jednakże obito im się o uszy, że konspiratorzy zamierzają wypłenić zło panoszące się w mieście i poprawić dolę ludu. Na wszelki wypadek niektórzy wieśniacy do dziś trzymają w domach ustawione na sztorc kosy... Niestety, nieco ponad miesiąc temu spotkania skończyły się nagle, a kilku spośród dobrych arystokratów ponoć wygnano nawet z miasta albo zabito.

CZAROWNICA

W czasie pobytu we wsi bohaterowie powinni spotkać starca, który obrzucił Martę obelgami podczas

ich pierwszej wizyty. Tym razem również zareaguje agresywnie na widok drużyny, która towarzyszyła „tej – tfu! – paskudzie”. Od wnuczki wariata można się dowiedzieć, że dziadunio służył niegdyś na dworze ojca staruszki. Stracił jednak tę pracę, ponieważ z niewyjaśnionych przyczyn dostał pomieszania zmysłów.

Kiedy bohaterowie usiłują rozmawiać ze starcem, wśród epitetów, jakimi obrzuca on Martę, coraz częściej zaczyna pojawiać się słowo „czarownica”. Potok przekleństw przeplata się z nieskładną opowieścią o służbie u bogatego pana, rąbaniu drewna, sprzątaniu stajni, wreszcie o jakiejś nocnej – nie wiadomo po co podjętej – wędrówce na pobliski cmentarz... W tym momencie stary wariat znów zaczyna wykrzykiwać słowo „czarownica” i w panice wymachiwać laską, broniąc się przed jakimiś tworamami swojej imaginacji. Kiedy wnuczce udaje się go uspokoić, nie można wydobyć z niego już ani jednego składnego słowa.

KONFRONTACJA Z PUSTELNIKIEM

Kiedy bohaterowie odwiedzali wieś, do leśnej chaty zdążyli powrócić Remero i Francesco. Jest to właściwy moment, aby dać bohaterom szansę rozmowy ze spiskowcami.

(Jeżeli drużyna nie jest specjalnie rozmowna i nie zechce odwiedzić pustelni, należy zaznaczyć, że eremita nosi codziennie jedzenie dla obu kobiet, zatem można dotrzeć do nich jego śladem.)

Remero nie zna miejsca pobytu Giovanny, zna je natomiast pustelnik, który jednakże nie od razu zgodzi się zdradzić tajemnicę. Przede wszystkim postara się przekonać bohaterów, aby... przyłączyli się do konspiracji. Po raz kolejny gracze usłyszą o ubóstwie ludu i pazerności panów władających Tobaro. W natchnionych słowach Francesco odmaluje niedolę wsi, błagając drużynę o pomoc nieszczęsnym pokrzywdzonym. Mam nadzieję, Mistrzu, że zdołasz choć odrobinę wzruszyć swoich graczy i wzbudzić w nich cień wątpliwości – nie polecam jednak posiłkowania się cytatami z „Janka Muzykanta”! Pustelnik powinien przekonująco dowieść, że ofiara jednego życia – życia Giacomo di Tobaro – jest niczym, jeśli się weźmie pod uwagę, co może zrobić dla biedaków Fidelio, gdy zostanie księciem. Obaj z Remerem twierdzą stanowczo, że groźby dotyczące Giovanny absolutnie nie miały być zrealizowane.

Bohaterowie, zbombardowani argumentami świętego męża, zechcą w tym momencie zapewne również wykazać się elokwencją i przekonać Francesca do swoich racji (zakładam, Mistrzu, że Twoja drużyna nie należy do tych, które rozpoczynają rozmowę

od dłubania nożem w oku interlokutora). Początkowo obaj spiskowcy nie będą chcieli uwierzyć w zarzuty dotyczące Fidelia. W końcu jednak ich pewność co do intencji młodszego księżęcego syna zostanie zachwiana i ostatecznie – jeśli gracze okażą się wystarczająco przekonujący – zgodzą się z nimi współpracować.

SPIRITUS MOVENS SPISKU

Po przeanalizowaniu wszystkich faktów Remero i Francesco będą nieco zszokowani faktem, że w ogóle przyłączyli się do – jakże grubymi niemi szytej – zмовy. Wspominają jednak, że twórcą pomysłu zamachu stanu nie był wcale Fidelio! Syn księcia pozostawał do niedawna raczej biernym współuczestnikiem spisku. Aktywnie włączył się w działania konspiratorów dopiero kilkanaście dni temu. Plan przewrotu – i to zarówno pierwotny, jak i późniejszy, w którym mimo woli wzięli udział bohaterowie – stworzył i dopracował nie kto inny, tylko stara niania Giovanny, Marta! To właśnie ona kilka miesięcy temu odwiedziła pustelnię Francesca i przekonała go, by zaprzestał bezsensownych wystąpień w Tobaro, a zamiast tego zgromadził wokół siebie ludzi, którzy pomogą Fidelio zrealizować jego wzniosłe postulaty.

SPIRITUS MOVENS NIE ŻYJE

Niezależnie od tego, jakie działania ostatecznie podejmą gracze, zanim odnajdą miejsce ukrycia Giovanny, muszą stać się świadkami następującej sceny.

Oto do pustelni zbliża się Marta. Idzie, ciężko powłócząc nogami, jej cera jest już teraz ziemistobłada, na głowie nie pozostały prawie żadne włosy. Kiedy jest już blisko, wyciąga z zanadru krzesiwo i hubkę, krzesze iskrę – i drewniana chatka w jednej chwili staje w płomieniach! Jeżeli są tam jeszcze Remero i Francesco, ze środka dobiegają tylko ich zduszone krzyki. Po chwili z domku pozostają jedynie zgłiszczka. Starucha natomiast nadspodziewanie szybko kuśtyka z powrotem do lasu. Zanim bohaterowie – których powinność, Mistrzu, umieścić w stosownej odległości, aby nie zepsuli nam widowiska – zdążą dogonić nianię, ta dotrze na brzeg rzeki. Tutaj dobiedzie noża i gładkim ruchem od ucha do ucha poderżnie sobie gardło. Następnie spokojnie zejdzie nad rzekę i skoczy w wodę. Każdy, kto zobaczy wyrzucone na brzeg zwłoki, będzie niewątpliwie przekonany, że to niecni porywacze Giovanny zabili jej nieodstępną nianię. A sądząc po zapachu i stopniu rozkładu ciała, musiało się to stać już dobre dwa dni temu...

Kierując się wskazówkami Francesca, bądź też podążając jego śladem, bohaterowie dotrą ostatecznie do miejsca ukrycia Giovanny. Jest to stara, dawno opuszczona wieża, wznosząca się na zarodniętej gęstym chaszczami leśnej polanie. Wokół porośniętej mchem budowli panuje grobowa cisza, wśród której nie odzywają się nawet leśne ptaki. Między zmurszałymi blankami już z dala można dostrzec sylwetki kilku strażników. W pewnym momencie milczenie przerywa dobiegające z wnętrza wieży obłędne zawrodoenie. Bohaterowie bez trudu rozpoznają w nim głos Giovanny, która wyśpiewuje jakąś dziecinną piosenkę, przerywaną co chwile to łkaniem, to pełnym trwogi szaleńczym wyciem. Najwyraźniej więzienie odcisnęło na dziewczynie niezatarte piętno.

Kiedy drużyna podkradnie się bliżej, przyczyny przerażenia Giovanny staną się jasne. Wśród strzegących jej strażników nie ma bowiem ani jednego żywego człowieka – spośród blanków i z okien wieży spoglądają czujnie w dal matowe oczy osadzone w rozkładających się twarzach albo puste oczodoły szczyrzących zęby czaszek.



Bohaterowie nie unikną zatem starcia z hordą ożywieńców, od których roi się więzienie. Uczyni, Mistrzu, tę walkę trudną i ekscytującą. Niech korytarze wieży będą zastłane ciałami żywotrupów! A kiedy zmęczonym, lecz dumnym bohaterom uda się dobić ostatniego,

na scenę ponownie wkroczy Fidelio. Któryś z bohaterów może go dostrzec przez okienko, jak stoi na skraju polany i z krzywym uśmiechem spogląda na wieżę. Pozostali członkowie drużyny domyślą się zapewne jego przybycia, kiedy leżące wokół nich zwłoki zaczną na nowo powstawać i chwycić za broń...

Zanim jednak na nowo rozpętały wokół bohaterów piekło walki, pozwólmy nekromancie wygłosić kilka słów, w których – jak to czarne charaktery mają we zwyczaju – zadrwi ze swoich adwersarzy, których planuje ostatecznie zniszczyć.

WARSTWA CZWARTA SPISEK ZZA GROBU

Przy akompaniamencie klekotu wstających z ziemi szkieletów Fidelio zwróci się do bohaterów następującymi słowami:

– *Myślicie, że Marta została pokonana, skoro widzieliście, jak szczyło jej ciało? Ten psi pomiot, Giacomo, nie chciał mnie uczynić księżną – ale, klnę się na wszystkie demony, że wam nie uda się przeszkodzić mi w zostaniu księżciem!*

W ten sposób Marta, jedyna córka ambitnego, lecz nie mającego wielkich wpływów arystokraty, wyłoży na stół ostatnie już w tej rozgrywce karty. Kochający ojciec pragnął zapewnić swej jedynaczce szansę na zwycięstwo w walce o znaczenie i władzę, lecz nie mógł dać jej ani wielkiego nazwiska, ani też wielkiego majątku. Postanowił zatem wyposażyc ją w inną broń: w wykształcenie dające potęgę – w magię. Nauczyciela znalazł w jakimś głębokim lochu, gdzie, skuty łańcuchami, oczekiwał na stos. Dzięki sowi- tej łapówce udało się nie tyle zmienić wyrok, co raczej podmienić skazańca – i w ten sposób mag stał się wychowawcą utalentowanej i ambitnej dziewczynki.

Marta wyrosła na piękną dziewczynę. W czasie jednego z balów w Tobaru, na które ojciec często ją zabierał, zwróciła na siebie uwagę starszego syna księcia Lodovico. Młody Giacomo, nie zważając na jej niskie pochodzenie, obiecywał jej małżeństwo; panna rzuciła więc w ką- nekromantyczne księgi i, uszczęśliwiona oraz dumna, zaczęła się sposobić do zamążpójścia.

Cóż z tego, skoro już po kilku tygodniach Giacomo zaczął składać identyczne przysięgi innej...

Rodząca się w sercu dziewczyny pierwsza miłość w jednej chwili zmieniała się w palącą żądzę zemsty. Ze zdwojoną gorliwością rzuciła się w wir nauki i zaczęła układać swój misterny plan. Kiedy skończyła trzydzieści pięć lat (a wyglądała już wtedy na sześćdziesiąt z powodu trupiej choroby), uznała, że nadszedł czas, by działać. Zleciła więc swemu słudze otrucie poprzedniej niani Giovanni, po czym zgłosiła się do pana Kapitelli, którego była krewną, aby powierzył jej opiekę nad dziewczyną. Na tym stanowisku pozostała przyczajona przez kolejne cztery lata, dalej knując intrygi.

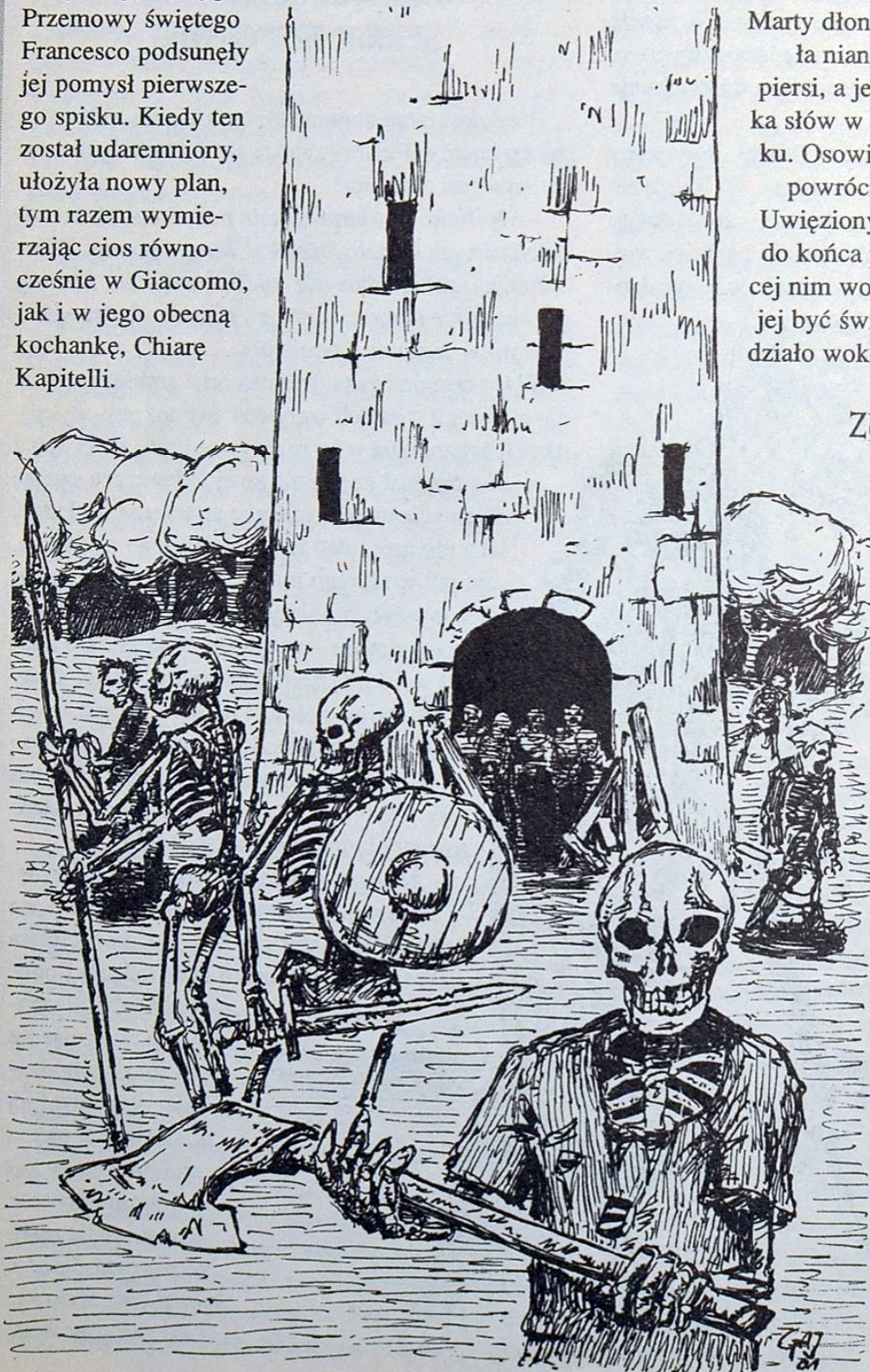
Przemowy świętego Francesco podsunęły jej pomysł pierwszego spisku. Kiedy ten został udaremniony, ułożyła nowy plan, tym razem wymierzając cios równocześnie w Giacomo, jak i w jego obecną kochankę, Chiare Kapitelli.

Dwa tygodnie przed przybyciem bohaterów, kiedy Marta była już pewna, że zamach zostanie zrealizowany zgodnie z jej zamierzeniem, spotkała się potajemnie z nieszczęsnym Fidelim, któremu obiecywała władzę w Tobaro. Gdy tylko zostali sami, ku przerażeniu arystokraty staruszka wyjęła sztylet, po czym energicznym ruchem pchnęła się nim w samo serce. Jej ciało osunęło się na ziemię, lecz duch przepełnił do umysłu Fidelia, bez trudu złamał jego słabą wolę i zagnieździł się w jego ciele. W ten sposób młodszy syn księcia, który miał odziedziczyć po nim władzę, stał się w dosłownym znaczeniu tego słowa marionetką nekromantki.

W chwilę później posłuszne woli Marty dłonie Fidelia starły krew z ciała niani i zamaskowały ranę na jej piersi, a jego usta wypowiedziały kilka słów w nie znanym mu dotąd języku. Osowiała, nagle postarzała niania powróciła do swojej podopiecznej. Uwięziony w jej gnijącym ciele duch do końca pozostał posłuszny kierując nim woli nekromantki, pozwalając jej być świadomą wszystkiego, co się działo wokół Giovanni.

ZAKOŃCZENIE

Prawdopodobnie misterny plan Marty posypie się w gruzy za sprawą Twoich, Mistrzu, bohaterów, z których rąk zginię ona po raz trzeci – tym razem na dobre. Pozwól im cieszyć się swoim zwycięstwem – zwycięstwem, dzięki któremu Tobaro nie dostało się w łapy bezwzględnej nekromantki; zwycięstwem, dzięki któremu na tronie księstwa zasiądzie obłudny, niemoralny władca, mogący już teraz bez obaw bogacić się kosztem wyzyskiwanego ludu; zwycięstwem, dzięki któremu będą mogli odwiedzić panu Lodovico obląkaną córkę, tak sprytnie wykradzioną przez nich z bezpiecznego domu.



DRAMATIS PERSONAE

FIDELIO DI TOBARO ALIAS MARTA KAPITELLI

Sz WW US S Wt Żw I A Zr CP Int Op SW Ogd
3 45 34 3 4 9 45 2 33 54 63 75 74 46

Opis: jest mężczyzną lat około czterdziestu; jak pozostali członkowie rodziny książęcej odznacza się wydatnym nosem, który czyni jego twarz bardzo charakterystyczną; dawniej był człowiekiem zasiedziałym i gnuśnym – wyhodowany w tych czasach okrągły brzuszek kontrastuje z obecnym energicznym zachowaniem i nieco kobiecym sposobem poruszania się.

Charakter: zły

Umiejętności: heraldyka, etykieta, śpiew, taniec, jeździectwo, błyskotliwość, urok osobisty, czytanie i pisanie, język tajemny magiczny, nekromantyczny, rzucanie czarów – magia prosta, wojenna 1-2 poziomu, nekromantyczna poziomu 1-3, sekretny język klasyczny, wiedza o magicznych pergaminach, rozpoznawanie ożywieńców, wiedza o demonach, medyacja, wykrywanie istot magicznych, farmacja

PM: 31

Czary: magiczne zamknięcie, otwarcie, strefa zimna, aura oporu, mistyczna mgła, przyzwanie szkieleta-bohatera, przyzwanie szkieletów, kontrolowanie ożywieńców, rozszerzenie kontroli, stabilizacja, ożywienie zmarłych, życie po śmierci

Ekwipunek: wszystko, co powinien mieć syn księcia, pistolet, rapier, czarna różdżka pokryta nekromantycznym pismem (fokus nekromantki)

REMERO DI VAGGIO

Sz WW US S Wt Żw I A Zr CP Int Op SW Ogd
4 34 33 4 4 8 28 1 33 30 25 24 28 37

Opis: jest bardzo przystojnym mężczyzną lat około trzydziestu, o ciemnej karnacji typowej dla mieszkańców Tilei; wysoki, szczupły, o wielkich, ciemnych oczach romantyka; zachowuje się w sposób nieco afektowany

Charakter: neutralny

Umiejętności: jeździectwo, etykieta, błyskotliwość, heraldyka, szczęście, urok osobisty, gadanina, czytanie i pisanie, specjalna broń – rapier, muzykalność, uwodzenie

Ekwipunek: koń, rapier, sztylet, pierścień rodowy, dość bogate ubranie, odpowiednia suma pieniędzy

OŻYWIONA MARTA KAPITELLI

Sz WW US S Wt Żw I A Zr CP Int Op SW Ogd
222 12 2 2 8 23 1 23 19 26 - 25* 18

Opis: wygląda na bardzo starą kobietę, stojącą jedną nogą po „tamtej stronie”. Włosy ma siwe, skórę koloru trupiożółtego, nieładnie od niej pachnie.

Charakter: zły

Uwagi: jej ciało jest w stanie postępującego rozkładu, który powstrzymywany jest wyłącznie przez niską temperaturę w jej pokoju; bliskie oględziny osoby znajdującej się na medycynie (rozpoznawanie trupozoy! Marta jednak zachowuje się w ten sposób, by imitować życie (oddycha, kaszle), przez co nie można w ten sposób wykryć jej ożywieńczej natury. Pozwolić na to może jednak użycie umiejętności wykrycie istot magicznych.

Umiejętności specjalne: jako ożywieniec niewrażliwa na czynniki psychologiczne (stąd Op -); w przypadku odesłania kontrolującego ją ducha staje się podatna na głupotę; gdy kieruje nią bezpośrednio nekromantka, należy brać pod uwagę siłę woli prawdziwej Marty wynoszącą 74.

ROCCO BALBOH

Sz WW US S Wt Żw I A Zr CP Int Op SW Ogd
4 54 54 4 3 8 47 3 38 50 40 52 46 48

Opis: (wygląda jak Sylwester Stalone w filmie „Rocky”)

Charakter: neutralny

Umiejętności: rozbrojenie, silny cios, specjalna broń – uliczna, sekretny język – bitewny, powożenie, hazard, mocna głowa

Ekwipunek: koszulka kolcza, miecz, tarcza, talia znaczonych kart, kości, sztylet, butelka gorzałki

SILVESTER BALBOH

Sz WW US S Wt Żw I A Zr CP Int Op SW Ogd
4 54 41 5 2 9 44 2 31 37 31 40 28 24

Opis: (wygląda jak S. Stalone w filmie „Rocky”)

Charakter: neutralny

Umiejętności: specjalna broń – uliczna, błyskawiczny refleks, rozbrojenie, unik, sekretny język – bitewny, silny cios, ogłuszenie, powożenie, opieka nad zwierzętami

Ekwipunek: kastety, miecz, hełm, kaftan skórzany, sztylet

GIOVANNI RAMBO

Sz WW US S Wt Żw I A Zr CP Int Op SW Ogd
5 58 32 5 5 9 54 2 44 28 46 42 36 34

Opis: (wygląda jak S. Stalone w filmie „Rambo”)

Charakter: neutralny

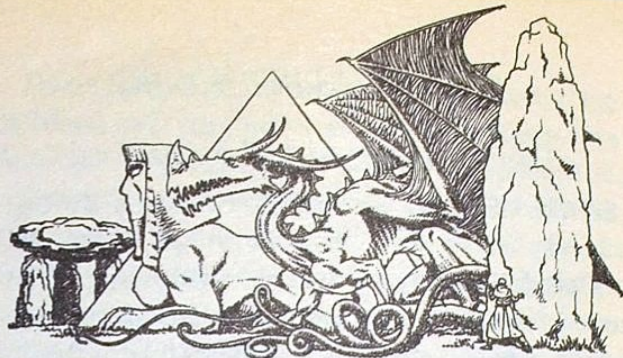
Umiejętności: unik, powożenie, celny strzał, specjalna broń – uliczna, szermiercza, korbacz, łąso, sieć, parująca, dwuręczna, silny cios

Ekwipunek: koszulka kolcza, miecz półtoraręczny, tileańska kusza + 20 bełtów

SCENARIUSZ NA MEDAL

201
MIM
LUTY 2017

Poison Ivy

Badlands:
Złe Ziemie

Wyobraźcie sobie podróż na grzbiecie wier-
nego wierzchowca w towarzystwie spraw-
dzonych przyjaciół. Trafiacie na swym szla-
ku na obszar, zdający się nie mieć końca. Nieprzyjazny
i dziki, gdzie najtrudniej będzie wam zdobyć czystą wo-
dę i pożywienie. Posępne, trudne do przebycia pust-
kowie zamieniające się w grząskie i zdradliwe bagno
po każdym ulewnym deszczu. Jego złowroźny żół-
to-siny kolor nie poprawia wam nastroju.

Być może pościg jest tuż za wami, być może to je-
dyna droga ucieczki? A może to dopiero początek wa-
szej wyprawy? Czy jesteście gotowi na spotkanie z nie-
znanym? Ufacie sobie nawzajem i nie macie nic do
ukrycia? Czekają na was miejsce, gdzie tylko najlepsi
mają szansę przetrwania.

Ale nie macie wyjścia. Musicie wkroczyć na Złe
Ziemie.

Miejsce to zajmuje obszar 15 500 kilometrów kwa-
dratowych i mieści się w Stanach Zjednoczonych Ame-
ryki – w stanie Dakota Południowa. Nie zawsze było
tak niegościnne. Przed wiekami znajdowała się tu po-
falaowana preria porośnięta roślinnością. Za obecny stan
tego obszaru odpowiedzialne są procesy erozyjne,
nieubłagane siły wiatru, wody oraz zimna. To one spra-
wiły, iż powstały tu ostre ściany skalne i zdradliwe
szczeliny.

Może rozegrała się tu jakaś niezwykle zaciekała wal-
ka, o której stare kroniki milczą? Walka, której prze-
bieg i wynik zmienił to miejsce nie do poznania?

Miano – *mako sica* – czyli „złe ziemie” nadali tej kra-
inie Siuksowie. Głównymi mieszkańcami są tu grze-

chotniki i inne gady, ale przy odrobinie szczęścia, mo-
że uda się wam znaleźć ślad królika lub kojota...

Na swej drodze spotkacie wiele wyżłobień skalnych,
śladów gwałtownej erupcji. Znajdziecie też wodę
o białym kolorze. White River – w swych wodach nie-
sie kawałki nie rozpuszczonej kredy.

Znajdziecie szczyt zwany od niepamiętnych czasów
Szczytem Wampira. Nikt już nie pamięta, skąd wzię-
ło się to miano, ale jestem pewna, iż wam uda się roz-
wikłać i tę zagadkę.

Przy odrobinie szczęścia natkniecie się w swej wę-
drówce na Niewidoczne skały – są to ściany skalne
znajdujące się w naturalnej depresji. Ich ogromne roz-
miary nikną od strony północnej pod pokładami gle-
by. Jeśli jednak uda się wam do nich dotrzeć zoba-
czycie ich wielkość i majestatyczne piękno.

Wędrowców na pewno czeka tu ciężka walka o prze-
trwanie. Mogą zaskoczyć was nagłe opady deszczu,
a nawet oberwanie chmury. W takim wypadku radzę
chronić się w wyżej położonych miejscach. Wasze obo-
zowisko może w oka mgnieniu zostać zmyte przez two-
rzące się w ciągu zaledwie kilku chwil rwące rzeki. Rzeki
te niosą ze sobą nie tylko wodę deszczową, ale i og-
romne pokłady gliny, kamieni oraz piasku.

Kto wie, jakie niespodzianki mogą was jeszcze
spotkać na terenie Złych ziem? Na pewno przyjdzie
wam walczyć nie tylko z siłami natury. Wszak takie zło-
wroźne i nie często odwiedzane miejsce może być
kryjówką wielu dziwnych stworzeń i miejscem spotkań
złowrogich wam sił. Nigdy nie wiadomo co może się
zdarzyć na Dziwnym Zachodzie.

MIEJSCA MAGICZNE – KONKURS POISON IVY

Do dnia 30.10.2001 przyślij na adres Redakcji swoje zdjęcie z najciekawszego miejsca, jakie odwie-
dziłeś w wakacje.

Na zdjęciu musi się znajdować osoba biorąca udział w konkursie wraz z dowolnym numerem
MiM'a umieszczonym w widocznym miejscu. Do zdjęcia musi być dołączony krótki opis gdzie, kiedy i przez
kogo zostało zrobione.

Zdjęcia będą oceniane pod następującymi względami:

- Miejsce wykonania zdjęcia (oryginalność, egzotyka)
- Oryginalność (pomysł na kompozycję zdjęcia)
- Jakość

Na zwycięzców czekają atrakcyjne nagrody!

Życzę udanych wakacji i wielu wspaniałych zdjęć.

Jacek Drewnowski

NASZE DZIWNE DNI

3
X
M



rodem z brazylijskich telenowel, poprzez seks aż po brutalne zabójstwa. Łączy je jedno: wszystkie stanowią zapis prawdziwych wydarzeń z punktu widzenia ich uczestnika.

Mamy rok 2001, a po sylwestrze 1999/2000 pozostały tylko mgliste wspomnienia. Za oknem nic nie przypomina świata wykreowanego przez Camerona, nie wkładamy też sobie na głowę pokazanych w filmie ustrojstw. Nie można jednak powiedzieć, że wizja z „Dziwnych dni” zupełnie się nie sprawdziła. Tak zwana autentyczność jest bowiem w cenie.

Telewizja TVN pokazała w programie „Big Brother” grupkę ludzi, snujących się po specjalnie zbudowanym domu i obserwowanych non stop z iluś-tam punktów widzenia – i od razu pobiła rekord oglądalności. W ramach walki o widza stacja Polsat wystartowała jednocześnie z podobną audycją. Losy bohaterów jednego i drugiego przedsięwzięcia na długo stały się głównym tematem rozmów w autobusach i przy knajpianych stolikach. Takie programy zwykło się u nas określać amerykańskim mianem *reality show*. Notabene Niemcy nazywają je *Doku-Soap* – w wolnym tłumaczeniu „dokumentalna opera mydlana” – i ta nazwa chyba bardziej przystaje do ich charakteru.

Podglądanie innych w krótkim czasie stało się nałogiem całego cywilizowanego świata, a podobne programy mnożą się w postępie geometrycznym. Amerykanie mają już nawet „realistyczny” seks; zabójstw, o ile mi wiadomo, jeszcze nie – choć trwa dyskusja,

czy przeprowadzać publiczne transmisje z egzekucji. A telewizja nie jest przecież jedynym medium dla rosnącej rzeszy podglądaczy. Panienka, która pierwsza obstarowała swój dom kamerami, a obraz z nich puściła na żywo w Internecie, zyskała ogólnoswiatową popularność. Dziś w sieci każdy, jak to się ładnie mówi, znajdzie coś dla siebie. Jednym z większych kuriozów, na jakie trafiłem w swojej krótkiej karierze internauty, była kamera umieszczona w zakładzie fryzjerskim dla psów.

Przyszłość mediów była swego czasu popularnym tematem SF. Pokazywano i opisywano coraz to bardziej wynaturzone formy *reality shows*, które miały spełniać rosnące wymagania widzów, szukających wciąż nowych podniet. Pamiętacie choćby film „Uciekinier” ze Schwarzeneggerem (na podstawie powieści Kinga)? Pamiętacie nowelkę Sheckleya „Cena ryzyka”? Mam wrażenie, że ostatnio powstaje niewiele tekstów, zajmujących się tym zagadnieniem, chociaż wizje prezentowane dzieść czy kilkanaście lat temu zaczęły się spełniać, choćby tylko połowicznie. Rzeczywistość, na szczęście, nie przerosła jeszcze fantastyki, i widzę tu pewne możliwości. Nie wierzę, że powiedziano już wszystko. Warto wrócić do tematu – w tych dziwnych dniach, z których każdy otwiera przed autorami nowe perspektywy.

W roku 1995 na ekrany kin trafił film „Dziwne dni”. Scenariusz napisał nie byle kto, bo sam James Cameron, który w drodze od morza („Głębia”) do morza („Titanic”) zahaczył o Los Angeles. „Dziwne dni” to fantastyka bliskiego zasięgu, akcja obejmuje bowiem kilka ostatnich dni roku 1999 oraz „milenijnego” sylwestra.

Główny bohater handluje nagranymi na srebrzyste płytki klipami z zapisem autentycznych doznań różnych ludzi w najrozmaitszych sytuacjach. Aby taki klip nagrać lub odtworzyć, należy włożyć sobie na głowę odpowiednie urządzenie, które łączy się bezpośrednio z mózgiem. Nośnik umieszcza się w czytniku, z którego bezprzewodowo przesyłane są dane do owej elektronicznej czapki. Tematyka klipów bywa bardzo różna, od rodzinnej idylli

Dzisiejszy felieton zaledwie balansuje na pograniczu fantastyki. Poza tym zawiera treści wulgarne i aspołeczne. Jednak trzeba go było napisać, bo jeśli nie ja, to nikt inny by tego nie zrobił. Przekonałem się o tym bardzo wyraźnie.

Parę miesięcy temu zrobiło się w mediach głośno o powieści „IBM i holocaust”, autorstwa niejakiego Edwina Blacka. Opisano w niej, jak to IBM sprzedawał nazistom maszyny, które później były wykorzystywane przy popełnianiu zbrodni holocaustu. Wokół całej sprawy zrobił się szum ogromny, autor pławiał się w chwale, a książka szła jak świeże bułeczki. W Polsce również.

A ja tylko zgrzytałem zębami.

Bo wcześniej zdarzyło mi się czytać powieść tego samego autora pt. „Format C:” (wyd. Zysk i S-ka, 1999). Historia alternatywna – co by było, gdyby powieściowy odpowiednik Billa Gatesa okazał się Antychrystem, a pluskwa milenijna stała się pretekstem do spełnienia Apokalipsy. Czytałoby się to wyśmienie, gdyby nie pewien fragment:

„– Jaki to odłam AK? – zapytał jakiś mężczyzna. – Ten, który nienawidzi Niemców, czy ten, który nienawidzi Rosjan?”

– Ten, który nienawidzi Żydów – odparł inny. (...)

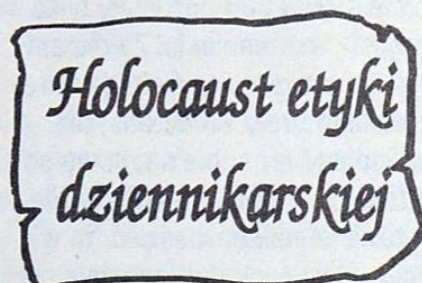
– Wciąż wyznaczona jest cena za nasze głowy – ktoś dodał. – Dwadzieścia pięć kilo cukru za martwego Żyda? Tak ludzie mówili. Dwa razy więcej niż przed trzema miesiącami.

Nagle dookoła nich rozległ się szcęk karabinowych zamków. Partyzanci wrócili, kierując swą broń na siedzących.

– Polska dla Polaków! – mruknął jeden z akowców, po czym splunął w ich stronę.

Bez słów partyzanci otworzyli ogień z trzech stron”.

Tak oto pan Black przedstawił żołnierzy Armii Krajowej – ludzi, którzy niezłomie bronili Polski przed hitlerowcami i Sowietami, których prześladowano i mordowano w PRL-u za sam fakt przynależności do AK. I w komentarzu do powieści wspominał jeszcze, że opisy wydarzeń z okresu II wojny światowej opierał na relacjach swoich rodziców. Żeby nie było wątpliwości, że fantastyka swoją drogą, ale nie wszystko, co opisał należy do rzeczywistości alternatywnej. Mimo że wiadomo o zbrodniach, których dokonywała NKWD przebrane za żołnierzy AK, aby splugawić ich imię.



Domyślcie się chyba, że trafił mnie szlag. Nie mogłem wyjść ze zdumienia, że nikt w Polsce nie zainteresował się pojawieniem książki zawierającej takie treści. Może to przeoczenie? Ostatecznie ludzie w naszym kraju, o ile w ogóle cokolwiek czytają, to rzeczy, które podatką im pod nos lokalni dyktatorzy mój – Bridget Jones, Harry Potter itp.

Zadzwoń do „Życia”. Opisałem dyżurnemu redaktorowi całą historię – gorąco podziękował i powiedział, że na pewno się tym zajmą. Z własnej inicjatywy wziął nawet ode mnie numer telefonu, żeby w razie czego dopytać o szczegóły.

Cisza.

Minęło trochę czasu, a w księgarniach pojawił się „IBM i holocaust”. Przypomniałem sobie całą historię i znów potwornie się wkurzyłem. Zadzwoń do „Życia” – bardziej dla formalności, niż żebym wierzył, że zmienili podejście. Wysłałem e-mail do TVP1 w trakcie programu na żywo, który dotyczył Jedwabnego i stosunków polsko-żydowskich. Zadzwoń też do „Kropki nad i” dzień po tym, jak Monika Olejnik rozmawiała w programie właśnie o książce „IBM i holocaust”, i wysłałem wiadomość bezkompromisowemu Waldemarowi Ogińskiemu dwa dni przed tym, jak Edwin Black miał gościć w Warszawie. Gdyby któreś z nich się tym zajęło, nie dość, że dostałoby na tacy gorący temat, ale zrobiłoby coś naprawdę pożytecznego. I jak myślicie, co z tego wynikło?

Cisza. Wszędzie ta sama, cholerna cisza.

Nie jestem, nigdy nie byłem i nie będę antysemitą. Nie obchodzi mnie, czy ktoś jest Żydem, czy nie – nikomu do rozporka nie zaglądam. Zastanawiam się tylko, w jakim ja, k..., żyję kraju? Jak ja mam tu być patriotą, skoro prawdziwych bohaterów pozwala się bezkarnie znieważać, a człowieka, który to uczynił, stawia się na piedestale?

Dla odmiany, spójrzmy na nasze podwórko: „Rower Błażeja” i RPG; „Nasz Dziennik” i RPG – oczywiście, skala zjawiska zupełnie inna, ale metoda ta sama. Bezkarne opluwanie ludzi, którzy nie mają możliwości sami się obronić. A nikomu innemu w ich obrobie stanąć się nie chce.

I tak oto, na naszych oczach, w Polsce dokonuje się kolejny holocaust – masowa zagłada etyki dziennikarskiej.

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!

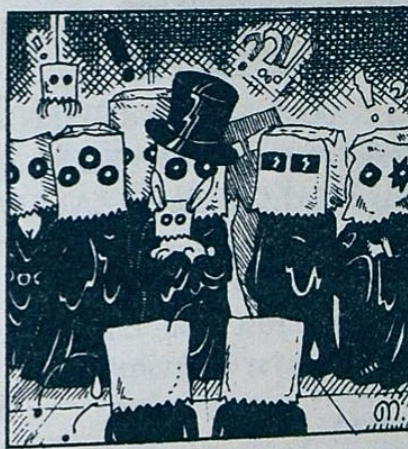
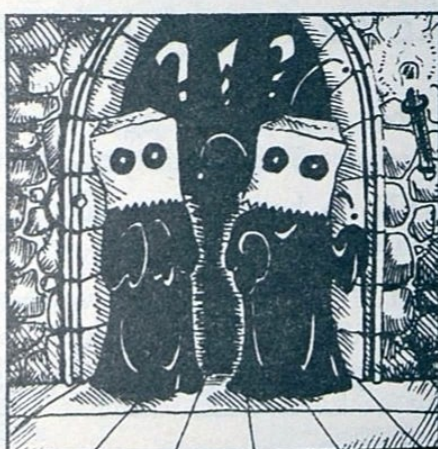
KRAINA GOBLINÓW

Edycja 4.2

HUMOR

XVI Generacja

Idea: Jerzy
Rysunki: Ula Michalska



IN MEMORIAM

Pozdrawiamy wszystkich honorowych dawców organów do naszej rubryczki.

CYBERPUNK 2020

Phi... Musiałby trafić w głowę, żeby mi coś zrobić tą śrutówką.

EARTHDAWN

- To chyba nie był najlepszy pomysł!
- He, he, he, i to miała być śmiertelna pułapka?!
- Wkładałam łeb do wody i patrzę, czy ten wąż tam ciągle jest.
- Dobra! Wyciągam tego trupa z wody.

WARHAMMER

- Łeeee! Wieśniak!
- Dobra, skaczę. Ale na pewno mnie złapiesz?
- Pieniądze albo życie!
- Przepraszam, czy tu biją?
- Nie zostawię was samych. Zresztą, wróżbici też czasem się mylą.

ODGŁOSY Z KUŹNI

WIEDŹMIN: GRA WYOBRAŹNI

Pierwsze przygody,
zasady dla początkujących
oraz wspaniałe wprowadzenie
do nowego systemu już za

9,90 zł
ZAMÓW JUŻ DZIŚ!

Kod produktu: WDZAP



SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

Wszystkie ceny aktualne do
05.09.2001

ZASADY ZAKUPU PRODUKTÓW



1. DO KAŻDEGO ZAMÓWIENIA, bez względu na jego wysokość, prosimy doliczyć kwotę kosztów wysyłki, wynoszącą 5 zł (nie dotyczy prenumerat).
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 93 do numeru 98
PP93 46,00 zł
Prenumerata roczna
od numeru 93 do numeru 104
PP93 77,00 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)
DLGR 95,00 zł
Przewodnik Szeryfa (twarda oprawa)
DLPSZ 95,00 zł
Stróż prawa (R+P)
DLSPR 45,00 zł
Karty i kanclerze (R+P)
DLKIK 45,00 zł
Groszowa powieść: Córa zatracenia (P)
DLGP1 15,00 zł
Groszowa powieść: Dzień niepodległości (P)
DLGP2 15,00 zł
Groszowa powieść: Nocny pociąg (P)
DLGP3 15,00 zł

EARTHDAWN

- PRZEBUDZENIE ZIEMI

Księga wiedzy (R)
EDKWI 45,00 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
Wieżowa Rzeka (O)
EDWRZ 49,00 zł
Koszmarny przestwór (P)
EDKZP 35,00 zł
Powietrzna Przystań i Vivane (O)
EDPPV 89,00 zł
Przypadki w Powietrznej Przystani (O)
EDPPP 32,00 zł
Stwory Barsawii (R+P)
EDSTB 49,00 zł
Spługawieni (P)
EDSPL 35,00 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
Ekrany Mistrza Gry i Przewodnik
po Pandemonium (P)
GSEIP 32,00 zł
Byzantium Secundus (O)
GSBSSE 45,00 zł
Lanna Hawkwoodów (O)
GSCP1 20,00 zł

Podręcznik podstawowy (twarda oprawa)
ZCRPG 79,00 zł
Podręcznik Badacza Tajemnic (R)
ZCPBT 35,00 zł
Xiega bestyj (R)
ZCXIB 15,00 zł
Almanach potworów (R)
ZCALP 45,00 zł
Krainy Snów (O, P)
ZCKRS 59,00 zł
Przeróżające podróża (P)
ZCPOP 21,00 zł
Maski Nyarlhotepa (P)
ZCMAN 79,00 zł
Dzień Bestii (P)
ZCDZB 45,00 zł
Twierdza Wron (P)
ZCTWR 29,00 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
Rytuał przejścia (R, P)
WARPR 13,00 zł
W krwawym blasku Księżyca (P)
WAWKB 16,00 zł

MECHAWOJOWNIK

DZIKIE POLA
Podręcznik podstawowy (R, P)
DPRPG 69,00 zł
W stepie szerokim (R, P)
DPWSS 38,00 zł
Ogniem i mieczem (R, P)
DPOIM 38,00 zł

INNE

Aphalon
*APPD 45,00 zł

GRY KARCJANE

INFERNO - MAGAZYN GIER KARCJANYCH

Nr 2 3,50 zł
Nr 3 4,80 zł
INF02
INF03

DOOMTROOPER

- ŻOŁNIERZ ZAŁĄDY

Warzone (O)
DTWAR 6,00 zł
Paradise lost (P)
DTPAL 8,00 zł

DARK EDEN: MROČNY RAJ

Talia podstawowa (O)
DESTA 28,00 zł
Zestaw dodatkowy (O)
DEDOD 9,00 zł

KULT

Talia podstawowa (R+P)
KTSTA 35,00 zł
Zestaw dodatkowy (P)
KTDOD 8,00 zł
Inferno (R)
KTINF 8,00 zł

INNE

BATTLETECH

Battletech: Kompendium (R)
BTOM 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
pobrano opłatę
podpis przyjmującego
zł

stempel
pobrano opłatę
podpis przyjmującego
zł

stempel
pobrano opłatę
podpis przyjmującego
zł

stempel
pobrano opłatę
podpis przyjmującego
zł

00-657 Warszawa, Pl Konstytucji 5/10
B&K O/Warszawa, filia Belwederska
10501054-501484430

00-657 Warszawa, Pl Konstytucji 5/10
B&K O/Warszawa, filia Belwederska
10501054-501484430

00-657 Warszawa, Pl Konstytucji 5/10
B&K O/Warszawa, filia Belwederska
10501054-501484430

00-657 Warszawa, Pl Konstytucji 5/10
B&K O/Warszawa, filia Belwederska
10501054-501484430

MAG

MAG

MAG

MAG

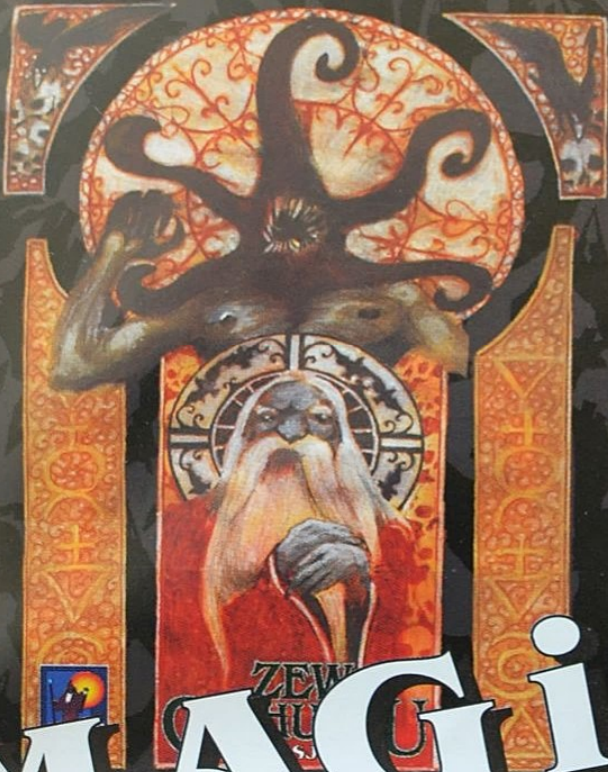
Pokwitowanie dla wpłacającego
zł
słownie
wpłacający
Inne, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym
na rachunek (WYRAŻNIĆ, PROSIMY)

Pokwitowanie dla banku
zł
słownie
wpłacający
Inne, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym
na rachunek (WYRAŻNIĆ, PROSIMY)

Pokwitowanie dla poczty
zł
słownie
wpłacający
Inne, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym
na rachunek (WYRAŻNIĆ, PROSIMY)

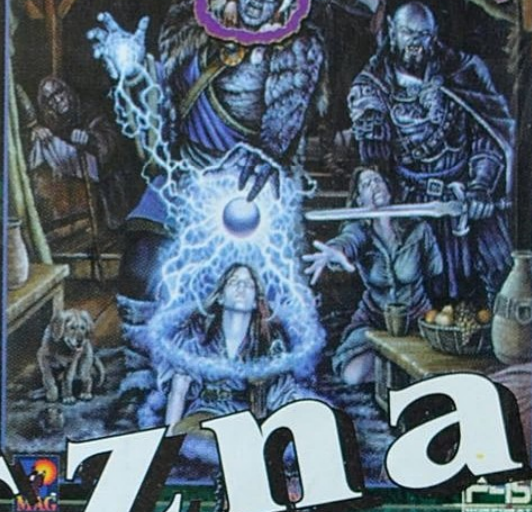
Pokwitowanie dla posiadacza rachunku
zł
słownie
wpłacający
Inne, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym
na rachunek (WYRAŻNIĆ, PROSIMY)

TWIERDZA WRON



EARTHDAWN
PRZEBUDZENIE ZIEMI

Splugawieni



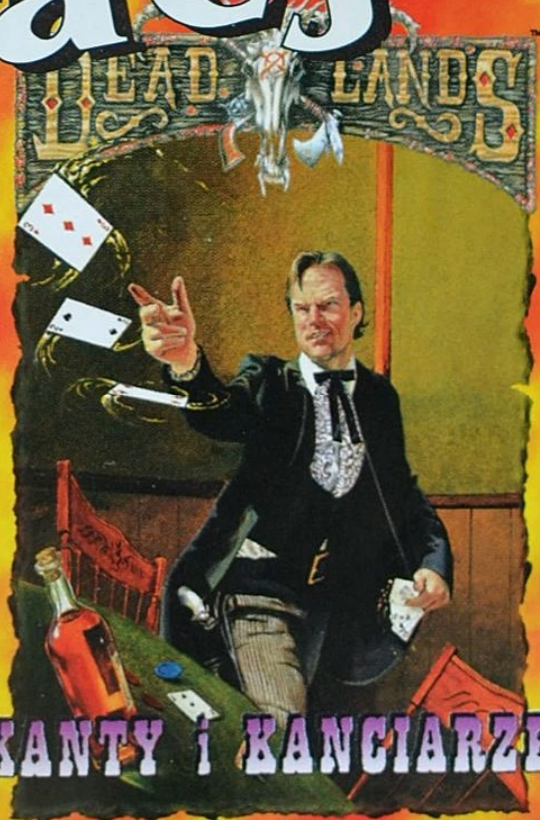
FENOMENALNA KRYMINALNA
KRYGODA ROBINA D. LAWSA

MAGICZNA oferta na wakacje

W N
HAWKWOODÓW



CESARSKI PRZEGLĄD 1



KANTY I KANCIARZE

WIEDŹMIERZ CIEBIE — gra wyobraźni — według Andrzeja Sapkowskiego czeka...

