

ŚWIAT MROKU: WARSZAWA WE KRWI

MiM

Magia i Miecz 10

nr 94 październik 2001

INDEKS: 322954

cena 7,90 zł (w tym 7% VAT)

WIEDZMIN:
gra wyobraźni

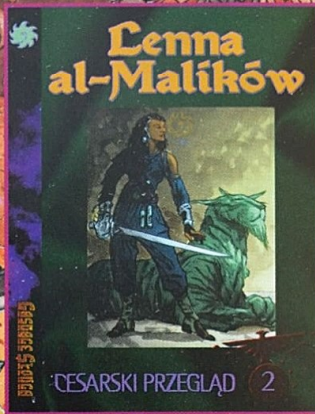
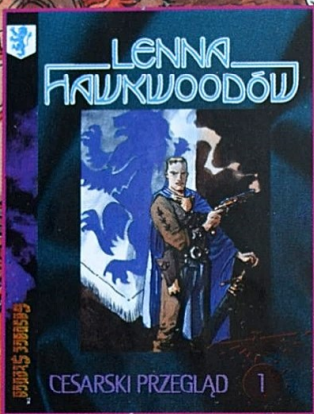
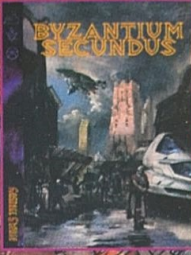
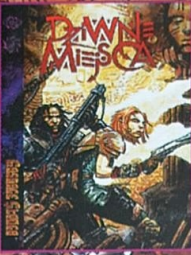
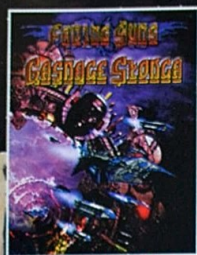
EXCLUSIVE

Szpiedzy
Starego
Świata

DEADLANDS:

Coś o broni i nie tylko





GASNĄCE SŁOŃCE

CZEKAJĄ!!!



Dziwny jest ten świat, czyli przemyslenia socjologiczne

Miałem ostatnio przyjemność obejrzeć w kinie reklamówkę filmu „Władca Pierścieni”. Zapewne wielu z Was, czytających te słowa, niecierpliwie czeka na to, by wreszcie móc ten film obejrzeć. I chyba mało który z naszych Czytelników nie wie, o co we „Władcy” chodzi. Jednakże nasz świat jest bardzo dziwny. Żyją na nim ludzie, którzy o rzeczach dla nas oczywistych nie mają pojęcia. Tak też i było na wspomnianym przez mnie seansie...

Siedząca z nami grupka nastolatków – ujrawszy pierwsze sekwencje reklamówki – rzuciła kilka haseł, do których mózg mi się zlasował. Wpiew było „Wiedźmin”, co da się przeżyć. Potem różne dziwne nazwy, których wymienić nie potrafię. Pod koniec, tuż przed tytułem, pojawiły się uwagi w stylu: „Jakiś pierścien...” tudzież „Coś z władcą”. Pomyślałem sobie, że w końcu nie muszę znać mojej klasyki – jestem tolerancyjnym człowiekiem. Kiedy jednak w trakcie sceny przemarszu Drużyny Pierścieni przez ekran (wicie: Gandalf, hobbit, krasnolud, elf i ludzie przekraczają przełęcz – piękne dla oka!), jeden z młodzieńców rzucił: „K..wa, jak w »Bal-dur's Gate«”. Wtedy załała mnie krew.

Jestem tolerancyjny, ale z pewnymi rzeczami trudno mi sobie dać radę. Kiedy wokół widzę triumf głupoty, porzucenie wyobraźni, literatury i wartości, czuję się bardzo źle. Coraz mniej osób czyta. Coraz więcej gra na komputerze. Żeby nie było wątpliwości: też lubię sobie pograć. Ale jeśli ktoś mi klasykę literatury *fantasy* porównuje do jakiś „Wrót Baldura”, to robi mi się niedobrze. Bardzo niedobrze.

Zaczynam jednak wtedy rozumieć, dlaczego coraz mniej ludzi interesuje się grami fabularnymi. Tymi klasycznymi – papierowymi. Dla części z nich to rozrywka po prostu za trudna. Dla części – nie warta zachodu. Dla innych – nieznaną. Czy da się coś zmienić? Zachęcić innych do sięgnięcia po nasze eRPeGi? I po książki? Czy oderwie się ludzi od komputerów i konsol?

Nie mniej sądzić. To tylko moje skromne przemyslenia socjologiczne. Pełne obaw, nie wiem bowiem, jaki los spotka książki i gry fabularne – a myśląc bardziej górnolotnie: naszą cywilizację. Dzięki owym przemysleniom zaczynam zdawać sobie sprawę, że być może nie ma już miejsca w tym świecie na moje rozrywki. Może jestem dinozaurem? Może muszę wymrzeć, wraz z moim/naszym pismem? I moimi rozrywkami?...

Dość jednak tej nostalgii. Nie można się poddawać. Trzeba walczyć. I to będziemy czynić. Pierwszy krok to WIEDŹMIN: GRA WYOBRAŹNI. Uderzamy z całych sił tam, gdzie jeszcze nas nie było. Do świata poza graczami. Nie znaczy to, że nie chcemy, byście w W:GW nie grali. Wręcz przeciwnie. Pragniemy jednak poprzez W:GW sięgnąć tam, gdzie jeszcze nas nie było. Jak? Czytajcie dalej...

Walczymy też dalej z MiMem. Cieńszym, niewiele tańszym, ale wciąż wychodzącym. Póki starczy nam sił, możliwości i nadziei – walczyć będziemy. Liczę tylko, że u końca drogi czeka nas zwycięstwo.

T. Kreczmar

PS. Wypada mi rozwiązać jeszcze jedną niemiłą sytuację dla nas. Moja to wina, że dopiero teraz, ale – wybaczyć – przytłoczył mnie WIEDŹMIN. Chodzi o ankietę. Powinienem od razu napisać, że z powodu obsuwu numeru 1/2001 przyszło ich tyle, co kot napłakał. Nie było sensu niczego liczyć. Przykro mi bardzo, że tak się to potoczyło.

PS2. Numer 11 będzie mroczniejszy. Toread kazał mi napisać, że przygotowuje świetnego „Upiora” Szaleńców. Do tego mamy na składzie „Czar-towskie igry”. A jeszcze coś się znajdzie...

MIIM

10(94)/2001

REDAGUJE ZESPÓŁ:

Tomek Kreczmar (redaktor naczelny)

krzak@mag.com.pl

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

grabara@rpg.pl

Artur Szejter (opowiadania)

eplams@emgont.pl

Jerzy Cichocki (ZC, DL)

cierzy@mag.com.pl

Piotr Gnyń (ED, ŚM, WFRP)

toread@rpg.pl

Michał Marszałik (Almanach, FS, Mięcho)

puszkin@rpg.pl

Jarosław Musiał (dział graficzny)

jarek@mag.com.pl

Maciej Nowak-Kreyer (W:GW)

bryan@studio.tpi.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:

Monika Wernio (prenumerata@mag.com.pl)

DZIAŁ REKLAMY:

Anna Chohuj (reklama@mag.com.pl)

OPRACOWANIE GRAFICZNE I PROJEKT TYPOGRAFICZNY:

Tomek Laisar Fruń, Jarosław Musiał

SKŁAD I ŁAMANIE:

Tomek Laisar Fruń

KOREKTA:

Wiedźmin Garbusek

STALE WSPÓŁPRACUJĄ:

Piotr Cieśliński, Jacek Drewnowski, Sławomir Łukasz,

Łukasz M. Pogoda, Michał Stachyra, Andrzej

Śwędryński, Maciej i Joanna Szaleńcowie, Piotr

Wyakol

ADRES REDAKCJI:

ul. Cypryjska 54, 02-761 Warszawa,

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

e-mail: mag@mag.com.pl

http://www.mag.com.pl

WYDAWCA:



Wydawnictwo MAG

Jacek Rodek (prezes)

jrodek@mag.com.pl

Redakcja zastrzega sobie prawo dokonywania zmian w nadesłanych materiałach.

Materiałów nie zamówionych redakcja nie zwraca.

Za treść ogłoszeń wydawnictwo nie odpowiada.

Większość nazw gier, pojawiających się w tekstach,

to zastrzeżone znaki handlowe. Ich publikacja

nie ma na celu jakiegokolwiek naruszenia

związanych z nimi praw.

ILUSTRACJA NA OKŁADCE:

„Indian Chief”

© Allan Pollack & Pinnacle Entertainment Group Inc.

Sprzedaż magazynu

po cenie innej niż podana na okładce

bez zgody wydawcy zabroniona.

Panorama:

Wiedźmiński eXclusive	6
<i>Przygotował: Miłosz vel Konik Garburski</i>	
Deadlands – Kanty i Kanciarze	12
<i>Ramel</i>	
Gasnące Stońca:	
Lenna Hawkwoodów	12
<i>Puzgkin</i>	
Wieści	13

State działy:

MiM(ochodem) – Dziś pytanie:	
Wydarzenie mające największy wpływ na emocje waszej postaci?	3
Listy	4
Klub MiMowiczów	78

Felietyony:

Miasto, magia, maszyna:	
Ponieśli i wilka (workowatego)	74
<i>Jacek Drewnowski</i>	
Miejsca magiczne: Pieskowa Skała	75
<i>Poison Ivy</i>	
Kącik złamanych piór: Dlaczego nie powinno być krótko i zwięźle	76
<i>Feliks W. Kres</i>	

Almanach:

Zmiana składu	15
<i>Krzysztof Piśkorski</i>	

Deadlands:

McBeth – Dramat wieloaktowy do Martwych Ziem	25
<i>Willi Szekspir – z ichniego na nasz przelozył Michal Sotyniak</i>	
Stary Rusznikarz	19
<i>„© Remon 20012”</i>	

Earthdawn:

Mistrz Ksiąg (Powietrzny okręt IV)	33
<i>Maciej Szaleniec</i>	

Gasnące Stońca:

Cienie Severusa	46
<i>JaXa</i>	
W służbie Jedyne go i Kalifa	48
<i>JaXa</i>	

Świat Mroku:

Warszawa we krwi	51
<i>Tomaz F. Misiorok</i>	

Warhammer:

Szpiedzy, zabójcy, dyplomaci...	59
<i>Maciej Szaleniec, Marek Noga</i>	

Zew Cthulhu:

Nasza szkoła jest wesola...	71
<i>Jakub „Bjorn” Szamalek</i>	

Hasło miesiąca:

„RPG czyli *role playing game* – gra z elementami fantazy, w której utożsamiasz się z bohaterem. Zazwyczaj podzielona na tury, na przykład Warhammer”. – CKM sierpień 2001

Dziś pytanie: WYDARZENIE MAJĄCE NAJWIĘKSZY WPŁYW NA EMOCJE WASZEJ POSTACI?

Rodzina Wschodu. Koleś gra tygrysem i traci nogi. Żeby je odzyskać, udaje się do pustelni, gdzie mieszka „wysoki” tygrys. Dziadek miesza go z błotem, nawet nie przerywając podlewania ogródka. A potem nakazuje graczowi zrezygnować z tego, co najbardziej kocha – jeśli chce te kulaszy odzyskać. Wiadomo było, że będzie musiał zrezygnować ze swojej ścieżki. Wypalił z pięć papierosów. Chodził i darł z głowy włosy. Zwyzywał mnie od ostatnich... I zmienił.

Miłosz Brzeziński

Główna prawda nie była to moja postać, ale opowiadał mi o niej jeden z kolegów. Jego bohater był przygotowany przy współudziale MG. Od początku wyróżniał się dziwnym znamieniem, choć po kilku przygodach gracz zupełnie o tym zapomniał. Założył rodzinę i ruszył w kolejną przygodę, podczas której poznał tajemnicę swej szczególnej cechy. Od dziecka naznaczony był piętnem Chaosu, teraz przedłużył smutną tradycję...

Jerzy Cichocki

Nie chcę wpaść w niepotrzebny patos, ale chyba było to wyznanie miłości, przez jedną z gejsz w L5K. Wpłynął na to zarówno świetny scenariusz, jak i dobre prowadzenie. Mistrzowi Gry udało się uzyskać na sesji niesamowity klimat. Grałem „upadłym samurajem”, na życie którego składało się opium, sake i kobiety, nie widzącym dla siebie szansy powrotu do społeczeństwa. Wydarzenie to pozwoliło mojej postaci na nowo pomyśleć o sobie jako o kimś wartościowym.

Piotr Gny

Sytuacja całkiem niedawna. Młoda dziewczyna (BN) po śmierci niedośzłego narzeczonego straciła zmysły i od lat żyje zamknięta w wieży. My próbujemy rozwikłać pewną sprawę związaną z jej trzema braćmi. Nagle okazuje się, że bracia zabili narzeczonego, sami zaś jeden po drugim giną. Potem zabity zostaje jeszcze ojciec dziewczyny. A my w międzyczasie próbujemy „przywrócić” ją do społeczeństwa (czytaj: rozmawiamy z nią jak psychologowie). Kiedy wreszcie decyduje się opuścić miejsce odosobnienia, musimy jej powiedzieć, że straciła całą rodzinę. To było naprawdę trudne...

Tomek Kreczmar

Elena Snow. Moja ulubiona postać do Shadowruna w końcu trafiła na lepszych od niej przeciwników. Wojsko odebrało jej wszystko. Wspaniałą półcieńczarówkę (ach te pancerze), broń granaty, broje, pieniądze – nie zostawili nic. Na kolejnej sesji, nie mając zupełnie kasy przystała na propozycję jednego szamana. Jak zwykle chodziło o robotę dla shadowrunerów. Grupa miała coś, komuś wykraść. Elena zawsze podśmiewała się z szamana, robiąc mu często głupie psikusy. Siedzieli w niewielkiej kawiarence, szaman – Snake spytał „Hej Elena, czemu nic nie zamawiasz, znowu dieta?”. Po dłuższej chwili wpatrywania się w jedzącego czarownika, moja dumna bohaterka odpowiedziała: „Wiesz co Snake, pożycz mi na soja-burgera. Dorzuć jeszcze parę baksów na pistolet, pięściami nie chcę odpowiadać na kule. Może miałbyś jeszcze na nową bluzkę?” To był dzień wielkiego upokorzenia. Moja postać czuła się paskudnie, ja podobnie.

Michał Marszałik

Grałem policjantem w autorskim systemie s-f. Razem z partnerem odkryliśmy nielegalną część pewnego parku rozrywki. To, co ześmy tam zobaczyli (opis pominię) sprawiło, że puścili nam nerwy i nie zważając na śmiertelne niebezpieczeństwo rozpętałyśmy piekło – we dwóch przeciwko załodze ok. 70 ochroniarzy, którzy znajdowali się na terenie parku. Gdy dostaliśmy wsparcie, byliśmy osaczeni i ledwo żywi.

Jerzy Rzymowski

Gracząc w W:M moja postać stanęła przed bardzo trudnym wyborem. Splot okoliczności połączył ją uczuciem podobno nieznanym między nieumarłymi – miłością do przedstawiciela antagonicznego obozu. Sprowadziło to podejrzenia primogena oraz nadchodzącą i nieubłaganą zemstę ze strony własnej organizacji. Doszło do burzliwej konfrontacji... Zagrożający primogen leżał nieprzytomny w łazience... zdecydowałam się na zabicie go przy użyciu drewnianej szczotki do włosów.... Od tego czasu moja postać nie była już taka sama.

PoisonIvy

Poison Ivy

* * *

WCISKANIE KIJA W MIMOWISKO

Niestety, to znówu tylko ja z kolejną porcją narzekań, zgryźliwości i prób włożenia kija w MiMowisko... (Jestem przekonany, że taki wstęp wybitnie zachęca do dalszej lektury).

Gratuluję kolejnego udanego numeru (bywało gorzej...), chociaż muszę przyznać, że potraficie zaskoczyć okazjnymi literówkami („wyhudożyli” prawie wygryzły mi galki oczne) i niekonwencjonalnym składem pisma (przypadki niekoniecznie w odpowiednich działach, spis treści nie zawsze zgodny z zawartością). (...)

Skupmy się teraz na listach, jak i na całym dziale im poświęconym... Niezły pomysł z przyznawaniem kropek. Droga Poison Ivy, to załatwie zboczeniem zawodowym wyniesionym z WOD-u „Listy” to jakaś nowa cecha Pozycji? Osobiście wolalabym dostawać PP-ki. Zresztą – ile freebies kosztuje kropka „Listów”? W każdym bądź razie – naprawdę dobry sposób na kuszenie czytelników (zresztą z listami chyba nigdy problemów nie było, przynajmniej z ich ilością...).

Co do kobiet w RPG – z własnego doświadczenia powiem, że kobiety są **NIEZBĘDNE** w RPG (z przeróżnych powodów). Moja najlepsza autorska przygoda ma limit 5 postaci, z czego przynajmniej 2 muszą być odgrywane przez kobiety. No i nikt tak wspaniale się nie boi i wzrusza jak **pleć piękna**...

W „Sprawie D20” powiem tylko tyle, że osobiście uważam, iż nadmierne wiązanie przyjemności z odgrywaniem postaci w rancem świecie z mechaniką próbującą opisać ten świat to raczej niezbyt dobry pomysł. Wydaje mi się, że RP-Gowcy dzielą się na miłośników „Role Playing” i „Playing Games” – osobiście należę do tej pierwszej grupy i abstrakcyjne nie zamierzam potępiać przedstawicieli drugiej frakcji. (...)

Słowo do Rebounda – skoro angielski nie jest dla Ciebie przeszkodą, najlepszym wyjściem jest Sieć. To żadna filozofia użyć wyszukiwarki, ściągnąć coś, a potem wydrukować na własny użytek – a jest w czym wybierać, naprawdę. A może ktoś chciałby się podzielić doświadczeniami z użyciem komputera i Internetu dla dobra sesji off-line? (...)

No i żał mi Toreada, który cierpi przez Was na rozdwojenie jaźni, będąc w Zespole Redakcyjnym, a jednocześnie stale z nim współpracując. Tak to przynajmniej w stopce wygląda. Sklonowaliście Toreada?! (...)

Nic to, czas kończyć ten wyjątkowo ponury i nudny list. Bawcie się dobrze i nie dajcie zdechnąć RPGoM w Polsce, kochani redaktorzy, czytelnicy i reszta świata – nie będzie „Rower Błężej” pluł nam za zasłonkę MG!

Michał „Vesper” Dzięwoński

Vesperze, nawiązując do rady, którą sam dałeś Reboundowi, śmierz sugerować użycie e-maila w kolejnej korespondencji. Jak po raz kolejny będę miała przypisywać na komputer treść z 5 kartek w kratkę... to przyznam Ci chyba ujemną kropkę! Za obecny list oczywiście mogę przyznać Ci PP-ki, serduszek, czy nawet słoneczko, ale nadal to za trzy kropki będzie nagroda:)

Spieszę z wyjaśnieniem, iż Toread jak na razie pozostaje w jednej, swej znacznej osobie. Nie było prób klonowania jak na razie, ale kto wie... może nadejdą czasy, gdy po Ziemi będzie chodzić całe stado Toreadów, czego Wam i sobie życzę.

* * *

STREFY KLIMATYCZNE

Piszę do was, ponieważ zaniepokoili mnie temat poruszony na jednej sesji, w której brałem udział. Otóż na owej sesji Młotka w samym jej środku Mistrz Gry ni stąd ni zowąd zaczął zrzucać na GASNĄCE SŁONCA (co znaczyło i tak mierny klimat). Twierdzo on, że jest to system do d... ponieważ, według niego żadna z planet w Znanych Światach nie ma stref klimatycznych, a cała planeta została potraktowana jak jedno miasto (Gwoli ścisłości: planety w GS mają strefy klimatyczne, a opisane jest coś więcej niż miasto. Są nawet takie specjalne mapki z owymi strefami, z lasami, z rzekami i morzami... – przyp. nacza). Stwierdzenie to tak mnie zatkało, że do końca sesji już się nie odezwałem. Wróciwszy do domu od razu wziętam się do pisania tych wypocin, które teraz czytacie. Ludzie, jak można być tak bezmózgim Yeti.

Gry fabularne mają to do siebie, iż opierają się głównie na improwizacji. To Mistrzowie Gry i gracze tworzą świat danego uniwersum, a podręczniki i dodatki tworzą jedynie szkielek, który trzeba ubrać w mięsno. Usłyszałem kiedyś stwierdzenie, że nawet kalkulator prowadziły lepiej sesję (to nie była moja sesja). Wydaje mi się, iż to stwierdzenie odnosi się do wszystkich, którzy ślepo patrzą w podręczniki, a na wszelkie uwagi odpowiadają: „tak jest w podręczniku”. Przykładem na to może być np. to, iż na mapce do CYBERPUNKU nie ma lotniska, ale wcale nie musi to oznaczać, że poza miastem (a jest to w końcu duże miasto) go nie ma. Tak więc mistrzowie improwizowują, kreują światy, a nie tylko: „tak jest w podręczniku”.

S.P.Ż.

P.S. W kwestii fizycznej, każda planeta krążąca wokół gwiazdy musi mieć choć znikome strefy klimatyczne, a jest to związane z kątem nachylenia osi planety do gwiazdy i jej ruchem obrotowym.

* * *

TEN TEGO

Jest to wypowiedź szkolidła obrazoburcza (pełna błędów ortograficznych bo jestem studiującym, nieokrzyszany bu-
rakiem). Tyleż osób odchodziło i wracało do redakcji, ba, do-
puszczono nawet kobiety. Czasopismo wyszło z mroku wie-
ków średnich i stało się profesjonalnie pędzonym intere-
czasopismem. Tyleż batalii stoczono w obronie systemów,
graczy, mistrzów, npców, ras oraz samego rpg. Szalbierstwo,
oskarżenia o satanizm, pijakie pomytki (czego przykładem
jest de ja vu w Krainie Goblinów): No cóż, im dalej ja las,
tym więcej butelek. Mój wiek nie ma tu nic do rzeczy, ale mo-
duję, gwałcę, tudzież ratuję panny z opresji już 1/3 mojego
życia. Tak! Widziałem i słyszałem wiele, niektóre zapowie-
dzi przypominały sejmowe zapewnienia i obietnice – gada-
ły się dużo, a efektów nijak doświadczyć. Kobiety zaczęły
wszczynać lament i o pomstę wołać w sprawie dyskrymina-
cji... A kto by chciał z nimi grać? Niezdecydowane, okrutne,
opryskliwe, kurwami rzucaną na lewo i prawo. I jak tu z ta-
kimi podróżować? Chłop chce przed rzeczywistością uciec,
choć raz być ważniejszym i wykazać się (czego kobiety i tak

niegdy nie doceniają), a tu takie z buciorami ci w fantazję wchodzą. Dobrze mówię?

A teraz sprawa tak ważna i pomijana zarazem, za co redakcji baty się należą. Chipsy i Cola! Proponowałbym poświęcić więcej miejsca temu procederowi. Czy jest on wynikiem gasnących słońc? Ach, ja tu gadu-gadu, a czas ucieka. Niech i tak będzie, kończę, kości zostały rzucone (a może by tak nie turłać? – kolejny problem). Moje dywagacje, aczkolwiek chaotyczne i niespójne, prowadzą do konkluzji: Wasze czasopismo dostarcza rozrywki, czasami nawet przedniej, co Wam się chwali i dobrze rokuje (tak jakby coś wam mogło zagrozić :). MAKE MAIN RPG!).

Wspominałem o swoim lubieżnym uśmiechu, który wypęła na moją gębę, gdy zaglądam do MIM'a? Nie? Może innym razem...

Dalkielek

P.S. tekst z sesji:

Pozyskiwacz: Cześć, misiu!

Foroks: Mów do mnie misiu, bo cię zjem.

In memoriam L5K: rozglądam się za tym ninja. :)

Nic dodać nic ująć, każdy m prawo do własnego zdania, jakiegokolwiek by ono nie było...

KWESTIA KOMPETENCJI

Piszę ten list z troski o Was. Z troski o mój ukochany magazyn, z którym dzieje się ostatnio coś niedobrego. Macie teraz więcej stron. Super ekstra! Tylko dlaczego spis treści zajmuje teraz dwie strony? Aż dwie strony? Przecież możecie trochę zmniejszyć czcionkę! Nie są również potrzebne opisy artykułów. Starczy otworzyć na odpowiedniej stronie i każdy widzi co jest na składzie! Druga sprawa: dlaczego zlikwidowaliście Mięcho? Brakuje go bardzo. Pomysły zawsze były fajne albo jeszcze lepsze! Wiele moich przygód opierało się na pomysłach z Mięcha.

Trzecia, najważniejsza sprawa: gdzie zgubiliście dział ŚM? Od dwóch numerów nie widziałam ani pół artykułiku! Rozumiem, że jest to czas zmian, ale nie zmieniajcie się na gorsze. Jeżeli Tomek Andruszkiewicz odchodzi, to znajdźcie jakiegoś WOD-owca! Włos mi się zjeżył na głowie, gdy przeczytałam, że Toread zastąpi Tomek Andruszkiewicz i Maćka Nowaka-Kreyera. Maćka może i owsem, ale Tomka? Ja pięknie dziękuję za dział ŚM prowadzony przez „warhamerowca”. A może zrezygnujecie z działu w ogóle?(...)

Elwen

P.S. Dementuję, mimo, że mieszkam w Krakowie, często odwiedzam Radom, gdyż mam tam liczną rodzinę. Mogłabym pomóc Ci w zdobywaniu „artykułów RPG”, jak to ładnie określiłeś. Jeśli bylibyś zainteresowany podaj swój numer (numeru telefonu nie publikuję przyp.P.I.).

Tak tak, drodzy Czytelnicy, czasami zbytek troski może kość i do trumny wpędzić... (a nawet w przypadku wampirów nie zawsze bywa to przyjemne).

Numerów telefonu jak i pełnych danych osobowych nie będziemy publikować – z wiadomych względów. Tym razem dodatkowo, by ochronić naszą czytelnickę przed liczną rzęsą fanek Toreada. Jeśli chcecie się z kimś kontaktować to proponuję podawanie adresu e-mailowego. Oraz dołączenie

podpisanej zgody na jego publikację. Osoby zainteresowane proszę o kontakt na mojego e-maila.

Co do kwestii kompetencji – droga nasza Czytelniczka zdaje się nie doceniać naszego kochanego nowego redaktora działu ŚM. Proponuję dać mu szansę, a na pewno udowodni co potrafi. Poza tym, dzielenie osób na „wodowców”, „warhamerowców” itp. jest brzydkim przejawem jakichś kesnobobicznych zapędów o których wielokrotnie w „Listach” mówiliśmy i które staramy się wszelkimi siłami zwalczać.

BB ORAZ SYSTEM AUTORSKI

(...) Przejdźmy do rzeczy! Chciałabym dołączyć się do słów pana Kreczmara o tym, że nikt w „największym LAR-Pie w historii polskiej telewizji” nie grał w RPG. Zapewne wszyscy (gracze i mistrzowie) zdążyli to zauważyć... a szkoda, że nie grali... Na szczęście Piotr Gulczyński uratował honor Poznaniaków (he he – nie ma jak stronnictwo) i czytał Sapkowski. Wiem, że to nie to samo, co gry fabularne, ale kto z nas nie czytał dzieł Sapka... A odpowiedź na pytanie numer 1 [wstępniak nr.7/8 przyp. P.I.] jest prosta – gry RPG są dla ludzi inteligentnych (bynajmniej nie chcę tu nikogo obrażać;) a poza tym program BB był komercyjny, a (jak wiadomo) RPG nie są komercyjne! Na całe szczęście!!!

Nurtuje mnie jedno pytanie, mianowicie: co zrobić z autorskim systemem, żeby został „zauważony”? Wraz z moją drużyną, jeśli mogę ich tak nazwać – Jezusem, Migelem i Azirą (pozdrawiam:) piszemy system autorski. Jest już prawie wszystko – historia świata, zasady, zdolności, rasy, zwierzątka itp. Jest nawet okładka – a wszystko to na komputerze... mamy rysunki, opisy. Jednym słowem jest tego sporo. (...) Mamy wielkie marzenie. Chcielibyśmy, aby system ten wydano... Wiem, że za dużo powiedziane... ale chcielibyśmy, żeby go chociaż „zauważono”... i w związku z tym mam pytanie: w jaki sposób systemy autorskie mogą zostać „zauważone” przez odpowiednich ludzi „z branży”?(...)

Lilith

W kwestii BB – mamy już drugą edycję, programy typu reality shows świętują szczyty oglądalności. Nawet w naszej Redakcji mamy co najmniej dwie osoby zaangażowane w pewien sposób w fenomen BB.

Jeśli chodzi o systemy autorskie to mam nadzieję, iż nasi Czytelnicy prześlą swoje rady i pomysły na ich promocję. Wydaje mi się, iż dobrym początkiem byłoby zainteresowanie graczy np. poprzez stworzenie promocyjnej strony www, prezentację systemu na konwentach, wydanie systemu na CD w wersji testowej, choćby „własnym sumptem”, a może przesłanie do recenzji w naszym magazynie?

Wszystkim autorom zamieszczonych powyżej listów przyznaję po jednej kropce ●.

W numerze wakacyjnym jakiś złośliwy chochlik nakrył ogonem miano autora listu „Sprawa D 20” – jest nim Edge-crusher i ma już na swoim koncie jedną kropkę.

Osobom przesyłającym listy e-mailiem przypominam o podawaniu „tradycyjnego” adresu – niestety nagrody za trzecią kropkę będą rozdane tradycyjną pocztą.

Czytelnika podpisującego się intrygująco „koleś w długich włosach” muszę poinformować, iż przesłana dyskieta dotarła do nas w kawałkach, co uniemożliwia jakiegokolwiek jej otworenie.

WIEDZMIŃSKI EXCLUSIVE

Przygotował: Miłosz vel Konik Garbusek

Już na dniach premiera systemu, w związku z tym rozpoczynamy eXclusiVe jakiego jeszcze nie było! Wywiady z ludźmi, którzy odpowiadali za powstanie systemu WIEDZMIN: GRA WYOBRAŹNI. Bo – w końcu – kto może wiedzieć najlepiej co w trawie piszczy?...

Na pierwszy ogień – Tomek Kreczmar. Wciąż jeżdżąc autobusami głowa projektu, bez którego twarde łokci i miękkiego karku WIEDZMIN zmieniłby się w opcjonalny artykuł do WARHAMMERA, albo – w najlepszym razie – następny „Labirynt”. On jednak pamięta, że chłopaki od WOLFENSTEINA 3D jeździli Lamborghini Diablo w miesiąc po wydaniu swojej pierwszej gry. Co więc zrobił?

Gratuluje pomysłu! Dlaczego nikt wcześniej nie wydał WIEDZMINA RPG? Przecież i film i komiksy... W USA już dawno by go wydali!

Ciężko powiedzieć. Może nikt nie wpadł na pomysłu? Dla nas ważny był na pewno fakt sfilmowania prozy Sapkowskiego. Dzięki temu system ma szansę zaistnieć pośród ludzi, którzy nigdy w życiu nie widzieli RPG na oczy i w ten sposób poszerzyć grono miłośników gier fabularnych. Na pewno wpływ na brak wcześniejszych wydań miały też pieniądze. Bo przecież za zakup praw do zrobienia czegoś takiego też trzeba немало zapłacić...

AS to znany miłośnik RPG w naszym świecie. Jaki był Jego udział w tworzeniu systemu?

Napisał książki, ha ha. I nam to w zupełności wystarczy. Mamy również nadzieję, że trzymał za nas kciuki – wszak sam – jak powiedziałeś – jest fanem gier fabularnych. No i autorem jednej z nich – „Oka Yrnedesa”. AS raczej chce zapomnieć o wiedźminie...

Jak to zapomnieć?

Nie chce chyba pisać o nim niczego więcej. Zastanawiać się nad tym, odpowiadać na pytania itp. *Być może nie chce zostać zaszkladkowany, jak pewien aktor grający niegdyś pewnego kapitana abwehry... Pomówmy nieco o wpływie filmu. Czy WIEDZMIN RPG uwzględnił modyfikacje filmowe realiów świata wiedźmińskiego?*

Bazą dla nas były przede wszystkim książki. Tam, gdzie ich brakło, sięgaliśmy po naszą „filmową” wiedzę (ukłony dla VISION za scenariusz i inszą pomoc). A gdzie zabrakło i tego – korzystaliśmy z naszej wyobraźni. Tak więc film był dla nas raczej drugoplanowym – jeśli mogę tak powiedzieć – źródłem informacji.

O WIEDZMINIE zrobiło się bardzo głośno. Nie tylko w pismach poświęconych RPG. Czym będzie się różniła promocja tego systemu, od innych, wydawanych przez MAGa?

Wszystkim! Po pierwsze, chcemy wreszcie dotrzeć do ludzi, którzy nigdy nie „dotknęli” RPG. Dlatego właśnie wydaliśmy bardzo tani skrót zasad,

przeznaczony dla „zielonych” oraz tych, którzy chcą lekko liźnąć system. Tania rzecz (niecałe 10 zł – to jednak mniej niż kino), ze skróconymi zasadami i przygodą, która w zamierzeniu ma nauczyć grać. Po drugie, po raz pierwszy w historii RPG w tym kraju będzie miała miejsce gigantyczna premiera gry w EM-PiKu, konkretnie w warszawskim Gigastorze. Swą osobą zaszczyci ją Andrzej Sapkowski, a także (choć informacja wciąż jeszcze nie jest potwierdzona) Michał Żebrowski lub inni aktorzy. Będzie pokaz gry, ludzie przebrani w stroje filmowe itp. A wcześniej plakaty w wielu różnych miejscach. Do tego jeszcze konkurs o miecz i sztylet, wykonane przez tego samego platnerza, który kuł broń do filmu. Innymi słowy: myślimy bardzo wysoko, by rozszerzyć świadomość ludzi o coś takiego, jak gry fabularne. Po trzecie, będziemy wydawać małe (32 strony A4 – patrz „Jenna”) dodatki, mniej więcej raz na dwa miesiące. Tym sposobem chcemy podtrzymać zainteresowanie grą w oczekiwaniu na większe suplementy. Po czwarte wreszcie, planujemy coś z telewizją, ale ponieważ na razie to jeszcze wstępne rozmowy, nie chcę zapeszyć. *Obiła nam się o uszy kiedys nazwa „Biały Wilk”. Czy możesz powiedzieć cokolwiek bliżej o tym projekcie?*

To właśnie wspomniane powyżej dodatki. Będą one miały postać dwumiesięcznych „regulaminików” – suplementów poświęconych konkretnemu tematowi. Dla przykładu pierwszy BW dotyczyć będzie diad, magii natury i łuków. Drugi zaś zapewne poświęćmy smokom. Na 32 stronach chcemy zamieścić rozszerzenia zasad (nowe czary, manewry, moce), opisać nowe stwory i dołączyć do tego przygodę, w której od razu będzie można wykorzystać pozyskaną wiedzę. Jeśli będą jakieś pytania dotyczące mechaniki, wątpliwości jak prowadzić W:GW – oczywiście wyjaśnienia również się tu pojawią. Założenie jest jednak takie, że „Białe Wilki” będą pojawiającymi się raz na dwa miesiące suplementami rozszerzającymi wiedzę graczy o świecie i mechanice gry. Nie zapomnimy też zapewne o elemencie wyobraźni.

Na rynku jest już kilka systemów fantasy, które mają ugruntowaną pozycję. A Wy jednak startujecie z nowym. Co będzie miało za owoferowania unikalnego? Jaki charakter spróbujecie nadać systemowi? Do kogo chcecie dotrzeć?

Przed wszystkim do tych, którzy nigdy o RPG nie słyszeli. Z wielu różnych przyczyn wiemy, że środowisko – niestety – raczej nie przyjmie naszej gry zbyt dobrze. Tak widać być musi. Zresztą chcemy poprzez W:GW pokazać ludziom, którzy nigdy o RPG nie słyszeli, co to takiego. Lepszej reklamy być nie może: świetne książki, wielka promocja filmowa, do tego potem serial, programy telewizyjne... Dzięki temu nasza gra dotrze do ludzi, którzy o rozrywce czytelników **MiMa** nigdy nie słyszeli. Jeśli system chwyci, zwiększy się liczba graczy. A oni za pewno zechcą zapoznać się głębiej z naszą rozrywką. Sięgną po inne systemy. Dzięki temu będzie więcej ludzi w naszym „klanie”, więcej kupujących, więcej sprzedanych podręczników... To zaś pociąga za sobą bardziej wymierne i chyba oczywiste korzyści dla każdego fana, jak np. tańsze podręczniki.

No dobrze – krótko mówiąc: dlaczego Wiedźmin RPG jest lepszy od innych systemów?

To, czy jest lepszy – oceniają ludzie. Na pewno staraliśmy się uczynić go innym. Oddać specyfikę opowiadań i książek ASa, poprzez choćby nacisk na snucie historii, na bajanie. Mechanicznie zapewne ameryki nie odkryliśmy, ale chcieliśmy stworzyć system prosty i skuteczny. System, który każdy nowy człowiek szybko tyknie i który go nie zniechęci (np. szukanie kostek innych niż k6 może skutecznie załamać nawet największego fanatyka). Poza tym mechanika ma być elementem drugorzędnym gry. Liczy się opowieść. Kiedy nie idzie, kiedy Bazarz nie potrafi sobie poradzić z sytuacją, wtedy może sięgnąć po skuteczny i prosty w obsłudze system. Wyjątek stanowi tu walka, a raczej pojedynki rozstrzygające rozgrywki. Staraliśmy się je uczynić możliwie najbardziej sapkowymi. Stąd liczba różnych manewrów i sztuczek, które można w trakcie walki wykonać.

A co z modnymi tak na zachodzie klubami? Czy wydawnictwo MAG planuje organizowanie klubów WIEDŹMINA RPG, czy będzie siłą ruchu fanowskiego wokół tego systemu? To wszak leży w interesie wydawnictwa!

Oczywiście. Chcemy stworzyć „Klub miłośników Wiedźmina”, do którego bez problemu będzie można się zapisać i członkostwo w którym ułatwi dostęp (oraz „potani”) do podręczników i informacji o systemie. W ten sposób chcemy przyciągnąć i związać ewentualnych nowych graczy z eRPeGami. Wystarczy wypełnić odpowiedni kupon z podręcznika głównego... i już!

Przed wielkim finałem pora na osobiste pytanie. Jak w rasowej brazylijskiej noweli. Co najbardziej w WIEDŹMINIE RPG podoba się Tobie?

Że jest... Że powstał... Że będzie pachniał drukarską farbą... Naprawdę trudno mi w jakikolwiek sposób odpowiedzieć na tak postawione pytanie. Stworzenie, testowanie, poprawienie i inne operacje związane z W:GW uniemożliwiają mi jakiekolwiek odcięcie się i spojrzeń obiektywnie na tą grę. Mnie się w niej wszystko podoba... Począwszy od układu graficznego podręcznika, poprzez mechanikę, aż po opis Kontynentu... Grunt jednak, by się spodobał innym.

No proszę. Co prawda gentlemani o pieniądzach nie rozmawiają, bo oni je mają. Ale spytam: ile będą kosztować podręczniki do WIEDŹMINA RPG? Ostatnio RPG staje się coraz droższą rozrywką.

Podstawka pełna, w formacie A4 i twardej oprawie – 69 zł. Chyba nie za dużo, jak na cały system... *W porównaniu z niektórymi ostatnio wydanymi podręcznikami – faktycznie. A skoro już o podręczniku mowa, to na koniec pytanko o niego. Jak będzie wyglądał? Zachęć nas do kupna.*

Podręcznik podstawowy, to prawie 300 stron wypełnionych eleganckimi grafikami (ukłony dla Jarosława Musiała, Pawła Moszczyńskiego, Tomasza Łaza i Piotra Czerkasa). Oprócz tego prawie 800 000 znaków tekstu! Kompendium wiedzy o świecie Sapka, prosta mechanika... Wkładka ze zdjęciami z filmu plus kolorowa mapa wiedźminladnu. Czego więcej chcieć?

Jak to czego? Dnia premiery! Dziękujemy za wywiad.



Drugi w naszej kolejności jest Maciej Nowak. Cichy pomysłodawca systemu, niezłomny twórca coraz to nowych zespołów jego twórców, opuszczony przez los (i nie tylko); ale przede wszystkim człowiek silnie upośledzony, gdyż żaden normalny tego wszystkiego by nie przeżył (górnicy w Chinach mają lżej).

Jakie dodatki planujecie? Na czym macie zamiar bazować? Jak często będą się ukazywać?

Pierwszym planowanym dodatkiem jest „Czas Pogardy – wojny z Nilfgaardem”, przybliżający rzeczywistość tzw. Wiedźmińskiego Pięcioksięgu. Będą w nim między innymi: dokładny opis Nilfgaardu, więcej o krainach Południa, o walce wywiadów – i oczywiście kilka nowych zasad. W sklepach powinien zjawiać się w okolicach Gwiazdki. Następna zapewne pojawi się kampania, o roboczej nazwie „Miecz przeznaczenia”. A potem... Zapewne coś tylko o wiedźminach. Jeśli nie najadą nas Czarni albo nie zastrzelą Wiewiórki, dodatki zapewne zjawiać będą się co kwartał. Poza tym, co dwa miesiące wychodzić będzie magazyn „Biały Wilk”, pełen materiałów do gry, ułożonych tematycznie. Na pierwszy ogień pójdą driady.

Bazować będziemy przede wszystkim na literackim pierwowzorze i własnej wyobraźni. Chcemy zachować zgodność z rzeczywistością przedstawioną w filmie, ale bez przesady. Interesuje nas ona tak długo, póki nie stoi w sprzeczności z oryginałem. A tak poza tym, pod względem chronologicznym raczej trzymać będziemy się epoki sprzed nilfgaardzkich najazdów.

Doskonała perspektywa. A jak będą dodatki przygotowywane? Czy macie stały zespół? Kogo?

Dodatki będą przygotowywane starannie, he he. Najprawdopodobniej będzie nimi zajmował się ten sam zespół, który napisał grę, choć planujemy zaprosić do współpracy fanów twórczości Sapkowskiego, tzw. Sapków. Szczególnie tych, którzy przygotowywali stronę ASa w Internecie. Świetnie nam się z nimi współpracowało podczas tworzenia systemu, czemuż nie pociągnąć tego dłużej?

Będiesz także redaktorem działu WIEDŹMINA w MiMie. Jakie plany snujesz względem tego medium? Będzie ono wszak ukazywać się częściej od „Białego Wilka”.

Będzie niesamowicie. Mam nadzieję. Nie siląc się na oryginalność stwierdzę, że chciałbym, aby pojawiały się tam artykuły nastrojowe (nie cierpię słowa klimatyczne!), a jednocześnie przydatne w grze.

Takie, które bawią przy czytaniu, a jednocześnie coś dają. Ostatnio pojawia się sporo materiałów, które są przede wszystkim realizacją niespełnionych ambicji literackich autorów, a tak naprawdę w morzu tekstu znajduje się zaledwie kilka naprawdę ciekawych rzeczy. Chcielibyśmy tego uniknąć...

I scenariusze, jak najwięcej scenariuszy – bez nich każdy system jest martwy. Mamy pomysł, aby te scenariusze dało się, w razie potrzeby, bez problemu łączyć w dłuższą kampanię.

Co ma zrobić ktoś, kto ma pomysł na dodatek do WIEDŹMINA?

Niech usiądzie spokojnie w domu, rozpisze swój pomysł na dokładny plan, takie prawie streszczenie. A potem niech przyśle do wydawnictwa. Obiecujemy, że każdy ciekawy pomysł zostanie wzięty pod uwagę! **Dziękujemy za wywiad.**



Nie można nie wspomnieć o autorze systemu magii w WIEDŹMINIE. Michał Studniarek. Testując swój system magii nieopatrnie oczarował jedną białogłową. A zrobił to tak skutecznie, że wszedł w stan związku stałego. Gratulacje! Być może w jednym z kolejnych dodatków poznamy ów wysoki rytuał przywoływania/wiązania. A tymczasem...

Powiedz, co uważasz za najbardziej nowatorskie w systemie magii w grze WIEDŹMIN? Czym nas zaskoczysz (poza swoim nowym sakramentem)?

Trudno mówić o czymś absolutnie nowatorskim, bowiem magia w świecie wiedźmina jest bardzo typowa dla światów fantasy, a ja chciałem pozostać

wierny literackiemu oryginałowi. Gdybym miał wskazywać, co moim zdaniem najbardziej odróżnia magię w W:GW od innych systemów, to wymieniłbym chyba zabawę z żywiołami oraz system modlitw. Tak jak w książkach Sapkowskiego, żywioły wpływają na trudność rzucanych zaklęć i trzeba korzystać z ich mocy. Jeśli chodzi o modlitwy, to tak naprawdę można prosić swoje bóstwo o co tylko się chce (modlitwy opisane w podstawce to tylko przykłady najczęściej powtarzających się prośb zanoszonych przed oblicze bogów), ale ich wysłuchanie zależy od tego, jakie kapłan prowadzi życie. Trzeba więc rzeczywiście mocno się przyłożyć do odgrywania swojej roli.

Powiadasz zatem, że Pan Sapkowski stworzył doskonałą bazę dla magii. Ale nie mogło być wszystko z górki, prawda? Jakie problemy miałeś, tworząc system magii i jak je rozwiązywałeś?

Najwięcej problemów miałem z przełożeniem na spójny i logiczny język mechaniki różnych drobnych wzmianek, rozszaniach po książkach. Jak opisać działanie Znak Yrden, który właściwie występuje „w akcji” tylko jeden raz? Czy ksenogłoz działa w jedną, czy w dwie strony? Jakie konkretnie moce mają eliksiry wiedźminów? W co wierzyły kiedyś elfy? Aby odpowiedzieć na takie pytania i w logiczny sposób wyjaśnić to, o czym nie wspomniał Sapkowski, korzystałem przede wszystkim z książek, a także z własnego erpegowego doświadczenia. Mam nadzieję, że całość jakoś się trzyma kupy.

No tak. Ale magia to nie tylko eliksiry. To także mechanika. To zawsze najbardziej bolesne dla graczy. Na czym bazowaliście generując system tym razem?

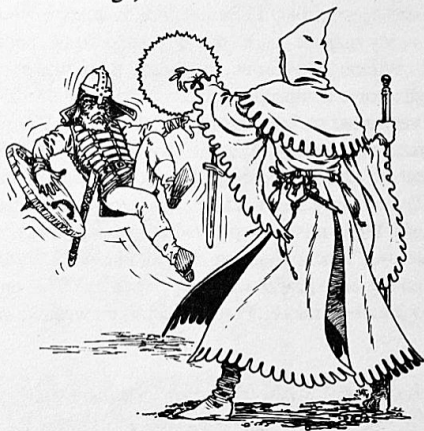
To raczej pytanie do Tomka K. On stworzył zasadniczy zrab mechaniki, do której później dopasowywałem swoje pomysły. W pierwszej wersji nie było np. obrony magicznej: została dodana dopiero potem, aby upodobnić mechanikę magii do mechaniki walki.

Wtedy też pojawiły się szczegółowe ustalenia dotyczące działania danych czarów/modlitw, tworzenia amuletów, uczenia się nowych zaklęć itd. Pogodzenie prostoty rozgrywania (moim ideałem było rozliczanie wszystkiego po jednym rzucie kostką – o ile w ogóle okazał by się on niezbędny) z potrzebą dokładnego opisanie zaklęć, aby uniknąć wszelkich możliwych niejasności okazało się rzeczą bardzo trudną.

A jak szła nauka na błędach? To, co autorzy kochają najbardziej, heheh. Czy po pierwszej wersji produktu znaleźliście jakieś istotne błędy i na czym one polegały?

Różne błędy i nieścisłości wytykali nam od początku betatesterzy; sam też złapałem się na paru błądach. Jedne zaklęcia były za mocne, za słabe albo za trudne, a to wyskoczył jakiś problem z tworzeniem amuletów, bo można było wymyślić jakieś przepakowane kombo i potrzebne było dodatkowe ograniczenie. Nie wiem, ile błędów przeszło przez to sito: to pokaże się dopiero, gdy gra trafi do sprzedaży.

Dziękujemy za rozmowę! I jeszcze raz gratulujemy (wiadomo czego)!



Michał „Puszkini” Marszałik. Nieoczekiwana gwiazda systemu WIEDZMIN. Jego rozdział o mistrzowaniu spotkał się u testerów z szalonym aplauzem. Szara, snująca się postać, która nie opuści żadnego konwentu. Żyje o hamburgerze i wódzie, niewyspana, z nieodłącznym chlebaczkim na wędkarski stołeczek (I klasa na prelekcjach jest zawsze Jego) – powiada się, że jest pierwszym, który ma pełne prawo nawiedzać miejsca konwentów po śmierci. Wygłaszający setki teorii o prowadzaniu, jako niezrozumiany geniusz narracji. Artysta RPG. Autor konkursu Puchar Mistrza Mistrzów (czyli PMM – złośliwi twierdzą, że to Puchar Michała Marszałika). I naraz – tym jednym rozdziałem w książce...

Twój rozdział oceniany jest przez wszystkich jako najlepszy w podręczniku! To niesamowite! Przecież miał być rozdział pomocniczy, a stałeś się gwiazdą wieczoru. Ładnie to tak podstępem... kolegów?

Nie przesadzajmy. Dopiero kiedy gra trafi do sprzedaży, będzie można mówić o jakichkolwiek poważnych ocenach. Dla mnie, od początku „Księga

Bajarza” miała być w swoim rodzaju „samodzielny” elementarzem prowadzenia, a nie rozdziałem pomocniczym. „Czymś”, czego do tej pory brakowało mi w każdym czytany podręczniku. Czy osiągnąłem swój cel, to się dopiero okaże. Moi koledzy od początku zdawali sobie sprawę z tego jak będzie to wyglądać, he he...

Co najbardziej pomogło w stworzeniu tak spójnego i ciekawego obrazu prowadzącego? Książki? Konwenty?

Książki – w żadnym wypadku. Pomogło mi oglądanie i ocena sepek sesji na różnych konwentach w ramach Pucharu Mistrzów i nie tylko. Podobnie duża liczba prowadzonych przygód, wielu różnych drużyn. Najbardziej pomocne okazało się jednak samo granie. Zwracanie uwagi podczas rozgrywki na to, co mnie jako gracze się nie podoba. Co sam bym w danym momencie zmienił. Takie doświadczenia mają tym większy sens, im większą grupę graczy spytasz o ich reakcje.

Z czym miałeś największy problem, tworząc ten rozdział?

Z napisaniem tak dużej ilości tekstu, hi hi. A poważnie: sporo problemów sprawiła mi kwestia wiedźmina. To znaczy, co zrobić z drużynami, w których każdy chce być wiedźminem.

Jak myślisz, czego czepią się gracze w tym systemie, a co im się spodoba?

Sądzę, iż czepną się przede wszystkim mechaniki. Ta część jest najłatwiejsza do zaatakowania i na pewno każdy znajdzie coś, co mu nie pasuje. Co się spodoba? Wierne odwzorowanie świata Sapkowskiego, czyli swoiste kompendium wiedzy o wiedźminlandzie. **Obserwujesz na konwentach prelekcje i gry. Jak sądzisz, czego brakuje Mistrzom Gry w Polsce? Jaki element ich warsztatu wymaga najwięcej dopracowania?**

Dwie rzeczy. Pierwsza to zaangażowanie w opowieść. Wiele mistrzów prowadzi bardziej „grę komputerową”, zachowując się niczym maszyny. Wydaje im się, że to gracze winni się „wczuwać”, nie oni. Powinno być inaczej. Przede wszystkim wczuwa się

MG, zwiększając w ten sposób walory swej opowieści i gry. Dzięki temu graczom dużo łatwiej zaangażować się w opowiadaną historię.

Druga sprawa, to wyższość pomysłu/realizmu/zachcianek MG nad tym, czego pragną od sesji gracze. MG powinien wiedzieć, czego potrzebują, i zapewnić im to ponad wszystko inne. Wydaje mi się, że to największe bolączki obserwowanych przeze mnie Mistrzów Gry

Nad czym pracujesz dziś u siebie?

Nad umiejętnością wynajdywania takiego momentu w fabule, w którym należy dać graczowi wygrać z przeciwnościami. Kiedy zrobisz to za szybko, gracz czuje, że się mu „podkłada” problem. Kiedy za późno, gracz zniechęca się do dalszej gry.

Dziękujemy za wywiad, Mistrzu.



Łukasz A. Czyzewski, uznany za jednego z najlepszych, najbardziej wnikliwych betatesterów gry WIEDŹMIN. Jego głos jest tu nieodzowny, gdyż jest to jedyna osoba niezwiązana z wydawnictwem, która występuje w dzisiejszym eXlusiVe'ie. „To w takim razie czy tylko on jest obiektywny?”. Hej! Kto to powiedział!?!

Bądźmy szczerzy. Czego brak grze WIEDŹMIN?

Hmm... Po dłuższym zastanowieniu brakuje mi czegoś w rodzaju „duży” systemu. Troszkę podobnie do MERPa. I to wcale nie dlatego, że oba systemy to adaptacje prozy. Zresztą porównywanie Mistrza Tolkiena i ASa byłoby pomyłką – to zupełnie różne fantasy. Chodzi raczej o to, że wzięliśmy wspaniały, dość logiczny i spójny świat (w przypadku wiedźmina może mniej doskonały, ale jednak) i próbujemy go opisać na swój – RPGowy sposób. I o ile proza Lovecrafta poddała się takim zabiegom bez większego bólu – w końcu to zbiór opowiadań osnutych wokół mitów, a nasze scenariusze są kolejnymi *wierd tales* w historii – o tyle z fantasy bywa różnie.

Hmmm... A co w takim razie jest dobre w WIEDŹMINIE: GRZE WYOBRAŹNI?

Bardzo dobry jest „Głos rozsądku: Księga Bajarzy”. Wygląda tak, jakby ktoś wreszcie przeczytał ten stos *Mimów* i *Portali*, wysłuchał licznych prelekcji konwentowych, wziął to sobie do serca i spisał – na swój, ciekawy skądinąd, sposób. To jest BARDZO wielki plus.

Ciekawie i zgodnie z realiami Sapka potraktowana jest też magia – czerpanie mocy, zbieranie mocy. Całość psuje nieco, tkwiąca głęboko w AD&D, mechanika czarów, a zwłaszcza modlitw. Rzetelny i na tyle na ile to możliwe, ujednolicony opis świata znane go z powieści ASa. Kawał dobrej i, miejmy nadzieję, potrzebnej komuś roboty.

Jak ogólnie oceniasz system? Opowiedz o swoich wrażeniach.

Bardzo mieszane. Wiem, że W:GW jest skazany na komercyjny sukces. Wiem, że już bardzo wielu graczy zdążyło postawić na nim krzyżyk przed ukazaniem choćby fragmentu. Mnie „nakręciły” plotki na Krakonie. Próbowalem wycisnąć z Puszkina więcej (niestety nawet po piwie nie był bardzo rozmowny) [Mistrz nigdy nie pije! On degustuje! – red.]. Wiedziałem, że Szaman coś tam pisał do W:GW... Ogółem zbierałem plotki. I nagle dostałem całość do ręki. Zaskoczyła mnie nierówność sytemu – wyglądała na pierwszy rzut oka jak kompilacja WoDu, DL, AD&D, ARS MAGICA, coś tam z FUDGEa – ogółem: chaos. Dopiero po jakimś czasie zorientowałem się, że to jednak ma sens i było planowym działaniem. Irytująca była mechanika walki...

Wreszcie jednak znalazłem „sposób” na system. Po prostu „zagrałem” *va banque* – tak jak w innych systemach czynię. Innymi słowy: opowiedziałem historię. Może się to komuś nie spodobać, ale jeśli tylko jest dobra drużyna i dobry mistrz, to KAŻDY system będzie dobry. A świat ASa pozwala zagrać wiele, nawet bardzo wiele wariantów tych samych historii. A w końcu w całej naszej zabawie o opowieść chodzi. Kontynent to przecież zaledwie ułamek całego świata – coś jak Fearun w Zapomnianych Krainach. Krótko: PRZED WSZYSTKIM OPOWIEŚĆ – nie na darmo Puszkina ochrzcił tu MG Bajazetem.

Opowiedz nieco o żywocie testera. Jakie były najważniejsze zaproponowane przez Ciebie poprawki?

Te przyjęte czy te odrzucone?

W pierwszych wrażeniach przejechałem się po mechanice jak po łysej kobyle. Przede wszystkim postulowałem wyrzucenie przynajmniej jednej cechy Zręczności lub Zwinności. Potem miałem kilka uwag do wyparowań z tarcz. Tym nie mniej mechanika – mimo że wyglądała dziwnie – okazała się, poza walką z wieloma przeciwnikami, dość sprawna. Dalej było już z górki. Ożywiłem (?) system fabularnymi wstawkami (część przyjęto, część nie...) i postulatem: „Więcej cytatów z ASa!”. Poza tym znęcałem się nieco nad systemem walki, zmieniałem trochę manewry, jakieś ramki klimatyczne i przede wszystkim podział uzbrojenia ochronnego – nie pamiętam nawet, jaki był finał tej batalii, ale kilka poprawek weszło. Jeszcze po dyskusji z Michałem Studniarkiem zmienił się nieco opis eliksirów wiedźmińskich – patrz dodatek „Wojny z Nilfgaardem”.

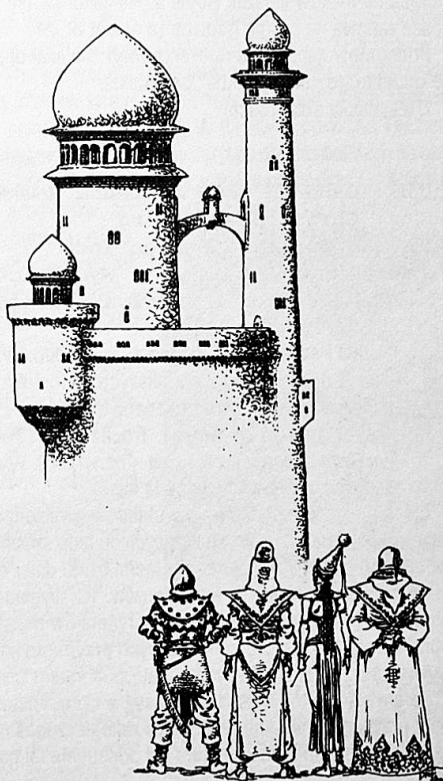
Powiedz zatem szczerze: czy rola betatestera, to wdzięczne zajęcie?

Dla fana, który dotąd (no, może to w tej chwili już nie do końca prawda...) czytał tylko artykuły autorów WIEDŹMINA i oglądał fotki z konwentów, była to niesamowite przeżycie. Poza tym po raz pierwszy

jakieś wydawnictwo w Polsce zdecydowało się zaryzykować i udostępnić taki materiał większej grupie graczy. I to trzeba docenić, bo to chyba dobra praktyka. W sumie istniało IMO gigantyczne – chyba Naczelny do dziś sobie sprawy z tego nie zdaje (*Zdawał i zdaje – przyp. naczelnego*) – ryzyko, że ktoś z testujących udostępni WIEDŹMINA dalej, albo wystawi gdzieś w sieci. Takie zajęcie można powiedzieć „nobilituje”. Tester czuje się „ważny” – szary gracz, a w końcu coś od niego zależy; to takie wrażenie „No, nareszcie spytali NAS, to jest graczy (w domyśle: mnie) co my o tym sądzimy”. Kurczę, można w to nie wierzyć, ale to naprawdę fajne uczucie.

Zresztą im większej grupie osób zależy, by system był dobry, tym lepiej dla niego. To była w sumie świetna zabawa, choć nie ukrywam, że teraz, mimo hm... nazwijmy to powściągliwego podejścia, jakie miałem do całości projektu, moje reakcje na oceny graczy będą podobne jak autorów, bo WIEDŹMIN może nie jest moim „dzieckiem”, ale na pewno czegoś go nauczyłem. I jeśli odniesie on sukces wśród fanów fantastyki i graczy (bo na komercyjny sukces jest skazany od chwili powstania), będę się z tego również cieszył.

Dziękujemy za rozmowę.



Tytuł: **DEADLANDS – Kanty i Kanciarze**
 Autor: John „Poker” Goff
 Wydawca: Pinnacle Entertainment Group, Inc.
 Wydawca edycji polskiej: Wydawnictwo MAG
 Tłumaczenie: Jakub Janicki, Michał Rokita

W lipcu do rąk graczy trafił kolejny dodatek do MARTWYCH ZIEM: **Kanty i Kanciarze**. Jako że trochę na niego czekałem, jak tylko pojawił się w sklepie (dzięki za telefon, Leszek) od razu zabrałem się do rzeczy. Przeczytałem i oniemiałem. Kurna, ludzie z *Pinnacle* mają chyba mózgi jak szafy trzydrzwiowe!

Na początek okładka, miodzio. Po prostu bomba! Mimo iż uważam, że do okładek o wiele bardziej nadają się ilustracje Broma, to ta na KIK jest niesamowita. Zawarto w niej całą esencję kanciarzy – wykształcony (no, może lepiej odczytany) koleś ze Wschodu, karty i saloon, ewidentnie zachodni. A w środku...

W środku równie dobrze, jak na okładce. Kupa przydatnych informacji. Tradycyjnie istnieje podział na trzy części – dla posse, Szeryfa i dla wtajemniczonych (Ziemia Niczyja jest bardzo krótka: zawiera tylko kilka nowych reliktów i jest najślabszą częścią suplementu, dlatego nie będę się nad nią rozwodził). W informacjach dla posse znajdziemy to, co potrzebne każdemu kanciarzowi. Historię Edmunda Hoyle’a, twórcy Magii Kart, parę nowych zawodów i przewag, nowy dar – Burza (moim zdaniem zdecydowanie nie dla graczy), trzy archetypy oraz sedno życia kanciarzy – kanty. Oprócz tego są tam również nowe, słabsze (ale i bezpieczniejsze dla kanciarza) „czary” – sztuczki. Mamy też zasady tworzenia nowych kantów oraz informacje o tym, jak inni ludzie postrzegają kanciarzy oraz jakie na nich czyhają niebezpieczeństwa. W Biurze Szeryfa możemy znaleźć rozszerzoną „Tablicę Sprzężenia Zwrotnego”, dokładne zasady tworzenia kantów oraz wszystkie tajemnice dotyczące maniaków książek Hoyle’a. Na zakończenie dostajemy całkiem miłą przygodę, która może zapewnić posse zabawę na długie godziny (a nawet dłużej – można ją z łatwością przekształcić w kampanię).

Podsumowując, kawał dobrej roboty! Dla szanującego się Szeryfa lektura obowiązkowa, a kanciarz bez tego dodatku, to jak „Dynastia” bez Alexis.

Z tekańską szczerością



Tytuł: **GASNĄCE SŁOŃCA: Lenna Hawkwoodów**
 Autor: Christopher Howard
 Wydawca: Holistic Design Inc.
 Wydawca edycji polskiej: Wydawnictwo MAG
 Tłumaczenie: Tomek Kreczmar, Grześ Zieliński

Lenna Hawkwoodów to jeden z serii dodatków poświęconych opisywaniu dóbr każdego z większych rodów GASNĄCYCH SŁOŃC. Pierwszy dotyczy rodu cesarskiego. A jak wygląda? 32 strony w miękkiej okładce za 20 złotych. Trochę dużo (*Tyle co wizyta w warszawskim kinie plus popcorn i cola – przyp.red*). Wychodzi półtora złościza za stronę. Czy warto wydać tę kasę?

LH to dosyć kompletny opis 4 układów gwiazdnych (słoneczka i planety, strefy klimatyczne itp.) należących do tego szlachetnego rodu. Stronka historii, stronka na szczegóły techniczne, dalej opisy polityczno-historyczne poszczególnych kontynentów. Tak wygląda w skrócie rozkład każdego systemu. Znajdziemy mapki planet, ale niestety nie uświadczymy rysunków miast, czy innych typowych miejsc danego globu. Brakuje też opisów wyglądu (zbioru klimatycznych przymiotników), które po krótkiej przeróbce MG mógłby z łatwością wykorzystać na sesji. Wszystko ujęte pod kątem historycznym i intryganckim.

Zatem czy warto? Masz trochę kasy, a chcesz schrupać kolejną, choć skromną porcję wiedzy o GS – warto. Inny przypadek: niewiele kasy i chęć zakupu czegoś naprawdę przydatnego – pomyśl lepiej o *Podręczniku gracza*. Na koniec dodam, że lektura LH podsunęła mi parę ciekawych pomysłów na przygodę. Czego i wam życzę

Puszkín



Poul Anderson – pisarz SF, wielokrotny laureat nagród Hugo, Nebula i Locus, zmarł 31 lipca 2001. Miał 75 lat.

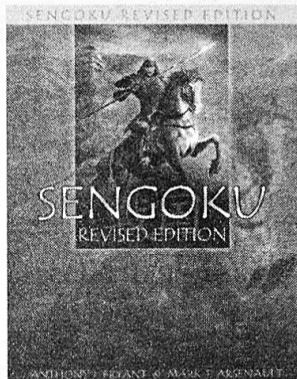
* Już zima, a tu...

Na stronie www.zorro.com znajduje się skrócone zasady w formacie *.pdf gry fabularnej LEGACY OF ZORRO. Napisany przez Marka Arsenaulta system jest niezwykle prosty. Mamy tylko trzy cechy (Poruszanie, Żywotność i Obrona), uzupełnione o kilka umiejętności oraz Punkty Z (zorrostwa?), pozwalające na hiper-ekstra-lususowe akcje. Testy wykonuje się trzema szóstkami, wartości na kostkach sumujemy, dodajemy do nich bonus z umiejętności i sprawdzamy, czy nam się powiodło. W walce możemy przeciwnika zaś choćby rozbroić, a także uczynić kilka innych ciekawych rzeczy. W broszurce mamy cztery gotowe do gry postaci – oficera hiszpańskiej armii, lotrzyka, arystokratę i księdza. Dlaczego nie Zorro? Ponieważ – mimo nazwy gry – nie wcielamy się w tego bohatera, a w jego pomocników. Dołączona przygoda jest bardzo prosta, niemniej oddaje zapewne klimat gry... Załadować z Sieci można też kartonowe figurki. Niedługo na tej samej stronie mają się pojawić dwie nowe przygody do podstawowej wersji gry LoZ. Nad całym tym projektem pracuje *Gold Rush Games* (m.in. USAGI YOJIMBO RPG).



* Już zima, a tu...

To samo *Gold Rush Games* opublikowało ostatnio edycję poprawioną (tzw. *revised*) gierki SENGOKU, której akcja toczy się w świecie samurajów. System otrzymał kilka mniej znaczących nagród...



* Już zima, a tu...

Będą GASNĄCE SŁOŃCA d20! Już na listopad firma *HDI* zaplanowała wydanie znanego też u nas systemu science fiction, korzystając z tzw. *open gaming licence*. W systemie pojawiają się oczywiście nowe zasady, umożliwiające wykorzystanie w mechanice d20 urządzeń technologicznych, artefaktów itp. Będzie też coś o mutantach, inkwizytorach i dziwacznych rasach. Jak powiedział Bill Bridges (współtwórca i kreator GS), firma pragnie w ten sposób pokazać system nowemu pokoleniu graczy. Niewątpliwie na tą decyzję wpływ miał fakt, iż d20 stało się najszerzej dystrybuowanym systemem na świecie. Póki co *HDI* nie planuje wydawania dodatków w mechanice d20. To tylko sposób na przyciągnięcie nowych graczy. A jak już jesteśmy przy dodatkach, to przypomnijmy, iż w roku 2002 za Wielką wodą pojawiają się: *Heretics & Outsiders* (*Secret Societies 2*) i *War in the Heavens: Pantheon*. U nas zaś już można kupić *Cesarski przegląd 2: Lenna al-Malików*, a trwają prace nad *Panami Znanymi Światów* i *Kapłanami tychże*.

* Już zima, a tu...

PEG Inc. poinformowała, że na GenConie firma osiągnęła niezwykły sukces, sprzedając ogromne ilości gier WEIRD WARS i DEAD LANDS D20!

Przy okazji: już niedługo pojawiają się oficjalne kości do DL i WW (no i oczywiście wszystkich innych gier *Pinnacle'a*)! A także nowe podręczniki (przypominamy, że w przypadku DL będą one uzupełnione o mechanikę d20): *The Great Weird North* (DL; Kanada, Alaska i miejscowe dziwadła) *Dodge City: In the wake of Dead Presidents* (DL; Dodge City to chyba najsłynniejsze miasto uniwersum); *City o' Sin* (HoE; nowe mutacje, nowe tajemnice...); *Weird War Two: Hell in the Hedgerows* (WW; cztery przygody do nowej gry); *Weird War Two: Dead from Above* (WW; zasady walki lotniczej!); *Dog's o' War #1: All's Fair* (GRW; nowe oddziały i inne takowe). Informujemy przy okazji, że w Polsce DL również się rozwijają. W trakcie wakacji na lady wypełzli *Kanty* i *kanciarze*. W tej chwili powstają *Tancerze Ducha* (coś dla szamanów) oraz kolejna groszowa powieść – *Adios ami-go* (z konwersją zasad do ZC!).



* Już zima, a tu...

Książka już podbiła serca, film zaś ją podbija, a karcianka... Cóż, zobaczymy jak się przyjmie *HARRY POTTER TRADING CARD GAME*. Kosztuje prawie 10 USD, a przeznaczona jest dla dzieci w wieku około

8 lat. Zestaw podstawowy zawiera 41 kart, zupełnie nie nawiązujących do quidditcha. Każdy gracz posiada natomiast atut bohatera (Draco Malfoy i Hermiona Granger są w talii podstawowej!), posiadający specjalne zdolności. Wszystko zaś dotyczy się wokół nauki. Mamy więc cztery rodzaje lekcji: o potworach, o eliksirach, o transformacji i o urokach. Teoretycznie talie należy tworzyć w oparciu o jedną lekcję, choć twórcy gry twierdzą co innego... Szczęśliwie w karciankę gra się szybko, dzieciaki zaś się nie nudzą. Natomiast jest ona tak skonstruowana, że trzeba wciąż kupować i kupować, i... A największą chyba przyjemność sprawiają rysunki!

* Już zima, a tu...

Wypada wspomnieć o naszych produktach. Ukazała się **Twierdza Wron** – pierwsza polska kampania do ZEWu, autorstwa Tomasza Andrzejewicza, z niesamowitymi rysunkami Piotra Wysoka. Lada moment na lady sklepowe wskoczy „Wiedźmin: gra wyobraźni” w pełnej wersji (prawie 300 stron, kolorowa wkładka ze zdjęciami z filmu i mapą, liczne ilustracje, kompendium wiedzy o świecie Sapkowski i liczne niespodzianki). Wielką premierę zaplanowaliśmy na 19 lub 20.10.2001 w sklepie EMPIK Gigastor w Warszawie. Zaszczyci ją prawdopodobnie sam Mistrz – Andrzej Sapkowski – oraz któryś z aktorów. Wtedy też odbędzie się wręczenie wiedźmińskiego miecza (konkurs **MiMa**) oraz wiedźmińskiego stylu (konkurs z zasad podstawowych W:GW). Będzie okazja do zdobycia autografów!

* Już zima, a tu...

Na krótko przed premierą filmu „Wiedźmin” pojawić się ma płyta z muzyką do tego filmu, autorstwa Grzegorza Cichowskiego (Republika, Obywatel G.C., Grzegorz z Ciechowa).

* Już zima, a tu...

Już niedługo na ulicach pojawi się ktoś nowy... Ulice: <http://ulice.arkham.o.k.pl...> Arkham.

* Już zima, a tu...

W realizację amerykańskiej wersji słynnego „Królestwa” Larsa von Tiera zaangażował się sam Król. Czyli Stephen King. Będzie to 14 odcinkowy serial telewizyjny, którego premiery spodziewać się możemy na przełomie 2002 i 2003 roku.

* Już zima, a tu...

Kilka wieści dotyczących „Władcy Pierścieni”. Polska premiera pierwszej części już prawie na pewno – 08.02.2002. Na premierze będą twórcy filmu. Polska wersja opierać się będzie na przekładzie Marii Skibniewskiej, konsultantem tłumaczenia jest znany tolkienista Marek Gumkowski. Film nie będzie dubbingowany. Polskim dystrybutorem jest Kino Świat. Peter Jackson chciałby, aby każda z trzech części miała ponad trzy godziny, nie wiadomo czy zgodzi się na to dystrybutor. W filmie pojawi się Sauron – w postać tę wcieli się niejaki Sala Baker, który uczestniczył w realizacji filmu jako pracownik techniczny. Nie wiadomo jednak, w jaki sposób Sauron będzie w filmie przedstawiony. Zaś wszystkich zainteresowanych różnicami między dziełem Mistrza, a jego ekranizacją odsyłam na stronę www3.tolkienonline.com. Ostatnio zaś na portalu onet.pl pojawił się wywiad z Jacksonem.

* Już zima, a tu...

Wiadomo wreszcie jak zatytułowany będzie Epizod II „Gwiezdnego Wojen” – będzie to „Star Wars: Episode II – Attack of the Clones”. Akcja filmu toczyć będzie się dziesięć lat po wydarzeniach z „Mrocznego widma”. W rolach głównych

wystąpią Ewan MacGregor (Obi-wan Kenobi), Natalie Portman (Księżniczka Amidala) i Hayden Christensen (Anakin Skywalker)

* Już zima, a tu...

12 października wchodzi do kin film Stevena Spielberga na podstawie pomysłu Stanleya Kubricka: „A.I. – Sztuczna inteligencja”. Akcja filmu rozgrywa się w XXI wieku gdy ludność całkowicie zależy od komputerów ze sztuczną inteligencją. Występują m.in.: Robin Williams i William Hurt. Muzykę skomponował John Williams, a zdjęcia są autorstwa naszego rodaka – Janusza Kamińskiego.

* Już zima, a tu...

Również 12 października ma mieć miejsce, długo przesuwana, premiera „Tryumfu Pana Kleksa” z Piotrem Fronczewskim w roli tytułowej.

* Już zima, a tu...

Od 26 października oglądać będziemy mogli „Planetę małp” w reżyserii Tima Burtona – remake znakomitego filmu z 1968 roku (więcej o filmie w poprzednich Wieściach)

* Już zima, a tu...

Najbliższe konwenty (pełną listę znaleźć można na stronie internetowej <http://konwenty.fandom.art.pl>) 4-7 października – Zahcon (Toruń) 26-28 października – Imladris (Kra-ków) 9-11 listopada – Szadariada (Wrocław) 9-11 listopada – Kapitularz (Łódź) 23-25 listopada – Falkon (Lublin)

* Już zima, a tu...

Lucy Lawless, znana bardziej jako Xena wystąpi w kilku odcinkach najnowszej serii „Z Archiwum X”. Być może Wojownicza Księżniczka zagości w tym serialu na dłużej.

Jak wprowadzić do drużyny nowego typka, nie burząc ustalonego porządku? Co robić, by po pierwszej sesji od razu nie wyjechać mu z czaszki? Swoje remedium na tę trudną kwestię zaprezentował nam Krzysztof.

Puszkini

Krzysztof Piskorski

ZMIANA SKŁADU

Zapewne domyślasz się, drogi Mistrzu Gry, o jakim problemie traktuje poniższy artykuł. Tytuł mówi wszystko – chodzi oczywiście o nowego gracza w drużynie. Czasami wtapia się on szybko i bezboleśnie w grupę, a sesje nic na tym nie tracą. Jednak zdarza się też dokładnie na odwrót. Zgrana dotąd drużyna nagle zaczyna się rozlatywać, podobnie jak Twoje, dopieszczone do ostatniego szczegółu, scenariusze. Ilość czerpanej z gry zabawy gwałtownie się obniża. Oczywiście doświadczeni narratorzy, prowadzący często „konwentowe” sesje z przygodnymi graczami, znają problemy, jakie mogą wyniknąć z przyłączenia do drużyny nowych osób. Wiedzą również, jak im skutecznie zaradzić. Nie znaczy to bynajmniej, że artykuł ten jest kierowany wyłącznie do „zielonych” MG. Hej, starzy wyjadacze! Poczytajcie chwilę! Może i wam uda się wzbogacić czymś swój podręczny arsenał.

Zanim przejdziemy do tematu właściwego – drobne wyjaśnienie. Nowy gracz nie znaczy „całkiem nowy”. Wprowadzanie na sesję osobnika, który nigdy w życiu nie miał do czynienia z RPG, to zupełnie inny temat, godny sporego artykułu. Umówmy się zatem, że w domyśle chodzi o ludzi, którzy już kiedyś grali i przywędrowali do Twojej drużyny, posiadając pierwsze szlify.

CO MISTRZ TO OBYCZAJ

Pierwszą i najważniejszą przyczyną zgrzytów mogą być inne zwyczaje „nowego”. Często nawet nie zdajemy sobie sprawy, jak indywidualną rzeczą jest styl prowadzenia i grania. Przykład z życia: do mojej grupy doszła swojego czasu nowa osoba. Dwóch graczy znało „nowego” bardzo dobrze i wydawało się, że zmiana składu przejdzie bez problemów. Wreszcie nadszedł czas na pierwszą, wspólną sesję. W pewnym momencie zaczynam długi opis szturmowanego miasteczka, w którym znajdują się bohaterowie. Wiedzie: wszystko płonie, ludzie biegają w panice, a czarne sylwetki na koniach siekają bezlitośnie na lewo i prawo. Moi gracze są przyzwyczajeni, że czasem pojawiają się w grze krótkie sceny „nieinteraktywne”, ot takie odpowiedniki przerwanych

w grach komputerowych. Siedzą więc i słuchają, a „nowy” nagle zrywa się i krzyczy: *To ja go szablą! Szablą przez łeb, psiego syna!* Szczerze powiem, że trochę mnie przytknęło z zaskoczenia. Graczy również. Podejrzewam, że biedny chłopak też poczuł się nieswojo. Sprawa szybko się wyjaśniła. Jego poprzedni MG nie miał w zwyczaju rzucać oklepanym „co robisz?”. Po prostu prowadził narrację, a gracze wtrącali się, kiedy chcieli coś zrobić – na marginesie: co za barbarzyńskie metody. (*Ciekawe, sam jestem zwolennikiem tych „barbarzyńskich” metod – przyp. Puszkini*).

Podobnych drobiazgów może być wiele. Załóżmy, że zazwyczaj mało korzystasz z kostek, stawiając raczej na narrację. Tymczasem „nowy” przyjdzie z całą stertą podręczników. W trakcie gry mówisz mu, że został ranny, a on na to: *Za ile? I jaką on miał Siłę?* Gasisz światło, a on krzyczy: *Kurde! Zapal, bo karty nie widzę*.

Bywa także na odwrót. Może lubisz czasem prowadzić niczym nie skrępowane, radosne sesje, polegające na wyżynaniu wszystkiego wokół? Siadacie sobie z graczami i udajecie przez 6 godzin, że czas cofnął się o dziesięć lat, a o *storytellingu* nikt jeszcze nie słyszał. Tymczasem pojawia się „nowy” – jest poważny, ubrany w czarne ciuchy, a jego twarz ma dość charakterystyczny, cierpiętniczy wyraz. Przez całą sesję przygląda Ci się zdeglustowany, jakby chciał powiedzieć, że lepszych MG widział w przedszkolu. Pozostali gracze również czują się nieswojo. Nawet cola i chipsy nie przechodzą im już tak łatwo przez gardło...

Zdarzają się i inne kłopoty, wynikające z odmiennych zwyczajów. Istotny jest chociażby sposób prowadzenia rozmowy z MG – czy Twoi gracze są przyzwyczajeni do mowy zależnej (*Mówię mu, żeby padł na kolana*), czy raczej do niezależnej (*Na kolana, chamlu!*). Jeśli nawyki „nowego” są dokładnie odwrotne, czasem dojdzie do nieporozumień.

W grę wchodzi także kwestie merytoryczne. Czy na twoich sesjach pojawia się seks? Jeśli tak, to „nowy” może poczuć się urażony – może jego poprzedni MG nie miał podobnych zwyczajów. Z kolei jeżeli wolisz darować sobie łóżkowe motywy,

a „nowy” się do nich już przyzwyczaił, będzie zwiedziony. Identyczny kłopot może sprawić „krwiśtość” sesji. Gracze spod znaku rycerzy okrągłego stołu niekoniecznie zaakceptują gracza z kręgu piły mechanicznej.

Oprócz stylu prowadzenia ważną rolę odgrywa także stopień trudności Twoich scenariuszy. Niektórzy Mistrzowie zadowolają się prostymi, filmowymi historiami, opartymi na znanych schematach. Fabuła ma najwyższy jeden zwrot akcji, zazwyczaj od razu daje się przewidzieć kto jest tym dobrym, a kto złym. Inni z kolei tygodniami komponują intrygi tak mroczne i pokręcone, że wreszcie sami zaczynają się w nich gubić. Jeśli do drużyny domorosłych Sherlocków Holmesów o mózгах opuchniętych od rozgryzania knołów MG dojdzie osobnik, który dotychczas zajmował się tylko tłuczeniem orków po pyskach, to efekty zapewne będą mizerne. „Nowy” poczuje się zagubiony w sieci fabuły, a reszta będzie miała do niego żal, że w żaden sposób nie pomaga im w rozwiązaniu zagadki. Żle się dzieje również, gdy to „nowy” miał wcześniej do czynienia z całkiem zamotanymi historiami, a Ty wolisz omijać je z daleka. Będzie wtedy znudzony, a swoje zdolności analityczne wykorzysta znajdując każdą – rzeczywistą lub wydumaną – lukę w scenariuszu.

U MNIE NIE GWAŁCĄ

Jak zaradzić powyższym problemom? Cóż – najlepszym remedium bywa po prostu rozmowa. Spokaj się z graczem przed sesją i wypytaj go, do jakiej gry jest przyzwyczajony. Wspomnij o wszystkich charakterystycznych rzeczach, które występują w Ciebie. Poinformuj, jak wygląda interakcja między Tobą a pozostałymi graczami. Tym ostatnim z kolei uświadom, że styl gry „nowego” będzie się z początku nieco różnił. Na szczęście powinien on się szybko „dotrzeć” i po najdalej trzech sesjach zacznie nadebrać na waszych falach.

A co, jeśli tak się nie stanie? Jeżeli wciąż będzie przynosił swoje sterty kostek i dodatków lub przeciwnie – wciąż będzie patrzył na Waszą grę z wyśzością? Wtedy porozmawiaj z nim jeszcze raz. Gdy i to nie przyniesie żadnego efektu, to poleć mu jakiegos znajomego, bliższego stylistycznie narratora. Nie zawsze uda się wpasować nową osobę do drużyny, a przecież bez sensu jest, żeby wszyscy psuli sobie zabawę.

GDY „NOWY” JEST NOWĄ

Czas ruszyć dalej – teraz wspomnę o problemie, za który pewnie bardziej radykalne Czytelniczki mogą określić mnie nazwą pewnego zwierzęcia, dodając

przymiotnik „szowinistyczna”. Jeżeli po dojeździe do drużyny nowej osoby styl sesji gwałtownie się zmienił, winna może być pleć tejże osoby. Gdy do całkowicie męskiej grupy dojdzie kobieta (o odwrotnej sytuacji nie wspomnę, bo zdarza się wyjątkowo rzadko), czasem dzieją się rzeczy, które są w stanie przerosnąć nawet najbardziej doświadczonych prowadzących. Kiedy znajomy MG opowiadał mi, co się stało u niego po własnie takiej zmianie personalnej, tarzałem się po ziemi ze śmiechu.

Pierwszym problemem może być nagle popisywanie się graczy. Nie ma przy tym znaczenia, czy mają własne dziewczyny, czy nie; ani to, ile mają lat. Po prostu obecność przedstawicielki płci odmiennej wpływa na wielu mężczyzn mobilizująco. Efekty są czasem prześmieszne. Czy wyobrażasz sobie drużyny nowego maga-sadystę, którego ulubioną zabawą było dotąd wieszanie na gałęziach drzew misternych znaków skręconych z ludzkich trzewi, jak nagle staje się pogodnym, tajemniczym mędrcem, rodem z Tybetu? Czy jesteś w stanie znieść widok banity, który najbardziej cenił sobie gwałcenie, palenie i rabowanie, a teraz zmienił się w paladyna, przeprowadzającego staruszki przez jednie? Fikser przestał brać hurtowe ilości prochów... Solo najpierw pyta, potem strzela... Źródłem wszystkich tych magicznych przemian może być „nowa”.

Poza tym istnieje ryzyko, że gracze – szczególnie jeśli wcześniej nie mieli kobiet na sesji – będą czuć się skrępowani. Tylko niech nikt mi nie mówi, że to się nie zdarza! Widziałem podobne przypadki nie raz i to w wykonaniu ludzi, których w życiu byście o to nie posądzili! W każdym razie takie osoby przestają być spontaniczne, a zaczynają odczuwać pewien dyskomfort. O tym, jak poważne są podobne problemy, niech świadczy wypowiedź innego znajomego. Kiedyś do jego drużyny chciała dołączyć się dziewczyna, a on po długim namyśle wykręcił się, mówiąc, że i tak ma już zbyt wielu graczy (co oczywiście nie było prawdą). Spytałem go, dlaczego nie chciał jej przyjąć. Odpowiedział: *Wiesz co? Chłopaki by się głupio czuli...*

Jeżeli zdarzy ci się taki problem, ciężko doradzić coś konkretnego. To już sprawa graczy i ich indywidualnego podejścia do „nowej”. Warto ich czasem przetrzymać – w końcu przyzwyczają się do obecności na sesji płci pięknej, co tylko im wyjdzie na zdrowie. *(Albo zaprosić kobałkę na sesję w cztery oczy – przyp. Puszkina).*

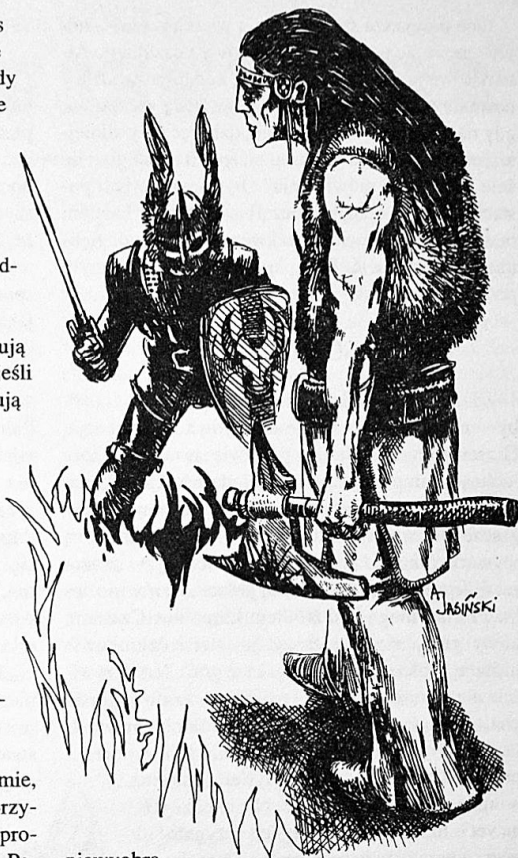
RÓWNI I RÓWNIJSI

Jako trzeci poruszę problem równego traktowania „nowego” i reszty drużyny. Niektórzy MG mają w zwyczaju dawanie tzw. forów świeżo upieczonemu

członkowi drużyny. Szczęściarz przez jakiś czas dostaje więcej doświadczenia, znajduje ciekawe przedmioty, otrzymuje różne podpowiedzi. Kiedy ktoś strzela z ukrycia do drużyny, pewne jest, że weźmie na cel kogoś innego. Chodzi zazwyczaj o to, aby pomóc „nowemu” zaaklimatyzować się w grupie, dać mu czas na przyzwyczajenie się do odmiennego stopnia trudności scenariuszy. Szczególnie często podobne sytuacje zdarzają się, jeśli „nowy” dostaje niedoświadczoną postać, a reszta grupy gra zaprawionymi w bojach awanturnikami.

Domyślasz się chyba, czym zazwyczaj owocują fory dla „nowego”? Oczywiście gracze, nawet jeśli są niemal świętymi osobnikami, w końcu poczują zwykłą zazdrość. Klimat panujący w drużynie szybko się popsuje i zamiast integracji, nastąpi proces dokładnie odwrotny. Wniosek – staraj się traktować wszystkich równo. Nie dawaj „nowemu” na każdym kroku jakichś bonusów. Jeśli sytuacja naprawdę tego wymaga, po prostu staraj się stawiać przed nim nieco mniejsze wyzwania. Pamiętaj też, żeby po najdalej trzech sesjach uznać go za normalnego członka drużyny i tak też traktować. A problem postaci łatwo rozwiążesz, tworząc bohatera już doświadczonego, o zdolnościach zbliżonych do reszty drużyny.

Tutaj warto wspomnieć o odwrotnym problemie, z którym wielu MG często się spotyka. Otóż przychodzi do Ciebie nowy gracz i mówi, że będzie prowadził swoją postać z poprzedniej drużyny. Patrzysz na kartę i mina Ci rzędzie. Widzisz tam sześciocyfrowe ilości doświadczenia, a w rubryce „wposażenie” kwiatki w stylu: *zbroja kompozytowa, wspomagana, tytanowa, pobłogosławiona; dwa dwuręczne, miecze-artefakty plazmowe Zabójcy Wszystkiego Co Żyje; wojskowy, prototypowy, ośmiolufowy, ciężki karabin plazmowy; 76 granatów; przenośna głowica nuklearna; kieszonkowy pancernik i 600 000 000 lokalnej waluty*. Patrząc na historię i widzisz: *Ojciec Barta the Killera był genialnym naukowcem. Przeprowadzał na synu eksperymenty w celu zwiększenia jego inteligencji. Nauczył go astrofizyki, biologii, prowadzenia statków kosmicznych, 10 obcych języków, kartografii, tańca, tortur, obsługi pług, prowadzenia czołgu, fizyki kwantowej, elektroniki i technologii budowy gwiazdnych niszczycieli*. Niestety został zabity przez nieznanych ludzi, którzy sprzedali Barta w niewolę właścicielowi szkoły gladiatorów na pustynnej planecie Talatan. Tam Bart nauczył się 8 stylów walki wręcz i biegłego władania 23 typami broni. Wszczepiono mu biologicznie zmodyfikowane mięśnie... Patrząc na współczynniki i okazuje się, że postać jest



niewyobrażalnie silna i przy tym nieprzeciętnie inteligentna. Szybka jak błyskawica, no i przystojna jak młody bóg. Mówiąć wprost: wzorcowy przykład mackinkizmu. Gracz z kamienną twarzą oświadcza Ci, że wszystkiego dorobił się w sposób uczciwy – co więcej, często ma rację. Pokłinez trochę na jego poprzedniego MG, który potrafił tylko sypać skarbami i pedekami, a potem stanie przed Tobą trudna decyzja – zaakceptować postać, czy nie...

Pewnym sposobem jest przeprowadzenie kuracji odchudzającej. Są zasadniczo dwie jej odmiany. Pierwsza: wziąć gumkę i zacząć mazać, nie patrząc na przerażone spojrzenie gracza. Oczywiście to najprymitywniejszy, mało subtelny sposób. Lepiej odchudzaniem zająć się w trakcie gry. Kieszonkowy pancernik sam się zepsuje, głowica przypadkowo wybuchnie, niszcząc drogocenną zbroję. (*Ja bym takiemu MG nos przez uszy na języku zawiązał – przyp. Puszkini*). W biowszczechy wda się złośliwy wirus, który permanentnie osłabi zdolności fizyczne bohatera. Okaze się, że eksperymenty świętej pamięci tatusia zaowocowały przeróżnymi skutkami ubocznymi...

Oba powyższe sposoby mają wielką wadę – „nowy” może się poczuć nieszczęśliwy i oszukany. Alternatywa jest jeszcze gorsza. W końcu prowadzący normalnych bohaterów gracze nie będą szczęśliwi, gdy nagle pojawi się superman dziesięć razy silniejszy od ich wszystkich razem wziętych. Dlatego właśnie zazwyczaj mówię „nie” zbyt wypasionym postaciom już na samym początku. Jest to, w każdym razie, bardzo indywidualna kwestia i musisz dogłębnie się zastanowić, który sposób będzie w danym przypadku najlepszy.

WYŚCIG SZCZURÓW

Zdarza się, że w drużynie – po dojściu nowej osoby – pojawia się znacznie niezdrowa konkurencja. Czasem przyczyna leży w postawie „nowego”, który – chcąc zaimponować – przykłada wielkich starań, aby odgrywać postać w sposób nienaganny. Starzy gracze widzą w tym zachowaniu rękawicę rzuconą w twarz. *Jak to? Przychodzi jakiś obcy typ i okazuje się lepszy od nas?* Pamiętaj jednak, że równie dobrze to oni mogą być źródłem kłopotów. Czasami, kiedy grupa się powiększy, jej starsi członkowie próbują „pokazać nowemu jak się gra”. Ten oczywiście nie pozostaje dłużny i usiłuje dostosować się do poziomu narzuconego przez resztę. W obu przypadkach efekty są podobne – gracze nie śpią w nocy przed sesjami, układając w myślach misterne monologi i scenki aktorskie. Nie chodzi już nawet o to, że często efekty ich przygotowań są po prostu karykaturalne. O wiele groźniejszy jest fakt, że RPG powoli przestaje być dla nich zabawą. Każdą sesję muszą przecież okupić ogromnym zmęczeniem. Ponadto za konkurencją idzie agresja. W takich warunkach nie ma sensu nawet marzyć o integracji „nowego” z drużyną.

Lekarstwem znów jest rozmowa. Jeśli tylko zobaczysz w drużynie któryś z powyższych syndromów, poradź towarzystwu, żeby trochę wyluzowało. Udowodnianie wszystkim wokół, jakim się jest dobrym graczem, to dziecinada, która zazwyczaj przynosi kiepskie efekty.

ŚWIEŻA KREW

Oczywiście powszechna mobilizacja, wywołana pojawieniem się „nowego”, nie musi osiągać niebezpiecznego natężenia. Bywa, że gracze po prostu zaczęli się bardziej starać. Nie będzie nieprzespanych nocy, spędzonych na staraniach, by stać się najlepszym. Kilukrotnie widziałem już, jak dopływ świeżej krwi powoduje pozytywne ożywienie. Dlatego właśnie na koniec zdecydowałem się spojrzeć na sprawę od innej strony. Wiele napisałem o kłopotach, jakie mogą wyniknąć z przyłączenia nowej osoby do drużyny. Czas wspomnieć o tym, co może ona wnieść dobrego do Waszej gry.

Przede wszystkim: coś nowego. Jeśli w poprzednim składzie grupa grała niezmiennie od kilku lat, wielu jej członków mogło popaść w rutynę. Nic ich już nie zaskakuje – znają się jak łysy konie i tak też sprawa wygląda z ich bohaterami. Wszyscy dokładnie znają swoje miejsce w szyku. Nagle pojawia się jakiś narwany wojownik czy lekko szumnięty mag. Taka nowa postać może postawić na głowie dotychczasowe stosunki panujące wśród awanturników.

„Nowy” może z poprzedniej drużyny przynieść nieznane rozwiązania stylistyczne. Mówiłem o tym w części *Co mistrz to obyczaj*. Z tym, że tam za stanawiałem się raczej, jakie niedobre rzeczy mogą wyniknąć z różnic w sposobie gry. Tymczasem wcale nie musi dojść do konfliktu. Może gracze, znudzeni starą formą, zapożyczą co nieco od „nowego”? Zmieniają sposób komunikowania się z Tobą?

Zdecydują się odejść od kostek lub przeciwnie – wrócić do nich? Zaczną stosować rekwizyty... Kostiumy... Kto wie. W każdym razie przybycie „nowego” może sprawić, że sesje znowu staną się ciekawe i nietypowe. Jest wiele spraw, w których rutyna zabija. Gry RPG są najważniejszą spośród nich.



STARY RUSZNIKARZ

Dziękuję Gawronowi, bez którego nie powstałyby poniższe szkice

DEADLANDS

Jeśli chciałeś znaleźć, *mister*, najlepszego rusznikarza na wschód od Fort Lincoln i na zachód od Nowego Jorku to... muszę cię zmartwić, zmarło się biedakowi z dwa miesiące temu. Jakiś *gringo* zapłacił za gnata ołowiem i źle się to dla starego skończyło. Teraz ja przejąłem interes. Jestem niezły, choć może nie tak znany, jak poprzedni właściciel. Krzywisz nos? Jeśli przeszkadza ci, że zalatuje ode mnie jak od irlandzkiej gorzelni, to wyłącznie twój problem, młody. Jakoś do tej pory nie wysadziłem budy w powietrze, a – jak się domyślasz – pracuję tu nad naprawę wystrzałowymi zabaweczkami. Widzę, że rozglądasz się ciekawie dookoła, a zaiste, jest na co popatrzeć. Mam tu wszystko, co pluje ołowiem i zostało wyprodukowane w Ameryce, a także wiele caczuszek z innych kontynentów. I to tylko czeka na ciebie, *amigo!* Weź do ręki, przytrzymaj. Czujesz tą potęgę? Czterdziestka piątka, klasyczna konstrukcja starego Colta... Jak ty go trzymasz?!

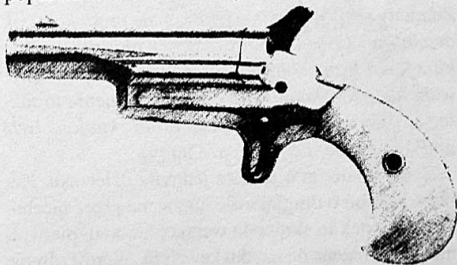
O rany, chłopcze, nie masz zielonego pojęcia o broni, co? Co tu w takim razie robisz, żółtodziobie? Tak, rozumiem, nazywałeś się książek. Jasne, będziesz najszczęśliwszym, najtwardszym i najbardziej wrednym *hombrze* na całym Dziwnym Zachodzie. Nie, wcale się nie uśmiecham... Masz jaja, to widać, chłopie, ale to może nie wystarczyć. Spluwa to rzecz, która czyni z dzieciaka mężczyznę. Chcesz największego gnata, jakiego mam, i wiadro amunicji? Oczywiście, i co jeszcze? Dobra, kolt z samonapinaniem czy bez? Ha ha ha, ale mina! I ty chcesz zostać największym zabijaką jakiego nosi ta ziemia? Przecież nie masz pojęcia o czym mówię! Zapłacisz? Zaczynasz wreszcie mówić z sensem. Pięć doliców z góry i opowiem ci trochę o spluwach, a później pomogę wybrać coś, co będzie pasowało do dłoni, umowa stoi?

Dobrze, jeszcze sobie tylko tyknę, bo nie lubię gadać o suchym pysku. Pokaż mi jeszcze tę książkę, którą trzymasz pod pachą; niech zerknę co tutaj wypisują. **Deadlands: Martwe Ziemie** – ładny tytuł. Co się tak gapisz, umiem przecież czytać! Ech, widać, że pisał to jakiś lalusz ze Wschodu, który nie wahał nigdy prochu. No nic, postaram ci się przybliżyć to i owo. W końcu za to właśnie zapłaciłeś, prawda?

mów tak w saloonie – bywalcy zabijają cię śmiechem. Zwyczajowa nazwa pochodzi od nazwiska zmarłego 9 lat temu rusznikarza, Henry'ego Derringera, który zajmował się takimi zabawkami. Ujmując rzecz skrótowo, jest to broń, która posiada więcej niż jedną lufę, co zwiększa jej szybkostrzelność. Rozumiesz, brachu? Do każdej lufy pakowano pocisk i po kłopotcie. Tyle, że ładowanie zajmowało dużo czasu. No i nie jest to broń dla prawdziwego faceta, ale dla damulki albo fircykowatego lalusia. Zaletą są małe gabaryty; powinieneś zdawać sobie sprawę, gdzie niektóre damy chowają swoje małe caczuszka, prawda? W tej twojej książeczce opisano dwulufowe zabaweczki, ale musisz wiedzieć, że istnieją także czterostrzałowe pistolety kieszonkowe systemu Remingtona-Eliotta z 1868, czy Sharpe'a z 1859. I mnóstwo innych, jak choćby mały pistolet Shattucka kalibru .22, o takiej fikuśnej konstrukcji, że można było go trzymać w zamkniętej dłoni z lufami wystającymi między palcami. A, jeszcze jedno – zauważyłem mały błąd w tomie, z którego korzystasz. Broń konstrukcji starego Franka Wessona (*Pistol-Dagger*) miał głównie sztyletu umieszczoną między lufami, a nie pod nimi, te zaś ułożone były jedna nad drugą.

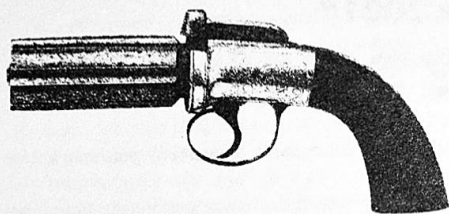
Przejdźmy teraz do pieprzniczek. Nie pytaj mnie, dlaczego tak się nazywają; któregoś dnia, dzieciaku, sam się zorientujesz. Pieprzniczka to rewolwer wiążkowy, przodek koltów. W dużym uproszczeniu, jest to giwera, która posiada kilka – tak zwaną wiązkę – luf osadzonych na wspólnej osi: coś w rodzaju wielkiego bębna. Rewolwery wiązkowe do końca lat 30. były najsukcesyjniejszą bronią wielostrzałową. Potem produkty Samuela Colta wyparły je z rynku, choć do dzisiaj są spotykane. Pierwsze pieprzniczki nie miały mechanizmu obrotu wiązki, ani samonapinania, ale dzisiejsze modele dysponują jednym i drugim.

Dlaczego rewolwery bębnowe zyskały większą popularność? Przede wszystkim pieprzniczki były



DERRINGERY I PIEPRZNICZKI

Zacznijmy od tych pierwszych. Fachowcy nazywają je odcylkowymi pistoletami wielolufowymi, ale nie



bronią ładowaną odprzodowo, jak i wczesne modele koltów (Colt Paterson czy Walker), ale łatwiej było załadować od przodu bebenek niż wszystkie lufy, no i konserwacja broni była prostsza. Kolty są poręczniejsze i lżejsze, a zresztą – wyobraźasz sobie kaburę dla pieprznicki?

Zanim przejdziemy do rewolwerów, muszę jednak wytłumaczyć ci, synu, jeszcze jedną rzecz.

AMUNICJA

Aby mówić dalej o broni, trzeba powiedzieć kilka słów o amunicji. Pal licha rzadko dziś spotykana gładkolufową broni odprzodową, muszkiet po pradziadku i karabin kapiszonowy US Model 1842. Strzelało się tym w miarę celnie na dystans do 80 metrów, waliło się razem z kumplami salwami, by w ogóle coś trafić, a ładowanie zajmowało całe wieki. Jak się domyślasz z samej nazwy, należało wcisnąć do wylotu lufy proch, potem kulę, następnie dobić to wszystko stemplem, nałożyć kapiszon na kominek i dopiero można było oddać strzał.

W następnej kolejności zaczęto gwintować lufy, czyli – jak się to fachowo synu nazywa – śrubowo żłobić ścianki przewodu lufy. Takie żłobienia są nazywane polami, a przestrzeń między nimi – bruzdami. Pola wcinają się w pocisk, zmuszając go do ruchu wirowego, co zapewnia stabilizację w locie, a zatem polepsza celność broni. Pocisk nadal ładowano od przodu, ale zasięg skuteczny broni zwiększył się kilkukrotnie. Przykładami są kapiszonowy karabin gwintowany Enfielda wz. 1853, albo wykonana na jego podstawie konfederacka przeróbka – karabinek Arsenatu Tallassee w Alabamie kalibru .58. *(Konfederaci mieli problemy z bronią z powodu braku rozwiniętego przemysłu na Południu. Robiono tam kopie sprawdzonych marek, często bardzo źle. Zdarzały się po prawdzie i doskonałe produkcje, jak dwulufowy Le Mat – połączenie rewolweru i śrutówki; z kolei firma Dance & Park z Teksasu wykonywała kopie doskonałej jakości. Nie zmienia to faktu, że główna myśl techniczna broni skupiona była na Północy, he, he – przyp. Cierzy).*

Zapomniałbym o jeszcze jednym, dzieciaku. Karabin to broń o długiej lufie, używana przez piechotę. Karabinek to skrócona wersja karabinu, pierwotnie przeznaczona do użytku kawalerii. Wprowadzenie

broni o gwintowanych lufach pociągnęło za sobą modyfikacje używanych pocisków – nie były to już okrągłe ołowiane kule, ale wydłużone, stożkowate; taki kształt powodował wzrost masy pocisku bez zwiększania kalibru broni.

Dwa wynalazki zrewolucjonizowały broń i spowodowały prawdziwy przełom. Pierwszy to ładowanie odtylcowe, czyli takie, w którym pocisk ładowało się od strony komory nabojeowej znajdującej się na wlotowym końcu lufy. Przez lata – ze względu na niski poziom technologii produkcyjnych – nie było to możliwe; broń odtylcowa upowszechniła się dopiero od drugiej połowy XIX wieku. Ale prawdziwym przełomem, chłopce, było wynalezienie naboju zespolonego. Takiego, w którym ładunek miotający, inicjalizujący i pocisk były połączone w całość. Pierwszym, który wpadł na pomysł takiego naboju, był Johannes Pauly. Opatentował on to rozwiązanie w 1812 roku, ale dopiero wynalezienie przez rodzinę francuskich rusznikarzy Lefauchenex łuski metalowej i zapłonu igłowego w roku 1835, opracowanie w Ameryce praktycznej wersji naboju zespolonego w 1854 przez panów Horacego Smitha i Daniela B. Wessona, a później wprowadzenie przez pułkownika Boxera w 1867 roku naboju centralnego zapłonu, dało solidnego kopa współczesnej sztuce zabijania. Broń odtylcową, strzelającą nabojami zespolonymi, ładuje się szybciej i łatwiej; można to było robić w każdej pozycji – leżąc, będąc w siodle czy za niewielką osłoną.

Jeszcze jedna uwaga, tym razem dotycząca samych kul, żółtodziobie. Nie wiem, czy zdajesz sobie sprawę z tego, co się dzieje z ołowianym pociskiem trafiającym w cel. Drogą eksperymentu możesz rzucić kulką krowiego łajna o wrota stodoły, ale łatwo się domyślić co się stanie: kula rozpląszczy się na przeszkodzie. Fachowo te zachowanie nazywane jest grzybkowaniem, bo po uderzeniu pocisk przypomina grzyb: ma kapelusz, najbardziej zdeformowaną na skutek uderzenia część, i nóżkę, czyli fragment, który jest mniej odkształcony. Jeśli



jeszcze nie wiedziałeś, to właśnie powoduje smutny fakt, że mała kulka robi w człowieku dużą dziurę – przy uderzeniu zwiększa się jej powierzchnia. Oczywiście, to w jaki sposób kula będzie grzybowała i jak bardzo, zależy w dużej mierze od przypadku, ale cwani *hombres* i na to znaleźli sposób, mianowicie nacinają oni na krzyż czubek pocisku. To gwarantuje, że przy uderzeniu kula utworzy solidny „kapelusz grzyba” i powstanie naprawdę spora dziura, przez którą – przy odrobinie szczęścia – można ujrzyć sąsiedni stan.

Przejdźmy teraz do najbardziej znanych gnatów na całym Zachodzie, do koltów.

REWOLWERY Z SAMONAPINANIEM I BEZ

„Rewolwery jedno- i dwutaktowe. Jeśli nie jesteś maniakiem uzbrojenia, te terminy pewnie nic ci nie mówią (...)” – oto, co przeczytałem w tej twojej książeczce i przez chwilę zabrakło mi języka w gębie. Muszę sobie łknąć, to mnie uspokoi. Nawet gdybyś był maniakiem uzbrojenia, to owe terminy nic nie będą dla ciebie znaczyły, bowiem... w ogóle nie istnieją. Pewnie takie „muzyczne” metafory wymyślił sobie jakiś *gringo*, którego głowa powinna od dawna pływać w słoiku, a który nie miał zielonego pojęcia o gnatach. Nie ma i nigdy nie było czegoś takiego, jak „rewolwery jedno- i dwutaktowe”.

Tak naprawdę to istnieją rewolwery z samonapinaniem, czyli w twojej książce „dwutaktowe”, i bez samonapinania – „jednotaktowe”. Tak na marginesie, istnieje broń, której zamek działa taktowo – powtarzalne karabiny, ale nie ma to nic wspólnego z samonapinaniem. Chodzi o ruchy zamkiem tłokowo-obrotowym takiej spławy, które należy wykonać, aby oddać kolejny strzał.

Wróćmy jednak do rewolwerów. Zasada ich działania jest opisana w miarę dobrze, ale na wszelki wypadek nieco ją przybliżę. Otóż w broni bez samonapinania trzeba za każdym razem odciągnąć kurek przed strzałem kciukiem – albo jak to robią zawodowcy – drugą ręką (charakterystyczny gest: coś na kształt szybkiego „głaskania” spławy). Aby wystrzelić, wystarczy już tylko lekko ściągnąć spust. Niektórzy obywali się w ogóle bez niego, dzięki czemu szybciej prowadzili ogień – wciskali paluchem cyngiel do oporu, a wtedy do wystrzału wystarcza tylko przesunięcie kurka. Jednak używanie broni bez samonapinania ma wadę – jeśli używasz dwóch spław, strzelasz wolniej, musisz bowiem odwodzić kurki kciukiem, a nie za pomocą drugiej ręki, i tracisz cenny czas.

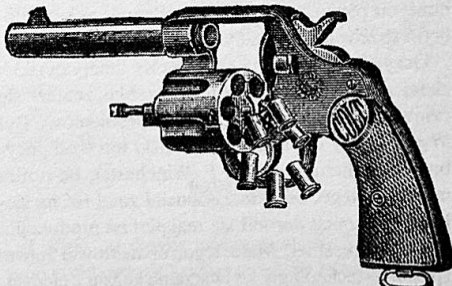
Rewolwery z samonapinaniem mają tę zaletę, iż aby oddać pierwszy strzał, nie musisz odciągać kurka, wystarczy mocniej pociągnąć za spust i nie robić nic więcej (w pierwszej fazie ruchu napinany jest

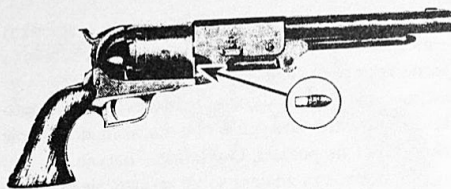
kurek, przy dalszym nacisku uderza on w spłonkę) – możesz wtedy oddać szybszy strzał i wystarczy ci jedna ręka, ale „twardy” spust wpływa niekorzystnie na celność. Zaletą jest to, że możesz strzelać szybko ze spłuw trzymanych w obu dłoniach, dopóki nie skończą ci się pociski. O właśnie – naboje.

Nie wiem, czy zdajesz sobie sprawę, ale pierwsze modele rewolwerów były odprzodowe, jak choćby słynny Colt Walker. Jeśli nie wiesz, jak wygląda ten gnat, przyjrzyj się uważnie okładce twojej książeczki. Truposz ściska w obu łapach odprzodowe, kapiszonowe kolt, w których konstrukcji pomagał pulkownik Walker (no, może ilustracja nie jest najlepsza i rewolwer wygląda na połączenie Colta Patersona z Walkerem, niemniej jednak pokazuje najważniejsze szczegóły).

Chcąc załadować rewolwer, należało od przodu bębna wsadzić „nabój”, czyli ładunek prochowy zawinięty w papier albo cienkie płótno i połączony z ołowianym pociskiem, później docisnąć go dźwigniowym pobjocykiem (popatrz na okładkę: to ten metalowy pręt pod lufą – zainstalowany na stałe stempel, służący do dopchnięcia w głąb bębna naboju) i założyć kapiszon na kominki. Dopiero wtedy można było strzelać. Jak widzisz, dzieciaku, z ładowaniem była cała masa roboty. Nabój zespolony powodował skrócenie tego procesu i, co zabawne, zamieniał rewolwer w broń odcylkową, bo wkładało się go do bębna od tyłu.

Obecnie można rozróżnić trzy systemy ładowania rewolwerów i wyrzucania łusek. Pierwszy to zastosowanie odchylnej klapy za bębniem (jeśli oglądałeś „Kowboja z Szanghaju” z Jackie Chanem w roli głównej i przypomnisz sobie końcową strzelaninę w kościele, zauważysz, że czarny charakter był wyposażony właśnie w taką broń i przed ostatecznym pojedynkiem z Royem, pieczołowicie wypychał naboje przez uchyloną klapkę) oraz rozładownika prętowego – czyli pręta, który wybijał łuski z komory bębna. Tak rozładowywany był między innymi Colt Lighting i Navy. Innym sposobem ładowania jest odchylenie bębna i nacisk na rozładownik gwiazdkowy, czyli przechodzący przez os





bębena pręt, który wysuwał łuski. Jeszcze inną metodą jest „łamany” szkielet rewolweru – lufa wraz z bębem wychylała się w dół na zawiasie, a rozładownik gwiazdowy jednocześnie wysuwał łuski ze wszystkich komór (w taką broń wyposażony był Roy podczas pojedynku w tym samym filmie).

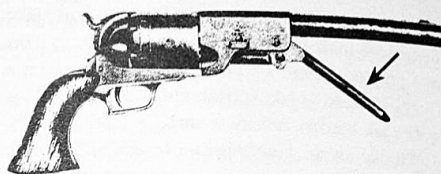
Widzę, że się zdecydowałeś, a zatem Colt Peace-maker? Dobry wybór, jedyne \$18,99 za spluwę i pudełko amunicji.

Stój, dzieciaku, owszem, masz już gnata, którym możesz pukać do nieprzyjaciół stojących niedaleko, ale pomyśl, co się stanie, gdy *gringo*, który gwizd-
nął ci worek z dolicami, jest czterysta jardów dalej?

KARABINY I KARABINKI

Najprostszą konstrukcją, dzięki której możesz sprzątnąć przeciwnika z większego dystansu, samym nie będąc widzianym, jest karabin czy też karabinek jednostrzałowy. Karabinek Halla, Remingtona, karabinek Springfielda używany przez chłopaków z 7. Pułku pod Little Big Horn, czy karabinek Sharpa, cała masa dobrej, celnej broni, mającej tylko jedną, jedy-
ną wadę. Aby ponownie wystrzelić, należało wywalić łuskę, włożyć nowy pocisk i dalej grzeć do wroga, który w tym czasie mógł przebiec kilka metrów albo przegalopować kilkanaście. Wszystko było w porządku, jeśli uciekał, ale znacznie gorzej, gdy pędził prosto na ciebie razem z tuzinem podobnie pomalowanych i wkurzonych kolesi, machających na dodatek tomahawkami. W takich chwilach człowiek chciałby, aby ta cholerna spluwa miała więcej niż jeden pocisk w magazynku. Pierwszym rozwiązaniem były karabinki rewolwerowe, na przykład broni systemu Colta z 1855 roku – całkiem porządna i przyjęta z entuzjazmem konstrukcja, ale pomagająca, gdy wrogów było mniej niż pięciu, zakładając, rzecz jasna, że jesteś dobrym strzelcem i za każdym razem trafiasz celnie.

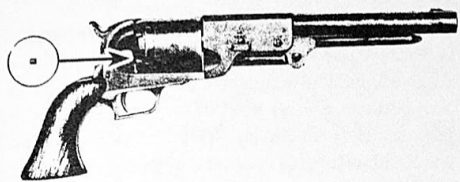
Oczywiście podobna sytuacja na amerykańskiej ziemi nie mogła trwać długo. Szybko znalazł się człowiek, który zaradził palącemu problemowi. Był to gość, który uosabiał amerykański mit – od pucybuta do milionera. Oliver F. Winchester, bo o nim mówię, kolego, od dziecka musiał zarabiać na siebie, aż w końcu dorobił się majątku na produkcji... konfekcji męskiej. Mało tego, opatentował nawet sposób na technologię wytwarzania koszul z elementów prefabrykowanych. W każdym razie w 1855 ro-



ku zainwestował w produkcję broni, a konkretniej – wykupił udziały w holdingu, który przejął firmę produkującą pistolety i karabinki powtarzalne o nazwie Vulcanic. Pomysłodawcą broni był facet nazwiskiem Hunt, etatowy wynalazca – wymyślił między innymi agrafkę i maszynę do szycia (*Szalony, czy co? – Cierzy*). Łebski gość, nieprawdaz? Wyróżniającą cechą pochodzącą z 1849 roku konstrukcji Hunta, a później jej rozwinięć dokonywanych kolejno przez panów Jenningsa, Smitha, Wessona, Hicksa, Henry'ego i, na końcu, Kinga, był magazynek rurowy umieszczony równolegle pod lufą broni. Pierwsze karabinki powtarzalne były bronią zawodną, zacinającą się, zdarzały się więc eksplozje naboju w magazynkach. Mimo że wzbudzały one spore zainteresowanie i były powszechnie podziwiane, nie zdobyły jednak większej popularności. A już w tym czasie miały możliwość oddania do 30 strzałów w ciągu minuty. Takiej wydajności ogniowej w 1855 roku nie miała żadna inna broń. Nie zmienia to faktu, że w dwa lata później firma zbankrutowała.

Pierwsza przygoda Winchestera z bronią zakończyła się porażką, jednak miał nosa. Postanowił ponownie zainwestować i wykupił masę upadłościową firmy. Zatrudnił również jednego z lepszych rusznikarzy, Benjamin T. Henry'ego, który już w rok później opracował nowy nabój (.40 Flat Henry), a w 1860 opatentował spluwę nazwaną od jego nazwiska karabinkiem Henry'ego. Gwierę charakteryzowała dźwignia służąca do uruchamiania mechanizmów broni (kabłąk, w którym swobodnie mieściły się trzy palce) i magazynek rurowy mieszczący 15 naboju. Produkcja ruszyła w 1862, a – jak pewnie pamiętasz – zbiegło się to w czasie z wybuchem wojny secesyjnej, co spowodowało gwałtowny wzrost zapotrzebowania na broń. Walczący po obu stronach żołnierze byli wyposażeni w proste, tanie i sprawdzone konstrukcje jednostrzałowe, ale po jakimś czasie zaopatrywali się na własną rękę w broń powtarzalną, którą szybko nauczyli się cenić.

Na rynku dostępne były wówczas dwa modele karabinów powtarzalnych – tzw. *repetierów* – konstrukcja Henry'ego i karabinek Spencera (a nie szlucer Spencera, jak twierdzi twoja książka), w którego umieszczonym w kolbie magazynku mieściło się tylko siedem naboju. Podczas wojny karabinek Henry'ego okazał się znacznie lepszy niż produkt konkurencji. Niestety, Ben w 1865 roku opuścił firmę



Winchestera, ale ten w krótkim czasie znalazł zastępcę – nowego konstruktora, Nelsona Kinga, który w 1866 opatentował broń, o jakiej na pewno słyszałeś, stała się bowiem obok Colta symbolem Zachodu: Winchester Model 1866.

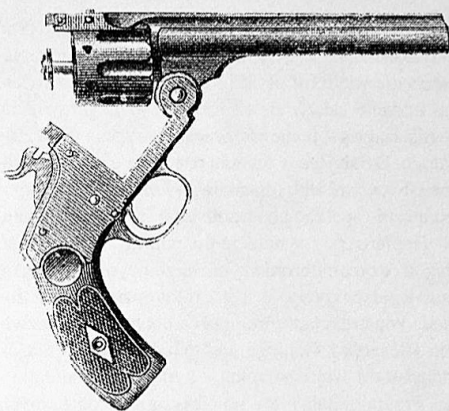
Karabinek Henry'ego miał kilka wad, które zostały poprawione w konstrukcji Kinga. Można było ładować pojedyncze naboje i uzupełniać zawartość magazynka, który przestał być demontowany do ładowania, a stał się integralną częścią spłuwu. Zlikwidowano również szczelinę, przez którą do środka dostawały się zanieczyszczenia, powodujące zacinalanie się broni, dodano krótkie drewniane łożo, podwyższające komfort używania. Widzę, chłopcze, że oczy załśniły ci się na sam jego widok, ale pozwól, że przedstawię ci najciekawszą, klasyczną konstrukcję pochodzącą z fabryki Winchester Repeating Arms Company – Winchestera Model 1873. Różniła się od poprzednika nowym nabojem .44-40 WCF była pierwszą bronią przystosowaną do strzelania nabojem centralnego zapłonu i to dużo silniejszym niż wcześniej używany .44 Flat Henry, co znacznie poprawiło jej osiągi. Warto też wiedzieć, że wymusiło to zmianę komory zamkowej z mosiężnej na stalową. Broń jest znana również i w Europie, używali jej Francuzi w konflikcie z Prusami w 1871 i parę miesięcy temu w wojnie rosyjsko-tureckiej, gdzie winchestery okazały się morderczo skuteczne.

No dobrze, wiesz już co robić, gdy jakiś skunks jest daleko od ciebie, ale czasem się zdarza, że śmierdzący *gringo* podejdzie bardzo blisko...

STRZELBY ŚRUTOWE

Najprostszą, a jednocześnie najskuteczniejszą bronią do walki na niewielkich dystansach jest śrutówka. Poradzi z nią sobie nawet taki żółtodziób jak ty, choćby była to pierwsza spłuka, jaką kiedykolwiek wziął do rąk. Nie wymaga dokładnego celowania: chmura śrucin – ołowianych kulek kilkumilimetrowej średnicy – zdmuchnie każdego, kto będzie na tyle głupi, aby stanąć po niewłaściwej stronie lufy w chwili, gdy będziesz strzelał. Oczywiście poza śrutem można korzystać również z pocisków kulowych. Wadą strzelb śrutowych jest ich zasięg i celność – w końcu to broń gładkolufowa.

Jeszcze jedno – określenie kalibru śrutówek. Pewnie jesteś przyzwyczajony, że kaliber spłuki podaje



je się w jednostkach długości: w calach, a na Starym Łądzie w milimetrach. Jest to liczba określająca najmniejszą wewnętrzną średnicę przewodu lufy, ale taki sposób dotyczy jedynie broni o lufach gwintowanych. W przypadku broni gładkolufowej używa się pojęcia wagomiaru (ang. *gauge*). W skrócie, młody, jest to liczba pocisków kulistych, które można odlać z jednego funta angielskiego ołowiu tak, aby średnica każdego z nich odpowiadała średnicy przewodu danej lufy.

Brzmi trochę dziwnie? Spróbuję ci pokazać na przykładzie. Przypuśćmy, że twoja strzelba ma kaliber 12. To znaczy, że z jednego funta ołowiu wykonano 12 kul, które dokładnie pasują do danej lufy. Pamiętaj: ta liczba nie określa liczby śrucin w pojedynczym naboju. Zauważ, że im wyższa jest liczba określająca wagomiar, tym kul jest więcej, a – co za tym idzie – mają mniejszą średnicę, czyli kaliber jest mniejszy. Tym samym średnicę przewodu lufy niż 12 czy 10. Abyś miał, młody, jakieś porównanie między wagomiarą a średnicą, musisz wiedzieć, że rzeczywiste przewody luf gładkich historycznie kształtowały się w wielu krajach niejednakowo i, na przykład, dla wagomiaru 12 wynoszą 18,2-18,7 mm, dla 16 – 16,8-17,2 mm, a dla 20 – 15,8-16,2 mm. Największy wagomiar, jaki znam dla broni gładkolufowej, wynosi 4. Jej średnica to ponad 20 mm, a jest to górna granica kalibru broni strzeleckiej, później zaczyna się artyleria – działka, haubice i tak dalej. Nie chcesz wiedzieć, co robi z człowiekiem pocisk wystrzelony z takiej armaty.

Wiesz już jak sobie poradzić z kilkoma przeciwnikami, ale co zrobisz, gdy będzie ich dużo za dużo?

GATLINGI

Ludzie od dawna zastanawiali się jak stworzyć broń szybkostrzelną, która mogłaby zasypywać przeciwnika prawdziwym gradem kul. Karabiny odprzo-

dowe niespecjalnie nadawały się do użycia jako broń szybkostrzelna, choć jednym z pomysłów było umieszczenie wielu luf obok lub nad sobą. Umożliwiało to oddanie salwy, ale niemożliwe było utrzymanie ognia ciągłego, ponieważ proces ładowania trwał zbyt długo. Działające w oparciu o tę zasadę działka zwane salwowymi albo organkowymi można jeszcze sporadycznie spotkać po stronie Unii czy Konfederacji.

Dopiero po wynalezieniu naboju zespolonego przed twórcami broni szybkostrzelnej otworzyły się nowe perspektywy. W 1862 roku opatentowana została konstrukcja, której nazwa pochodzi od nazwiska Richarda J. Gatlinga. Jest to najskuteczniejsza jak dotąd broń szybkostrzelna – kartaczownica Gatlinga. Przypominała nieco powiększoną do ogromnych rozmiarów pieprzniczkę. Kartaczownica wyposażona była w wiązkę obrotowych luf – w zależności od typu w liczbie od sześciu do dziewięciu – napędzanych ręcznie. Szybkostrzelność zależała od prędkości kręcenia korbką przez strzelca, ale trzeba przyznać, że niektóre modele wystrzeliwały do 1200 pocisków na minutę. Można było naszpikować wroga ołowiem, niezależnie od tego, czy był sam, czy miał ze sobą trzy setki kumpli.

Pierwsze wersje gatlingów były ciężką, nieporęczną bronią, umieszczaną na trójnogach lub na łożach kołowych, takich samych, jakie miały armaty. Odkąd za ich tworzenie zabrali się tabuny szalonych

naukowców, rozmiary broni znacznie się zmniejszyły, zaczęły powstawać dziesiątki modeli karabinów, a nawet pistoletów opartych na pomysłach Gatlinga. Nie potrafię opisać wszystkich tych konstrukcji, gdyż szaleńcy niechętnie dzielą się wiedzą, a panowie Smith i Robards bacznie strzegą swych tajemnic. Niemniej zasada działania pozostaje wciąż ta sama, co najwyżej ręczny napęd jest zastępowany przez silnik parowy. Nie mam w sprzedaży żadnego karabinu gatlinga, będą musiały ci wystarczyć bardziej tradycyjne modele broni.

...

No, chłopcze, widzę, że jesteś już solidnie zaopatrzony i – mam nadzieję – zadowolony z wyjaśnień. Gdybyś chciał jeszcze kiedyś zajrzeć, to zapraszam serdecznie. Dlaczego przyglądasz mi się tak dziwnie? Dziura w piersi? Cholera, rozpięła mi się koszula... To nic, stara rana, nie ma czego się bać, została po niej... duża blizna. Odłóż spulnę, hej, co ty robisz, zwariowałeś dzieciaku?! Nie strzel...

Bibliografia

„Encyklopedia Broni” pod redakcją Dawida Hardinga
„Brygady antyterrorystyczne” Stanisław Kochański
„Koszule i Karabiny” Andrzej Subocz, MMS Komandos



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

Bezpośredni importer i dystrybutor

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

POSIADAMY W CIĄGŁEJ SPRZEDAŻY GRY:

karciane



bitewne



RPG



planszowe



**WIELKA PROMOCJA!!!
GRY WARZONE**

Nasze sklepy:

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

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

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

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

Willi Szekspir

MCBETH

DRAMAT WIELOAKTOWY DO MARTWYCH ZIEM

z ichniego na nasz przełożył Michał Sołtysiak

Witajcie, gringo!

Zapewne moje miano kojarzy się Wam z pewnym przeklętym „Five ‘o’clockiem”. Mylicie się – oprócz daty urodzenia wszystko nas różni. Historię, którą chcę Wam opowiedzieć, wymyśliłem sam i wszelkie podobieństwo do grafomanii owego Angola jest przypadkowe. Nie miał on jaj i moje opowieści wydałyby mu się tak straszne, iż jego koronkowe brytyjskie gacie szybko przesiąkłyby smrodem tchórza. Bo czego można wymagać od szmaciarza, który niczym jakaś lady nosi parasol w deszczu i zajmuje się krykietem? Ale dość już o Williamie. Przejdźmy do rzeczy. Trzeba wam opisać skrót całej historii, bo inaczej wasze kaprawe oczyska w życiu nie spojrzą dalej.

PROLOG

Posłuchajcie mnie, bo nie będę powtarzał. Zdarzyła się ta historia niedawno, na Ziemiach Spomych, w małej dolinie opodal kopalni srebra niejakiego Seana Connerego – wrednego dinero i rozpustnika. Mieścina nazywała się Inverness i była kolonią założoną przez szkockich górników na początku naszego wieku. Miała kościół, saloon, starego szeryfa, kilka przechodzonych dziwek i atmosferę jak z puszki z fasolą. Świetne miejsce, aby się zestarzeć i umrzeć we własnym łóżku, z parą własnych butów pod nim. Jednak nawet w tak mdłej „zupie” zdarza się odrobina pieprzu pod postacią kilku żądnych wrażeń sukinsynów.

Na przykład taki McBeth i jego żoneczka – niby cicha woda, a za uszami diabeł im siedział. No więc ta parka kropnęła szeryfa i zaczęła się cała zabawa. Ale to nie wszyscy ostrzy goście, którzy wystąpią dziś na scenie. Mam dla Was, maminsynki, kilka niespodzianek, które spowodują, że wasze nadopiekuńcze matki będą miały stopy brudnych gaci do prania. Wiecie wszak, jak to zwykle bywa. Zaczyna się niewinnie od śmierci szeryfa, a kończy apokalipsą. W Inverness było podobnie. To tak pokrótce, abyście zrozumieli, o co w tym całym bajzlu chodzi. Teraz szczegóły, przeznaczone tylko dla Szeryfa – reszta wynocha albo poczęstujcie ołowiem!

MIEJSCE AKCJI:

MIASTECZKO INVERNESS

(Poziom Strachu 2, ale będzie wzrastać)

Miasteczko założono w pierwszej połowie naszego wieku, w sympatycznej górskiej dolinie. Jego założycielami była banda szkockich górników, upadłych szlachciców i innego „mac-owego” narodu. W okolicy znaleziono całkiem przyzwoitą żyłę srebra, no i Connerowie założyli kopalnię („Za co?” – do dziś wszyscy się zastanawiają, bo po przybyciu dziad obecnego Seana Connery był takim samym gołodupcem jak inni. Podobno miał jakieś ukryte złoto – jak mówił – ale mało kto w to wierzył. Obecnie to jednak stara historia i nikt się tym poważnie nie zajmuje).

W kopalni zatrudnienie znaleźli wszyscy mężczyźni z miasta i jakoś to szło do dnia dzisiejszego. Facce wydobywali srebro, Connerowie nim handlowali i było „w porządku”. Connerowie płacili dobrze, nie ciemnieżyli pracowników. Ba, dbali o ich zdrowie i spokój, jakby chcieli się usprawiedliwić, dlaczego to oni są dinero, a inni muszą u nich pracować. W międzyczasie przybyły Trzy Siostrzyczki, założyły burdel i saloon, więc czego chcieć więcej? Sie-lanka, mówię, nudy na pudy.

Dziś miasto składa się jak na samym początku z jednej głównej ulicy, na której koncentruje się życie, i domów na zboczach doliny. Liczy około 500 dusz i cechuje je nieustający marazm – czego jednak wymagać od górników? Na jednym jego końcu wznosi się kościół, gdzie co niedzielę ksiądz McCloud wygłasza kazanie o rozpuszczeniu. Na drugim końcu jest burdelu



„Trzech Siostrzyczek”, gdzie po owej mszy wszyscy faceci idą się zabawić. Burdel pełni także rolę hotelu i saloonu. Jest jedynym dwupiętrowym budynkiem w Inverness. „Trzy Siostrzyczki” (bo tak się ten przybytek nazywa) zatrudnia kilkanaście naprawdę ładnych, choć lekko przechodzonych panienek. Można się tu napić, pooglądać panienki (i nie tylko) lub spróbować (tylko dla wybrańców) jakiejś bardziej zakazanej rozrywki (np. opium).

Oprócz tego jest gabinet doktora Kildara (ma wiecznie spocone rączki i coś gorliwie obmacuje wszystkich przystojniaków), biuro szeryfa, dwa sklepy wiecznie ze sobą rywalizujące o klientów (oferujące to samo po tych samych cenach), kowal, fryzjer i stacja pocztowa. Kolej jeszcze nie dotarła do miasta, ale już chodzą plotki o tym, że w przyszłości zagwizdże tu parowóz. Kopalnia znajduje się niedaleko południowego wjazdu do miasta i nie jest zbyt duża.

Niedaleko miasteczka znajdują się dwa duże ranca. Pierwsze obok kopalni należy do rodziny Connerych; hodują tam wspaniałe szkockie kuce, tak lubiane przez waźniaków z Pony Express. Rodzina Connery rządzona jest obecnie przez siedemdziesięcioletniego seniora klanu – Seana: gościa twardszego od diamentu i wredniejszego niż Los Diablos. Ma on jednego spadkobiercę – Jasona, ale ten woli bywać w burdelu, niż zajmować się administrowaniem kopalnią. Dom Connerych jest przykładem kamiennej szkockiej solidności, więc wpasowuje się w krajobraz idealnie. Drugie rancho należy do Johna McBetha. Jest skryte w Lesie Birneńskim (las wokół Inverness); tu żyje John i jego żona, Ofelia. Jak na razie los poskąpił im potomka. McBeth hoduje owce wzorem swoich przodków. Jest to skromny dom, ale odkąd McBeth został szeryfem, życie się poprawiło i John myśli już o remoncie.

OSOBY DRAMATU



JOHN MCBETH

John McBeth: Wysoki, szczupły brunet o przeszywającym spojrzeniu. Był drugim zastępcą Duncana. Odkąd został szeryfem, zhardział i wpadł w pychę. Od wielu lat najlepszy strzelec w Inverness. Udziela się społecznie, często bywa u „Trzech Siostrzyczek”. Żona rzuciła na niego czar nietykalskości. A John jest dumny, że ma za małżonkę czarownicę. To naprawdę – jak mówi sobie co rano do lustra – pomaga. **Znamiennie cechy:** Ciosy nie robią na nim wrażenia (rąbniesz go z gnat: zaraz wstanie; odetniesz mu głowę: złapie i nasadzi sobie z powrotem; tylko McDuff może go zranić „na fest”, ale on jest ciągle pijany). **Strzelanie:** strzelba na 6k10.



OFELIA MCBETH

Ofelia McBeth: piękna niczym czarodziejka kobieta o rudych włosach i kociej twarzy. Trzyma się na uboczu, czasem tylko widać ją robiącą zakupy. Nie ma przyjaciół wśród mieszkańców. Dopiero teraz obowiązki żony szeryfa zmuszają ją do częstszych odwiedzin miasteczka. Nie chodzi do kościoła. Mało o niej wiadomo, John przywiózł ją kiedyś z Teksasu, już wtedy była jego żoną. (Naprawdę jest czarownicą, uczennicą Trzech Siostrzyczek. Dopiero uczy się magii, ale już teraz wykazuje niesamowity talent i żądzę potęgi. Ze starymi wiedźmami spotyka się po nocy w lesie. Tam na starym uroczysku odpowiadają swoje rytuały.)

George Duncan: Były szeryf. Obecnie martwy. Był na usługach Connerego. Łamistrajk w kopalni; potrafił obić niepokornych lub profilaktycznie ich zamknąć. Brał równo łapówki od Connerych – szeryfowanie niedaleko kopalni srebra to dochodowy interes. Po za tym nie było czego pilnować; dopiero ostatnio, gdy przywiało kilku dezerterów z frontu, musiał opuścić ciepły hotel i załatwiać sprawy.



MALKOLM DUNCAN

Malkolm Duncan: Syn Georga. Młody gołowąs z gorącą głową. Podejrzewa McBetha, gdyż widział go niedaleko ciała ojca w feralną noc. Obecnie się ukrywa, gdyż ktoś rozpowszechnia plotki, iż to on zabił ojca i przyłączył się do dezerterów napadających na transporty ze srebrem z kopalni.



BANKO LANCE

Banko Lance: Nie żyje, zmarł w zasadzce. Jego ciało nie zostało znalezione. Był zastępcą szeryfa. Z wyglądu – niski blondyn o wrednej szczerzej twarzy. Konkurował z McBethem o tytuł najlepszego strzelca. (Obecnie się wygrzebał i czyha na życie McBetha. Ciekawe czemu?). Nie wiadomo, kto go zabił. Ba, nawet nikt nie wie, że zginął. **Znamiennie cechy:** Specyficzny żywy trup weteran zwany Dreszczowcem, który zachował pamięć i umysł. Jest prawie wygrzebanym, ale z dnia na dzień się psuje, a zamiast manitu w głowie ma żądzę zemsty na zabójcy. Opis w „Dodatku II”.

Fredrick Lance: Syn Banka i pracownik poczty. Telegrafista; typowy urzędnik. W żałobie po śmierci ojca.



ALEX MCDUFF

Alex McDuff: Pijak i weteran wojenny; ciągle leży gdzieś zalany. Podobno widział takie rzeczy, że tylko się zalać. Jego cicha żona zawsze przyjeżdża po niego wozem i zabiera jego pijane zwłoki do domu. Jest brzydki jak grzech. Nigdy nie znalazł swojej matki; oddano go do sierocińca i wykarmiono kozim mlekiem. Żadna kobieta nie chciała karmić takiego paskudztwa. **Znamiennie cechy:** Weteran dziwnego

zachodu, brzydki jak nieszczęście, ciężki nałóg. Jaja na 5k10, strzelanie: strzelby 5k12. Organicznie nie-nawidzi McBetha, ale jakaś odrobina rozsądku mu pozostała i nie obnosi się z tym otwarcie. A wściekłość daje jeszcze jeden powód, by się napić.



HEKATE

Hekate: Czarownica, bestia, potwór; nie do wychłodeżenia. Śmiałkowicie i tak jej nie zobaczą, ale ona gdzieś tam jest i od setek lat pociąga za sznurki. (Jak reszta czarownic z Ameryki uważa, że pracuje dla Szatana.

O Mścicielach nic nie wie).



Trzy Siostrzyczki: Burdelmamy o uśmiechu rekina i skórze rodzynek. Są czarownicami, które raczej uciekną, niż wezmą udział w jakiegokolwiek bójce. Na potrzeby scenariusza uznaj-

my, że mają 5k10 w umiejętnościach społecznych i wszystkie mroczne czarne na 4. Wróżą każdemu same miłe rzeczy, podpuszczając go do paskudnych czynów. Zawsze umieją wejść komuś na ambicję. Nie wiedzą o czarze rzuconym na McBetha. W ich oczach goreje zło – stare zło w starych prukwach.



SEAN CONNERY

Sean Connery: Dinero, właściciel kopalni srebra. Nie pokazuje się w mieście, lecz wiadomo, że na jego usługach jest kilku twardych rewolwerowców. Tak na wszelki

wypadek. Paktuje z Hekate – to ona pożyczyla pieniądze jego przodkowi. Niestety, nic nie wie o jej planach.

AKT I:

ZANIM POSSE

PRZYTELEPIE SWOJE TYŁKI...

Szeryfie, zapewne rządysz na Martwych Ziemiach już jakiś czas. Poznałeś je, polubiłeś, a Twoja posse zostawiła już za sobą kilku sztywniaków sześć stóp pod ziemią. Nadszedł jednak czas, gdy trzeba sięgnąć do klasyki i dać pracę nie tylko chętnym szybko chwycić za pukawki rączkom, ale też temu, co mają między uszami i co szumnie nazywają mózgowicą. W tej historii Twoje głęby będą musiały myśleć – inaczej czeka ich piwo u Abrahama.

Scenariusz ten przeznaczony jest dla dowolnej liczby samobójców (czyt.: bohaterów graczy) o dowolnym stopniu zaawansowania. Ważne jest tylko to, że jeden z nich musiał wychowywać się na Ziemiach Spomych w domu szeryfa Inverness – Georga Duncana. Duncan mógł być jego dziadkiem/stryjem/rodziną/przyjacielem rodziny itd. Bohater nie musiał tu spędzić całego zafajdanego pacholectwa. Wystarczy,

że był tu kiedyś na rok lub dwa i wspomina ten okres z rozrzewnieniem na pysku. Ważne jest, aby któryś z Twoich herosów miał Duncana w swej historii i pałał do niego cieplejszym uczuciem. W końcu muszą być jakieś podstawy do zemsty gdy dostanie telegram, że mu rodzinę zabili.

Ta zniewaga krwi wymaga, na koń więc. Jak nie będzie się niewiedzącnik kwapił do tego zbożnego uczynku, a jego kumple do pomocy, to zawsze w liście zawiadamiającym o śmierci byłego szeryfa Inverness może być wzmianka o nieokreślonym spadku dla mściciela. Pazernie głęby pójdą w to jak w dym, inaczej co z nich za twardejce.

Czas jednak wytumaczyć, o co tak naprawdę chodzi. I dlaczego to śledztwo jest inne niż wszystkie. Bo jest! Zaczniemy od Salem, powiedzmy: od drugiej połowy XVII wieku. Wtedy nasi wspaniali przodkowie – w ramach ocieplania stosunków – przypalali wiedźmy w hurtowych ilościach. A że to było w czasach, kiedy nawet jeszcze żaden cybał nie pomyślał o niepodległości i whisky, to spartolili robotę i spalili nie te co trzeba. Tym puszczoneym z dymem też się należało, ale takiej dziwki jak Hekate, Trzech Siostrzyczek i jeszcze kilku innych – nie spopieliłi. A wspomniane żoltyz uciekły, jak szczyry wpęzły do kryjówek i knuły co by tu komu krzywdę zrobić. No i wykombinowały: będą zwodzić ludzi na manowce (nowość, co kuma?).

Hekate szlajała się po Równinach, a Trzy Siostrzyczki osiadły w świeżo powstałym Inverness i założyły burdel. Odwiedzała je czasem Hekate i wspólnie planowały zgubę ludzkości.

Trzy Siostrzyczki w burdelu wprowadziły nową atrakcję: wróżą wszystkim klientom przyszłość i opowiadają im o rzeczach ukrytych (takich jak niewierność współników, żon itd.). Zawsze są to przepowiednie pozytywne lub takie, które wywołają największe zamieszanie w mieście.

Ostatnimi czasy pojawił się jednak pewien problem. Szeryf i Banko zaczęli coś podejrzewać względem czarownic. Zobaczyli je przypadkowo na uroczysku podczas dziwnej ceremonii z krwią czarnego koguta na twarzach i złapali je na handlu opium. Trzeba się było ich pozbyć. Wywróżyły więc McBethowi, że zostanie szeryfem i że żona przyprawia mu rogi. A że facetowi nie chciało się czekać... Wziął sprawę w swoje ręce i się zaczął.

Żona McBetha – jak to zwykle z babami bywa – była z czarownicami w zmwowie. McBethowi na pytanie o to „czy była mu wierna” powiedziała, że Banko i Duncan ją zgwałcili i zastraszyli. Kilka uronionych łez i McBeth, „ślepy” z wściekłości, obiecał krwawą zemstę. Żoneczka zaś mu pomogła, wykapała go w rosie o północy na uroczysku i odtąd był niezwykczony. Jakoś fakt, że ma żonusię-wiedźmę,

nie zrobił na nim wrażenia. Potrzebowali jednak trześciogo do rytuału. Traf chciał, że jedyną osobą, która się napatoczyła, był pijany McDuff. Ofelia wplotła go w zakłęcie wzmacniając je odrobiną madduffowej krwi. Odtąd tylko McDuff będzie potrafił zgłaździć McBetha. (Opis ceremonii w „Dodatku I”).

Dodatkowo jeszcze Hekate ściągnęła kilku dezertorów do rabowania kopalni. Duncan poprosił McBetha o pomoc w rozgromieniu bandy (pewnego dnia obudził się rano z takim fajowym pomysłem we łbie) i dał mu posadę zastępcy szeryfa. Potem – wraz z chłopakami Connerego, Bankiem i Johnem – rozgromili bandę. Jednak później, podczas spotkania nocą w lesie, McBeth zabił Duncana i Banko, a winę zwał na bandytów. Traf chciał, że widział to pijany McDuff. Uznał to jednak za zwidy i dopiero po fakcie zaczął coś podejrzewać. Siedzi jednak cicho, bo a nuż trafi go jakaś zabłąkana kulka. McBeth zaś wybrano szeryfem i wszystko wróciło do normy. Siostrzyczki rozpowszechniły plotkę, że to syn szeryfa zabił obu. Malkolm uciekł. McBeth zaś śpi spokojnie. Czarownice mają swego szeryfa, a McBeth posiadł w końcu władzę i cieszy się nią jak głupi. Wyśłał list gończy za Malkolmem i cacy.

Minął miesiąc od czasu, gdy Duncan spoczął pod ziemią. Ofelia M. popadła jednak po swoim rytuale w samozachwyt (podjudzany zresztą przez sny – Mściciele też się włączyli, a co?) i pokłóciła się z Siostrzyczkami. Do otwartego konfliktu między czarownicami może dojść w każdej chwili. W tym momencie do Inverness przybywa posse... Będą musieli dowiedzieć się wielu rzeczy od osób, z których większość będzie chciała ich zabić lub co najmniej – darczy szacunkiem należnym kupie tajna.

Nie napiszę ile sztonów za każdy etap, bo w końcu to Szeryf prowadzący ten dramat rządzi i to on decyduje kto i za co dostanie (np. kulkę w łeb) i szton-legendę... pośmiertnie.

AKT II

INVERNESS WITA, ŚMĘTARZ CZEKA...

Czas zacząć. Jeden z twoich patałachów otrzymuje telegram, że mu rodzinę zabili, a dokładnie: wuja/stryja/dziadka Georga Duncana. Powinien się wściec. Bo co to, kurna, za obyczaje, kumpli za fraki (sorry, brudne szmaty w stylu poncho) i hajda do Inverness mścić się za zakatrupienie rodziny. Traf chciał, że dojadą tam miesiąc po zająściach opisanych w poprzednim akcie. McBeth się już urządził na posadce, McDuff wrócił do zapijania się na śmierć, a życie – do normy.

Jako rozbiegówkę proponuje mała scysję w salonie, np. kontra kilku dezertorów, którzy przez

przypadek podsłuchają treść wiadomości o śmierci szeryfa Inverness i bez żenady zaczęła wesoło popijać za zdrowie zabójców kolejnego stróża prawa. Posse powinni nauczyć ich dobrych manier – że nie mówi się źle o zmarłych każdy wie, nie? Dobra strzelanina i bójka na początek od razu rozrusza posse.

Bohaterowie dotarli do Inverness. Pijusy zapewne – jak zwykle – od razu skierują się do saloonu Trzech Siostrzyczek. Tym bardziej, że to jedyny taki przybytek w mieście. Tam barman na ich pytanie o śmierć poprzedniego szeryfa odpowie im, że zabili go bandyci w zмовie ze zbuntowanym synem, już ojcobójcą, który uciekł zapewne na Zachód. No, teraz jeśli są kretynami i leniwcami syberyjskimi to stwierdzą, że wszystko jasne i nic tu po nich. Przy wejściu jednak zaczepi ich pijany McDuff, który stwierdzi, że on wie kto zabił szeryfa i nie byli to wcale pistoleros. Niestety, nie zdąży powiedzieć, gdyż jego żołądek da o sobie znać. Ubrudzi nieco naszych hombres, po czym straci przytomność. Jeśli postacie graczy zdecydują się wyciągnąć od niego informacje nieco brutalniej, do saloonu wkroczy McBeth wraz z kilkoma twardzielami z kopalni. Rozbroi całą grupę i zagrozi im aresztem oraz resocjalizacją w kopalni. Nie może? No co Ty, Connery i McBeth mogą wszystko.

Przeprosi posse za McDuffa, potem odda im broń i przez żęby poradzi nie sprawiać kłopotów w przyszłości. To pierwsze spotkanie z McBethem powinno być dla małych mózdków Twoich hombres lekcją, że nowy szeryf to kawał twardziela bez skrupułów. Teraz zadanie dla graczy, którzy pewnie już kojarzą treść dramatu. Muszą jednak tak grać, jakby nie znali „Makbeta”.

Teraz chwila niepewności – bohaterowie łążą po mieście w poszukiwaniu plotek i informacji. Mogą się pytać każdego, ale dopiero Siostrzyczki są w stanie naprowadzić ich na odpowiedni trop. Pomysłów



Tomasz Piernowski

jest kilka, ja podam tylko te podstawowe odpowiedzi na pytanie – kto kropnął szeryfa? Znajdziecie je zebrane w ramce obok.

Takie pytania pewnie wzbudzą niepokój i posse powinna kilka razy otrzeć się o bijatykę. Ludzie Connerych są wszędzie i tylko czekają, aby komuś obić twarz za obrażanie ich szefa. Wszystko należy tak rozegrać, by chłopaki uznali, że to Connery kropnął Duncana i to na nim powinni się zemścić. Dopiero gdy po raz drugi spotkają McDuffa, ten otrząśnie się z pijackiej „pomrocności” i przeprosi ich za „poprzedni prezent”. Opowie im jak widział McBetha strzelającego do szeryfa i Banka w Lesie Bimeńskim. Był wprawdzie wtedy odrobinę na „gazie”, ale co tam, swoje widział. Stwierdzi, że już jutro pomoże im zabić McBetha i z krwiozerczym uśmiechem na nieogolonym pysku opowie im, jak planuje „w bardzo bolesny sposób” wysłać obecnego szeryfa do Kariny Wiecznych Łowów. Potem zaprosi śmialków na wspólne picie do upadłego – oni stawiają.

Bohaterowie powinni ze dwa dni spędzić na doszukiwaniu się kto zabił Duncana. Dopiero po tym czasie przypaleta się McDuff. Na razie muszą uznać, że oprócz tytułu, ta przgoda nie ma nic wspólnego z „brytylskim dramatem”. No i powinni mieć okazję na kilka ostrzejszych scysji. W końcu cmentarz czeka, a to jest dramat. Akcja więc też powinna być dramatyczna.

AKT III:

PORUSZYŁY LAS, WSTRZĄSNĘŁY ZIEMIĄ

Jest super. W nocy po tym, jak McDuff opowie im co widział, bohaterowie zobaczą kilka rzeczy:

Pożar w „Trzech Siostrzyczkach” – najpierw usłyszą kłótnie między staruchami a przepiękną rudą kobietą (Ofelią McBeth – zobaczą tylko jej włosy, nie rozpoznają twarzy). Nie rozumieją słów, no może: „Ty suko!” i „Wy stare jędze!”. Potem z jasnego nieba w burdel uderzy grom i ratuj się kto może. Poziom Strachu w miasteczku sięgnie trzech. Ogień da się szybko ugasić, a Siostrzyczki w twarz będą kłamać, że to jakiś pierdzielony klient rozbił po pijaku lampę. Straty będą bardzo małe.

Ktoś będzie chciał zabić szeryfa. Jakiś ciemny kształt strzeli zza węgła do McBetha, ale nie trafi, choć po Trudnym teście *Spostrzegawczości* można zauważyć dziurę w koszu szeryfa na wysokości piersi. Potem duch ucieknie, McBeth zaś stwierdzi, że zabili jednego szeryfa, a teraz pewnie ci sami chcą zabić drugiego i proponuje pościć za strzelcem. Wszyscy – już rozbudzeni – rozbiegną się po okolicy i dojdzie do kilku przypadkowych postrzałów. Posse zaś, jeśli nie ruszy się z miejsca, zacznie cierpieć

Sean Connery: Uznał, że Duncan chce za dużo za ochronę jego interesów. Tak odpowiedzą zazdrośni o pozycję Connerych. Rzeczywiście, prawdą jest, że Duncan ostatnio zbyt otwarcie domagał się profitów z kopalni i opłat za temperowanie poszczególnych niezadowolonych z pracy.

Pistoleros: Kumple tych, których Duncan, Banko i McBeth wysłali na tamten świat pod zarzutem planowania napadów na transporty z kopalni (to się nazywało „prewencja”).

Malcolm Duncan: „Się gówniarz pokłócił z ojcem i kropnął starego”, a potem uciekł z opisanymi powyżej. Malcolm obecnie ukrywa się na starej farmie za miastem, a żarcie dowozi mu McDuff, w rzadkich chwilach trzeźwości.

Potwór z Inverness: Ci co mieli babki z Loch Ness wspominają, że słyszeli o potworze w jeziorze niedaleko miasta. To on na pewno zatłukł szeryfa (ciało szeryfa znaleziono z dziurą po kuli w plecach, ale to nie wyklucza dla niektórych potwora. Wymyśl jakieś beznadziejne wytłumaczenie o długim pazurze lub kle potwora).

Banko: Znikł w noc zabójstwa szeryfa. No cóż, wygrzebał się i teraz knuje gdzieś zemstę na McBethcie. Syn Banka nic nie wie o ojcu, gdyż nie widział go od feralnej nocy. Ale – jak wspomni – w ową noc obudziło go pękające lustro w domu. Samo z siebie, jakby chciało coś powiedzieć...

McBeth: W ostateczności – byli dobrymi kumplami z szeryfem. No, ale to on najwięcej zyskał. Zbieg okoliczności? Ta plotka powinna dojść do posse jako ostatnia i to wygłoszona przez jakiegoś pijaka, Chińczyka lub innego patałacha.

na dziwne telepiące dreszcze. Dokładnie za nimi ukrył się Banko (obecnie dreszczowiec pragnący zabić McBetha). Bohaterowie mogą go zauważyć, jak będzie się oddalał w cień. Nie dogonią go. Do końca scenariusza Banko będzie się czaił i straszył wszystkich swoją obecnością, próbując co rusz wysłać McBetha na tamten świat.

Śmialkowie będą cały czas mieć wrażenie jakby drzewa się ruszały i pelżyły powolutku w kierunku domu. Co jakiś czas postacie gracie będą mieć przykre wrażenie, że ten czy tamten zagajnik tu nie stał albo znajdował się bliżej. Czy też, że jakieś drzewko, o które się oparli, cofnęło się nieco.

Tak naprawdę Siostrzyczki pokłócili się z Ofelią McBeth i zaczęły animować las za pomocą dziwacznych rytuałów. Na potrzeby systemu uznać można, iż las początkowo posuwa się z szybkością 4 metrów



na dobę (a robi to tylko nocą). Sunie i w pewnym momencie (za kilkanaście dni) zmiążdży ranczo McBetha, napierając na nie ścianą drzew i grzebiąc je pod korzeniami.

Ranek będzie równie przyjemny. Do miasta przytelepie się osmolony McDuff z licznymi poparzeniami (o dziwo, trzeźwy) i opowie, jak ktoś podpalił mu dom. Zginęła jego żona i syn. Przeżył, bo wyszedł sprawdzić, kto się kręci w jego obejściu i ktoś go ogłuszył. Widział, choć nie da głowy, kobiecy kształt. Gdy się obudził, znalazł tylko spopielone ciała bliskich.

Wyjaśnienie jest proste: była kłótnia rodzinna u McBethów i Ofelia, aby pokazać, kto tu rządzi, podpaliła dom McDuffa. Chciała tym udowodnić, że jej radosny mężulek w każdej chwili może stracić swoją nietykalność. No i pokazała. McDuff, jak powie spytany, miał sen i wie kto jest winien wszystkiemu złu w mieście. Niestety, na razie nie ma ochoty z nikim gadać. Pójdzie się zapić na śmierć. Niestety, nie uda mu się to – wcześniej padnie ze zmęczenia i zostanie wyrzucony na kupę gnoju w stajni przy saloonie.

Kolejne wydarzenie to śmierć lady McBeth. Posse spotka ją, gdy kobieta będzie udawać się na zakupy. Być może zaczęła mieć wobec niej jakieś podejrzenia. Niestety, chwilę po jej ujrzeniu damulka stanie bez powodu w płomieniach i z krzykiem przemieni się w kupkę prochu (teściak *jaj* na 8 albo i 9).

Do miasta dojadą też szukający zwady pistoleros. Chcą zemścić się za swoich kumpli, co to ich McBeth obwiesił. Traf sprawi, że uznają posse – jako nowych – za oddziały, które szeryf sprowadził, i najpierw z nimi postarają się skończyć. Są słabi i podpici, ale siekać umieją. Cóż, w tym mieście jest już na pewno kilku

życziwych postaciom graczy gringo, którzy szepnęli pistoleros kilka ciepłych plotek. Ważne, aby posse miała zajęcia do wieczora, kiedy to ziemia zacznie się ruszać. Las Birmeński wyciągnie korzenie, przygotowując się na finał. Nadejdzie noc – czas, żeby postacie graczy poszły w kimę. No cóż, poprzednia doba była dla nich zapewne bardzo mecząca.

AKT IV

LEŻY MCBETH, LEŻY I WIJE SIĘ W BÓLU...

W nocy osobie najbliższej związanej z Duncanem przyśni się szeryf i – jak to zwykle w snach bywa – będzie coś bredził od rzeczy i w dodatku wierszem. „Stanie w ciemnościach, a za nim ognie piekielne przygrzywać mu będą i głosem chrapliwym, lecz mocnym, zacznie deklamować”:

*Człowiecze, bądź mężny, nieugięty srogi,
Gardź siłą ludzką i skrytym wrogi,
Z tych bowiem, których karmiła kobieta,
Nikt potężny nie zmoże McBetha.
Bądź jak ten lew śmiały, dumny, przedsiębiorczy;
Nie tknie McBetha żaden cios morderczy,
Póki las Birnam ku Dunzyńskiemu
Wzgórzu nie pójdzie walczyć przeciw niemu*.*

Strasliwie będzie wyglądał tknięty zębem rozkładu i śmierci. Twarz jego jadłem trupim blyszcz. Potem spojrzysz srogo i zniknie, pozostawiając delikwenta w mokrym łóżku. No, chyba że uda się test *jaj* na 9-tkę. Przedstaw bohaterowi wydarzenia, jakby truposz przyszedł na prawdę, a dopiero później powiedz, że był to sen.

Teraz wszystko w rękach naszych chłopaków. Od nich zależy jak wszystko się potoczy. Najpierw kilka wskazówek zanim gracze zaplanują zabić McBetha.

Rankiem wydarzy się jeszcze kilka rzeczy. Do miasta przyjechała dyliżansem naprawdę piękna lady, o włosach niczym heban, skórze niczym śnieg i ustach niczym krew. Nazywa się Joan Hekate. Ten widok zostanie posse w sercach do końca życia. Kobieta uda się w kierunku rancza Connerych. Chłopakom pozostanie tylko niebiański zapach i wspomnienia cudu. Ale to już inna historia...

Connery dogadał się z Hekate i sam zaproponuje bohaterom pomoc w zgładzeniu McBetha. Jeśli tylko śmiałkowicie zaczną zbierać się do ruszenia na McBetha, jak spod ziemi pojawi się Sean i zaproponuje pomoc. Swoją i swoich ludzi – ciekawe czy gracze odrzucą tą pomoc. Na pytanie „Dlaczego?” odpowie: „No cóż, czasem nawet szeryf może przejść na ciemną stronę” i tyle.

* W. Szekspir „Makbet” w tłum. J. Paszkowskiego.

Pamiętaj, że McBetha może zranić tylko McDuff, który przed współpracą nie będzie się opierał. Bez niego posse może najwyżej zginąć. To on jest tym osobnikiem „nie wykarmionym przez kobietę”. Jest tak brzydki, że od dziecka strach było na niego patrzeć. Karmiono go przez rurkę i straszili nim dzieci w sierocińcu, gdzie się wychowywał.

Banko jakimś cudem uzyskał wiedzę o jakości intryg czarownic. Jeśli hombres – zamiast pakować w niego ołowiane kulki – spróbują z nim porozmawiać, to dowiedzą się o całym bajzlu, który tu się rozpętał. Jednak trudno jest patrzeć na rozkładającego się dreszczowca. Więc patałachy muszą naprawdę wykazać się jajami. Potem mogą spalić burdel i pójść dokopać Connerym.

Ich wątpliwości może rozwiązać również Malcolm, który wróci do miasta. Po spaleniu chaty McDuffa uznał, że dość ma ukrywania się i w biały dzień wjedzie do miasta. Skieruje się do siedziby szeryfa i zażąda wyjaśnień. McBeth wyrzuci go i każe mu się zabierać z miasteczka. Inaczej obwiesi go za zabicie ojca. Posse może się za to dowiedzieć, że to nie Malcolm zabił byłego szeryfa i że – na dodatek – widział on McBetha mordującego Duncana. Siedział w krzakach, bez broni, tak jak mu kazał ojciec, i patrzył jak John zabija obu kumpli. Potem zemdłał. Obudził się na koniu wzięziony przez McDuffa do starej opuszczonej farmy.

No i w końcu czas na rozprawę z McBethem. Jest on sam, ale nic go nie rusza. Pogoniony pojedzie na swoje ranczo i tam rozegra się ostatnia scena dramatu. Zastanawiacie się zapewne, czy McBeth w tej ostatniej rozgrywce będzie sam. To zależy od Ciebie, Szeryfie. Jeśli posse jest w pełni zdrowa, dodaj mu kilku patałachów, których ściągnął w międzyczasie. Są to członkowie rodziny jego żony. Jeżeli uznasz, że chłopaki są zdrowo nadszarpnięci, a miękkie serce każe Ci dać im szansę, niech będzie sam. McDuff jakoś nie będzie mógł po pijaku go trafić, McBeth za to będzie kasował wszystkich po kolei. Po teście *Spostrzegawczości* na 8 będzie można stwierdzić, że wszystkie kule szeryfa omijają McDuffa.

Bohaterowie mają dwie możliwości zabicia McBetha – albo robi to w walce wręcz McDuff, albo to oni zabijają pierwszego McDuffa (chłopak widać się męczy: alkohol i tak by go zabił, a przynajmniej ktoś wyświadczy mu chrześcijańską przysługę). Po tym McBeth będzie krwawił i umierał jak każdy zwykły wredny sukisyn.

Umarł McBeth lub nasi. Wynik będzie ten sam MY – MŚCICIELE 0:1. I tu zaciągamy kurtynę, pijemy toast za zmarłych, a potem idziemy na dziwki. Gra-cze otrzymują sztony, jeden z chłopaków dostaje spadek po Duncanie – całe 500\$ ze spieniężenia domu i rzeczy. Ale w kłopotach zmarłego hombres mogą znaleźć zapiski dotyczące jego odkryć: Siostrzyczek, czarownic i, być może, jeszcze kilku rzeczach, jakie tylko wredny umysł Szeryfa jest zdolny wymyślić.

AKT VI I CO JESTECIE?

No cóż, McBeth ma hart 4. Pociągnij karty, a nóż będzie fajniej i posse otrzyma naprawdę wrednego wroga. Zycie po pewnym czasie wróci do normy, a Poziom Strachu do 2 (Siostrzyczki pozostały) i koniec, teraz już naprawdę. Pozostaje tylko dać wam jeszcze kilka szczegółów o „Kąpieli McBetha” i czym jest dreszczowiec.

DODATEK I: ROMANTYCZNA KĄPIEL MCBETHA

Typ zaklęcia: Pakt z „diabłem” (chłopaki, którzy pociągają za sznurki na Martwych Ziemiach różnie się przezywają).

Opis: Jednorazowy rytuał przeprowadzany na uroczysku (Poziom Strachu co najmniej 3) o północy. Potrzeba co najmniej trzech osób:

- a) Czarownicy przeprowadzającej rytuał,
- b) Obiektu rytuału, który uzyskuje nieważliwość na wszystko oprócz ciosów...
- c) ...trzeciej osoby, która oddaje część swojej krwi.

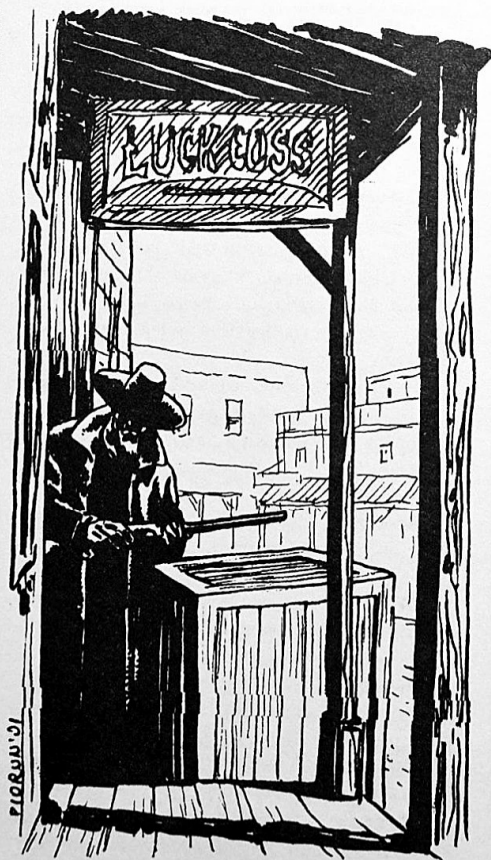
Pozwala przyjmować dowolne ciosy na klatkę, bez najmniejszego uszczerbku. Jednak ciosy osoby oddającej krew są dwa razy skuteczniejsze. Czar dział dopóki żyje osoba, która oddała krew.

Rzucanie: Pieśni o północy, żadnych rzutów. No może test *wiary* na Banalną trudność (3). Nieudane – jak przy zwykłej czarnej magii.

Skaza: No cóż, coś za coś. Wszystkie trzy uczestniczące w zaklęciu osoby otrzymują zawady za (w sumie dla każdego) 5 punktów. Wicie, diabeł dostał się do ich serc i dusz. Proponuję *koszmara*, *megalomanię* itd. Niestety, na tym nie koniec. Wszyscy zaczynają się powoli nienawidzić. A osoba, która oddała krew, od razu czuje nieprzepartą chęć „pozbycia się nie-tykalnego”.

**DODATEK II:
DRESZCZOWIEC
(PRAWIE WYCRZEDANIE),
CZYLI BANKO LANCE**

Jest to istota powstała z żądy zemsty za kogoś, kto zmarł zamordowany. Wypełnia ciało ofiary, przejmując jego psyche i dąży do jak najszybszego wyeliminowania zabójcy. Bardzo przypomina żywego trupa weterana. Psuje się jak normalne ciało, więc po jakimś czasie pozostaje sam szkielet. Wcześniej jednak przechodzi przez wszystkie fazy (sztywność, plamy opadowe, opuchnięcie itd.), jednak nie czuąc od niej żadnego zapachu; nawet wetknąwszy nos w takiego gościa czuje się tyle, ile z górskiego strumienia (nie wyczuwają go psy itd. – jest całkowicie bezwonny). Ma normalne cechy ciała, tylko szybkość spada mu na skutek rozkładu do połowy liczby kostek (zaokrąglając w górę); nigdy nie testuje *Tchu*. Egzystuje, dopóki nie zabije swego mordercy. Potem się rozpada. Charakterystyczne jest dla niego ciągłe rżenie, gdy próbuje mówić.



BANKO LANCE

Cechy fizyczne: S: 3k10, Spr: 4k8, Sz: 1k12, Wig: 4k10, Zr: 3k8

Pływanie 3k8, skradanie 5k8, strzelanie: rewolwery, strzelanie: strzelby 5k8, unik 3k8, walka na pięści 5k8.

Cechy psychiczne: Cha 2k10, D: 3k6, Spo: 3k12, Spt: 3k10, W: 2k8

Obśmiewanie 2k10, zastraszanie 5k8, blef 2k10, perswazja 2k10, znajomość terenu 5k8.

Terror: 7 (dla celu zemsty 10)

Zdolności specjalne:

Nieugięty, ugryzienie (S), nieumarły, widzenie energii życiowej w zasięgu 50 m.

Tropienie – Zawsze bezbłędnie wyczuwa obiekt swej zemsty, o ile ten jest w zasięgu mili. Wyczuwa go szóstym zmysłem, więc żadne próby zmiany wyglądu, zapachu nie pomagają. Idzie do celu jak po sznurku; urzęda zasadzki.

Dreszcze – Każdy w odległości dziesięciu metrów od potworka zaczyna cierpieć na nagły napad dreszczy (modyfikator -2 do wszystkiego), jeśli nie sprawdzi *Ducha* na trudność 7. Niefart powoduje rzut na tabelkę dla cykorów. Po prostu patrzy się na gnoja i coś człowieka odrzuca i telepie.

Plaszcz cienia – Potwór, jak tylko wejdzie w cień, od razu wtapia się w niego i żadnymi zmysłami nie można go dojrzeć. Po prostu znika i czeka na lepszą okazję do ataku. A cierpliwość ma...

Klamoty: Peacemaker, Winchester '73, nóż w każdym bucie.

Aloha hombre! Słyszeliście saloonie **martweziemie** @yahoogroups.com? Nie? Chłopcze, skąd Ty jesteś?! Istnieje już jakiś czas i ściąga największe szumowiny Zachodu. Nie brakuje też tych szajbniętych naukowców, czerwonoskórych brudasów, sztukmistrzów, co to kartami potrafią wyczarować ołów w twoim czerepie, i wielu innych. Jeśli chcesz tam wejść, napisz do właściciela – **martweziemie**-subscribe@yahoogroups.com. Ostatnio podziurawili sufit, bo ponoć barman wkurzył jakąś bandę, ale można tam też ciekawie pogadać, nie bój nic...

Niegorzse jest kasyno #deadlands-pl – po drugiej stronie ulicy. Niemal co wieczór można tam z kimś pograć i pogadać, choć zdarza się, że i rano ktoś zajrzy. Co dziwne, rzadko można tam przegrać, a zwykle dużo zyskać. Więc na co czekasz, *amigo*?

Maciej Szaleniec

MISTRZ KSIĄG

(POWIETRZNY OKRĘT IV)

WSTĘP

Niniejszym oddaję w wasze ręce czwartą część kampanii – tym razem kryminal z elementami wartkiej akcji. Jest ona dość mocno powiązana z „Gniazdem Dormadraala”. Wiedząc jednak, iż nie wszyscy podążają za tokiem kampanii (**MiM** 09(81)/2000, 04(88)/2001, 05(89)/2001 i 07-08(91-92)/2001) przygotowałem specjalnie wprowadzenie dla graczy chcących włączyć się w historię w tym punkcie. Jak łatwo się domyślić, w „Mistrzu Ksiąg” pozwolimy rozwiązać bohaterom tajemnicę manuskryptu Ithilion oraz tajemniczej książki „Ohm”.

WPROWADZENIE DLA GRACZY POSIADAJĄCYCH MANUSKRYPT

W poprzedniej części przeznaczenie oddało w ręce bohaterów magiczny manuskrypt, który według legend zawiera wszelkie informacje potrzebne do pokonania zacieklego wroga drużyny – Hurgasha Dormadraala. Niestety, możliwe jest odczytanie tylko kilku pierwszych wersów; resztę napisano tak zwanym Tęczowym Alfabetem. Tylko mędrzec wielkiej wiedzy jest w stanie odcyfrować to magiczne, ciągle zmieniające się pismo. Oczywiście więc zadaniem bohaterów jest odnalezienie Dawcy Imion, który będzie umiał im pomóc. Wskazać go może *shivalahala* domu V'strimon. Ona to, utrzymując bliskie kontakty z Thorałem, poznała swego czasu Hirura A'Tameka, krasnoludzkiego mistrza ksiąg, który opuścił na Pogromie Wielką Bibliotekę Thoralu, by zbierać wiedzę rozsianą po całej Barsawii. Teraz mędrzec ów osiadł w ustronnym miasteczku Meart'Duo'Rifer, gdzie – w swej wieży – oddaje się studium nad zgromadzonymi tomami wiedzy.

A gdzie znajduje się punkt docelowy wyprawy bohaterów graczy? Jak łatwo się domyślić, całkiem niedaleko Thoralu, na wschód od Wielkiego Targu – w widłach rzeki Aliadar i jej dopływu – co wynika z samej nazwy miejscowości.

„MISTRZ KSIĄG” JAKO PRZYGODA NIEZALEŻNA

Jakkolwiek przygoda może wiele stracić ze względu na brak informacji zawartych w poprzednich częściach, można ją poprowadzić jako opowieść zupełnie

niezależną. Optymalnym rozwiązaniem (którego ja użyłem podczas testowania owego scenariusza) jest zastosowanie wyjścia pośredniego – połączenie bohaterów graczy, którzy uczestniczyli w „Gnieździe Dormadraala”, z zupełnie nowymi.

Jak więc wprowadzimy nowych bohaterów do naszej opowieści? Otóż należy przedstawić im zdarzenia, które miały miejsce kilka miesięcy wcześniej, w rodzinnym kaerze jednego z bohaterów (lub nawet wszystkich, jeżeli pochodzą z tego samego miejsca Barsawii). Otóż na kaer napadli therańscy łowcy niewolników. Najwyraźniej posiadali pochodzącą sprzed Pogromu informację o dokładnej lokalizacji schronienia; przybyli z zaskoczenia na powietrznych okrętach i zaatakowali osiedle. Nie mieli jednak tyle szczęścia co zwykle – kaer został już otwarty, a mieszkańcy byli wystarczająco zorientowani w sytuacji politycznej, by nie oddać się bez walki w ręce łowców. Co ciekawe, therańskich legionistów wspierały silne oddziały elfickie. Nie byli to jednak kolczastej poddani królowej Alachii. Elfy – wytatuowane od stóp do głów w dziwne, meandryczne wzory – w czasie bitwy o kaer wykazały się niespotykaną odwagą i okrucieństwem.

Mimo bohaterkiej obrony wielu spośród mieszkańców kaeru zostało pojmanych w niewolę i zabranych podniebnym galeonem. Byli wśród nich bliscy przyjaciele jednego z bohaterów. Ocaleni wśród zgłiszcz i ruin adeptki poprzysięgli odnaleźć porwanych i uwolnić ich. Wśród składających ową przysięgę, popartą magią krwi, znajdowali się oczywiście bohaterowie.

Był jeszcze jeden szczegół, który przykuł uwagę bohaterów. Po pierwsze, zabite elfy po śmierci bardzo szybko się rozkładały. Po drugie, wśród ekwipunku pewnego znaczniejszego elfickiego adepta, którego pokonał jeden z bohaterów, znaleziono przedziwną księgę. W niej zapisano po elficku jakieś dziwne ksenomantyczne rytuały, które ponoć miały otwierać drogę do Potęgi i Nieśmiertelności. Niestety, bohater księgę nieopatrznie zamknął i nikt nie potrafił jej na powrót otworzyć. Mistrz magii kaeru potrafił stwierdzić tyle tylko, iż księga ma Imię – po elficku nazywa się „Demailikon”, a po krasnoludzkim „Ohm”, i iż jest oprowiona w ludzką skórę...

Jak łatwo się domyślić, związani przysięgą bohaterowie wyruszyli na poszukiwanie porwanych. Tajemnicza księga „Ohm” mogła się okazać cenną

E
A
R
T
H
D
A
W
N

wskazówką. W czasie swych podróży dotarli na dwór domu V'strimon – do samej shivalahala, potężnej Mistrzyni Żywiołów. Jednak nawet ona odmówiła otwarcia księgi, choć twierdziła, iż jest w stanie to zrobić. Wyraźnie obawiała się tego, co może być w środku. Poleciała jednak bohaterom udanie się do Meart'Duo'Rifer, gdzie ma swą wieżę krasnoludzi Mistrz Ksiąg – Hirur A'Tamek.

POŁĄCZYĆ DRUŻYNĘ

Tak więc dostarczam ci, Drogi Mistrzu, dogodnego sposobu wplecenia w opowieść nowych graczy i połączenia ich z uczestniczącymi w poprzednich przygodach bohaterami. Jeśli zaś wszystkie postaci kontynuują historię, zawsze (jeżeli masz ochotę) możesz wykorzystać powyżej opisaną historię jako szkielet *prequelowej* przygódki.

Niezależnie od tego, jak postąpisz, proponuję, aby do spotkania bohaterów doszło właśnie w Trzcinowym Mieście. To tam właśnie naczelnym kartograf domu V'strimon pokaże drogę, jaką bohaterowie powinni się udać do Meart.

PRELUDIA

Skoro mamy za sobą wprowadzenia dla graczy, czas rozpocząć opowieść. Proponuję, abyś opowiedział „Mistrza Ksiąg” podobnie do pierwszej części owej kampanii. Obsadź graczy w podwójnej roli – bohaterów oraz zwykłych mieszkańców Barsawii, którzy przybyli do karczmy, wiele lat po opisywanych wydarzeniach, by posłuchać snutej przez słynnego barda (tak, to ty) opowieści.

A było to tego roku, kiedy nad Barsawię nadciągnęły wielkie deszcze. Wężowa Rzeka nigdy jeszcze za pamięci najstarszych lahala nie toczyła tyle wody swym korytem. Góry Thoralskie i Kaukaskie spłynęły wodami, pogrążając liczne ziemie Barsawii w odmęty. Tego roku zatopionych zostało wiele pól i łąk, zerwały się liczne promy i mosty na mniejszych dopływach Węża. Był to również czas, w którym odnaleziono kolejny manuskrypt Ithiliona. Bohaterowie, w których ręce przeznaczenie oddało ów niesamowity i potężny zwój, zostali wielce wyróżnieni i otrzymali szansę na wieczne wpisanie swego wizerunku w Wielki Wzór Barsawii. Nie wiedzieli jednak, że ich przeciwnik zawczasu przewidział ich posunięcia...

Teraz proponuję przejście do warstwy akcji i przedstawienie graczom dwóch preludium:

PRELUDIUM I

Ciemno bura ciecz wrzała w wielkim kotle. Nagle w polu widzenia znalazła się starcza dłoń, która cisnęła w gotującą się kipieli garść ziół. Maż zmieniła barwę, przyjmując wygląd ciężkiego metalicznego lustra. Przez chwilę jeszcze powierzchnia cieczy bulgotała, lecz pomarszczona dłoń wykonała kilka tajemnych gestów – to zginając, to znów prostując szponiaste palce. Powierzchnia natychmiast wygładziła się, a z głębi zaczął się formować obraz. Przedstawiał on grupkę bohaterów, którzy wędrowali na północny zachód.

[szersze ujęcie] Stara wiedźma Katani oderwała wzrok od kotła i spojrzała na stojącego w kącie chaty elfa o skórze pokrytej tatuażami. Podeszła do niego i cicho wyszeptala mu do ucha kilka słów.

PRELUDIUM II

Północne Serwos. Ciemna noc rozświetlana tylko światłem gwiazd. Nagle ciszę – zakłócając jedynie leniwym dźwiękiem cykad – przerywa tętent. Z lasu wypada siedem czarnych rumaków dosiadcanych przez postacie spowite w czarne płaszcze, które złowrogo powiewają na wietrze. Konni kierują się na północ.

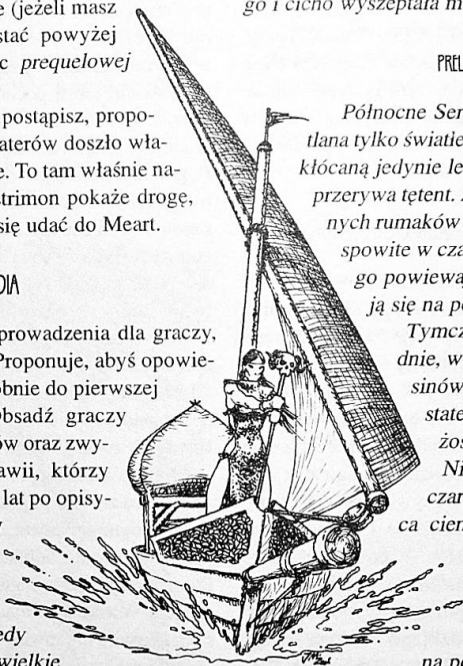
Tymczasem gdzieś dalej na południe, w okolicach siedziby K'then-sinów, na rzekę wypływa mały stateczek żaglowy. Z dziką chyżością mknie po wodach rzeki.

Niesie go wiatr wypełniający czarny żagiel i magia spowijająca cieniutką aurą deski pokładu.

Dzierżący rumpel stemik wciąż tylko w myślach powtarza niczym zaklęcie: „Szybciej, szybciej, na północ!”.

Z pewnością, drogi MG, domyślasz się znaczenia owych scenek. Dormaraal po raz kolejny wykorzystał jasnovidzące zdolności Zebichy, katarskiej wiedźmy, by ustalić położenie bohaterów. Wysłał za nimi swoje elfy oraz statek o czarnych żaglach, na pokładzie którego podróżuje (o czym jeszcze gracze nie wiedzą) jedna z jego zaufanych elfickich arcykapłanek, która przyjęła służbę u Horora z własnej woli, lecz nadal jest istotą żyjącą.

W czasie gdy bohaterowie podróżują w górę rzeki w domenę domu Sytris (najprawdopodobniej wynajętym parowcem), ich wrogowie już szykują im dogodne powitanie. Tymczasem czas wrócić do bajora i przeskoczyć nudną część podróży – do ciękawszych wydarzeń...



Stary bazarz poprawił się w siedzisku. Magia le-
gendy spowiła słuchaczy. Starzec przymknął oczy,
wziął głębszy oddech i podjął opowieść:

– Tak więc bohaterowie wyruszyli na spotkanie
swego Losu. Najpierw czcigodne swe stopy postawi-
li na deskach „Ognistej strzały”, świętego parowca
domu V'strimon, który płynął do twierdzy Sytris.
Podróż mijala im w miłej atmosferze, wśród śpie-
wów, śmiechów załogi i snucia wieczorami opowie-
ści. Gdy jednak dotarli do Aliadar, pożegnali się
z przyjazną załogą – dalej musieli podróżować łądem.
Dosiedli więc podarowanych przez władczynię
V'strimon wiatronogów i ruszyli na północ. Otacza-
ły ich łagodne wzgórza, pokryte falującym morzem
traw. Wciąż jeszcze pogoda była wspaniała, niebo
błękitne, a słońce prażyło. Nikt nie spodziewał się,
iż nadciąga burza oraz deszcze jakich nie pamiętano
od czasu Pogromu. Nikt też się nie spodziewał, iż na
bohaterów zastawiono pułapkę...

Czas skończyć z przydługimi wstępami i rzucić bo-
haterów prosto w akcję. Zanim to jednak nastąpi, mu-
szę cię zaznaczyć z motywami adwersarzy bohate-
rów, którzy czyhają na ich życie. Otóż za wszystkim
stoją oczywiście stłudy Dormadraala. To oni byli
owymi tajemniczymi jeźdźcami, którzy opuszczali
Serwos. Postanowili uprzedzić bohaterów i odebrać
im manuskrypt Ithilionu. Horror doskonale zdaje so-
bie sprawę, iż nie jest w stanie zniszczyć potężnego
przedmiotu. Może go jednak bohaterom odebrać
i ukryć w swoim leżu, zanim zdołają – z pomocą Mi-
strza Książ – odczytać zawarte w nim sekrety. Wy-
stał więc swe sługi, by odebrały bohaterom dzieło.

Elfy dotarły do Meart'Duo'Rifer wcześniej i po-
stanowiły najpierw wybać, jaką siłą dysponują he-
rosi. Dlatego udały się do jednego z koczowniczych
plemion orków i przekonały ich wodza, że bohate-
rowie są współpracownikami K'tenshinów i Theran.
Opowiedzieli im, iż jako therańscy agenci podróżu-
ją po całej Barsawii i wyszukują wciąż zamknięte ka-
ery, by –dawszy znać swym zwierzchnikom – ściga-
gnąć powietrzne flotylle łowców niewolników.
Oczywiście orki poprzysięgły odnaleźć bohaterów
i zgotować im odpowiednie przyjęcie. Teraz niewiel-
kie oddziały patrolują prerię wokół miasteczka.

Dodatkowo elfy przekupiły wielu orkowych no-
madów, czyniąc z nich swych bezpośrednimi infor-
matorami. Szpieczy mają za zadanie – w razie gdy-
by bohaterowie odparli atak kawalerzystów (w co
akurat elfy nie wątpią) – wycofać się z walki i do-
nieść o wszystkim elfom.

Oczywiście stłudy Horra liczyli się również
z faktem, iż ich przeplaceni szpieczy nie zdołają wró-
cić. Dlatego każdy z nich dostał na znak umowy mne-
orytowy żeton, zagrzebany w sakiewce stanowiącego

zapłatę złota. Ów żeton – wykonany z czarnej, sub-
stancji, będącej odpowiednikiem orchaliku, tyle że
zbrukanego magią Horrorów – pozwala dostrzegać
otaczającą rzeczywistość bestii, jeżeli tylko pragnie
spoglądać w dany rejon Barsawii. A możesz być pe-
wien, iż w tym momencie cały astralny zmysł Dorma-
draala podąża za herosami.

Tak więc gdy bohaterowie mkną na grzbietach
czyżych wiatronogów przez trawiastą, lekko pofal-
dowaną, pagórkowatą nizinę, w ich stronę zbliża się
galopem sześcio (lub tyłu, aby stanowić odpowiednie
wyzwanie dla twojej drużyny) orkowych nomadów.
Gdy jeźdźcy wychyną galopem zza najbliższego pa-
górkę, rozwiną szyk w półkieszy i z dzikim wyciem
rzucą się na bohaterów.

WALKA

Nomadzi z wyciem dopadną bohaterów, wykrzyku-
jąc „Śmierć Therańskim szpiegom!”, „Zdrajcy Barsa-
wii” i tym podobne obelgi. Raczej nie będą skłonni
negocjować – ich wódz wydał rozkaz, a wycofanie się
oznaczałoby tchórzostwo. A tego nie uczyni żaden ork!
Przedstaw walkę jak najbardziej dynamicznie. Orki
będą chwilę krążyć wokół bohaterów, po czym na roz-
kaz wodza, wielkiego orka w hełmie z rogami, ruszą
w centrum koła. Będą przejeżdżać koło bohaterów za-
dając im ciosy i starać się natychmiast oderwać (patrz
rozdział **Walka, PZ**, taktyka kawalerzystów).

Niech walka będzie krwawa. Orki nie wycofają
się, nawet gdyby bohaterowie mieli ich posiekać na
plasterki. Oczywiście przekupiony szpieg jest tu
wyjątkiem – gdy tylko zorientuje się on w potędze
bohaterów, zacznie uciekać. Możesz pozwolić im go
zabić (tak by mieli okazję przeskakać jego sakiewkę)

NOMAD ORKOWSKI

Cechy:

Zręczność: 6/1k10
Siła Fizyczna: 7/1k12
Żywotność: 7/1k12
Percepcja: 6/1k10
Siła Woli: 5/1k8
Charyzma: 5/1k8
Szybkość pełna: 65
Szybkość w walce: 33
Próg życia: 56 (54)
Próg ran: 12
Próg przytomności: 45 (43)
Testy zdrowienia: 3
Kostki zdrowienia: k12
Inicjatywa: k10

Umiejętności:

Broń biała: 9/(k8+k6)

Walka

Obrona fizyczna: 8
Obrona magiczna: 6
Obrona społeczna: 4
Pancerz fizyczny: 4
Pancerz duchowy: 0

Ekwipunek:

lekka zbroja
ubranie podróżne
włócznia (obrażenia
1k10+1k8)
szabla (obrażenia
1k10+1k8)

PL: 80

lub też sprawić, że cios tudzież strzała odetną mu pas, przy którym wisi sakwa.

W każdym bądź razie należy dostarczyć bohaterom śladu, iż atak orków nie był przypadkowy. Jeżeli uda im się któregoś z adwersarzy wziąć żywcem, wtedy umiejętne przesłuchanie może wykazać, iż tajemniczy elfi wysłannik rozmawiał z wodzem, i że to on powiadomił orkową starszyznę o therańskich agentach. W ten sposób pokażemy graczom, jak sprytni są ich przeciwnicy.

Oczywiście schwytany ork nie będzie mógł znieść takiej hańby. Gdy tylko bohaterowie pozwolą mu się napić, rozwiązując ręce, wyszarpane ukryte w ubraniu bądź bucie ostrze i zatopi je sobie w sercu – odchodząc jak na wojownika przystało...

DESZCZ

Gdy bohaterowie skończą walkę i tak dalej (mam na myśli znalezienie czarnego mneorytowego żetonu), zaczniesz siać drobny deszcz. Bohaterowie nawet się nie spostrzegli, kiedy niebo zasnuły ciężkie chmury. Po mniej więcej pół godzinie deszczyk przejdzie w ulewę, a ta – w oberwanie chmury. Z nieba zacząć spadać tony wody, a preria zamieni się w grzęzawisko.

Bohaterowie z pewnością tym chętniej popędzą wiatronogi w kierunku Meart, by skryć się przed niekorzystną aurą. Rzęsisty deszcz zapewni im przynajmniej osłonę przed czujnymi oczami poszukujących ich orkowych nomadów. Pozwól im w miarę szybko dotrzeć do miasteczka położonego w widłach rzeki. Gdy tylko wychyną zza pagórka, przez szum deszczu dotrze do nich zgłuszony głos krzyczącego człowieka. W oddali na rzece ostatni przewoźnik walczy o utrzymanie promu. Widząc zaś galopujących w kierunku miasta bohaterów, krzyczy: „Szybyście! Szybyście! Ostatni prom do Meart!!!”.

PRZEPRAWA

Rzeką rwie istna nawałnica wody. Niesie glazy, drzewa, fragmenty zerwanych mostów. W górach padało już od dłuższego czasu, a rzeki wylały podtapiając miasto. Meart 'Duo' Rifer ma bardzo dogodne położenie. Z dwóch stron otoczony wodami rzeki, posiada fortyfikacje tylko od gór. Ponieważ okolice Wielkiego Targu nie są najbezpieczniejszymi rejonami Barsawii, miasto zrezygnowało z budowy mostów. Połączenie z otaczającym światem zapewniają liczne promy. Teraz jednak to bezpieczne rozwiązanie okazało się zgubne. Wielka powódź podmyła słupy promowe i zerwała liny. Bohaterowie akurat zdążają na ostatni kurs do miasta.

Przewoźnik – widząc nadjeżdżających – wymachuje rękami i krzyczy, starając przedrzeć się przez

szum ulewnego deszczu. Jego dwóch pomocników z trudem utrzymuje zbity z bali prom na powierzchni wody. Jeżeli bohaterowie chcą dostać się do miasta, powinni działać szybko. Muszą co skok wiatronoga pędzić w kierunku rzecznej doliny i bez zatrzymywania się wskoczyć na pokład (być może jest to odpowiedni moment na kilka wrednych testów). Moim zdaniem powinienś pozwolić im na teatralne wejście na prom, pośród skrzeków wierzchołków, przerażonych krzyków pomocników oraz fontann spienionej wody wytryskującej spomiędzy bali rozchybotanego promu.

Gdy tylko ostatni z bohaterów znajdzie się na promie i zsiądzie z wierzchołka, pomocnicy przewoźnika rzucą kije i zaczną kręcić kołowrotem, który przesuwając tratwę promową wzdłuż rozciągniętej w poprzek rzeki liny. Tratwa będzie chybotać się i podskakiwać narowicie wśród spienionych fal wezbranej rzeki. Gdy dotrze zaś na środek, czas zacząć prawdziwe atrakcje! Wielki pień nagle wynurzy się spod powierzchni i uderzy w pokład, niebezpiecznie przechylając prom. Lina znacznie trzeszczeć, wiatronogi oszaleją, wszyscy stracą grunt pod nogami, a jeden z pacholków przewoźnika osunie się w odmęty rzeki. To czas, by do akcji wkroczyli bohaterowie! Tylko dzięki ich nadprzyrodzonemu refleksowi można wyciągnąć pomocnika, a dzięki ich nadprzyrodzonej, mitycznej wręcz sile – utrzymać kołowrót. Gdy zaś wszystko się już uspokoi, a niedoszły topielec zacznie dziękować za uratowanie życia, woda podmyje słup promowy (ten od strony, z której przyjechali bohaterowie), zrywając linę – liną opadnie i prom porwie nurt rzeki! Teraz czas na prawdziwą walkę z żywiołem. W deszczu, szarpani wiatrem i falami wezbranej rzeki, bohaterowie muszą ciągnąć linę, by prom dotarł do brzegu. Być może wojownicy użyją akrobatycznych manewrów, by przeskoczyć na drugą stronę i zabezpieczyć drugi koniec liny? Rozwiązań jest wiele! Postaraj się, by było groźnie i by adrenalina aż wrzała w żyłach twoich graczy. Przestrasz ich; niech mają świadomość, że gdyby nie ich odważna, heroiczna postawa, stałoby się pokarmem dla ryb.

To oczywiście implikuje fakt, iż nie możesz ich zabić! W końcu nasza historia nawet się jeszcze nie zaczęła...

MEART

Meart to miasto niezwykle. Stanowi konglomerat rasowy zupełnie niespotykany w Barsawii. Jego ludność to głównie krasnoludy i... wietrzniki. To nadaje mu bardzo swoisty klimat.

Miasto jest otoczone nabrzeżami i dokami od strony rzek oraz potężnym murem od lądowej strony trójkąta.

W pobliżu nabrzeży skupione są biedniejsze, drewniane chałupy, magazyny portowe. Zabudowa pozostałej części miasta składa się zaś z licznych, niezbyt wysokich, co najwyżej piętrowych domków, należących – jak łatwo się domyślić – do krasnoludzkich mieszkanców Meart, oraz z wyrosłych na niewielkich pagórkach dębowych zagajników, w których poczyniły swe klanowe siedziby wietrzniki. Tak więc miasto wygląda częściowo jak dzielnica willowa – niskie, praktyczne, ale wygodne domki wśród zielonych pagórków wietrznickich. Jedynie centrum wyróżnia się nieznacznie – jest tam świątynia Pasji, plac targowy, ratusz i garnizon gwardii miejskiej. Najbardziej zaś rzuca się w oczy górująca nad całym miastem wieża, wysoka na wiele pięter.

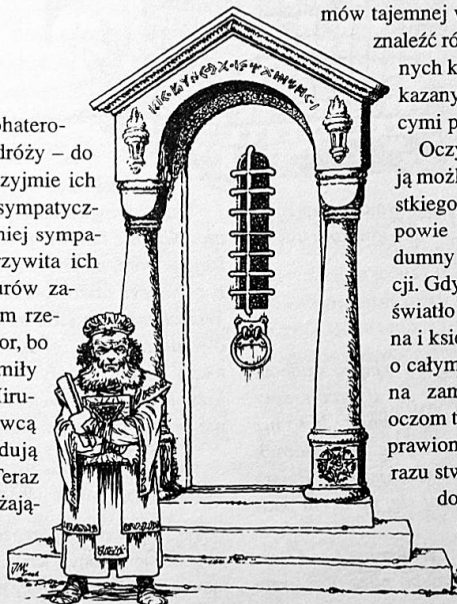
W wieży owej mieszka Hirur A'Tamek – krasnoludzki mędrzec. Za nie ma on przesady swego narodu, mówiący, iż domy powinny być blisko ziemi. Na tym miejscu jako pierwszy, przed ponad 100 laty, pośród dębowych zagajników wybudował wieżę – jej wysokość i potęga murów były mu w owym czasie jedyną obroną przez zbójami i Horrorami.

Hirur jest niezwykle szanowany w mieście – to tak naprawdę jedyny potężny mag w okolicy. Miasto szczeni się, że to właśnie do Meart ściągają z całej Barsawii podróżnicy, chcący zasięgnąć jego porady (a prawdą jest również, iż jeżeli ktoś nie znalazł odpowiedzi w bibliotece Thoralu, pozostaje mu wyłącznie mądrość A'Tameka).

W mieście jest sporo gospod i tawern – prawie w każdej bohaterowie dostaną pokój. Teraz, gdy pada deszcz i poziom rzek się podniósł, wszyscy podróżni opuścili Meart, aby nie zostać uwięzieni w widłach rzeki Aliadar.

MISTRZ KSIĄG

Prędzej czy później bohaterowie trafiają do celu swej podróży – do samego mistrza Hirura. Przyjmie ich stary służący o bardzo niesympatycznej fizjonomii i jeszcze mniej sympatycznym usposobieniu. Przywita ich z pękiem martwych szczurów za-
tkniętym za pas i potężnym rzeźnickim nożem w ręku. Jakor, bo tak zwie się ów niezbyt miły krasnolud, jest służącym Hirura oraz zawodowym łowcą szczurów, które prześladowają bezcenne zbiory Hirura. Teraz szczególnie, w obliczu zbliżającej się powodzi, gryzonie próbują skolonizować najwyższy punkt miasta,



czyli właśnie wieżę czarodzieja. opisując sługę, postaraj się, mistrzu, wyrzucić na bohaterach jak najmniej przyjemne wrażenie. Jakor będzie przepytawał ich o cel wizyty, nie będzie chciał wpuścić do środka. Gdy wystarczająco ich zirytujesz, niech miłym, dochodzącym z wyższych pięter głosem Mistrz Ksiąg zaprosi bohaterów do środka.

Hirur jest już bardzo starym krasnoludem. Na głowie nie pozostało mu ani jednego włosa i tylko długa siwa broda świadczy o jego niegdyś bujnej fryzurze. A'Tamek jest przygarbiony wiekiem, skórę ma pożółkłą i poprzecinaną licznym zmarszczkami. Palce ma poprzebarwiane od ołowiu i inkaustu. Jednak głos ma niesamowicie czysty i pewny siebie, spojrzenie zaś żywe i przeszywające. Zaprosi bohaterów serdecznie do siebie i natychmiast zacznie wypytawać ich, z czym przybyli.

Jeżeli śmiałkowie wspomną *sivalahala* domu V'strimon, tylko uśmiechnie się tajemniczo pod nosem i pokiwa głową. Gdy tylko usłyszysz, iż sprawa dotyczy Horrora, jego oczy zapłoną dziwnym, jakby trochę chorobliwym żarem. Zaraz zaprowadzi bohaterów na najwyższe piętro, gdzie mieści się jego biblioteka. Tam ukaże się ich oczom największy w Barsawii, a być może i nawet na świecie – z włączeniem Thery, oczywiście – zbiór ksiąg poświęconych złowrogim przybyszom z głębin przestrzeni astralnej. Wśród kilkuset tomów znajdują się wielkie księgi oprawne w czarną skórę, opisujące nadciągający Pogrom (*Księgi Krwi*); są relacje magów sprzed Długiej Nocy; są też wspomnienia herosów walczących z bestiami. Jest kilkanaście pamiętników legendarnych Pogromców Horrorów i wiele tomów tajemnej wiedzy. Można wśród półek znaleźć również wiele ksiąg poświęconych ksenomancji, w tym kilka zakazanych, z formułami pozwalającymi przyzywać Horrory.

Oczywiście bohaterowie nie mają możliwości zobaczyć tego wszystkiego; kilka słów o swoim zbiorze powie im jednak sam właściciel, dumny ze swej demonicznej kolekcji. Gdy jednak herosi wydobędą na światło dzienne manuskrypt Ithiliona i księgę „Ohm”, Mistrz zapomni o całym świecie. Z łatwością pokona zamknięcie księgi, ukazując oczom tekst pisany na kartach z wypławionej ludzkiej skóry. Hirur od razu stwierdzi, iż treść z pewnością dotyczy jakichś rozważań ksenomanckich, jednak aby wiedzieć o czym mowa, musi księgę wpiwer prze-

czytać i rozsypać tajemnicze alegoryczne ryciny, uzupełniające dzieło.

Gdy popatrzy na tęczowe pismo manuskryptu, na jego czoło wystąpią zmarszczki wysiłku. Obieca bohaterom w ciągu kilku dni rozwikłać zagadkę. Poprosi ich, aby zostawili bezcenne przedmioty w jego posiadaniu, by on mógł badać je w nocy. Poleci im stawić się jutro – wtedy przekaze im swe spostrzeżenia.

Gdyby bohaterowie obawiali się pozostawić cenne artefakty w rękach naszego czarodzieja, Hirur zapewni ich, że w czasie gdy będzie nad nimi czuwał, nic im nie grozi. Gdy zaś będzie spał, spoczną w specjalnej skrzyni – przygotowanej na taką ewentualność. Nałożono na nią pewne zabezpieczenia, których sforsować nie powinien żaden śmiertelnik (jeżeli wśród bohaterów jest Złodziej, możesz mu powiedzieć, iż faktycznie stojąca w bibliotece skrzynia zaopatrzona jest w doskonały zamek Webera oraz w ochronne runy, negujące działanie talentów złodziejskich oraz zwiastujące obecność niebezpiecznych pułapek). Dodatkowo Hirur odpowiednio zabezpieczył swą wieżę – każde okno i drzwi opatrzone są magiczną zaporą. Jak to ujmie – jego wieża jest jednym z dwóch najbezpieczniejszych miejsc w mieście (ważne, żebyś o tym wspomniał – to pierwszy ślad do przyszłego śledztwa).

NOC

Noc powinna bohaterom minąć spokojnie. Wypełnią ją, mistrzu, dowolną treścią – popijawą w gospodzie, ucieśnieniami z wietrzniakami czy też rzeczową rozmową z krasnoludzkimi rzemieślnikami. W czasie, gdy oni odpoczywają, ich przeciwnicy knują niecne spiski. Czas więc pokazać towarzyszom trochę z tego, co się wokół nich dzieje...

INTERES

Bajarz przerwał na chwilę, by złapać oddech. „Opowiadaj, opowiadaj” – dały się słyszeć szeptu z ciemniejszych miejsc izby. Na zewnątrz było już zupełnie ciemno. Tylko leniwie pełgający płomyk kaganka oświecał twarz opowiadającego. Bajarz podniósł palec w górę, zadumał się, po czym podjął opowieść...

– Niezmierzona była naonczas ciemność nad Barsawią, której macki sięgały daleko poza obmierzłe

jej legowisko. Sięgnęły również do miasta Mistrza Ksiąg...

...

W ciemnej izbie, za pięknym hebanowym stołem siedział bogato odziany człowiek. Na jego znak służący skłonił się i poprosił gościa. Odziany w długi, pod różny płaszcz przybysz postąpił kilka kroków, złożył wyrazy uszanowania i od razu przeszedł do rzeczy.

– Wiem, o panie, iż jesteś wielkim kolekcjonerem. Mam do zaoferowania ci niezwykle cenny okaz.

Gospodarz tylko ciekawie uniósł brew i dał ręką znak, że słucha.

– Z pewnością słyszałeś o wielkiej księdze, która kryje klucz do bogactwa, władzy, a także nieśmiertelności? Otóż owa księga właśnie zawitała do Meart. Wiem gdzie jest i ośmielę zdradzić ci, kto jest jej nieostrożnym posiadaczem. Za darmo.

Blask zachwytu w oczach gospodarza dał znać przybyszowi, iż jego słowa padają na podatny grunt.

– W zamian zażądam niewiele. Tylko tyle, by dostarczono mi zwój, który jest przechowywany z ową bezcenną księgą. To rodzinna pamiątka, którą mi skradziono, jest dla mnie bardzo cenna...

...

Deszcz ostro zaciął. Porywisty wiatr rozwiewał jego płaszcz; biegł bezgłośnie przez miasto ku wieży.

Gdy dobiegł, zrzucił płaszcz i rozejrzał się ostrożnie. Nikt nie chodził po nocy w taką pogodę. Popatrzył w górę, na pnące się pod niebo mury. W oddali majaczył otwór okna, tuż pod samym dachem. Westchnął. Ale któż inny byłby w stanie sprostać owemu zadaniu, jeśli nie on? Skupił się i poczuł, jak magia ziemi przepływa mu między palcami. Przyłożył je do wilgotnych kamieni ściany wieży i zwinnie począł pisać w górę.

KRADZIEŻ

Tak, z pewnością gracze się domyślają, iż coś złego stało się w nocy z ich bezcennymi artefaktami. Gdy zjawia się u bramy wieży maga, ponownie powita ich



Jakor. Z początku nie będzie chciał śmiazków wpuszczać, argumentując, iż jego pan jest ciężko chory. Wykaże się isticie krasnoludzkim uporem. W końcu jednak da się przekonać. Wprowadzi ich na prywatne pokoje, wprost do sypialni pana – tylko po to, by pokazać im leżącego w pościeli Mistrza Ksiąg z zabandażowaną głową.

Hirur jest błądy nieczym prześcieradło, oddycha bardzo płytko i jest niezwykle słaby, jednak wciąż przytomny. Bandaż przesłania groźną ranę głowy. Tylko wrodzona krasnoludzka odporność na odniesione rany i palące pragnienie pozostania przy życiu (a może po części magiczne driakwie przygotowane zawczasu na właśnie tego typu okazje) trzymają mędrca na tym świecie.

Zapytany o wydarzenia nocy, Hirur cichym szepcieniem opowie o swoich studiach nad księgą i manuskrytem. Udało mu się odnaleźć odpowiednie wskazówki, jak rozszyfrować tęczyowy alfabet, jakich formuł należy użyć, by ustabilizować chaotyczny wzór manuskryptu. Znalazł również wskazówki na temat księgi, której Imię (księga „Ohm”) stanowi klucz do jej kart. Zdolał odczytać, iż zawiera rytuał, mający dać nieśmiertelność temu, kto osiągnie oświecenie, do którego wiedza zawarta w księdze prowadzi. Cóż z tego, kiedy – zmożony pracą i ślęceniem nad tęczowym pismem manuskryptu złożył księgi w skrzyni – zaatakował go złodziej. Czaro-dziej zdążył jeszcze zamknąć wieko, tym samym uaktywniając ochronną magię, zanim celny cios napastnika odeśłał go w mroki nieświadomości.

Zwabiony hałasem Jakor odnalazł swego pana w kałuży krwi i natychmiast zaczął ratować mu życie. Cudem przywrócił go do świadomości, dzięki czemu Mistrz mógł skorzystać z magicznych eliksirów.

Rozmowa bardzo zmęczy krasnoluda. Poprosi on bohaterów, by dali mu odpocząć. Powie, iż do starcia doszło w bibliotece. Obieca udzielić wszelkich wskazówek i pomóc im w śledztwie.

BIBLIOTEKA

To właśnie tutaj dokonano kradzieży i napaści. Biblioteka jest sporym pomieszczeniem, zajmującym całe piętro wieży. Główną, kolistą część biblioteki otaczają pomniejsze pokoiki – nisz – to właśnie w jednej z nich znajdowała się skrzynia do przechowywania cennych przedmiotów, umieszczona na kamiennym postumencie, którego boki pokrywały na wpół zatarte magicznie inskrypcje (oczywiście były aktywne, a erozja kamienia dokonana została celowo, by zmylić potencjalnego złodzieja) oraz biurko, przy którym pracował Mistrz Ksiąg. Jeszcze wczoraj białe ściany tego niewielkiego pokoiku pokryte są teraz w wielu miejscach czarnymi śladami

sadzy – to miejsca smagnięte ognistymi strumieniami zabezpieczających czarów. Dywan pokrywający marmurową posadzkę jest teraz przeżarty w wielu miejscach, w powietrzu zaś wciąż unosi się charakterystyczny ozonowy zapach, częsty po stosowaniu potężnych czarów magii żywiołów.

Skrzynia jest otwarta, a biurko osmalone. Spłonęły wszystkie pergaminy, które je zaścielały – ich niedopalone szczątki można znaleźć rozrzucone po kątach. Mniej więcej przy wejściu deski są mocno zabarwione wciąż jeszcze świeżymi śladami krwi, choć najwyraźniej Jakor zdążył już większość pościelać.

Prócz tego sama skrzynia jest z zewnątrz osmalona ogniem, w kilku miejscach nadtopiły się okucia, a okolice zamka są wyraźnie skorodowane.

Dokładniejsze przeszkucanie (bądź udany test *analizy śladów* o średniej trudności) pozwoli wykryć następujące szczegóły:

- W oknie były umieszczone runiczne zabezpieczenia magiczne. Teraz są nieaktywne, a rama okna jest od zewnątrz osmalona.
- W kącie pokoju leży kawałek wskazującego palca. Najwyraźniej został wyrwany bardzo gwałtownie. Rana jest lekko przypalona.

- Niedaleko miejsca znalezienia palca leży miedziany, lekko przytopiony pierścień, przedstawiający dwa splecione węże, które się wzajemnie kęsają.

Dodatkowe oględziny na zewnątrz wieży pozwolą odnaleźć delikatny odcisk ciżemki, bezpośrednio pod wysokim oknem biblioteki w mokrej ziemi, która zebrała się pod ścianą. Również – o ile wśród śmiazków jest ktokolwiek zdolny przyjrzeć się ścianom wieży (np. jeśli jest wśród nich wietrznik, którego skrzydełkom nie przeszkadza rzęsyty kapuśniaczek) – może on dostrzec drobne ślady krwi na kilku kamieniach.

A co się stało? Otóż Złodziej – korzystając ze swych talentów – wspiął się aż na sam szczyt. Udało mu się rozbezpierzyć pułapkę zastawioną w oknie i dostać do środka. Po krótkiej przeprawie z magiem zabrał się do skrzyni. Jednak nawet tak dobry specjalista nie mógł się mierzyć z zabezpieczeniami postawionymi przez krasnoludzkiego mędrca. Udało mu się sforsować zamki i wydobyc bezcenną księgę i manuskrypt, przypłacił to jednak poważną raną ręki i stratą palca, na którym nosił pierścień, oznaczający jego przynależność do organizacji.

Wtedy niespodziewanie pojawił się zwabiony hałasem Jakor. Złodziej jednak i tym razem okazał się szybszy. Ewakuował się za tak pośpiesznie, iż uaktywnił okienną pułapkę (uchodząc z życiem w ostatnim momencie). Z tego powodu pozostawił po sobie drobne ślady – krew na murze oraz odcisk stopy.

Następnie złodziej odniósł skradzione przedmioty zleceniodawcy, odebrał nagrodę i ukrył się w jednej z najbliższych portowych tawem.

Miasteczko – pełne wietrzniackich gajów i solidnych krasnoludzkich domków – wcale nie jest wyłącznie spokojnym miejscem. Bliskość Wielkiego Targu nieuchronnie odcisnęła swe piętno na półjawnym charakterze Meart. Tak się bowiem składa, iż poza krasnoludami i wietrzniakami mieszkają w tu ludzie, którzy w większości są uciekinierami z Wielkiego Targu i którzy w przeszłości w kryminalnych rozgrywkach wielkiego miasta postawili na złą stronę i musieli uchodzić. Ze względu na dogodnie położenie (w pobliżu Rzeki Wężowej), Meart jest świetnym miejscem przeładunkowym dla wszelkiej maści szmerynych towarów. To tutaj niejednokrotnie swoją zdobycz sprzedają t'skrangowi piraci, tutaj również przechowuje się wszelkiego autoramentu nielegalne artykuły (w tym również niewolników, choć w Meart nie ma targu żywym towarem), którymi handel starają się zwalczać thoralskie krasnoludy.

W Meart istnieje kilka organizacji przestępczych. Przede wszystkim, jest tu swoisty związek złodziei – Serpent Aureus. Należą do niego głównie ludzie i wietrzniaki. Skupia bardzo wielu adeptów i jest „poważany” w całej środkowej Barsawii. Swe przedstawicielstwa ma również w Kratas i Wielkim Targu. To właśnie członkowie tego związku noszą na palcach miedziane pierścienie przedstawiające dwa kłaskające się węże.

Prócz tego w Meart istnieje nieformalna grupa marynarzy, przemytników i piratów. Jest to mieszane ludzko-t'skrangowe towarzystwo, które nie opuszcza rejonów nadbrzeżnych miasta, prowadząc tam ciemne interesy.

Na koniec, istnieje również Wiktor Hobald. Wiktor jest krasnoludem, uznanym kupcem i kolekcjonerem-bibliofilem. Jest przyjacielem Hirura A'Tameka i jednym z najbardziej szanowanych obywateli miasteczka. Niewielu jednak wie, iż jest on jednocześnie tzw. „Szefem”, trzęsącym całym półświatkiem Meart. Jego organizacja podporządkowała sobie Serpent Aureus, środowiska przemysłowe, sekretne magazyny, tawerny, burdele i palarnie opium oraz kilka klanów wietrzniaków, które zobowiązane są świadczyć mu wszelakie usługi złodziejskie. Organizacja „Szefa” zajmuje się reketeringiem, wymuszeniami, handlem nielegalnym towarem, pobieraniem opłat z paserni upłynniających piracki towar. Wiktor wykorzystuje również najlepszych adeptów Serpent Aureus do kradzieży na zamówienie. Jednym z jego ulubionych jest Willy „Pająk” – złodziej, który ukradł dla niego księgę „Ohm” i manuskrypt Ithiliona.

Skąd jednak Wiktor dowiedział się o przywiezionych artefaktach? Powiadomił go o tym oczywiście „Przybysz”, wspomniany w scenie z początku przygody. Jak pewnie się już domyślasz, mistrzu, owym

„Przybyszem” był elf, który poświęcił swą duszę Dornadraalowi. Ponieważ elficka ekspedycja nie była w stanie pokonać zabezpieczeń wieży Mistrza Ksiąg, postanowiła wykorzystać Wiktora i jego złodziejską organizację. Elf opowiedział Wiktorowi o niesamowitości manuskryptu oraz księgi „Ohm”, mówiąc mu, iż oba działa kryją tajemnicę nieśmiertelności i potęgę. W ten sposób przekonał Wiktora, iż warto narazić się na gniew potężnego Mistrza Ksiąg.

Wiktor nie jest głupi i zdaje sobie sprawę, iż Hirur może się domyślić, w jaki sposób sforsowano zabezpieczenia okien jego wieży – jako przyjaciel, krasnolud zabezpieczył dom Wiktora w ten sam sposób. Nawet wytłumaczył mu, jak działa zabezpieczająca inskrypcja. To wystarczyło, by złodziej Willy „Pająk” mógł pokonać zabezpieczenia wieży. Dlatego Wiktor liczy, iż pod kierownictwem „Przybysza” i z pomocą tajemniczych ksiąg będzie w stanie osiągnąć potęgę oraz nieśmiertelność. Wtedy już nawet Mistrz Ksiąg nie będzie mu w stanie zagrozić.

Oczywiście po tym, jak osiągnie zamierzone cele, zamierza zlikwidować elfa. Już nawet zapłacił swoim czterem Czarnym Siepaczom – jak nazywa swych (a raczej „Szefa”) osobistych ochroniarzy, aby zlikwidowali „Przybysza”. Nie wie jednak, iż elf nie jest w mieście sam – przybyła z nim na lekkim statku o czarnych żaglach cała ekspedycja, z arcykapłanką Dornadraala na czele. Elfy wcale nie chcą pozwolić przebiegłemu krasnoludzkemu gangsterowi skorzystać z księgi „Ohm” i planują dla niego los o stokroć gorszy niż on dla nich.

ŚLEDZTWO W MEART

Czas rozpocząć najbardziej nieliniową część scenariusza. Oddajemy akcję przygody w ręce naszych bohaterów. Tylko od nich zależy, jak potoczy się ona dalej. Ich zadaniem jest odnalezienie złodzieja i odkrycie, co uczynił z łupem. Na początku ich jedy-nym śladem jest palec, który złodziej stracił podczas akcji, oraz pierścień Serpent Aureus.

Na początku proponuję, aby Hirur nie wspominał nic o Wiktorze. Pozwól graczom pomóc się samym – gdyby jednak śledztwo szło jak po grudzie, magowi zaświtały podejrzenia, których tak obawiał się Wiktor Hobald.

Ty zaś, mistrzu, roztocz przed bohaterami obraz lud-nego miasta, uwięzionego żywiołem powodzi. Pamiętaj o ciągle padającym deszczu i o płynących ulicami strugach wody. Już niedługo przerwana zostanie wa-ły nadbrzeżne i woda zaleje Meart. Odtąd bohaterowie będą musieli brodzić w wodzie po kostki, a później po kolana.

W mieście panuje raczej ponury nastrój, którego nie rozweselają pogodne zazwyczaj wietrzniaki. Teraz

– podczas ulewy – latający ludzie siedzą smutni w swych nadrzecznych siedzibach i nudzą się niemilosiernie. Wszak gdy taka plucha na dworze, nie mogą latać (skrzydełka wilgna, sklejają się, stają wrażliwe i łatwo je rozedrzeć)!

Przedstaw więc Meart w szarościach. Krasnoludzkie domy będą pod zwalami ciężkich chmur wydawały się szare i paskudne. Mieszkańcy staną się opryskliwi, a wszędzie będzie zimno i mokro. Jednak każdy mieszkaniec, który zostanie zapytany o Seprent Aureus, niechętnie wskaże drogę ku portowym dzielnicom miasta.

PORTOWA DZIELNICA

W tej części miasta na próżno szukać uroczych gajów wietrzników czy prostych, acz eleganckich i funkcjonalnych domów krasnoludów. Dominuje tu zabudowa tymczasowa, drewniana, biedna i byle jaka. Ze względu na częste wahania poziomu górskich rzek otaczających miasto większość nabrzeżnych budowli wzniesiono na palach. Użyteczności tego pomysłu dowodził panująca właśnie powódź.

W dzielnicy portowej mieszkają głównie ludzie i niewielka liczba t'skrangów. Pełno tu małych lepiank, magazynów, chyłających się ku upadkowi tawern i zamtułów. Bohaterowie będą traktowani jak obcy (czyli z rezerwą), chyba że postawią jedną lub dwie kolejki stałym bywalcom tawern.

Niezależnie od tego, w jaki sposób bohaterowie będą prowadzić śledztwo (konwencjonalny czy też z wykorzystaniem mistycznych talentów), mogą trafić na następujące ślady i informacje:

- Całym światkiem przestępczym rządzi tajemniczy „Szef” – wszyscy mówią o nim tutaj z rewerencją i pewnym strachem.
- Serpent Aureus to gildia złodziejska, znana w całej środkowej Barsawii.
- W mieście coś się szykuje, gdyż po portowych tawernach rozbija się czterech Czarnych Siepaczy (są to ludzie „Szefa” od mokrej roboty); łażą po tawernach i przepijają zaliczki.

Gdyby któremuś z graczy przyszło na myśl podszycie się pod członka Seprent Aureus, zostanie skierowany do „Domu pod Czerwoną Belką” – jest to dom publiczny, w którym najczęściej rezyduje „Szef”. W ten sposób informator automatycznie sprawdzi bohatera, czy nie podszywa się pod prawdziwego członka złodziejskiego cechu – wszak „Szef” zna wszystkich pracujących dla niego osoby.

Najprawdopodobniej bohaterowie będą również wypytywali o człowieka bez palca. Uzyskane prawdziwych informacji będzie od nich wymagało wymyślenia jakiejś sensowej historyjki oraz niemałej charyzmy – biorąc pod uwagę nieufność mieszkańców

POCHROMIARZ TAWERNY

Cechy:

Zręczność: 6/1k10
Siła Fizyczna: 7/1k12
Żywotność: 7/1k12
Percepcja: 4/1k6
Siła Woli: 4/1k6
Charyzma: 4/1k6
Szybkość pełna: 65
W walce: 33
Próg życia: 39
Próg ran: 11
Próg przytomności: 31
Inicjatywa: k10

Umiejętności:

Broń biała: 8 (2k6)
Unik: 7 (k12)
Walka:
Obrona fizyczna: 8
Obrona magiczna: 6
Obrona społeczna: 5
Pancerz fizyczny: 5
Pancerz duchowy: 0
Ekwipunek:
sztylet 1k8+1k6
lekka zbroja
szabla 1k10+1k8

portowej dzielnicy do obcych. Jednakże jeżeli dobrze się spiszą, ktoś w końcu wskaże im tawernę na wschodnim nabrzeżu, zwana również tawerną „U Mętnej Zośki”. Nazwa ta jest nie od rzeczy, gdyż miejsce owo to nie tawerna, a jedna z kontrolowanych przez „Szefa” palarni opium.

To właśnie tam Willy „Pająk” relaksuje się po ciężkich przeżyciach. Nie może przecierpieć straty palca – rzecz to niebagatelna dla złodzieja takiej klasy jak

WILLY „PAJĄK”

Cechy:

Zręczność: 8/2k6
Siła Fizyczna: 5/1k8
Żywotność: 5/1k8
Percepcja: 7/1k12
Siła Woli: 5/1k8
Charyzma: 5/1k8
Szybkość pełna: 90
W walce: 45
Próg życia: 44
Próg ran: 9
Próg przytomności: 34
Testy zdrowienia: 2
Kostki zdrowienia: k8

Talenty:

Atak z zaskoczenia: 12/2k10
Broń biała: 9/k8+k6
Kradzież kieszonek: 10/1k10+1k6
Magiczny wytrych: 12/2k10
Poznanie zamka: 10/1k10+1k6
Rytuał karmiczny: 3
Skradanie się: 11/1k10+1k8
Unik: 9/k8+k6
Uniknięcie pułapki: 10/1k10+1k6
Wspinaczka: 11/1k10+1k8
Wytrzymałość: 2

Inicjatywa: 2k6

Karma: 0

Walka:

Obrona fizyczna: 10
Obrona magiczna: 9
Obrona społeczna: 7
Pancerz fizyczny: 2
Pancerz duchowy: 1
Ekwipunek:
miecz k10+k6
sztylet k12
skórzany kaftan
wytrychy
PL: 50

on. Dodatkowo gryzie go strata pierścienia. Nikomu się do niej nie przyznał, bo wiedział, iż w przypadku pozostawienia takiego śladu, „Szeł” zadbałby o usunięcie jedynego łączącego go ze sprawą ogniwa – samego Willy’ego.

Tawerna jest długą halą na palach. Dach zrobiono z trzciny, ściany zaś z plecionych wiklin i cienkiego drewna. W środku ciemno jest od dymu. Goście to przede wszystkim barczyści marynarze, wrogo spoglądający na bohatera.

Willy – choć odurzony narkotycznym dymem – nie da się tak łatwo zaskoczyć. Gdy tylko dostrzeże bohaterów, natychmiast rzuci się do ucieczki. To świetna okazja do rozegrania żywiołowej walki, szczególnie, iż w sukurs złodziejowi przyjdą ochroniarze tawerny. Pozwól bohaterom pokazać, iż nie należy zaczynać z adeptami (z ich adwersarzy tylko „Pająk” będzie adeptem – reszta to normalni ludzie i t’skrangi). To świetna okazja do pokazowych walk, rozwalania ścian (są przecież wiklinowe), walki na pomoście, pod pomostem (po kolana w wodzie).

Na końcu pozwól bohaterom w pokazowy sposób pochwytać zwinnego złodziejaszka. Niech wyduszą z niego, iż miał swój łup przekazać „Szełowi”, który rezyduje w „Domu pod Czerwoną Belką”.

„POD CZERWONĄ BELKĄ”

„Pod Czerwoną Belką” jest jedną z nielicznych kamienic w przybrzeżnej dzielnicy. Oficjalnie jest to dom publiczny. W rzeczywistości stanowi centrum przestępczej organizacji Meart. To tutaj rezyduje „Szeł”, trzęsąc całym miastem i okolicami.

Kamienica jest trzypiętrowa. Na parterze znajduje się sala gościnna, w której można wypić, zagrać w karty bądź kości i pooglądać oferowane przez lokal niewolnice. Na pierwszym piętrze znajdują się właściwe pomieszczenia domu publicznego. Dopiero na najwyższej kondygnacji mieści się serce przestępczego świata Meart. To tutaj ma swój gabinet „Szeł”, jego księgowy i właściciel burdelu. To tutaj znajdują się zapiski na temat przestępczej działalności organizacji. Oczywiście wszystko jest doskonale zabezpieczone i można każdy dokument natychmiast zniszczyć.

Nikt ze współpracowników Wiktora nie podejrzewa jego prawdziwej tożsamości. Dzięki magicznemu pierścieniowi, który udało mu się zdobyć w młodości, wygląda jak rośli mężczyzna. Jest to potężna iluzyjna magia krwi, którą bardzo trudno przejrzeć.

Na dodatek Wiktor pozornie nigdy nie opuszcza siedziby, choć jego podwładni wielokrotnie podpatrzyli, iż w tajemniczy sposób znika ze swego pokoju.

To kolejny magiczny sekret przemysłnego krasnoluda i, zarazem, zadośćuczynienie od pewnego Ksenomanty za nielegalne wsparcie: za szafą znajduje się magiczny portal – tak zwany „Przeplot wzoru” – który łączy wzorced dwóch niezbyt odległych miejsc. Portal prowadzi wprost do domu szacownego krasnoluda Wiktora Hobalda. Szeł nie obawia się wykrycia portalu (zawsze przechodząc zamyka go za sobą), czyniąc praktycznie niewykrywalnym; w razie wykrycia da się go uruchomić tylko od strony, od której został zamknięty.

Nie jestem w stanie przewidzieć, w jaki sposób bohaterowie dostaną się do środka (pamiętaj jednak, iż jest to siedziba przestępczego mistrza – okna są zaopatrzone w pułapki, podobnie dach; niech to urozmaici bohaterom próby włamania). Jedno jest pewne: Wiktor nie ma najmniejszej ochoty na konfrontację z adeptami. Doszły już do niego słuchy, co uczynili z jedną z jego spelun (a możesz być

pewien, mistrzu, że jego

podwładni odpowie-

dnie wyolbrzymili

wyczyny bohaterów, by

ich niekompetencja nie wyglądała na rażącą.

Wiktor domyśli się, iż groźni przybyście go

namierzyszy, i postanawia uprzedzić cios.

Ponieważ dysponuje ich rysopisem, nakazuje czterem Czarnym Siepaczom zlikwidować

bohaterów – w miarę dyskretnie. Możesz podnieść

napięcie, jeżeli Wiktor będzie toczył ową rozmowę

właśnie przy śniadkach (jeżeli na przykład do-

stali się do środka i podsłuchują). Wkrótce posła-

nieć odnajdzie w mieście czterech ubranych na czarno

bojów i rozpocznie się polowanie. Opisz stalową de-

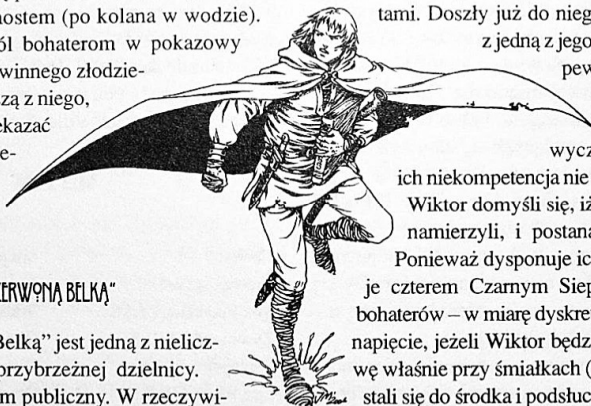
terminację „Szeł”, by bohaterowie naprawdę się prze-

straszili i wiedzieli, iż nie pozostało im wiele czasu.

CZAS NA AKCJE

Zbliżamy się do końca przygody – czas więc przyspieszyć, przygotowując się do wielkiego finału. Możesz doprowadzić do odkrycia bohaterów w kamienicy lub mogą oni sami zaatakować „Szeł”. Niezależnie od tego, władca półświatka natychmiast zamknie się w swoim gabinecie i uaktywni portal. Będzie chciał jak najszybciej się ewakuować, by w czasie jego nieobecności z bohaterami uporał się jego podwładni. Oczywiście zabierze ze sobą księgę „Ohm” i manuskrypt Ithilionu. Nie wie jednak, iż po drugiej stronie portalu czekają na niego elfy Dormadraala.

Gdy bohaterowie sforsują drzwi, zobaczą otwartą kasetkę z dokumentami. Krótkie przeszukanie pokoju



lub użycie wzroku astralnego odkryje w szafie istnienie portalu. Magicznie przejście wygląda jak okrągły ciemny otwór, z którego wionie nieprzyjemnym chłodem. Jeżeli ktoś spojrzy w niego za pomocą wzroku astralnego, zobaczy dziwny splot wzorca, którego włókna są w tym miejscu naciągnięte i biegną gdzieś dalej w przestrzeni astralnej. W żaden sposób nie można się zorientować, dokąd magiczny tunel prowadzi.

Gdy bohaterowie odkrywają portal, wprowadź do domu publicznego osławionych siepaczy „Szefa” – wkroczą pewnym krokiem, ubrani w długie czarne kolczugi. Legendy mówią, iż ich przywódca, Pierwszy, jest adeptem złowrogiego Zakonu Zabójców, mieszczonego się gdzieś pośród Mglistych Bagien. Zmusz śmiarków, aby uciekli – nie doprowadzaj do walki; strach graczy będzie większy, jeżeli nie skrzyżują mieczy ze złowrogimi siepaczami. Jeśli się już gracie na starcie zdecydować, cóż, każdy musi kiedyś umrzeć...

POŻAR

Nie zwalnij akcji. Nie dawaj bohaterom ani chwili tchnienia. Skok w portal, krótka ciemność, i na drugą stronę.

Śmiarkowie wypadną prosto w szalejący żywioł ognia. Cały dom kupca stoi w płomieniach. Przez drzwi właśnie wybiegły elfy, unosząc manuskrypt Ithilion. Na fotelu, w płomieniach, siedzi bogato ubrany krasnolud, ściskając w rękę pierścien iluzji, który po jego śmierci stracił moc i odstąpił prawdziwe oblicze Wiktora vel „Szefa”.

Nie ma ani chwili do stracenia. Zewsząd wałą się belki stropowe, płoną regały bezcennych dzieł, bucha gryzący dym i płomień. Za chwilę przez portal przedostaną się siepacze! Za chwilę ogień strawi bohaterów! Droę do drzwi odcina upadająca właśnie płonąca szafa. Pozostają okna (na szczęście na niezbyt wysokiej, pierwszej kondygnacji).

POŚCIG

Bohaterowie ewakuują się prosto z ognia w siekącą deszcz i przelewającą się przez ulice miasta wodę. Powódź osiągnęła apogeum! Miejscami woda sięga już po pas. Krasnoludy ratują swój dobytek, przenosząc rzeczy z niskich domków na łódzie i tratwy.

Pozwól bohaterom dojrzeć w oddali uciekające elfy – płyną małą łódką ku rozwidleniu rzek, gdzie cumuje ich rączy statek o czarnych żaglach. Jeśli chcesz, możesz przyjść im z pomocą. Może pojawić się Jakor na łódce, który pomoże im dostać się do portu. W sam raz na czas, by dojrzeć odpływające w dół rzeki elfy. A rzeka jest wzburzona, niesie wyrwane z koryta potężne głazy i pnie. Do tego leje deszcz i dmie porywisty wiatr. Żegluga w takich warunkach to czyste

szaleństwo, bohaterowie nie mają jednak wyboru. Stąd Horror oddalają się z tajemnicą jego słabości.

Jakor udostępni śmiarkom łódź Mistrza Ksiąg. Co prawda od dawna jej nie używano, jednak żagle i olinowanie jest w najlepszym stanie. To mały, jednomasztowy stateczek o ożaglowaniu therańskim (czyli łacińskim). Świetnie jednak nadaje się do żeglugi przy tej pogodzie i w zdradliwych wodach.

Opisz pogoń za elfami wśród wzburzonych fal i porywistego wiatru. Niech śmiarkowie zostawią za sobą miasto. Niech ciemne chmury ich przytłoczą. A wtedy rozpetaj burzę z błyskawicami i puść groźną i szybką muzykę. Nadeszła chwila konfrontacji – tym razem przebiegłe elfy nie zdołają się posłużyć cudzymi rękami.

Łódź bohaterów jest szybsza i zwinniejsza. Sprawniej omija przeszkody i mknie po wzburzonej rzece. Gdy bohaterowie zbliżą się na 100 metrów, dojrzą, iż załogę wrogiego statku stanowi dziesięciu elfickich wojowników i jedna kobieta, która zdaje się im przewodzić. Zorientują się również, iż na rufie elfickiej łodzi zamocowano działo wyrzeliwujące therański ogień!

Teraz właśnie podwładni arcykapłanki przygotowują się, by zamienić pogoń w kulę ognia. Gdy załogowiec śmiarków zbliży się jeszcze trochę, w ich stronę wytryśnie pióropusz płynnego ognia. Dopóki jednak są w pewnym oddaleniu, sprawnym manewrem można go uniknąć (proponuje test przeciwstawny Zręczności lub umiejętności/talentu **pilotowanie łodzi** wobec Zręczności celującego elfa). Być może bohaterom uda się dopaść łodzi wroga zanim zostaną trafieni. Co jednak bardziej prawdopodobne, elfom uda się zapalić statek śmiarków. Wtedy pozwól na wielce efektowny abordaż z użyciem nadnaturalnych talentów (typu choćby *akrobatyczny atak czy powietrzny chód*).

Gdy bohaterowie dostaną się na pokład, elfy rzucą liny oraz żagle i zajmą się ochroną arcykapłanki. Nikt nie będzie już sterował łodzią. Dlatego nawet ci z bohaterów, którzy nie będą w stanie pokonać dystansu dzielącego statki, będą mogli – sterując płonącą łodzią wśród nawalniczy deszczu i błyskawic – dokonać abordażu!

ABORDAŻ – WIELKI FINAŁ

Elfy uzbrojone są we włócznie zakończone mneorytowymi ostrzami. Całe ich ciała pokrywają czarne, meandryczne tatuaże – nie noszą zbroi, bardziej ceniąc sobie szybkość niż ochronę pancerza. Tylko arcykapłankę spowija ciasna, łuskowa, mneorytowa zbroja, opinająca jej kształty. W rękę dzierży ona czarny kostur, zakończony ludzką czaszką, z której boków wyrastają długie, kręcone rogi.

Wszystkie elfy prócz arcykapłanki są od dawna martwe. Poświęciły swe dusze i ciała Horrorowi w rytuale Odarcia Ciała, stając się nieśmiertelne. Z zewnątrz wyglądają jak żywe, zdrowe istoty, jednak w środku są gnijącą kupą trzewi. Tylko gnijące i spróchniałe zęby oraz ciekająca z ich ran zamiast krwi żółta ropa świadczy, że coś jest nie tak. Dodatkowo nie czują zupełnie bólu i nie sposób ich pozbawić przytomności. Dopiero przekroczenie progu życia lub odcięcie rąk eliminuje ich z walki.

Co innego z arcykapłanką. Ona jako jedyna poświęciła się Horrorowi nie w zamian za dar nieśmiertelności, lecz z oddania i chęci zdobycia wiedzy. Uzyskała moc i dogłębne zrozumienie przesłania astralnej – to dzięki niej jest długowieczna. Jednak wciąż żyje.

Uczyń walkę pokazową. Elfy będą atakowały bezlitośnie, nie bojąc się bólu ani śmierci. Pamiętaj o dramatycznym tle całej sceny – falach przelewających się przez dziób dryfującego stateczku, błyskawicach przecinających niebo oraz o strumieniach czarnej energii wytryskujących raz po raz z laski arcykapłanki Horrora.

Uczyć walkę ciężką i dynamiczną. Nie bój się ranić herosów, ani oszukiwać, gdy będą starali się pokonać



arcykapłankę. Dopóki chroni ją jakikolwiek elf, zastłoni przeznaczony dla niej cios własną pierś. Musisz zachować starcie z nią na sam koniec. Gdy bohaterowie uporają się z eskortą, skrapiając deski pokładu cuchnącą ropą żywotrupich konstuktów, arcykapłanka wyszarpienie zza pazuchy księgę „Ohm”. Natychmiast ze wszystkich stron nieba błyskawice uderzą w księgę, oślepiając bohaterów blaskiem. Przez huk gromów przedrze się głos arcykapłanki, wzywającej na pomoc całą potęgę Horrora. W niebie zacznie tworzyć się wir chmur – to sam Dormadrała odpowiada na wezwanie swej służki.

To ostatni moment na ciosy, ratujące życie bohaterom. Jeśli nie zdążą – już po nich! Niech ich mieczom w końcu uda się przeciąć łuski twardej mneorytowej zbroi. Ostatnim ruchem ręki arcykapłanka będzie starała się cisnąć bezcenny manuskrypt Ithiliona w odmetę rzeki. Zwolnij narrację i pokaż, jak rękopis w zwolnionym tempie szybuje w powietrzu za burte... I pozwól bohaterom rzucić się za

nim i pochwycić go za cieniutki sznureczek, którym jest przewiązany.

A gdy ciało kapłanki osunie się na pokład, księga „Ohm” zamknie się z trzaskiem magicznych klamer, wiatr zaś rozwieje nie do końca uformowany portal, a do uszy bohaterów dojdzie trzask łamane-go pokładu. Nie sterowana łódź wpadła właśnie na podwodne skały i zaczyna tonąć.

Nie będzie czasu na przeszukiwanie pokonanych ani plądrowanie łodzi. Znowu każda chwila jest cenna!

ARCYKAPŁANKA HORRORA

Cechy:

Zręczność: 6/1k10
Siła Fizyczna: 5/1k8
Żywotność: 5/1k8
Percepcja: 6/1k10
Siła Woli: 8/2k6
Charyzma: 6/1k10
Szybkość pełna: 65
W walce: 33
Próg życia: 35
Próg ran: 9
Próg przytomności: 27
Testy zdrowienia: 2
Kostki zdrowienia: k10
Inicjatywa: k10
Umiejętności:
Broń biała: 9/k8+k6
Rzucanie czarów: 10/k10+k6

Czary:

Dowolne 4 czary bojowe z dziedziny ksenomancji bądź magii żywiołów.

Walka:

Obrona fizyczna: 7
Obrona magiczna: 8
Obrona społeczna: 4
Pancerz fizyczny: 5
Pancerz duchowy: 5
Ekwipunek:
magiczna laska (pociski mrocznej energii),
obrażenia: 1k10+1k8
kolczuga mneorytowa (PF 5
PD 3 mod inicjatywy 0)
PL: 80

ELFY

Cechy:

Zręczność: 6/1k10
Siła Fizyczna: 7/1k12
Żywotność: 7/1k12
Percepcja: 6/1k10
Siła Woli: 5/1k8
Charyzma: 5/1k8
Szybkość pełna: 65
W walce: 33
Próg życia: 56 (54)
Próg ran: 12
Próg przytomności: –
Testy zdrowienia: 2
Kostki zdrowienia: k12
Inicjatywa: k10

Umiejętności:

Broń biała: 9 (k8+k6)
Walka:
Obrona fizyczna: 8
Obrona magiczna: 6
Obrona społeczna: 4
Pancerz fizyczny: 0
Pancerz duchowy: 5
Ekwipunek:
ubranie podróżne
włócznia obrażenia
1k10+1k8
miecz 2k10
PL: 80

Trzeba mocno chwycić ster i skierować ją ku brzegowi. Trzeba napiąć liny żagla, by ranna łódź zdołała oderwać się od więzających ją zębów podwodnych skał. A w końcu może trzeba będzie rzucić się w odmętą weszbranę rzeki, gdy woda z hukiem rozłamie strzaskane buty. Pozwól jednak śmiałkom ocalić życie oraz dwa cenne artefakty, dla których pozyskania omal nie postradali życia.

WYJAŚNIENIE

Na szczęście tym razem wszystko dobrze się kończy. Gdy bohaterowie wrócą do Meart, okaże się, iż przestało padać, a wody się uspokoiły. Ponownie

to część rytuału Przyzywania Horrora i początek rytuału Odarcia Ciała. Ten, kto wypełni wszystkie jego magiczne elementy, otwiera bezpośrednio przejście astralne do kryjówki bestii w Serwos i oddaje mu w posiadanie swą duszę. Oczywiście w zamian faktycznie otrzymuje „nieśmiertelność” i „potęgę”. Księgi owe rozprawdają po Barsawii słudzy Dormadrała, by kaptowały mu nowe sługi.

Co zaś się dotyczy manuskryptu – jest on z pewnością bardziej dla bohaterów interesujący. Hirur dokonano dostrojenia owego potężnego artefaktu do ich wzorców, dzięki czemu będą w stanie dostrzec prawdziwą treść Tęczowego Alfabetu. Przed ich oczami litery ułożą się w następującą treść.

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. Wiedz, że obdarzyłem me dzieło zaklęte magią nieśmiertelną, tak więc nawet jeśli zniszczysz je chcesz, powróci ono do Barsawii i trafi w ręce godniejsze, wiedzione przez Pasję i Przeznaczenie.

Wiedz tedy, wędrownie, iż ów manuskrypt zawiera Wiedzę wielką i straszną, o Tych, którzy przybyli z Pustki Astralnej. A dokładniej o jednym z XII Potężnych.

Daemal Hurghashss' Dormadrael – brzmi pełne jego imię. A jest to najpierwsza z ważnych wieści, jaką przekazuje ci ów manuskrypt. Bo w rzeczy samej nie sposób na Horrora uczynić uroku, nie znając Imienia jego sekretnego, a przeto i klucza do jego wzorca.

Drugą rzeczą, jaką musisz wiedzieć zanim wyruszysz gromić bestię, jest to, iż stał związana się go nie ima. Albo raczej czyni szkodę powłóce jego materialnej, lecz do ducha nie dociera. A przeto możesz go zabić, lecz on na nowo się Odrodzi i Zemstę swą wyrzuci na tobie. Więc się strzeż i w oręż mocą napełnij się zaopatrz.

Dalej wiedz, o Godny, iż Dormadrael mistrzem Śmierci jest i wszelkie zna sposoby, by ją oszukać. Jego sługi nieśmiertelne są, choć aura życia w nich tlić się wciąż zdaje. Na dodatek służba jemu opłacalna śmiertelnikom się wydaje, tak że sami z siebie duszę mu zaprzędają – czy to przez rytuał plugawy „Odarcie Ciała”, czy to przez zaklęcia przywołania, które w obmierzłych księgach stworzył po świecie rozesał, by łatowiernych obietnicą potęgi i iluminacji kusić. Strzeż się tych ksiąg pełnych czarnych rytów – imię ich po elficku brzmi „Demailikon”, lubo w krasnoludzkim „Ohm”.

Kluczem do zwycięstwa jest cierpliwość. Pozbaw swego wroga mocy, odbierając mu jego sługi oraz ambrozię, którą się żywi. Wywab go z leża, a nie schodź do Czarnego Kaeru. Otoczony on jest tam mneorytem, splugawionym przed eonami kryształem orchalikowym. Nie zdołasz go pokonać wśród komnat nim wyłożonych – tam wciąż czai się magia z czasów Pogromu, a on nadal w trzewiach swego kaeru jest Władcą – jednym z XII Potężnych. Pamiętaj również, iż nie na darmo Horrory nadały Dormadraelowi miano władcy – winne są mu posłuszeństwo. Tak więc strzeż się gardzieli tuneli czarnych – tam czaić się może Śmierć niechybna.

działają przewozy promowe, a Mistrz Ksiąg będzie skory wyjawić im tajemnicę manuskryptu oraz księgi „Ohm”.

Cóż, a księga okazuje się być swoistą pułapką. Stąnowi mistyczne objawienie Hurghasha Dormadrała – obiecuje nieśmiertelność, potęgę, moc i władzę. Wyjawia też ksenomancki rytuały, jakie należy odprawić, by owe dary pozyskać. W rzeczywistości jest

Bajarz zamilkł. Słuchacze wciąż trwali w zastaniu, jakby opowieść wciąż trzymała ich swą niesamowitą czarownością. Spostrzegłszy jednak, iż skończył, po sali rozszedł się szepc.

– Co dalej... opowiadaj... co dalej...

Bajarz tylko zmrużył stare oczy i pokręcił przecząco głową.

– Opowiem wam innym razem... innym razem...

Szkic przygódki nieco detektywistycznej. Bohaterowie graczy wplątują się w wielką sieć intryg rodu Decados. Czekaj was wielowątkowa, ciekawa rozgrzewka.

Puszkina
Lucyan

JaXa

CIENIE SEVERUSA

PROLOG

Bogato ubrany młodzieniec przemyka skapaną w deszczu uliczką. Spod przeciwdeszczowego płaszcza widać przez ułamek sekundy herb rodu Hazat. W pewnym momencie młodzieniec zatrzymuje się, rozglądając badawczo... Wyciąga sztylet, jednocześnie opierając się o ścianę. Uśmiecha się szyderczo...

– Wylaż, kurganski psie. Wiem, że to ty.

Słychać brzdęk zwalnianej cięciwy kuszy. Hazat osuwa się na ziemię

– Tchórz. Przeklinam... Ciebie i cały twój rod...

Deszcz zaczyna padać coraz silniej... Przez ścianę wody nie da się zauważyć niewielkiej, przemyskającej się po dachu postaci.

WPROWADZENIE

Severus jest piękną planetą. Od wielu stuleci należy ona jednak do Decadosów, który spełnił tę piękną ziemię setkami nici intryg i waśni między poszczególnymi gałęziami rodu. Koniec takiej nici znajduje drużyna. Czy doprowadzi ich to do „kłębaka”, czy do zguby...

Książę Borys Decados, władca niewielkiej prowincji na Severusie, wpadł po uszy w długi karciane. Jego dominium nie było w stanie pokryć nawet 1/10 strat. Wtedy na dworze Borysa pojawił się przedstawiciel Szarych Twarzy, Niccolo Gallici. Zaproponował on księciu układ, na mocy którego książę pozbędzie się wszystkich swoich długów, a nawet zyska bogactwo, o jakim wcześniej mógł tylko marzyć. W zamian za to książę miał zorganizować przewrót i zamordować wielkiego księcia Decadosów – Hyrama. Gdyby wszystko się udało, Borys miał dostać we władanie całą planetę. Dodatkowo Szare Twarze (cały czas w osobie Galliciego) zaproponowały wsparcie finansowe całej akcji. Książę Borys zgodził się...

Niccolo Gallici tak naprawdę pracuje dla barona Nikołaja Decadosa – sławnego byłego wodza floty rodu Decados, który po klęsce w bitwie z flotą przysięgłego cesarza Alexiusa zbiegł z wiernymi sobie jednostkami. Teraz ukrywa się gdzieś w przestrzeni i planuje kolejne intrygi. Tak więc naprawdę nie są to Szare Twarze, a on.

DRUŻYNA

Najlepiej gdy w drużynie jest sporo szlachty. Ułatwia to kontakty z innymi członkami tego stanu, od których w tej przygodzie aż się roi. Część drużyny powinna należeć do Rycerzy Poszukujących. Daje to świetne wprowadzenie. Drużynowi Rycerze Poszukujący zostają wysłani na Ligheim, by tam rozwiązać sprawę zabójstwa jednego z kawalerów – Miguela Rodrigueza Hazata.

Część drużyny może mieć jakieś kontakty z decadoskim wywiadem lub z Cesarskim Okiem. Ułatwia to podawanie graczom niektórych wątków, a wtedy grupa na pewno pojedzie na Severusa szukać dalszych śladów. Po wylądowaniu zostaje im pięć dni do przybycia księcia Hyrama

DLACZEGO RYCERZ ZGINĄŁ?

Kawaler Miguel Rodriguez Hazat był rezydującym na planecie Rycerzem Poszukującym, zajmującym się lokalnymi cesarskimi zadaniami. Alexius starał się pilnować działań kupców, więc Miguel miał sporo roboty. Ostatnio zajął się dziwnymi przelewami z Severusa na konta Kajdaniarzy... Przelewami wystarczającymi, by wynająć olbrzymią armię. Pewnego dnia kontaktował się z nim jeden z Kajdaniarzy i powiedział, że będzie „sypan”. Okazało się, że jest to pułapka. Hazat zginął od trzech beltów z samorepetującej kuszy. Uśmiercił go morderca z kurgańskiej sekty kapłanów-zabójców Dagashi (O nich artykuł w tym samym numerze – przyp. Puszkina). Dlaczego? O tym dalej.

PLANY KSIĘCIA BORYSA

Książę Borys i koteria, którą wokół siebie zebrał, planuje zabójstwo księcia Hyrama podczas jego wizyty na Severusie. Dodatkowo, za pieniądze „Szarych Twarzy”, wynajął sporą armię najemników, dzięki którym ma nadzieję przywrócić porządek na planecie. Oprócz tego Borys sprowadził morderczyńnię z gildii Zabójców, która – przebrana za służącą jego wnuczki, Alicji – ma ukrywać się w rezydencji. Księcia planety łatwo utrzymać w niewiedzy, gdyż jednym z członków spisku jest szef jego wywiadu.

PLANY BARONA NIKOŁAJA

Po ucieczce Nikołaj zaszył się ze swoją flotą. Przez kilka lat zastanawiał się, w jaki sposób odzyskać władzę i wpływy. W końcu zawarł układ z kalfatem Kurga. Na jego mocy Kurganie zdecydowali się dostarczać Nikołajowi funduszy, a w odpowiednim momencie również statków – w zamian za oddanie im planet rodu Hazat, gdy Nikołaj dojdzie już do władzy. Pierwszą fazą jego planu jest przeprowadzenie przewrotu we władzach rodu Decadosów. Mają mu w tym pomóc jego nowi sprzymierzeńcy – **Ewangeliści** (*Opis Ewangelistów znajdziecie kolejnym numerze MIM-a. Jeśli nie chcecie czekać, po prostu zrezygnujcie z tego wątku – przyp. Puszkina*), a także niczego nie podejrzewający książę Borys, z którego w razie potrzeby zrobi się kozła ofiarnego...

DODATKOWE WĄTKI

1) Możesz zaproponować jednemu z graczy, by na czas tej przygody wcielił się w kurgańskiego agenta. Jego zadaniem będzie mieszać szkyi wszystkim, którzy próbują zdemaskować spisek. Najlepiej przyłączyć go przygodę wcześniej – tak, by drużyna mu ufała.

2) Jeden z bohaterów dostaje list od krewnego z prośbą o pomoc (gdy już wszyscy będą na Severusie). Kiedy śmiałek dociera na miejsce, okazuje się, że krewniak został zamordowany. Zabiła go Alicja, gdyż wiedział zbyt wiele o spisku.

DRAMATIS PERSONAE

Ci zli:

Książę Borys Decados – Pan w średnim wieku; przywódca spisku; uważa się ze świetnego polityka. Tak naprawdę jest manipulowany przez wnuczkę, Alicję. Nosi płaszcz psi.

Baronówna Alicja Decados – Młodziutka decadoska z krwi i kości; bardzo ładna, co aż rzuca się w oczy. Odgrywa miłą i słodką, a tak naprawdę jest zabójczą suką pozbawioną wszelkiej moralności. Świetnie używa pistoletu. Wnuczka Borysa.

Hrabia Piotr Decados – Młodszy brat Borysa. Tak się szczęśliwie się składa, że jest również psionikiem. Specjalizuje się w Sztuce Vis. Udaje miłego i układowego. Jego prawdziwą twarzą zobaczą tylko ci, którzy wejdą mu na odcisk.

Hrabia Nikołaj Decados – Szef wywiadu księcia Severusa, Aleksieja Decadosa. Zajmuje się uciszaniem wszystkich, którzy wiedzą coś o spisku. Śmiałkowicie nie powinni o nim wiedzieć; przynajmniej przez dłuższy czas. Zwłaszcza gdy współpracują z wywiadem Decadosów.

Niccolo Gallici – Renegat Szarych Twarzy. W zachowaniu przypomina prawników z „Adwokata diabła”. Dla niego pracują Ewangeliści. Gdy zrobi się gorąco, sfinguje swą śmierć i ucieknie z planety. Nie należy pozwolić, by śmiałkowicie go złapali!

Mateusz, Marek, Łukasz, Jan – Ewangeliści; zostali wysłani na planetę przez barona Nikołaja, by pomagać spiskowcom. Teoretycznie wykonują ich rozkazy, jednak gdy zrobi się bardzo gorąco, dadzą dyla.

Inni BNI:

Książę Aleksiej Decados – Książę Severusa. Nic dodać, nic ująć. Może bohaterowie go spotkają?

Oleg „Pułkownik” Decados – Szef wywiadu księcia Hyrama. Wysłany na planetę, by przygotować przyjazd księcia. Ma niewielu ludzi, ale w razie czego może pomóc.

Lukrecja Decados – Agentka Oka, która prowadzi tą samą sprawę. W pewnym momencie Ewangeliści zaczynają rozbijać jej siatkę.

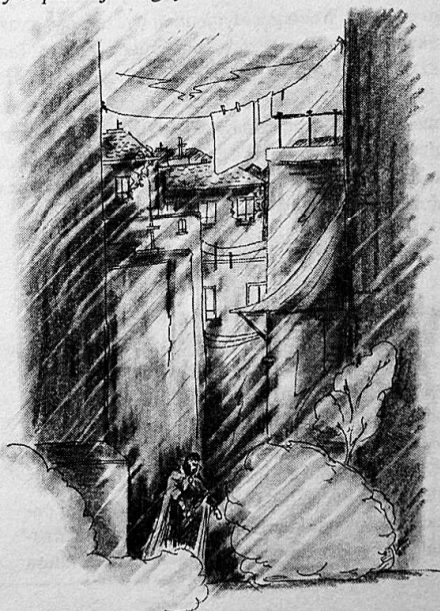
EPILOG

Pokład kosmicznego krążownika. Siedzący na tronie mężczyzna. Generał. Cybernetyczna noga, dłoń i oko. Ciężko oddycha.

Do sali wchodzi mężczyzna lat trzydzieści kilka. Za nim wchodzą czterej kolejni. Przyklękają przed generałem...

– Niestety, panie. Pierwsza faza planu Skorpion nie powiodła się. Pojawiły się psy Alexiusa.

– Masz kolejne zadanie. Rozegraj wszystko tak, by te pieski już nigdy na nas nie zaszczękały.



Dagashi to opis tak właśnie nazywających się tajnych sił Kurgan. Wykorzystani zostali oni w przygodzie „Cienie Severusa”, którą możecie znaleźć w tym samym numerze. W tekście znajdziecie za to kilka ciekawych pomysłów na inne scenariusze z wykorzystaniem Dagashi.

Puszkini

JaXa

W SŁUŻBIE JEDYNEGO I KALIFA

Róża Pustyni rozpoczęła swój taniec. Oniemiali Decadosi nie mogli uwierzyć, że ten przeklęty wszechświat mógł stworzyć coś równie pięknego. Postać wirowała w szalonym tańcu. W pewnym momencie – mimo iż stała na scenie – widzowie zauważyli wirujące wokół niej drobinki piasku. Wybijany na bębenku przez niemego kurgańskiego niewolnika rytm stawał się coraz szybszy, coraz bardziej lubieżny. Kobieta tańczyła również szybciej i odważniej. Zebrana w sali decadoska szlachta całkowicie poddała się urokowi jej ruchów. Rozmarzone oczy wiodły za śmigającym ciałem tancerki. Nikt nie zauważył niewielkiego szytletu ukrytego na przedramieniu kurganki. A potem było już za późno.

Pochwalony niech będzie Jedyne i my, sługi Jego.

Straż rodowa dopiero następnego dnia znalazła melinę. Dwóch pierwszych strażników zwiastowało przy wejściu. W środku były tylko trupy. Co najdziwniejsze, na ich twarzach malował się nie strach, a ekstaza...

Dagashi wywodzią swoje tradycje od muzułmańskich derwiszów, lecz są do nich tak podobni, jak monsun do wiosennego deszczu. Ponoć u zarania ich powstania stał Proroka – to z nich wywodziła się jego gwardia. Według tradycji mieli być też jego strażnikami podczas widzeń na pustyniach Faddis. Tam też później zostali „w nagrodę” osiedleni i tam do dziś oddają cześć Jedynemu. Przez stulecia zostali zapomniani nie tylko przez innych Kurgan, ale także przez gaurów (jak nazywają Niewiernych). Pozawala im to działać w tajemnicy, w kularach wszechświata, służąc tylko Jedynemu, Radzie i Kalifowi.

PLANETA FADDIS

Dagashi mają swą siedzibę na planecie Faddis. Znajduje się ona w mało uczęszczanym rejonie Kalifatu, a jedyne klucze do jej wrót (poza, oczywiście, Radą Klanu) ma sam kalif. Oficjalnie planeta nie nadaje się do zamieszkania i nie ma na niej żadnych cennych surowców mineralnych. Planeta znajduje się blisko słońca, na samej granicy strefy życia. Całe to miejsce pokryte jest palącym stopy piaskiem. Woda planety zgromadzona jest w podziemnych zbiornikach. Temperatura

osiąga nawet do 60 stopni Celsjusza w dzień, a w nocy spada nierzadko do 30 stopni poniżej zera.

Dagashi żyją w okolicach Góry Wizji, gdzie technika terraformacyjna pozwoliła stworzyć olbrzymią Oazę. Cała góra poprzecinana jest tunelami i jaskiniami, które – jeśli wierzyć tradycji – zostały otwarte przez Wielkiego Proroka w podzięce za trud, jaki derwisze włożyli w scalanie kalifatu. Na skraj Oazy znajduje się lądowisko dla statków.

SYSTEM SPOŁECZNY I SZKOLENIE

Na czele Dagashi stoi Rada Klanu. Należą do niej Starsi, czyli wszyscy derwisze, którzy osiągnęli wiek 60 lat. Później w hierarchii są Wędrujący Derwisze, czyli pełnoprawni członkowie klanu. Tytuł ten przysługuje zarówno kobietom, jak i mężczyznom – tu tradycja nie czyni żadnych różnic. Poniżej stoją niewolnicy, zajmujący się urządzeniami, hodowlą, rolnictwem i innymi zajęciami niegodnymi kapłana Jedynego.

Wszystkie dzieci przeznaczane są do służby Jedynemu (z wyjątkiem, oczywiście, chorych i niedorożniętych – te zrucane są ze stoków Góry Wizji). Od najmłodszych lat uczą się one, by zostać szpiegami i zabójcami w służbie Jedynego. Są wychowywane wspólnie, nie mając kontaktu z rodzicami. Ich jedyną rodziną jest klan. Tworzy to nierozwalną więź, łączące młodych derwiszów z ich klanem i z Jedynym. W wieku lat 18 dzieci poddawane są Próbie. Muszą samodzielnie przeżyć tydzień na pustyni (mając tylko kindżał, litr wody i pół kilograma



Lucyan

WIELKI PROROK I POWSTANIE KALIFATU

ma soli). Te, które wróca (około 40 %), zyskują tytuł Wędrującego Derwisza, po czym Rady zleca im misję. Z czasem niektórzy powracają na Faddis, by wychować kolejne pokolenie Dagashi.

SPOSÓB DZIAŁANIA

Dagashi działają niemal na wszystkich planetach, na szczęście rzadko w większych grupach. Ich zadania są zwykle ściśle sprecyzowane. Na terenie cesarstwa tworzą świetnie zorganizowane siatki, nierzadko przeciągając na swoją stronę Niewiernych. Specjalistyczne szkolenie i odpowiednie operacje plastyczne pozwalają im podszywać się pod prawie każdego. Najczęściej jednak wcielają się w al-Malików, Hazatów lub ludzi gildii. Charakterystyczny jest ich wstręt do używania broni palnej (z łuków i kusz korzystają jednak chętnie). Bardzo lubią używać broni białej (szczególnie posługiwać się zakrzywionymi kindżałami i kurgańskimi szerokimi szablami – falchionami) oraz trucizn. Działają zwykle cicho i bez zbędnego hałasu. Swoją taktykę opierają nie na sile uderzenia, a na precyzji i subtelności.

Ubijają się w luźne szaty, przypominające stroje al-Malików. Na głowach noszą zawoje. Uwielbiają atlasy i jedwabie. Dzięki temu mówią o sobie, że „przychodzą jak poranek, a odchodzą jak samum”.

POMYSŁY NA PRZYGODY

- Drużyna pomaga zbiegowi z kalifatu, który jest kimś ważnym (na przykład jednym z wezyrów) i wywiózł informacje/skarby/przedmioty. Za drużyną rusza zabójca, mający uśmiercić zbiega.
- Członek drużyny to tak naprawdę Dagashi, ucharakteryzowany na jedną z postaci (trzeba to obgadać z graczem). Jego zadaniem jest powstrzymanie grupy i mieszanie szyków. Albo lepiej: drużyna szuka zabójcy, którym okazuje się być jeden z jej członków. Ciekaw jestem, kiedy gracze się połapią.
- Drużyna zostaje uprowadzona, by zostać niewolnikami Dagashi. Co śmiałkowicie robią, gdy ci zaproponują im zmianę wiary?
- Jeden z bohaterów jest podobny do zabójcy. Na planecie, na którą właśnie przybyli, kontaktują się z nim dziwni ludzie, pytając się go o jeszcze dziwniejsze rzeczy. Ktoś zaczyna go śledzić. Ciekawe, jak drużyna z tego wybrnie.

TEURGIA

Na twarz jeńca padał snop światła. Sługa przewiesił sznur przez przyczepioną do sufitu stalową obręcz. Podał sznur swojemu panu i uklonił się.

Niedługo po upadku Drugiej Republiki na Faddis pojawił się człowiek. Nikt nie wiedział skąd pochodził. Jedni mówili później, że był chłopem; inni, że wywodził się z al-Malików. Ważne jest, że na Faddis, w miejscu zwanym Górą Wizji, objawił mu się Wszczęstwórca (tak w każdym razie później mówił) i polecił wszcząć krucjatę przeciw dekadentckim bogaczom i heretyckim klechom bardziej dbającym o swoje brzuchy niż o lud, który mieli prowadzić. Miał stworzyć nowy, lepszy świat dla tych, którym drogi jest Jedyny (Wielki Prorok tak nazywał Wszczęstwórcę). Tysiące ludzi poszło za nim. Padały katedry i szlacheckie pałace. Planety, dziś tworzące kalifat Kurga, spływały krwią tych, którzy nie chcieli się podporządkować. Prorok – przy pomocy swoich popleczników – zamknął wrota i ukrył wszystkie gwiazdne klucze, uwalniając wiernie sobie światy od zgnilizny Drugiej Republiki. Wiele wieków później wrota zostały na powrót otwarte i mieszkańcy Znanych Światów – zagrożeni w wewnętrznych walkach – stanęli na przeciw przeciwnika, którego ciężko było nazwać „barbarzyńskim”.

Wielki Prorok oparł swe nauki o „Ewangelię Omega” rozszerzoną o „Księgę Góry”, która w wielu fragmentach przypominała stary, ziemski Koran.



Decadoski baron schwycił powróż i pociągnął. Ręce Pustynnego Skorpiona zatrzeszczały. Dagashi nie poddał się i zaintonował pieśń do Jedynego.

– Kim jesteś i co tu robisz, psie? – zapytał Decados, mierząc pejczem w kapłana.

W odpowiedzi pieśń stała się głośniejsza.

– Sir Michael, może pan spróbuje.

Stojący dotychczas w cieniu Hawkwood zbliżył się. Popatrzył na półnagięgo araba, koncentrując się. Energję psioniczną jaką Michael włożył w przedarcie się przez bariery jeńca, dało się wyczuć w powietrzu. Pustynny Skorpion nie poddawał się jednak. Z ust jego nadal płynęła pieśń. Pieśń ofiarowana Jedynemu. Nagle nacisk zelżał. Michael otarł pot z twarzy.

– Nie rozumiem tego... Widzę tylko piasek... Piasek...

Prorok – opuszczając swych wiernych strażników – nauczył ich korzystać z mocy Jedynego. Nazwał tą teurgiczną moc **Ścieżką Piasku**. Kolejne pokolenia derwiszów doskonaliły zdolności. Dziś każdy Dagashi, zdobywający tytuł Wędrującego Derwisza, potrafi kontaktować się z Jedynym, który daje mu moc do walki z niewiernymi.

UWAGA: Ścieżka ma (na razie) tylko 5 poziomów!

Nazwa (poziom; czas trwania; inkantacja; sposób inkantowania; test)

Koszt: 1 punktu Dziwu (chyba że napisano inaczej)

Piaski Pustyni (1; 1h/poziom; 10 min.; śpiew; Ekstrawersja + żelazna wola)

Efekt: Chroni używającego przed skanowaniem psionicznym odpowiedniego poziomu (np. 5 poziom Teurgii u Dagashi blokuje do 4 poziom Psioniki; używając mechaniki: testujący umiejętności psioniczne musi wrzucić więcej sukcesów niż Dagashi).

Głos Jedynego (2; 1 dzień; 1/2 h; medytacja; In-trowersja + medytacja)

Efekt: Liczba sukcesów daje dodatni modyfikator do Odwagi, Porywczociści lub Wiary na cały następny

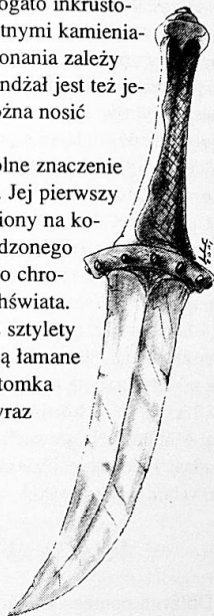


KINDŻAŁ I JEGO ZNACZENIE

Kindżał to zakrzywiony nóż wywodzący się z terrańskich gór Kaukaz. Dagashi zaadaptowali go ze względu na wygodę. Używane przez kapłanów ostrze ma długość około 30 cm (oraz w miarę krótka rękojeść) i jest obosieczne.

Noże te są często bogato inkrustowane złotem i szlachetnymi kamieniami (od bogactwa wykonania zależy status właściciela). Kindżał jest też jedyną bronią, którą można nosić w Oazie.

Broń ta ma szczególne znaczenie dla każdego derwisza. Jej pierwszy egzemplarz jest kładziony na kołysce dopiero co narodzonego niemowlęcia, mając go chronić przed złem wszechświata. Dagashi zachowują te sztylety aż do śmierci, kiedy są łamane przez najstarszego potomka i składane do grobu wraz z ciałem.



KINDŻAŁ

Inicjatywa	+1
Łatwość	–
Obrażenia	3
Zasięg	–
Siła	3
Rozmiar	S

dzień. Działa to tylko przy testach związanych z wiarą lub zadaniem Dagashi.

Taniec bojowy (3; jedna walka; pierwsze trzy tury walki; taniec i śpiew; Ekstrawersja + *taniec*)

Efekt: Gracz przez pierwsze trzy tury nie może atakować. Może jednak unikać. Zdanie ofierze 4 obrażeń kończy działanie inkantacji. Po tych trzech turach inkantujący ma modyfikator do testów ataku równy sukcesowi w teście Ekstrawersji + *tańca*.

Taniec Duchów (3; rozmowa; 1/2 h; taniec; In-trowersja + *taniec*)

Efekt: Umożliwia kontakt z duchem jednego z przodków. Co się stanie, zależy od prowadzącego.

Taniec Piasku (5; 1h; 20 min; taniec; Ekstrawersja + *taniec*)

Efekt: Wszyscy obserwujący taniec wykonują testy Opanowanie + *żelazna wola*. Nieudane powodują zapadnięcie widzów w letarg na czas trwania rytuału.

WARSZAWA W KRWI

Oświadczenie: w poniższy scenariusz przenosi graczy w lata okupacji i Powstania Warszawskiego. Realia tamtego okresu zostały potraktowane ulgowo, a sposób ich opisanie w żadnym wypadku nie ma na celu urażenia kogokolwiek. Tak samo wszelkie nawiązania religijne nie służą żadnemu celowi.

41A470

Tłem dla opowieści jest Warszawa, okupowana i walcząca. O ile zwykłe miasto jest dla wampirów naturalnym terytorium łowieckim, w którym dzieci Kaina są najdoskonalszymi drapieżnikami, o tyle podczas wojny nawet najbardziej znajoma ulica może zamienić się w śmiertelną pułapkę. Przetwarzają tylko najsilniejsi i najlepiej przystosowani.

Nikt nie mógł przypuszczać, że będzie aż tak źle. W obliczu wojny ogarniającej kraj w niespotykanym dotąd tempie wiele wampirów zdecydowało się wyjechać z Warszawy, postrzegając całą tę awanturę jako niewiele znaczący przerwany w ich wiecznym istnieniu.

EXODUS

Nieżyłcie w miastach Generalnej Guberni było bardzo ciężkie. Trzeba było przyzwyczaić się do godziny policyjnej, licznych patroli i łapanek. Nocne polowania były równie nie-

Wyjaśnijmy sobie jedno: żaden poważny wampir nie będzie się mieszał w ludzką politykę, jeśli nie ma na uwadze własnych, konkretnych korzyści. Wysoce nieprawdopodobnym jest, by wampiry z poczucia patriotycznego obowiązku pracowały dla polskiego podziemia – mogą natomiast utrzymywać z podziemiem (lub Niemcami) kontakty „handlowe”. W końcu tam, gdzie jest na coś zapotrzebowanie, pojawia się rynek – legalny lub nie – i wampiry, jako istoty doskonale przystosowane do życia wśród ludzi, szybko znalazły dla siebie miejsce na tym rynku.

Przeniknięcie do niemieckiej administracji bądź struktur AK jest trudne. To pierwsze jest osiągalne na krótko – wystarczy założyć niemiecki mundur, zabrać ze sobą fałszywe papiery i użyć Prezencji bądź Dominacji, by udawać Niemca, ale coś takiego udaje się tylko na krótką metę. Niemcy są dobrze zorganizowani i „człowiek z nikąd” szybko wzbudza zainteresowanie policji lub, co gorsza, gestapo.

Odwrotnie jest w AK. Tu ufa się tylko osobom dobrze znanym, każdy nowy przybysz jest traktowany z podejrzliwością podyktowaną instynktem samozachowawczym. Wampir, który od początku będzie pracował nad swoją pozycją w organizacji, może się nawet dorobić nielicznej rangi, wykorzystując wszystkie najlepsze cechy konspiracji, ale jeśli potrzebuje szybko wkręcić się w podziemne struktury, może się sparzyć.

bezpieczne dla myśliwego, co dla jego ofiar. Dlatego większość Kainitów zdecydowała, że okupację lepiej będzie przeczekać gdzie indziej, ryzykując nawet utratę statusu.

Obywatele (*ancillae*) z polskich miast najchętniej migrowali do Francji, ale wielu z nich żałowało później tej decyzji. We francuskich miastach panował już wystarczająco duży tłok i przybysze nie byli witani z szeroko otwartymi ramionami. Francuscy Kainici, starsi i dysponujący pozycją umacnianą przez dziesiątki, a nawet setki lat, chętnie wykorzystywali nowoprzybyłych dla swoich interesów lub spychali ich do roli niewolników. Niewiele zmieniła tu niemiecka okupacja – Francję traktowano znacznie łagodniej niż Polskę i większość wampirów zdołała utrzymać wpływy przez całą wojnę.

Nowicjusze i przedstawiciele bardziej niezależnych klanów, jeśli już wyjeżdżali, to wybierali USA lub kraje Ameryki Łacińskiej. Spośród nich wielu wracało do Europy jako członkowie sfor Sabatu, oficjalnie zapewniając wciąż o swojej wierności dla Camarilli. Powojenny rozkwit wpływów Sabatu w Europie Zachodniej można przypisać między innymi właśnie młodym wampirom, które w czasie wojny wyemigrowały z Polski, Czech i Niemiec.

Nieliczne polskie wampiry miały dość środków i powiazań, by przeczekać zawieruchę w Szwajcarii. Właśnie tam znalazło schronienie kilku polskich książąt, między innymi książę Warszawy. Po wojnie nie wrócili już do kraju – nie było do czego.

Na terenach wcielonych do Rzeszy nie było dużo lepiej niż w Generalnej Guberni, ale ci, którzy zdecydowali się tam pozostać, najczęściej zdołali ocalić choć część dawnej pozycji.

Podczas wrześniowego szturm na stolicę zginął niejedyn wampir. Walące się pod uderzeniami bomb budowle i szalejące pożary zebrały krwawe żniwo nie tylko wśród śmiertelnych.

Po roku 1939 w Warszawie zostali wyłącznie Kainici niezdolni do podjęcia decyzji o opuszczeniu miasta. Nie mogli wyjechać, więc musieli się przystosować.

ŚRODOWISKO

Przed wojną Warszawa była zwyczajnym miastem, za dnia należącym do ludzi, a po zmroku do wampirów. Kainici pilnowali przestrzegania Tradycji i pielęgnowali skomplikowanego, delikatnego układ, jaki obowiązywał w przeważającej większości miast Camarilli. Zdobyć krwi nie było problemem; życie nocne kwitło, a poszczególne strefy wpływów już dawno rozdzielono pomiędzy najstarszych i najsilniejszych. Wampiry łączyły się w koterie i spotykały w Elizjach.

Kainici ucierpieli od niemieckich bombardowań bardziej niż samo miasto. Zniknęła książę i znikli primogeni, a ich

Tuniele

Warszawa jest miastem wystarczająco starą, by posiadać tajemnice. Wiele z nich kryje się pod ziemią, w Królestwie Szczurów. Kanalizacja i stare piwnice to doskonałe schrony. Niektóre wampiry zdecydowały się nawet na dobrowolny letarg, nie chcąc wyjechać, a nie mając zamiaru dłużej zmagać się z ciężkimi warunkami nieżyicia. Niestety, nie doceniły siły niszczącej nowoczesnej broni i zaciekłości, z jaką Niemcy burzyli Warszawę – w efekcie doczesne szczątki kilku Nosferatu pozostały zakopane na wieczność pod gruzami.

Jednak aż do chwili wybuchu powstania tunele to pierwszorzędne miejsce dla wampirów. Są ciemne, zawile i nie zaglądają do nich patrole. Niedobrze jest zapuszczać się nazbyt głęboko, jeśli nie opanowało się zdolności *wiedza o kanałach*, bo można nigdy nie wyjść na powierzchnię. Zagubiony w labiryncie wampir to łatwy kąsek dla innego nieumarłego, poszukującego okazji do bezkarnej diablerii.

potomstwo zostało nagle zmuszone do radzenia sobie na własną rękę. Większość wampirzych wpływów niespodziewanie się skończyła, nastał nowy porządek, podyktowany (o zgrozo...) przez śmiertelnych zdobywców.

Podobnie jak struktury sekty, niemal całkowitej atrofii uległy struktury klanowe. Pozostałe przy nieżyciu wampiry są osamotnione. Jest ich niewiele i każdej nocy muszą walczyć o przetrwanie. Radzą sobie różnie, każdy ma własny sposób na zdobycie krwi i uniknięcie niezdrowego zainteresowania gestapo.

Wojako

Dla wampirów, które kilka lat swojego nieżyicia mają spędzić na terenach ogarniętych wojną lub okupacją, przysła się garść informacji o tym, ile wiedzą o nich śmiertelni.

Nadnaturalnymi mieszkańcami Świata Mroku interesuje się gestapo. Wyselekcjonowani funkcjonariusze tej niestawnej organizacji dysponują pewną wiedzą na temat wampirów i mają odgórne rozkazy mówiące o tym, żeby wszelkie nadnaturalne istoty łapać i odstawiać pod specjalnym nadzorem do Berlina lub placówek badawczych, a jeśli to niemożliwe, likwidować. Generalnie przebieg sytuacji, w której niemiecki patrol lub oficer natrafia na osobę „podejrzaną o wampiryzm”, wygląda następująco: wpraw nikt nic nie wie, a podejrzanego odstawia się do aresztu; wygląda na to, że wszystko „rozejdzie się po kościach”, bo przecież „nikt dziś nie wierzy w wampiry”, kiedy nagle pojawia się pan w czarnym płaszczu w towarzystwie uzbrojonych po zęby (między innymi w miotacz ognia) żołnierzy i zaczyna być niewesoło. Wampir zamykany jest w żelaznej trumnie i jego dalsze losy są przesądzone – kończy pod Teufelsbergiem, w miejscu, do którego trafiają ofiary projektu „Werwolf”.

Wśród Sowietów nie ma żadnych wytycznych co do postępowania z istotami nadnaturalnymi; nie zajmują się też nimi specjalnie żadne służby. Jest za to co innego: generał Slavko Tzildaris, Tzimisce ze Starego Klanu, który zdolał zdobyć pozycję w sowieckim „korpucie oficerskim”, a nawet otrzymał dowództwo nad dywizją piechoty. Jednostka

ta, początkowo mająca być jednostką karną, szybko przekształciła się w niezależny od innych organizm. Slavko zaprowadził w niej stare, dobre karpackie porządki (tak: łączenie z wbijaniem na pał!), a jego skuteczność w pacyfikowaniu opornej ludności nie umknęła uwadze sztabu i odtąd był mu przydzielane podobne zadania, jak dywizjom NKWD. Najbliżsi współpracownicy generała są wampirami albo ghumami, a cała jednostka znajduje się zawsze gdzieś w cieniu „normalnego” wojska, nigdy na pierwszej linii. Niektórzy sowieccy dowódcy podejrzewają, kim naprawdę jest generał Tzildaris i kiedy spotkają się ze zjawiskami nadprzyrodzonymi, chętnie proszą go o przystanie „specjalistów”. Nie muszą chyba rozwozić się nad tym, czym kończy się wizyta u starego Tzimisce, rozkoszującego się władzą nad dziesięciotysięczną armią żołnierzy i mnóstwem bezbronnych ofiar? Na koniec wypada wspomnieć, że dywizja Slavko znajduje się w składzie wojsk stojących na prawym brzegu Wisły i planuje się, że po „wyzwoleniu” polskiej stolicy właśnie żołnierze generała Tzildarisa zrobią w niej porządek.

Została nam jeszcze Polska Podziemna. Armia Krajowa ma pilniejsze problemy niż polowania na wampiry, ale jeśli podjęcie takich kroków staje się konieczne, nawet ona nie jest bezsilna. W konspiracji pracuje przynajmniej jedna komórka stowarzyszenia św. Leopolda (czytaj: Inkwizycji) i kilku „wolnych strzelców” mających doświadczenie w podobnych sprawach. Dlatego bywa, że wampir usiłujący wyrobić sobie wpływy w ruchu oporu znika bez śladu. Czasem za jego zniknięcie odpowiedzialne jest rozbijające grupy spiskowców gestapo, ale częściej są to łowcy i Inkwizycja.

GIOVANNI

Giovanni po raz pierwszy swą obecność w Warszawie zaznaczyli już na początku XVII wieku, ale jego przedstawicielom nigdy nie udało się odegrać ważnej roli w polityce miasta. Okazja nadarzyła się dopiero po tym, jak polska stolica dostała się pod panowanie Niemców. Śmiertelni członkowie rodziny Giovanni postarali się o jak najlepsze kontakty

Caspar Giovanni

Najstarszy z warszawskich nekromantów. Przeistoczony w 1798 roku, w Neapolu, Caspar to zwolennik prowadzenia wobec polskich wampirów ostrożnej polityki, ale nie jest im wrogi. Ma dość wyobraźni, by wiedzieć, że aktualna sytuacja nie będzie trwać w nieskończoność i złoty okres dla Giovanniów skończy się równie gwałtownie, jak się zaczął.

Bernard Giovanni

Bernadett nie podziela zapatrywań Caspara. Dla niej nadarza się idealna wręcz okazja, by raz na zawsze zapewnić sobie władzę w mieście. Przeistoczona w 1863 roku była już w Warszawie w latach dwudziestych XX wieku i uważa, że to idealne miejsce pod księstwo rządzone przez przedstawiciela klanu Giovanni.

Podległymi ghumami Bernardett rządzi żelazną ręką. Jeśli tylko może, unika kontaktów z wampirami mieszkającymi w Warszawie jeszcze przed wojną – znajomi z dawnych czasów zginęli lub wyjechali do Francji.



z nową, niemiecką administracją, i już w marcu 1940 roku do Warszawy przyjechał pierwszy nekromanta. Szybko zorientował się, że aktualnie panujące warunki są wręcz idealne dla interesów rodziny, i ściągnął z Włoch kolejne wampiry.

Dziś Giovanni są w Warszawie jedynym klanem, który poszerza swoje strefy wpływów i osiąga różnego rodzaju profity. Oficjalnie działają w sektorze bankowym, czerpiąc krociowe zyski z udzielanych Niemcom pożyczek. Nieoficjalnie zbierają materiały do swoich badań, tworząc w Warszawie istny czarny rynek zwłok. Handel zwłokami to intratny interes – o towar łatwo, bo Niemcy nie mają oporów przed pokątnym pozbywaniem się niewygodnych trupów, a wielu jest takich, którzy za parę groszy gotowi są rozkopać bezimienną mogiłę. Choć prawo w Generalnej Guberni jest drakońskie, represje nie dotyczą samych Giovannich, którzy przed niemieckim wymiarem sprawiedliwości potrafili się bronić dzięki daleko sięgającym wpływom i olbrzymim łapówkom.

Giovannim brak jasnego stanowiska wobec pozostałych klanów i w zależności od tego, z kim się skontaktować, można liczyć na ostrożną przychylność lub chłodną niechęć.

KLANY

Giovanni są jedynym „zorganizowanym” klanem w Warszawie. A oto, co spotkało inne wampiry.

Brujah

Pozostali w Warszawie Brujah radzą sobie – jak łatwo można się domyślić – całkiem nieźle. Było ich dwóch lub

trzech, ale narobili wystarczająco dużo problemów, by zwrócić uwagę gestapo.

Gangrel

Gangreli w mieście już właściwie nie ma. Nigdy nie byli liczni, lecz coś takiego miałoby trzymać ich w Warszawie, skoro lasy aż roją się od soczystych partyzantów? Ludzie pozbawieni przez wojnę dachu nad głową i uciekinierzy to teraz najczęstsze ofiary Gangreli. Stracili tylko Kainici związani ze starymi Romskimi rodami, które trafiły do hitlerowskich obozów zagłady.

Malkavian

Oni są wszędzie. Wojna i szaleństwo zwykle idą w parze, więc mało który Malkavian zdecydował się opuścić miasto z tak błahego powodu jak wybuch wojny. Chętnie mnożą nowe wampiry, znajdując w umęczonej wojną Warszawie wielu doskonałych kandydatów. Tak przeistoczeni zwykle nie przeżywają długo, ale wciąż ich przybywa.

Nosferatu

Wydawać by się mogło, że Nosferatu bez problemu przeprowadzą zmiany – ich kontakty z ludźmi i tak są konieczności ograniczone – dlatego też wielu starych Nosferatu pozostało w mieście, czasem zapadając w dobrowolny letarg, ale niemal wszyscy padli ofiarą bomb i pożarów. Stare schronienia zawałyły się, a te wampiry, które zamieszkały w getcie, doświadczyły szybciej od innych losu, jaki miał czekać całą Warszawę – dobrze zorganizowanego wyniszczania miasta, palenia budynków, przeszukiwania piwnic.

Pozostali Nosferatu często żerują (w dosłownym sensie) na ukrywających się przed Niemcami żydowskich rodzinach. U wielu człowieczeństwo sięgnęło dna, zamieniając ich w na wpół rozumne bestie. Nietrudno spotkać takiego w kanałach, więc lepiej nie schodzić pod ziemię samemu.

Toreklor, Ventru

To właśnie członkowie tych klanów stanowili trzon „wampirzej emigracji”. Ci, którzy musieli zostać, bardzo tego żałują. Znikły tradycyjne strefy wpływów, zginęły majatki, a znaleźć się w nowej rzeczywistości jest nietatwo. Pozostało przeczekać.

Tremere

Jeszcze przed wybuchem wojny warszawska fundacja została zapieczetowana, a regent i czeladnicy odwołani do Wiednia. Tremere w Warszawie mogą być obecni jedynie przejazdem.

Georg Klube

Najlepiej chyba znanym przedstawicielem klanu Brujah w okupowanej Warszawie jest Jerzy (Georg) Klube. Przed wojną otwarcie występował przeciwko księciu, a teraz marzy mu się władza nad innymi. Ma nadzieję, że zmiany geopolityczne w Europie pozostaną stałe i kiedy minie trudny czas okupacji, w Warszawie zapanuje klan Brujah. Klube interesuje się polityką, sympatyzuje z faszystami i ma dobre kontakty z oficerami z warszawskiego garnizonu.

KIELICH CIERPIENIA

0 to scenariusz, który zabierze Twoich graczy do okupowanej, stojącej u progu powstania Warszawy i pozwoli im na własne oczy oglądać upadek miasta. Zobaczą spływające krwią ulice i ginące w ogniu domy. Na krótką chwilę zaoszczędzą mocy przekraczającej najśmielsze marzenia, po czym poznają jej cenę i będą zmuszeni dokonać wyboru.

POSTACI

Popracuj razem z graczami przy tworzeniu postaci, bo dla dobra scenariusza lepiej, żeby były czymś więcej, niż tylko zlepkiem statystyk. Poprowadź każdemu graczowi prelüdium, w którym przedstaw jego losy w okupowanej Warszawie. Bohaterowie powinni być wampirami Camarilli, które albo mieszkały w stolicy jeszcze przed wojną, a po jej wybuchu pozostały w mieście, albo zostały przeistoczone już podczas okupacji. Musisz zadbać o to, żeby postaci miały umiejętności ułatwiające im przetrwanie w tych ciężkich czasach. Przydadzą się zdolności drugorzędne, w rodzaju *wiedzy o kanałach*, ze względu na powszechność czarownikowego handlu każdy powinien mieć przynajmniej punkt *cwaniactwa* (no, chyba że jest kompletnie wyalienowany albo przespał w letargu ostatnie cztery lata). Pamiętaj, że w państwie policyjnym trudniej o *wpływy* (lepiej będą *kontakty*), a wobec rozpadu zwyczajnych w społeczności wampirów struktur *status* i *prestż* *klanowy* są nieomalże bezwartościowe. Jako że większość potężnych Kainitów znikła, nie jest łatwo o porządnego *mentora*. Za to *trzoda* to rzecz normalna – nędza jest tak powszechna, że ludzie zdecydują się na handel wszystkim, nawet własną krwią.

Gracze mogą wybrać dowolny z siedmiu klanów Camarilli, ale jeśli któryś z nich będzie chciał zagrać Tremere, musisz poświęcić mu nieco więcej uwagi. Przekonaj go, że dla własnego dobra powinien trzymać swoją przynależność klanową w sekrecie (co nie powinno być trudne – Tremere sekrety wysysają z krwią Ojca), a jego więzy z klanem są nieco rozluźnione (czyli smycz, na której Kanclerze go trzymają, nieoczekiwanie zrobiła się dłuższa).

W Warszawie czasów wojny wampiry prowadzą samotniczy tryb życia, obawiając się, że ich pobratymcy, nieskrępowani więzami Tradycji, będą chcieli wykorzystać sytuację do załatwienia starych porachunków, wyeliminowania konkurencji lub po prostu zdobycia krwi niższego pokolenia. Ten strach jest nieodłącznym towarzyszem każdej nocy i musisz znaleźć sposób na przełamanie go, tak aby zdrowa podejrzliwość nie przerodziła się w paranoję i nie okazała silniejsza od ciekawości, uniemożliwiając tym samym bohaterom wzięcie udziału w opowieści.

FABUŁA

Na początek słów kilka o jeszcze jednej ważnej postaci, od której snują się pierwsze nitki naszej fabuły. Jest nią student wampir, Boudewijn Ariens, od 1943 roku mieszkający w Polsce. Boudewijn jest pariasem, co uniemożliwiło mu zdobycie jakiegokolwiek statusu w rodzinnym Amsterdamie, tak więc wedle wszelkiego prawdopodobieństwa żaden z wampirów graczy i z ich znajomych nie mógł o nim słyszeć. Dlaczego wampir z Amsterdamu miałby chcieć zafundować sobie kosztowne nieżyćie w okupowanej Polsce? No cóż, przyciągnęła go tutaj wizja działająca na jego wyobraź-

nię silniej niż obraz spotkania Ostatecznej Śmierci w płonącym budynku lub niekończących się męczarni w ciemnym lochu gestapo. Co to za wizja? Tego dowiesz się niebawem.

W każdym razie Boudewijn już od prawie roku mieszka w Warszawie i oczekuje nadejścia chwili będącej ukoronowaniem wielu dziesiątek lat pracy i żmudnych studiów. Przeczuiwa, że ten moment wkrótce nastąpi i musi się do niego odpowiednio przygotować. Niestety, niezbędna jest mu pomoc i tu właśnie powinni wkroczyć na scenę gracze.

BOUDEWIJN ARIENS

Wiele lat temu wampir, który przeistoczył Ariensa, podzielił się z nim tajemnicą, na której straży stał klan Tremere (a kłóży inny!). Otóż fundacja Tremere w Amsterdanie posiadała pewien artefakt oraz dokumentację niezbędną do przeprowadzenia rytuału, który potencjalnie mógł ofiarować uczestniczącym w nim wampirom moce godne Matuzalemu. Niestety, oprócz samego rytuału i związanego z nim artefaktu do odprawienia czarów niezbędne jeszcze były właściwe czas i miejsce.

Ojcu Ariensa udało się wykraść sekret i kosztem czarów dzieł zdobył odpowiednią wiedzę magiczną. Zapłacił za nią Ostateczna Śmiercią, ale Tremere nie zdawali sobie sprawy, że przedtem stworzył potomstwo, któremu przekazał wszystko, co tylko zdołał.

Boudewijn, stojący poza marginesem wampirzej społeczności, nie trwonil lat na polityczne gierki, zamiast tego zgłębiając wiedzę okultystyczną. Był gotów do odprawienia rytuału, ale wciąż jeszcze brakowało mu dwóch rzeczy: artefaktu i odpowiednich okoliczności.

W roku 1899 siedziba fundacji spłonęła w niewyjaśnionych okolicznościach. W płomieniach zginął stół modlitewny – artefakt, który miał być użyty podczas rytuału. Zginęły też zapiski i w ten oto sposób Ariens stał się ostatnim posiadaczem formuły rytuału, ale też został pozbawiony możliwości odprawienia go. Nie zrezygnował jednak i po dwudziestu latach studiów odkrył, że istnieje jeszcze jeden magiczny stół. Następnym dwadzieścia lat poświęcił na odnalezienie go. Wreszcie, w sierpniu 1939 roku wynajęty przez niego antykwariusz i poszukiwacz staroci wpadł na trop: stół znajdował się w prywatnej kolekcji Izraela Szura, bogatego bankiera, mieszkańca Warszawy. Aby zdobyć upragnioną rzecz, Ariens gotów był posunąć się nawet do kradzieży, ale szczęśliwie okazało się to niekonieczne – pan Szur nie wzbierał się przed sprzedażą, choć cena, jakiej zażądał, była, delikatnie mówiąc, wygórowana. Boudewijn przystał na warunki, jednak zanim transakcja doszła do skutku, wybuchła wojna i w krótkim czasie Warszawa znalazła się pod hitlerowską okupacją, a po stole ślad zaginął.

W roku 1943 Boudewijn pojechał do Polski i rozpoczął poszukiwania. Z początku sprawa wydawała się beznadziejna, bo dom Szura został zrównany z ziemią podczas bombardowania, a sam bankier zginął pod gruzami.

W Warszawie Ariensa zaczęły nawiedzać niepokojące wizje. Jego wrażliwe na magiczne drgania zmysły podpowiedziały mu, że stanie się coś niezwykłego. Wyczuł, że oto zbliża się czas rytuału! Było to dokładnie 19 kwietnia 1943 roku; w likwidowanym getcie wybuchło powstanie. Boudewijn szalał z rozpacz, widząc, jak jego marzenie ulatekuje z dymem pożarów, ale już kilka dni później stało się jasne, iż właściwy czas jeszcze nie nadszedł. To, co czuł, gdy walczyło getto, było jak werble zapowiadające ostateczny atak, jak złowroźny grzmot zwiastujący burzę.

Miał jeszcze szansę.

Postanowił zmienić taktykę. Zaczął szukać potencjalnych kandydatów do udziału w ceremonii, uznając, że to nie stół jest najważniejszy i że odnajdzie się wtedy, kiedy będzie potrzebny. I rzeczywiście. Dwa tygodnie temu Ariens spotkał osobę podającą się za siostrzeticę świętej pamięci bankiera, który zdradził mu, że w obawie przed konfiskatą, Izrael Szur kazał ukryć część swojego majątku. Tylko gdzie?

GWIAZDA

W rytuale była mowa o pięciu wampirach, które będą musiały podzielić się mocą. Tak czy owak, Ariens potrzebował jeszcze czterech współników. Wybrał ich spośród wampirów zamieszkujących Warszawę. Zanim dokonał wyboru, obserwował je przez dłuższy czas, by upewnić się, że są odpowiednimi kandydatami do podzielenia się Wielkim Sekretem. Wybrałby to właśnie postaci graczy. Ariens kontaktuje się z każdym osobno, zapraszając na spotkanie, podczas którego dostaną szansę „odmiany swego losu”.

Co, jeśli gracze odmówią już teraz lub później nie zechcą wziąć udziału w sprawie? Na szczęście masz o tyle ułatwione zadanie, że możesz wpleść w preludium elementy mogące posłużyć potem do skierowania bohaterów na „właściwą drogę”. Tremere może zainteresować się zaginionym rytuałem, a jeśli poinformuje o wszystkim przełożonych, ci karzą mu bmać dalej. Nosferatu może znać ludzi potrafiących coś powiedzieć o miejscu ukrycia kolekcji Szura, a Toreador, Malkavian lub jakiegokolwiek wampir, który opanował dyscyplinę Nadwrażliwości, będzie w czasie obrony Warszawy i później – podczas powstania w getcie – doświadczał wizji: takich samych, jakie nawiedzały Ariensa. W każdym bądź razie, Boudewijn miał dość czasu, by wybrać wampiry, które mogą być zainteresowane propozycją.

Spotkanie jest wyznaczone na dzień 31 lipca w jednym z półlegalnych nocnych lokali. Boudewijn sypie dolarami

Całkiem możliwe, że twoja trupa liczy więcej lub mniej niż czterech graczy (czterech plus Boudewijn to liczba potrzebna do odprawienia wspomnianego rytuału). Co wtedy? Możesz albo dobrać kogoś spośród bohaterów niezależnych, albo po prostu zmienić liczbę ramion gwiazdy. Gwiazda sześćio- lub czteroramienna będzie na nasz użytek równie dobra jak pięcioramienna. Nie przejmuj się więc.

i wydaje się być w komitywie z bywalcami i obsługą. Zaprośi nowoprzybyłe wampiry do swojego stolika, ustawionego w odpowiedniej odległości od innych i osłoniętego zapewniającym niezbędne minimum dyskrecji parawanem w chińskie wzory.

Przedstawi się swoim prawdziwym nazwiskiem, ale zdając sobie sprawę z pogardy, jaką powszechnie otacza się pariasów oświadczy, że jest Toreadorem (jako swego Ojca wymieni jednego ze znanych amsterdamskich przedstawicieli klanu). Później spróbuje rozpalić wyobraźnię bohaterów wspominając, że chodzi tu o rzecz otwierającą drogę do niezwykłych wręcz możliwości – zastrzeże, że nie chodzi tu o diablerię. To, co może zaoferować, jest niczym łyk krwi z kielicha, podczas gdy diableria to tylko zlizywanie kropel, które pozostaną na dnie.

Gdy uzna, że publika jest odpowiednio „przygotowana” przejdzie do sedna sprawy.

Kiedy w jednym miejscu giną na raz dziesiątki, setki tysięcy istnień, wampir może „wchłonąć” moc przelewanej tak obficie krwi i uzyskać niezwykłą siłę. Nikt nie wie kto i kiedy jako pierwszy wpadł na trop tej tajemnicy; wiadomo tylko, że okazja po temu zdarzyła się, kiedy wojsko Gotfryda de Bouillon zdobyło w 1099 roku Jerozolimę, a następnie dokonało rzezi wśród ludności arabskiej i żydowskiej. Nic nie mogło uratować mieszkańców od zguby, konie brodziły we krwi po kolana, a w nocy Kainici upajali się mordem na niespotykaną skalę. Podobno właśnie wtedy kilka wampirów po raz pierwszy odprawiało rytuał, który miał im umożliwić wykorzystanie tej sytuacji. Niestety, rytuał ten zawiódł. Dlaczego – nikt dokładnie nie wie.

Prawie sto lat później wzmianki o rytuale odnaleźli przedstawiciele młodego klanu Tremere. Po długich studiach doszli do wniosku, że rytuał można przeprowadzić tak, by jego powodzenie było niemal pewne. Aby osiągnąć tą pewność, Tremere wykorzystali swoją znajomość magii krwi i okultyzmu do „oczyszczenia” rytuału, a po opracowaniu nowej jego wersji, zbudowali artefakt mający posłużyć podczas jego odprawiania – drewniany ołtarz, mający zostać centralnym elementem ceremonii. Uznali także, że do powodzenia rytuału wokół ołtarza stanąć musi pięć wampirów, każdy w jednym rogu gwiazdy.

Okazja do wypróbowania ich teorii zdarzyła się w 1244 roku, kiedy to wojska Franków obległy kacerską twierdzę Montsegur. Wampiry przygotowały się do rytuału, ale okazało się, że zdobywcy twierdzy nie dało wystarczającej ilości „krwi i cierpienia”, aby magia zadziałała. W dodatku (o ironio losu!), zdobywcy spalili Tremarów, których wzięli za diabelskie sługi kacerzy, a dziwny ołtarz porzucali na szcypy i użyli do podpałki stosów.



Jednemu z ghuli udało się wynieść z pogromu te resztki ołtarza, które nie zostały spalone, i dostarczyć je do najbliższej fundacji. Wobec niepowodzenia dwóch pierwszych prób i olbrzymich nakładów, jakie należało poczynić na badania nad rytuałem, pomysł powtórzenia doświadczenia odłożono na bliżej nieokreśloną przyszłość. Przez wiele następnych lat losy tego, co ocalało po rytuale, były niejasne. Dopiero w XVII wieku wszystko trafiło do fundacji w Amsterdamie.

Rytuał zainteresował regenta fundacji na tyle, że kazał on z resztek ołtarza wykonać dwa stoły ofiarne – w protestanckim Amsterdamie, w którym powszechne były krwawe represje wobec katolików, do mszy używano specjalnie skonstruowanych stołów, które – pozornie zwyczajne – na czas obrządku modlitewnego przeobrażały się w ołtarz. Jeden stół pozostał w fundacji, drugi został gdzieś wywieziony i ślad po nim zaginął.

Regent osobiście zajął się badaniem rytuału, nie mając jednak nigdy okazji go wypróbować.

Co się działo dalej, już wiemy – sire Boudewijna wykradł Tremerom tajemnicę i przekazał ją swemu potomkowi, po czym zginął. Amsterdamska fundacja spłonęła, a wraz z nią spłonął również bezcenny artefakt. Pozostał jednak drugi stół i wiele wskazuje na to, że aktualnie znajduje się w Warszawie.

Teraz wystarczy tylko go odnaleźć i poczekać na odpowiedni moment, który – jak wynika z obliczeń Boudewijny – nadejdzie za kilka dni. Potem należy odprawić rytuał, który potężną moc przelanej krwi przeniesie na pięć wampirów.

I kto odmówi takiej propozycji?

OTWARZ

Od ciebie zależy w jaki sposób gracze odnajdą stół. Informacje mogą zdobyć w dwójaki sposób. Po pierwsze, mogą pokreślić się wokół pokątnych handlarzy i szabrowników. Któryś z nich w końcu powie im, że jest gotów sprzedać informacje na temat miejsca ukrycia rzeczy należących do Izraela Szura – są w starych piwnicach, pod budynkiem kamienicy uszkodzonej podczas wrześniowych walk i grożącej zawaleniem. Tylko desperat polazłby tam po kilka starych mebli, na które trudno jest znaleźć kupca i które pewnie zdążyły przez te cztery lata zgnić. Zresztą, dzieją się teraz rzeczy znacznie ważniejsze od kolekcjonowania starych gratów – po południu 1 sierpnia w Warszawie wybuchło powstanie.

Druga możliwość jest mniej przyjemna, ale równie skuteczna. Gracze mogą zwrócić się o pomoc do Giovannich, mogących umożliwić im rozmowę z duchem Izraela Szura. Za rozsądną cenę Caspar skłonnym będzie pomóc. Jeśli puszcza farbę o tym, po co im meble bankiera, Caspar zażąda oczywiście znacznie wyższej ceny – łącznie z możliwością uczestniczenia w rytuale (choć co do tego pomysłu nie jest szczególnie przekonany: jeśli coś nie powiodło się po dwa-kroć, dlaczego za trzecim razem miałoby pójść dobrze?).

W każdym razie pozwól im się dowiedzieć, gdzie został ukryty stół. Teraz trzeba po niego pójść, a to wcale nie jest taki drobiazg, bo piwnice są stare, a w dodatku w okolicy toczą się walki i pobliskie ulice przechodzą z rąk do rąk.

Wampiry czeka wycieczka po tunelach. Mogą wybrać się na nią samotnie, ale trwa powstanie i może lepiej skorzystać z asysty którejś z walczących stron?



Piotr Wysocki

Wojna to chaos i w tym chaosie, wampiry łatwiej mogą ukryć swoją tożsamość. Powstańcy nie pytają kim jesteś tak długo, jaknosisz na ramieniu białą-czerwoną opaskę. Niemcy natomiast gotowi są zastrzelić lub wywieźć z miasta każdego, nawet jeśli jego papiery wydają się być w porządku.

Aby uzyskać pomoc Polaków, bohaterowie muszą ukuć jakąś rozsądną historyjkę. Mogą powiedzieć, że znają miejsce ukrycia składu amunicji albo są z grupy prosiącej o odsiecz i zabranie rannych. „Lemiesz” (oficer, z którym rozmawiają) nie jest głupi i przepytą ich o szczegóły walk, pseudonimy kolegów i dowódcy. Najprawdopodobniej nie obędzie się bez skorzystania z nadnaturalnych darów przekonywania. Wreszcie bohaterowie dostaną przewodnika i błogosławieństwo na drogę, po czym zostaną wpuszczeni do tuneli kilka ulic od miejsca, w którym jakoby ma się znajdować stół.

Pozyskać pomoc niemieckich żołnierzy jest dużo trudniej. Bez znajomości wśród oficerów praktycznie nie mają na to szans. Wybawieniem może się okazać Klube, który za jakieś wymiennie korzyści skontaktuje postaci graczy z odpowiednim człowiekiem. Konkretnie z Erichem Bauerem, majorem Wehrmachtu, który chętnie porozmawia i jest otwarty na propozycje i tym bardziej na prezenty. Jeśli tu bohaterowie popiszą się stosowną historyjką (np. że znają miejsce ukrycia dzieł sztuki) da kilku ludzi, saperów, pod dowództwem kaprala Kukli, śląskiego Niemca znającego polski.

Kiedy wampiry wejdą na ulice, na których toczą się walki, pozwól się ponieść wyobraźni i opisuj jak najwięcej. Pokaż jak ulicą sunie niemiecki schutzpanzerwagen „malujący” ściany domów płomieniami z miotaczy ognia. Niech niespodziewany wybuch zbiję ich z nóg. Poruszając się po ulicach powinni czuć, że lada chwila mogą zginąć, tak jak giną wokół nich ludzie. Dla powstańców największym zagrożeniem jest niemiecka artyleria, dla Niemców – polscy snajperzy. Łatwo trafić na niewypał lub własnym sumptem skonstruowaną minę.

W końcu wchodzić do tuneli. Nie musisz mieć mapy, nie pozwól też rysować graczom. Opisz, jak czołgają się w ciemnościach, jak tynek i odłamki cegieł sypią się im na

głowy. Do piwnicznych okienek Niemcy wrzucają granaty, wiele budynków płonie. W tunelach cuchnie, niskie korytarze zdają się ciągnąć w nieskończoność, składając się na istny labirynt. I jeszcze siostrzyca klaustrofobia.

W tunelach mogą napotkać drużynę niemieckich żołnierzy, która nieopatrznie zapuściła się do kanałów, lub powstającą bojówkę, wycofującą się na tereny nie objęte walką. O jedno nie muszą się martwić – krwi jest w tunelach pod dostatkiem; trupów nie brakuje, czasem też można znaleźć rannych, którzy nie mają już siły się czołgać.

Ile czasu zajmie im błędzenie po tunelach, zależy wyłącznie od ciebie. Dobrym rozwiązaniem będzie przyjęcie zasady, że trafia na właściwą piwnicę, kiedy poszukiwania zaczną ich już nudzić.

Piwnica, w której stoi stół, nie przypomina tych, przez które przechodzili wcześniej. Jest tu cicho jak w grobie, nie czuć (o dziwo!) żadnych wstrząsów, a sufit jest dostatecznie wysoki, by swobodnie mogli stanąć wyprostowani. Meble Izraela Szura stoją pod ścianami, starannie osłonięte brezentem. Jakimś cudem antyki przetrwały cztery lata pod ziemią w stanie niemal nienaruszonym. Bohaterowie łatwo znajdują stół, po który tu przyszli. Pewną trudność sprawi im wyniesienie go w całości na zewnątrz, ale nie następcą im zbyt wielu kłopotów – w końcu tobie też zależy na tym, żeby go zabrali, prawda?

CEREMONIA

W czasie kiedy bohaterowie szukali ołtarza w warszawskich podziemiach, Ariens przygotowywał się do odprawienia rytuału. Miejsce, w którym ma się odbyć ceremonia, jest w miarę spokojne, w jego okolicy przynajmniej jak na razie nie ma starć.

Wampiry władające dyscypliną Nadwrażliwości mają niepokojące wizje i sny, w których brodzą po kolana w krwi lub spacerują ulicami wymarłego miasta. Każdej nocy widzą twarze swoich ofiar, pełne przerażenia i wstrętu. Podobne koszmarny towarzyszyły im, kiedy Niemcy zdobywali Warszawę i kiedy walczyło getto. Właśnie dzięki takim znakom, wspartym astrologicznymi obliczeniami, Boudewijn jest w stanie wyznaczyć chwilę, w której należy odprawić rytuał.

Stół zostaje ustawiony pośrodku wymalowanej na podłodze pięcioramienną gwiazdy, na blacie zaś Ariens stawia srebrną czarę w kształcie smoka. Już wie, że odpowiedni czas nadejdzie w nocy z czwartego na piątego sierpnia.

Oznaczonej nocy, zaraz po zachodzie słońca, pięć wampirów staje w rogach gwiazdy, a mistrz ceremonii zaczyna inkantację. Rytuał jest długi i skomplikowany, monotony głos Boudewijna Ariensa powtarza w nieskończoność magiczne formuły, postępując ściśle według wskazówek zapisanych przez Tremere.

Wreszcie, tuż przed świtem następującym po krótkiej, sierpniowej nocy, czary zaczynają działać. Uczestniczące w ceremonii wampiry czują się przez chwilę żywe, zaczynają oddychać, wraca im puls, ale oto z czary wypływają szkarłatne smugi ni to materii, ni energii, wnikając w ich ciała i dusząc życie. Wydaje się, że pogrążają się w smolistej ciemności i opada na nich zwykły, codzienny bezład.

Gdy budzą się następnej nocy, świat już jest inny. Później nic się nie zmieniło, ale towarzyszy im przecucie, że stało się coś niezwykle istotnego. Na ulicach widać to

po gwałtownym odwróceniu się losów powstania. O ile jeszcze wczoraj Warszawa walczyła z okupantem, widać było oddziały powstańcze idące do przodu i zdobywające wciąż nowe pozycje, o tyle dziś powstańcy mogą się już tylko bronić. Stracili inicjatywę, brakuje już sił i ducha (nie wspominając o amunicji). Widać tylko rannych, cierpiących i wycieńczonych ciąglą walką. Na ulicach roi się od niemieckich mundurów, można ogłuchnąć od huku bomb, a ziemia drży pod gasienicami czołgów.

Oni sami nie czują jeszcze obiecaną moc, ale Boudewijn zapewnia, że przyjdzie z czasem – rzeź miasta musi osiągnąć punkt kulminacyjny, ale rytuał został odprawiony i wszystko wskazuje na to, że się powiodł. Zresztą z Boudewijnem trudno teraz rozmawiać. Jest pogrążony w myślach, wydaje się nieobecny duchem. Powie tylko, że on osobiście planuje wyjechać z Warszawy jak najprędzej, kiedy tylko uzyska moc.

MOC

Nadeszła pora, abyś ty poznał całą prawdę. Istotnie, jest tak jak mówił Ariens, rytuał się powiodł i bohaterowie stoją już tylko o krok od chwili, w której spełni się obietnica. Tylko, że źródło mocy jest nieco inne, niż to było mówione.

Istotnie, po raz pierwszy rytuał próbowano odprawić w Jerozolimie, potem w zamku Montsegur, a w końcu miastem, w którym rytuał się dopełnił, stała się Warszawa. Za każdym razem zdobywcy dokonujący rzezi szli pod znakiem krzyża. Rycerze pierwszej krucjaty, Frankowie zwalczający znieprawdzone Katarów i w końcu butni hitlerowcy w czolgach, których wieże ozdobione były niemieckim krzyżem.

To nie krew płynąca po ulicach ma dać wampirom upragnioną siłę. Na barki pięciu uczestników ceremonii spada śmierć tysięcy ofiar. Świat się oczyszcza, kładąc brzemie na tych, których praocioc pierwszy przelał niewinną krew i został obłożony klątwą wiecznego życia. Tylko wampiry mogą unieść ten ciężar.

O tym, jakie będą „techniczne” efekty odprawienia rytuału, musisz zdecydować sam, bo lepiej znasz swoich graczy i wiesz, co uznają oni za „prawdziwą moc”. Co najmniej o trzy stopnie obniży się ich efektywne pokolenie (w ten sam sposób jak w przypadku diablerii). Jeśli to nie wystarczy (wątpię by wystarczyło), możesz pokolenie jeszcze bardziej obniżyć (nie dalej jednak niż do piątego), a nawet złożyć, że natychmiast osiągną najwyższy (5) poziom w jednej z klanowych dyscyplin. To powinno wystarczyć, nawet dla najbardziej wymagającego Kainity, a jeśli nie zrobi wrażenia, to znaczy, że mają spalone pojęcie o wampirzych możliwościach (pamiętaj, że założenie jest takie, iż na początku scenariusza są w miarę młodymi Kainitami, których pokolenie nie może być niższe niż VIII).

Taką oto moc posiadają, kiedy szaleństwo niszczenia miasta osiągnie apogeum. Będą musieli jeszcze nieco na to poczekać, a w tym czasie zmierzyć się z brzemieniem, które sami zarzucili sobie na barki. Ich człowieczeństwo natychmiast spadnie o pięć punktów, nie mogąc nigdy już podnieść się powyżej piątki.

Kolejne noce są przepełnione oczekiwaniem. Jednak jedna rzecz nie daje spokoju – postać rycerza, który nieoczekiwanie pojawił się w ich snach. Widzą go, jak konno przemierza ulice starodawnego miasta. Końskie kopyta są ubroczone we krwi, a trzymana przez niego chorągiew nosi znak krzyża. Kolejne wizje są już inne. Ten sam rycerz staje się niemieckim oficerem, a koń zamienia się w „Panterę”, toczącą się ulicami doszczętnie zburzonej Warszawy.

Podświadomie wampiry czują, że ten rycerz jest jakoś powiązany z odprowadzonym przez nie rytuałem. Skąd się wziął? Nie wiadomo. Jedno jest tylko pewne: muszą stać się mu czoło albo złamać się pod ciężarem klątwy.

Boudewijn Ariens pęknie jako pierwszy. Nie przetrwa pojedynku i pewnej nocy przyjdzie do jednego z pozostałych uczestników rytuału i zacznie bełkotać o „dziesiątkach tysięcy dusz” o „głosach” i o „rycerzu”. Nie dowiedzą się od niego nic więcej – zaplonie jak pochodnia, zamieniając się w garstkę prochu.

Podobny los może też czekać postaci graczy. Każda z nich będzie musiała stoczyć walkę z rycerzem. Dla każdego z bohaterów pojedynki musisz przeprowadzić osobno; najlepiej będzie, żeby pozostali nie wiedzieli co się dzieje – zabieraj ich po kolei do innego pomieszczenia, a tym, którzy przejdą już przez twoje ręce, każ milczeć. Forma pojedynku powinna być dostosowana do postaci, podyktowana tym, co działo się z nią podczas preludium. Jedno tylko jest stałe – na czas próby Kainici stają się ludźmi, a koniec następuje, gdy dosięga ich śmierć lub gdy przetrwają dostatecznie długo. Wytnik zależy bardziej od ciebie niż od starań gracza i dlatego dobrze, jeśli wszyscy „przeżyją” lub wszyscy zginą. Możesz najpierw przeprowadzić próbę, a dopiero potem oznajmić, czy skończyły się pomyślnie – w zależności od tego, jak dobrze sobie radzili. W ostateczności użyj kostek, ale jest to rozwiązanie zdecydowanie nie polecane. Opisane uprzednio moce wampiry otrzymają dopiero po przejściu tej próby.

Rycerz podczas pojedynku dogłębnie uświadomi wampirom naturę i pochodzenie ich mocy. Mogą nie zechcieć dalej trwać z takim brzemieniem. Ich wybór. Boudewijn Ariens wybrał oczyszczające płomienie.

PO WYŚCISKU

I co my tu mamy? Najprawdopodobniej cztery wampiry, które są obdarzone niezwykłą mocą. Co dalej? Jeśli chcesz dalej ciągnąć tę opowieść, przenieś ją do naszych czasów. Nie ma sensu, żeby tak potężni grali mało znaczące „prowinjonalne” wampiry. To dobre wyjście do kroniki

KONKURS

Wśród osób, które do 1.11.2001 przyślą poprawną odpowiedź (wraz z kuponem) na pytanie „Ile klanów wampirzych zrzeszonych jest w Camarilli (wg podstawki do Wampira 3 edycji)?”, rozlosujemy nagrody ufundowane przez wydawnictwo ISA. A są nimi podręczniki: **Wampir: Mroczne Wieki**, **Wampir: Maszkarada 3. Edycja** oraz **Mag: Wstąpienie**.

nie osadzonej w żadnym konkretnym mieście, a umożliwiającej podróże i kontakty ze starymi Kainitami, mającymi wielką wiedzę na temat swojego rodzaju. Może bohaterowie zechcą dowiedzieć się czegoś więcej o rytuale, który uczynił ich potężnymi?

Męka związana z brzemieniem nie kończy się wraz z pokonaniem rycerza. Na zawsze już zostali pozbawieni części człowieczeństwa (i to nie tylko w kategoriach mechaniki gry), możesz więc śmiało dręczyć ich koszmarami i na każdym kroku wypominać winę. Niech widzą twarze esesmanów umierających w pokoju ducha tylko dlatego, że grzech ludobójstwa przyjął na siebie kto inny.

Oczywiście, możesz na podstawie tego, co tu przedstawiłem skonstruować własną sagę w realiach okupowanej Warszawy i nie zaczynać całej tej historii z rytuałem, albo zrobić z niej ostatni epizod większej całości. Pamiętaj tylko, że specyfika tej opowieści wymaga byś czasem „poszedł z falogą” i pozwolił sobie budować nastrój. Nie postrzegaj graczy jako przeciwników i pamiętaj – nagroda, którą dostaną za ukończenie scenariusza, ma wartość względną. Moc może sprawić im satysfakcję, ale większą satysfakcję mogą mieć z tego, że ją odrzucili, ratując się w ten sposób przed brzemieniem i udowadniając, iż można być wampirem, a równocześnie nie trzeba być z góry skazanym na potępienie.



WYSKOK

2001

Piotr Wysocki

Maciej Szaleniec, Marek Noga

SZPIEDZY, ZABÓJCY, DYPLOMACI...

Artykuł częściowo oparty na materiałach z magazynu „Warpstone”, nr 11

„Za każdym kamieniem czai się skorpion” – przysłowie z czasów Lorda Protektora Oliviera Cromwella

Podziękowania

Bardzo chciałbym podziękować Johnowi Foody'emu, redaktorowi naczelnemu niezależnego magazynu WHFR „Warpstone”, oraz Alferdowi Nufiez Jr., autorowi artykułu „Behind the Scenes; Underworld and Covert Organisations in the Old World”, który się ukazał w 11 numerze „Warpstone”, za umożliwienie skorzystania z informacji na temat wywiadu Imperialnego w Starym Świecie. Chciałbym również podziękować Markowi Nodze, redaktorowi działu WH w „Portalu”, za wspaniałe opracowanie szpiegów Marienburga oraz bardzo wnikliwą analizę zgodności powyższego tekstu z historią Starego Świata.

Stuart wniósł tacę zastawioną kryształowymi kielichami wypełnionymi wonnym bretońskim winem. Zebrani przy stole chwycili za kielichy. Kanclerz wniósł toast i powiedział: – Parowie Bretoni. Za powodzenie naszego planu! Hrabio de Taleyrand, proszę podjąć wszelkie starania, by tym razem „Les Sans Face” wyprowadziła Imperialny wywiad w pole.

– Naturalnie, ekscelencjo...

Markiz de Faletour nie tracił czasu. Informacje, które wpadły w jego ręce, były bezcenne. Już sobie wyobrażał pokazywać trzós guldenów, jaki zasilił jego kieszę, kiedy listy dotrą do tajemniczego Monsignore d'Ethala. Markiz nie był jednak amatorem. Doskonale zdawał sobie sprawę – choćby ze sposobu, w jaki jego zwierzchnik wymawiał bretońskie „r” – iż jego bretońska krew, tak jak i nazwisko, jest czystą fikcją. Już dawno odkrył, że wiadomości, które z narażeniem życia zdobywał podczas zebrań rady królewskiej, wędrują wprost na wschód, na dwór cesarza Imperium.

Markiz nie miał jednak najmniejszych skrupułów. No – może małe; wyzywał się ich jednak za każdym razem, gdy nawiedzał lombard, spłacając odsetki od długów. Niecny Tileańczyk nie omieszkiał za każdym razem pokazać mu zastawionych rodowych sreber.

De Faletour posypał piaskiem wiadomość, a klucz szfrowy ukrył pomiędzy książkami. Kopertę ostemplował podwójną pieczęcią, tak na wszelki wypadek. Nie mógł się już doczekać odpowiednio hojnej reakcji d'Ethala...

- Połknęli?
- Z łatwością, wasza ekscelencjo.
- Tak bez sprawdzenia?
- Ależ skąd! Hrabia Taleyrand sponkował jeszcze mały przeciek od jednego z agentów „Sûrete”. Imperialny rezydent jest ostrożny, nie nabralby się na taki „gruby numer”.
- A więc możemy ostrożnie przez Faletoura...
- Tak, wasza ekscelencjo. Die Graukappen będzie jadło nam jak z ręki, nie podejrzewając, iż w karmie czai się śmiertelna trutka.
- Przekażcie więc rozkaz rozpoczęcia prawdziwej operacji...

Stary Świat roi się od konfliktów i sił o sprzecznych interesach. Bretonia patrzy wilkiem na Imperium. Marienburg lawiruje pomiędzy tymi dwoma potęgami, starając się wygrywać swoje interesy, a jednocześnie nie popaść w dawną zależność od cesarstwa. Albion szarpia konflikty wewnętrzne pomiędzy Norańskimi zdobywcami a dawnym ludem wysp. Półwysep Tileański spływa posoką niekończących się wojen, podstępów, zrad i morderstw. Również rozczłonkowana Estalia spala swe niepokoję w ciągłych wojnach i stosach inkwizycji. Kislev zaś, niczym chłop siedzący na beczce prochu, rozgrywa partię wista pomiędzy arystokracją norsmeńskiego pochodzenia, plemionami ungolskimi i gospodarskimi oraz Hegemonią Hobgoblińską. Obraz uzupełnia Norska, uwikłana w historię pirackich podbojów i kolonię kislevicką oraz mozaika Księstw Granicznych, gdzie walka o władzę i wpływy przepłata się z nieustającą wojną z goblinoidami.

Dorzućmy jeszcze do tego kotła wymierające królestwo krasnoludzkie, za wszelką cenę próbujące zebrać okrucieństwa dawnej wspaniałości, tajemniczą Arabię kuszącą swymi sekretami oraz kolonie w Lustrii, wciąż jeszcze zbyt słabe, by myśleć o politycznej i ekonomicznej samodzielności. Dodajmy w końcu hierarchie kościołów, podziały wewnętrzne Imperium oraz nieustające drażnienie tkanki społeczeństwa przez zakazane kultury.

W tej niesamowitej zupie informacja znaczy władzę; tajna informacja – tajną władzę. Stąd też każde, choćby najmniejsze państewko stara się posiadać tajną służbę. Czasem jest to tylko kilku przedsiębiorczych dyptomatów zasobnie zaopatrzonych w fundusze, czasem zaś – całe organizacje, których jedynym celem jest wiedzieć o tym, co zakryte. Stąd też w Starym Świecie tak niezwykle rozwinęta jest szpiegowska Gra. Grają w nią wszyscy, a stawka jest wysoka; kto wypada z gry, ten z góry stawia się na pozycji straconej.

Spróbujmy się przyjrzeć statystom tej „gry”.

DYPLOMACI

Pierwsze skrzypce grają dyplomaci. Zwykle są to ambasadorowie reprezentujący interesy obcych państw na dworach możnych Starego Świata. Rekrutują się z najlepszej arystokracji, mają koneksje, znają dworską rzeczywistość. Ich

zadaniem jest przede wszystkim tak zwany „elegancki wywiad”. Zwykle zbierają informacje polityczne o możliwych aliansach, aktywności politycznej stronnictw w danym państwie, rozkładzie sił pomiędzy ministrami. Nie pomijają jednak tak zwanego „wywiadu osobowego” na temat głowy państwa, ważniejszych ministrów i wodzów – rozpoczynając od takich informacji jak zdrowie, zainteresowania, sytuacja rodzinna i finansowa, aż po dossier aktualnych kochanków czy plotki w rodzaju kto jest aktualnie dobrze widziany na dworze, a kto nie.

Gdy sytuacja się zaognia i dochodzi do wypowiedzenia wojny, dyplomaci zobowiązani są dostarczać również informacje o charakterze wojskowym. Regułą jest, iż w przypadku ogłoszenia aktu wojny nakazuje się wrogim dyplomatom opuszczenie terytorium państwa. Jednak starają się oni pozostać jak najdłużej, by do ostatniej chwili – pod płaszczykiem usiłowań dyplomatycznego załagodzenia konfliktu – obserwować przygotowania do wojny. Jest to doskonała wszak sytuacja, by wysledzić ruchy oddziałów, zbadać ich liczbę, uzbrojenie i morale.

Dyplomaci prowadzą działalność również na innych polach. Starają się zwykle zapoznać z opozycją względem lokalnej władzy, gdyż owe środowiska stanowią dogodnie miejsca czerpania informacji. Drugim ważnym zadaniem dyplomacji jest rozpracowanie środowisk powstałych z wygnańców i uchodźców z ich własnego, rodzimego kraju. Nawiazanie kontaktów z takimi środowiskami może być dla każdego dyplomaty bardzo owocne. Pozwala rekrutować doskonałych szpiegów do operacji wewnątrz własnej, krajowej opozycji. Wszak nikt nie będzie podejrzewał przesładowanego uciekiniera, który z narażeniem życia powrócił

do ojczyzny, by *knuć spiski przeciwko ciemniejszym*, iż jest szpiegiem pracującym dla *obmierzonego reżimu*! Inną korzyścią wynikającą z posiadania kontaktów w środowiskach banickich jest możliwość śledzenia – do pewnego stopnia, oczywiście – co dzieje się we wrogich względem reżimu środowiskach i jakie plany pojawiają się za granicą.

Trzeba też dodać, że niejednokrotnie dyplomaci zbierają najróżniejsze informacje, których w żaden sposób nie można zakwalifikować do wspomnianych kategorii. Każda informacja może być ważna, nawet o pogodzie, klimacie czy plagach szerzących się na prowincjach.

Dyplomatyczna Gra ma dwa aspekty. Z jednej strony to tak zwana „dyplomacja konwencjonalna”, jak najbardziej legalna. Zbieranie informacji polega na oficjalnych spotkaniach z ministrami i władcami danej krainy. Dochodzi wtedy do czegoś w rodzaju dwornej wymiany – *informacja o Nas za mały sekret o Was*. W tej grze aluzji, niedomówień i dociepów dworskich, sztuka polega na mówieniu sobie

w oczy półprawd, na istnej licytacji bez patrzenia we własne karty. Jak powiada hrabia Volfgang von Ritz, ambasador cesarstwa na dworze breitońskim: *Sztuka dyplomacji polega na takim wykorzystaniu sytuacji, by wyznać mniej informacji, niż się otrzymuje*.

Drugim aspektem jest oczywiście działalność tajna. I znów przytoczyć znane powiedzenie von Ritza (oczywiście hrabia zaprzecza, jakoby wyszło to z jego ust). *Jedyna zasada tajnej służby brzmi: nie dać się złapać, a w razie wpadki – wyprzeć się wszystkiego*. Tajna służba dyplomatyczna polega na nielegalnym zdobywaniu informacji, najczęściej z pomocą przekupstwa, zastraszenia i szantażu. Najczęstszym sposobem jest zjednanie sobie przez dyplomata osoby mającej dostęp do tajemnic państwa (np. pracującej w kancelarii władcy czy w radzie królestwa). W ten sposób – korzystając ze słabości charakteru czy też z niedyskrecji – dyplomata posiadający „przyjaciół z otoczenia władcy” jest w stanie dostarczać swemu krajowi niezwykle cenne informacje. Oczywiście dyplomaci, prowadząc taką półsekretną grę,

muszą być niezwykle ostrożni. Zwyczaj prowadzenia sekretnej dyplomacji jest tolerowany i powszechnie znany. Często więc „karmi” się nieostrożnych i zbyt łatwowiernych spęparowanymi przeciekami. Dlatego mądry ambasador zawsze zbada dokładnie motywy kierujące zdrajcą oraz potwierdzi zdobyte wiadomości z pomocą swoich szpiegów.

Należy nadmienić, iż nie każdy dyplomata godzi się na warunki takiej pracy. Wielu spośród arystokratów uważa zajmowanie się sekretną dyplomacją za działalność grubo poniżej ich szlacheckiego honoru. W takich wypadkach zwykle przydziela im się sekretarzy niższego stanu, którzy nie wahają się służyć „swemu księciu wszelkimi sposobami”.



INFORMATORZY

Informatorami są osoby, które chęć dostarczenia tajnych informacji zadeklarowały same. To od nich wychodzi inicjatywa zdradzenia sekretów – zwykle w nagrodę za korzyści materialne. Najczęściej informatorzy są wysoko postawieni w hierarchiach państwowych. Często piastują ważne stanowiska urzędnicze bądź kościelne, przez co mają dostęp do poufnych źródeł.

INFORMATORZY PRZYGDNI

Informatorem przygodnym może być każdy, zwykle nieświadomie. Zwykle jest to zagadnięty przez szpiega człowiek udzielający mu informacji. Co ciekawe, jako „przygodnych informatorów” traktuje się również piszących przechwycone listy. Każdy szpieg korzysta z pomocy informatorów przygodnych, prowadząc tak zwane „wstępne rozeznanie”, pytając umiejętnie o różne, wcale nie tajne sprawy. Również

z czytania przechwyconej poczty aparaty szpiegowskie do-
wiadują się o wielu rzeczach, niekoniecznie związanych bez-
pośrednio z działalnością wywiadowczą, przestępczą czy wy-
wrotową – są to właśnie przygodne informacje, czasem
niezbędne do prowadzenia skutecznego wywiadu.

SZPIEDZY

Dochodzimy w końcu do najważniejszej grupy. Jej człon-
kowie nie grają pierwszych skrzypiec, za to wykonują naj-
cięższą robotę. Pracują w ciągłym zagrożeniu i w ukryciu.
To na ich barkach spoczywa praca dwuznaczna moralnie,
kłamstwo, oszustwo, podstęp. To w końcu oni muszą cza-
sami przeistoczyć się w zabójców – „dla dobra racji stanu”,
jak mawiał niezjący już arcykapłan Pani z Jeziora. Za pra-
cę – w razie odkrycia – grozi im uwięzienie, tortury i pu-
bliczne egzekucje dla odstraszania innych potencjalnych
szpiegów. W zamian jednak ich usługi są zazwyczaj dobrze
opłacane. Jak mówił de Callièves, jeden z architektów bre-
tońskiego wywiadu „Les Sans Face”: *Lepiej o jeden regi-
ment wojska mniej niż słabo opłacany korpus szpiegów.*

Szpiegów rekrutuje się ze wszystkich warstw społecz-
nych. Poczynając od najniższych, niezwykle użytecznych
żebraków, złodziei oraz ludzi od „mokrej roboty”, poprzez
wszędobylską, „niewidzialną” warstwę służących, aż do
kupców i szlachty. Najczęstszym powodem wstąpienia na
ścieżkę tajnej służby są względy finansowe. Jednak o wiele
cenniejsi są szpiedzy działający z pobudek ideowych –
patriotyzmu czy chęci zemsty za wyrządzone krzywdy. Stąd
też niejednokrotnie pozyskuje się doskonałych szpiegów
wśród uchodźców z danego kraju. Będą oni z radością szko-
dzić reżimowi, niewolącemu według nich kraj. Chętnie, ze
szkodą dla swej ojczyzny, będą pracować przeciwko znie-
nawidzonemu władcy.

Wielu szpiegów rekrutuje się wbrew ich woli. Są to czę-
sto złamani w czasie przesłuchań wrogowie władcy, gotowi
za darowanie życia sprzedać dawnych współtowarzyszy
w konspiracji. Są to „nawróceni” szpiedzy, których „prze-
konano”, by pracowali jako podwójni agenci. Są to w końcu
osobnicy, których szantażem zmuszono do współpracy,
grożąc życiu ich rodzin czy publicznym zniesławieniem.

ZABÓJCY

Na koniec należy wspomnieć o najmroczniejszym aspek-
cie polityczno-szpiegowskiej gry – zabójstwach politycz-
nych. To, że Gra jest niebezpieczna i obie strony tracą w niej
swoich ludzi, nikogo nie dziwi. Żadna ze stron również nie
przejmuje się tym zbyt. Zawsze można zwerbować no-
wych szpiegów. Co innego, gdy sprawa dotyczy zamachu
wymierzonego w sprawującego władzę ministra, ambasa-
dora czy hierarchę kościelnego.

Tradycja zabójstw politycznych wywodzi się jeszcze
z czasów starożytnych. Jak mówią nieliczne podania, prak-
tykowano ją jeszcze w Remas. Być może na zasadzie spu-
ścizny dziejowej trafił ów „zwyczaj” do Tilei. To tam do-
prowadzono techniki skrytobójczego mordu do poziomu
artyztów. Niekończące się starcia pomiędzy księstwami i re-
publikami półwyspu Tileańskiego, zwalczające się kupieckie

rody – przy tych okazjach sztylet i trucizna były i są uzna-
wane za eleganckie i niezwykle skuteczne rozwiązania. Jak
to się mówi: *praktyka czyni mistrza*; dlatego uważa się Ti-
leańczyków za najlepszych zabójców Starego Świata. Ponoć
skaveni, a w szczególności złowrogi klan Eshin, zaczerpnę-
li sztukę skrytobójczą właśnie od Tileańczyków.

Nie należy jednak ulegać złudzeniom, iż tylko na połu-
dniu od Gór Czarnych królują sztylet i trucizna. Również
w Imperium i Kislevie wielokrotnie posuwano się do gwał-
townych rozwiązań wątpliwości dotyczących sukcesji. Za
przykład może służyć choćby ostatni, tragiczny w skutkach
zamach na życie cesarza Karla-Franza I. Zresztą należy pa-
miętać, iż zabójcy pracują nie tylko dla organizacji przestęp-
czych i snujących zdradzieckie plany spiskowców. Również
sam aparat władzy używa tej metody do dyskretnego usu-
wania niewygodnych i groźnych dla Racji Stanu jednostek.

W Starym Świecie istnieją tajne organizacje assassynów
– zwyczaj i sam termin ponoć przyniesiony w czasie kruc-
jat przeciwko Arabii, gdzie od wieków rezyduje tajemni-
czy zakon zabójców zwany Aszaszin. Te organizacje za-
wodowo wynajmują usługi wszystkim, którzy gotowi są
zapłacić. W Starym Świecie wiele jest ostrzy na sprzedaż.

SCENA POLITYCZNA STAREGO ŚWIATA

Znamy już aktorów, czas więc przyjrzeć się sytuacji
w Starym Świecie –świecie bez przyszłości, znajdującym się
pod statą presją zbliżającej się zagłady, który jakby mu by-
ło mało, stale tworzy sobie nowe zagrożenia i konflikty. Dla
przeciętnego bohatera najważniejsze jest Imperium. Ten naj-
większy i pozornie najsilniejszy twór państwowy znanego
świata nie jest jednym wspaniałym monolitem dzierżonym
mocną prawicą cesarza. To konglomerat księstw elektor-
skich, rządzonych przez udzielnych, niezwykle ambitnych
władców, podzielony różnicami religijnymi i ksenofobią.
Reiklandczyk nie pała miłością do Middenlandczyka, Ta-
labecklandczyk z chęcią zagłębiłby ostrze pługu w żyznych
ziemiach południowego Ostlandu. Cesarz Karl-Franz był
stłym przywódcą zwaśnionych prowincji. Jednak nawet
najstabszy cesarz jest lepszy od żadnego. Jak dowodzi hi-
storia Imperium, gdy zabrakło go na tronie, byle pretekst
rzucił Imperium w płomienną otchłań wojny domowej*.

Problemy z utrzymaniem w ryzach elektorów nie zro-
dziły się w XXV wieku. Dlatego cesarska tajna służba od
dawna zajmowała się inwigilacją dworów elektorских
tak, by panujący z woli Sigmara mógł umiejętnie wygry-
wać ambicje i dążenia książąt elektorów przeciw nim sa-
mym, ku większej chwale Imperium.

Na tę niełatwą sytuację wewnętrzną nakłada się tak zwa-
ny Trójkąt. Jest to oczywiście niemalże gordyjski splot in-
teresów cesarstwa, Królestwa Bretonii oraz Wolnego Mia-
sta Marienburg. Od czasów uniezależnienia Marienburg
zręcznie lawiruje pomiędzy dwoma wielkimi sąsiadami.
Z kolei zarówno Bretonia, jak i Imperium pragną położyć
rękę na najdogodniejszym porcie handlowym północy Sta-
rego Świata – ujściu Rzeki Reik.

Oczywiście zatargi pomiędzy Imperium i Bretonią są
o wiele bardziej złożone i liczą sobie długą historię mniej-
szych i większych wojen, nieustannych granicznych utarczek,

* Nawiązując tutaj do wydarzeń z „Imperium w płomieniach”. Chcąc zarysować pełnię sytuacji politycznej i szpiegowskiej w Impe-
rium przyjąłem metodę opisu teje zarówno przed śmiercią Karla-Franza, I jak i po.

tudzież embarg handlowych i wojen celnych. A gdzie jest nieustający stan napięcia i w każdej chwili mogą zagrać rogi obwieszczające wojnę, tam niezwykle intensywnie działają tajne służby, starając się dowiedzieć wszystkiego o poczynaniach potencjalnego wroga i jednocześnie uniemożliwić inwigilację własnego kraju. W tej grze bierze udział wywiad cesarski – Die Graukappen („Szare kaptury”), bretoński – „Les Sans Face” („Bez twarzy”) oraz Marienburgscy szpiegowie, sami siebie nazywający „Stapajacymi we mgłę”. Niezwykle w tej grze przewagę nad nienajlepiej zorganizowaną służbą bretońską i przeżywającą głęboki kryzys pod koniec panowania Karla-Franza służbą cesarską zapewniły sobie służby Marienburga. Cóż, w dzisiejszych czasach liczy się przede wszystkim pieniądź, a tego nigdy „Stapajacym we mgłę” nie brakowało.

Niezbyt różowo wygląda również sytuacja polityczna Kislew. Obecny car Konfederacji Kislewskiej, Radii Bokha, znajduje się w bardzo trudnej sytuacji. Społeczeństwo Kislew jest wielonarodowe. Rządzi nieliczna arystokracja o pochodzeniu Norsmeńskim, stale oddająca swe dziedziczne wpływy hardziejcej i żądnej kaście urzędników i kapłanów. Prócz Norsmenów w Kislewie żyją potomkowie dawnych uńgolskich najeźdźców, pogardzani przez wszystkich Gospodarowie oraz barbarzyńscy Dolganie. Dodajmy do tego bliskość Hegemonii Hobgobliskiej i północnych pustkowi chaosu, a zrozumiemy, czemu carowie Kislewu tak mocno łożą na rozwój Ochrany (Ochrany), czyli carskiej tajnej policji. Istnieje również podległy kanclerzowi wywiad kislewicki, jednak kontrolę nad nim sprawują w dużym stopniu urzędnicy i dlatego Bokha nie może mu zaufać. Jak łatwo się domyślić, taka sytuacja dodatkowo pogłębia napięcie – tajne służby Kislewu szpiegują się wzajemnie i są narzędziem w rozgrywkach politycznych.

Zupełnie inaczej ma się sytuacja w Estalii. Tam działalność szpiegowska została wprzęgnięta w tryby maszyny kościelnej. Święte Oficjum Świętyni Vereny rozbudowało tajny aparat szpiegów i donosicieli do niewyobrażalnych rozmiarów. Początkowo miało to swoje racjonalne powody, gdyż Estalię zżerały kultury chaosu i praktyki – w większości nekromantyczne – zaszczerpięte przez arabskich najeźdźców. Aby zachęcić do współpracy i denuncjacji, ustawowo przydzielono nagrodę dla donosiciela z części majątku spalonego czarownika. Wskutek tego niefortunnego aktu prawnego namnożyło się w tej południowej krainie od szpiegów przeróżnej maści, którzy gotowi są zbić kapitał na nieszczęściu drugiej osoby. Zamiast palić prawdziwych czcicieli mrocznych kultów bądź też nekromantów, na stos niejednokrotnie trafia bogaty kupiec, któremu „udowodniono” pakt z Chaosem. Oczywiście majątek trafia w ręce Inkwizycji i, po części, donosiciela. Można więc powiedzieć, iż w Estalii rządzi terror. Król Rodrigo III próbował ukrocić poczynania Verenitów, ze szczególnym uwzględnieniem skrajnej sekty Matiamitów, niestety: bezskutecznie. Na dworze wciąż chodzą słuchy, iż został zaszantażowany przez arcyprairchę kultu Vereny, Wielkiego Inkwizytora Hernando de Vria – w końcu estalijski wywiad kościelny wie o wszystkim: nawet o najsekretniejszych tajemnicach króla.

Oczywiście nieprawdą jest, iż wywiad Estalii opiera się wyłącznie na siatce szpiegowskiej Kościoła. Istnieją też siły królewskie, które biorą czynny udział w Grze – głównie przeciwko najbliższemu wrogom: Arabii, Bretonii oraz

pirackiej konfederacji Sartosy. Jednak królewscy szpiegowie nie są zorganizowani w jakąś większą i spójną strukturę – raczej król w razie potrzeby wynajmuje ich usługi. Rekrutują się zwykle spośród dyplomatów i arystokratów wiernych królów, którzy obdarzeni są odpowiednim sprytem, by podjąć pracy wywiadowczej i którzy nie brzydzą się wynajmować do „mokrej roboty” odpowiednich ku temu ludzi pośledniejszego stanu.

Ze względu na słabą organizację estalijski wywiad często ulegał na przestrzeni dziejów obcej infiltracji. Doprowadziło to do niemal paranoicznego strachu przed dekonspiracją. Stąd to właśnie w Estalii powstają najbardziej skomplikowane szyfry, a poczta dyplomatyczna podlega czasem aż potrójnemu kodowaniu. Znałe są historie dyplomatycznych nieporozumień, powstałych w wyniku złego odczytania zbyt skomplikowanych kodów szyfrowych.

Warto wspomnieć również o północnym teatrze politycznym Starego Świata, a w szczególności basenu Morza Szponów. Mam tutaj na myśli Norskę, Albion oraz Avalon. Norska postrzegana jest przez resztę świata (może poza Kislewem) jako kraina leżąca na granicy Pustkowi, zasiedlona przez dzikie, barbarzyńskie plemiona Wilków Morskich. Jeszcze pół tysiąca lat temu stereotyp ten niewiele odbiegał od stanu faktycznego.

Stary Świat mógł się zorientować, iż nie jest on prawdą po tym, gdy Norsowie zapanowali w Kislewie. Kolejnym sygnałem było zmniejszenie się ilości napadów piratów z Norski. Tamtejsze ludy przeszły przeobrażenie kulturowe, powoli przechodząc od zwalczających się nawzajem, wrogich, barbarzyńskich plemion do ludu posiadającego, w pewnym przynajmniej stopniu, własną tożsamość kulturową i poczucie jedności. Do tego procesu przyczyniły się z jednej strony ciągle zagrożenie ze strony Pustkowi Chaosu, z drugiej zaś wzrost znaczenia Thingu i głównego Jaarla wybieranego przez wspomnianą radę wszystkich klanów. Rządy silnych Jaarłów doprowadziły do konsolidacji Norski, umożliwiły podbój Kislewu oraz snuć plany politycznych. Jednym z takich wielkich zamierzeń, które marzą się obecnemu Jaarłowi Alałowi Śmiałemu Handarlfsonowi, jest podbój Albionu. Norsom marzy się odzyskanie dawnych ziem, które przed wiekami posiadali na wyspach. Są jednak świadomi, iż starcie z Norańczykami to nie przelewki i nie wystarczy barbarzyńska brawura i berserkerski szał. Dlatego właśnie przebiegły Jaarl Handarlfson przeobraża swój kraj, buduje porty, pozwala zakładać kolonie krasnoludzkim osadnikom, a przede wszystkim: rozbudowuje siatkę szpiegowską. Jego szpiegowie, w tym również trójka synów, uprawiają swego rodzaju szpiegostwo przemysłowo-wojskowe, starając się zdobyć jak najwięcej sekretów krain południowych dotyczących wyrobu nowoczesnej broni, magii wojennej, nowoczesnej taktyki i budowy statków. To właśnie dlatego Halan Handarlfson tkwi od lat na dworze cesarskim, Sven zgłębia tajemnice alchemii na Akademii Altdorskiej, najmłodszy zaś – Olaf – wraz z przybocznym oddziałem „służby” w Imperialnej Armii. Wszyscy oni regularnie wysyłają szczegółowe raporty, próbki broni i plany prosto na północ. Oczywiście wywiad Norski działa niesłychanie aktywnie również na terenie Albionu, starając się poznać dokładnie poczynania Norańczyków, ich wewnętrzne problemy (z podbitymi ludami) oraz kłopoty z państwami ościennymi.

I tutaj dochodzimy do ważnej kwestii. Otóż Albion, podobnie jak Kislev, nie jest jednorodny etnicznie. Podbijając kraj, Norafczycy odsunęli od sprawowania władzy władcę pochodzenia lokalnego. Ci „barbarzyńcy”, jak ich nazywają norafczy najezdźcy, odpłacają się biernym oporem, odmawianiem danin, a czasem nawet zbrojnym nieposłuszeństwem. Tymczasem Albion – szarpany problemami wewnętrznymi – przeżywa również poważny konflikt z sąsiadami, morskimi elfami z Avalonu. Ci mieszkańcy tajemniczej, wiecznie spowitej mgły wyspy są niepokonani, gdy wchodzi dalekomorski handel. Już przed stuleciami zmonopolizowali żeglugę na Morzu Szponów i połączenia transoceaniczne wiodące do Uthlanu. Tymczasem Albion, państwo wyspiarskie, również rościł sobie pretensje do miana potęgi morskiej. Konflikt nabrzmiewa coraz bardziej i już kilkakrotnie doszło do większych potyczek pomiędzy statkami obu wyspiarskich państw. Nieoficjalnie mówi się, iż Albion znajduje się do ataku na Avalon.

W tej sytuacji niestychana rolę odgrywa wywiad wojskowy – śmiało wyprawy okrętów badające wybrzeża Avalonu oraz trudne poszukiwania agentów, którzy gotowi są zdradzić swoją własną rasę; wszak nie sposób wprowadzić ludzkich szpiegów na elfi Avalon. Z oczywistych powodów elfy mają sytuację o wiele prostszą. Oplacani przez nich szpiegowie śledzą poczynania albiońskiej armii i floty, dzięki czemu elfickie statki kaperskie pod dowództwem osławionego pirata Erina zwanego „Mroczną Twarzą” skutecznie utrudniają Albionowi zarówno handel, jak i przygotowania do wojny.

Jak widać z tej pobieżnej analizy, Stary Świat jest pełen konfliktów. Mnóstwo w nim pracy dla „tych, co żyją w cieniu”, jak zwykli nazywać albiońskie historyki, sir Mortland. Przyjrzyjmy się więc bliżej organizacji najważniejszych spośród wywiadów mocarstw Starego Świata.

IMPERIUM

Cesarskie „Szare kaptury” zostały założone w 1990 K.I. przez cesarzową Magritę z Nuln. Organizacja zastąpiła przestarzały i zdecentralizowany system zbierania informacji wywiadowczej. Władczyni dekretem powołała do życia organizację, która od zarania była zakamuflowana w gąszczu cesarskiej administracji, przez co jej działania od początku charakteryzowały się wysokim stopniem dyskrecją.

„Szare kaptury” oficjalnie stanowiły sekretaryat Wydziału Cesarskiego Patrolu Rzeczny podlegającego Ministrowi Spraw Krajowych. Działalnością wywiadu kierował książę Siegfried von Walfen z Reiknadu, kuzyn samego Imperatora Karla-Franza I. Struktura organizacji była wysoce zhierarchizowana. Księciu von Walfen podlegało czterech komodorów, każdy odpowiedzialny za był za oddzielny segment działalności „Szarych kapturów”. Był więc komodor: Rekrutacji, Planowania, Szkolenia oraz Operacji. Tożsamości

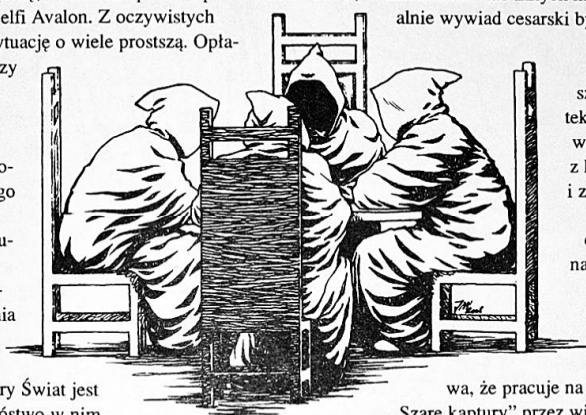
komodorów były pokryte ścisłą tajemnicą, znaną wyłącznie samemu przełożonemu organizacji. Nawet cesarz nie wiedział, kto kieruje jaką częścią wywiadu, co najprawdopodobniej przyczyniło się do jego upadku.

Z oczywistych względów największe znaczenie miał Komodor Operacji, odpowiedzialny za wybór strategicznych celów wywiadów oraz rozlokowanie środków, jakie powinny zostać użyte do ich osiągnięcia. Następny w kolejności była Komodor Planowania. To właśnie ta komórka decydowała o sposobach przeprowadzenia infiltracji docelowych organizacji oraz opracowywała scenariusze ewakuacji agentów po wykonaniu zadania. Pozostali dwaj komodorowie odpowiedzialni za werbunek i szkolenie nowych agentów pozostawali na tym samym poziomie w hierarchii cesarskiego wywiadu. To oni i ich podwładni zajmowali się wyszukiwaniem potencjalnych źródeł informacji, osób gotowych pracować dla wywiadu, jak również rozpracowywaniem wrogich szpiegów, zdecydowanych pracować jako podwójni agenci.

Następny stopień hierarchii organizacyjnej stanowili kapitanowie, tworzący terenowe oddziały „Szarych kapturów” – tak zwane sektory. Umieszczano ich w ważniejszych miastach, w ambasadach lub innych miejscach, którymi aktualnie wywiad cesarski był zainteresowany. Zajmowali się organizacją pracy dowódców, czyli szefów konkretnych siatek szpiegowskich. Budowali też siatki, pracowali z konkretnymi szpiegami i zajmowali się przekazywaniem informacji do centrali. Do dowódców należało również zadanie usunięcia każdego ze szpiegów, który ulegał „zaświeceni”, lub gdy zachodziła obawa, że pracuje na własny rachunek.

„Szare kaptury” przez wieki stanowiły trzon cesarskich tajnych służb. Dobry zwyczaj, że szefem organizacji zostawał bliski krewny cesarza, pozwalała utrzymać to potencjalnie groźne narzędzie pod pełną kontrolą. Jednakże w ciągu ostatnich 150 lat „Szare kaptury” coraz bardziej wrastały w administrację cesarską, oddalając się od dworu i zyskując niepostrzeżenie coraz większą niezależność. Doprowadziło to za jeszcze czasów panowania Karla-Franza I do sytuacji, w której „Szare kaptury” realizowały własną politykę. Wielu historyków Imperialnych uważa, iż książę Siegfried von Walfen zupełnie stracił kontrolę nad poczynaniami wywiadu lub też nie był w pełni informowany o wszystkich działaniach organizacji. Nie miał pojęcia o metodach operacyjnych używanych do zdobywania cotygodniowych raportów, które przedstawiał swojemu wujowi, Karlowi-Franzowi I.

Klasycznym przykładem jest choćby standardowo stosowana przez „Szare kaptury” inwigilacja poczty. Była to praktyka funkcjonująca już od dość dawna, jednak dopiero za panowania Karla-Franza osiągnęła takie rozmiary. Otóż przesyłki Cesarskiej Poczty trafiają do Aldorfu, skąd rozsyłane są do miast docelowych. Regułą jest również, iż Wielkim Poczmistrzem jest arystokrata, urzędnik podlegający



Ministrowi Spraw Krajowych. Dzięki swoim wpływom „Szare kaptury” obsadzały na tym stanowisku jednego z kapitanów. To właśnie dlatego agenci mieli możliwość otwierania poczty i poszukiwania cennych informacji. Z założenia praktyka taka miała służyć wykrywaniu spiskowców knujących przeciwko władzy cesarskiej i porozumiewających się za pomocą poczty. W praktyce działanie takie często służyło zdobywaniu sekretnych informacji używanych później w działaniach operacyjnych, takich jak szantaże i zastraszanie. Oczywiście niemożliwością było przejście całej poczty przechodzącej przez Główny Urząd Pocztowy w Altdorfie. Całkowitej kontroli podlegała więc korespondencja osób wyłącznie podległych specjalnej obserwacji tajnych służb, takich jak przedstawiciele opozycyjnych frakcji dworskich, przedstawiciele środowisk niezadowolonych z władzy, tudzież podejrzani o przynależność do zakazanych kultów.

Oczywiście pozostaje również poczta

dyplomatyczna rezydujących w stolicy ambasadorów. Podlegała ona również całkowitej kontroli. Wokół inwigilacji poczty dyplomatycznej toczyła się i toczy nadal nieustająca Gra, którą niezwykle ułatwiała pozycja Cesarzskiego Wywiadu w Patrolu Rzecznym. Otóż cała poczta dyplomatyczna podlega zwyczajowemu szfrowaniu. Równocześnie zwykle jest ładowana na szybkie rzeczne jednostki kurieskie, mające dostarczyć ją do Marienburga, skąd rozsyłana jest statkami do docelowych krajów. Oczywiście dyplomaci doskonale zdają sobie sprawę z faktu czytania ich korespondencji. Dlatego z reguły oddają swą pocztę wieczorem, tuż przed wypłynięciem jednostek kurieskich. Przez to szpiegom cesarskim pozostaje niezwykle mało czasu na przejrzanie i przepisanie owej poczty, gdyż ewentualne opóźnienia w przesyłaniu poczty dyplomatycznej spotykają się z natychmiastowymi re-torsjami ze strony innych państw, które podobnie jak Imperium – w ramach gry dyplomatycznej – kontrolują pocztę dyplomatyczną.

Innym cennym źródłem informacji cesarskiego wywiadu są więzienia. Tradycyjną metodą zdobywania informacji o organizacjach, którymi interesuje się wywiad, było najpierw pojmienie członka danej organizacji pod pozorem działalności kryminalnej lub też współpracy z zakazanymi kultami, a następnie prowadzenie bardzo intensywnego śledztwa. W czasie przesłuchania – pozornie na temat zupełnie niezwiązany z tajną działalnością więźnia – wielokrotnie udawano się uzyskać cenne informacje. Często takiego „niesłusznie oskarżonego” puszczano się potem wolno, by myślał, iż nastąpiła kolejna fatalna pomyłka ułomnego

systemu sprawiedliwości Imperium; biedak nie podejrzewał, że jest inwigilowany. W przypadku zaś bardzo cennego więźnia, posiadającego wartościowe kontakty w inwigilowanej grupie, często doprowadzało się do tak zwanego „nawrócenia”. Po długim „obrabianiu” więzień podpisywał zobowiązanie współpracy. Następnie organizowało się jego ucieczkę, po czym powracał on na łono swej organizacji, gdzie działał jako szpieg.

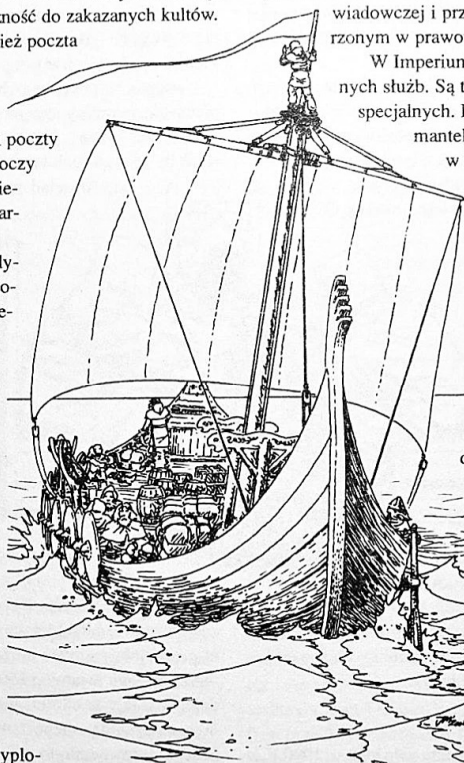
„Szare kaptury” zajmują się całym spektrum działalności szpiegowskiej, z głównym nastawieniem na zdobywanie informacji. Są odpowiedzialni za wywiad wojskowy, szczególnie ważny w czasie napięć międzynarodowych; za wspomaganie działalności dyplomacji, zwłaszcza w jej nieoficjalnym aspekcie; w końcu za bezpieczeństwo wewnętrzne Imperium – przez co rozumiane jest zwalczanie obcej działalności wywiadowczej i przeciwdziałanie spiskom wymierzonym w prawowite władze cesarstwa.

W Imperium istnieje również drugi typ tajnych służb. Są to organizacje służące do zadań specjalnych. Przykładem jest „Der Schwarzmantel”, mająca swą główną siedzibę w Middenheim. Jej zadaniem jest dyskretne rozwiązywanie sytuacji związanych ze zdrajcami, szpiegami, niewygodnymi demagogami i agitatorami oraz wszystkimi innymi „wrogami państwa”.

Schwarzmantel założył w 2350 roku K.I. brat cesarza Magnusa Pobożnego, wielkiego księcia Gunthara von Bildhofen, elektora Middenlandu. Jego pierwotną funkcją było wyszukiwanie i dyskretne pozbywanie się ukrytych kultów zajmujących prominentne stanowiska, jak również innych wrogów cesarstwa. Idea organizacji uzyskała poparcie Książąt Elektorów, szczególnie, iż Wielki Książę był zobowiązany używać swej organizacji na ich prywatne żądania. Sytuacja uległa zmianie, gdy w 2360 K.I.

Wielki Książę Gunthar von Bildhofen rozpoczął przygotowania do elekcji po ewentualnej śmierci swego brata. Elektorzy zaczęli się obawiać, iż Schwarzmantel – w razie nieuniknionej rozgrywki politycznej wokół elekcji – będzie stanowił w ręku von Bildhofena niezwykle skuteczne narzędzie nacisku. Niektórzy obawiali się nawet, iż z pomocą „Czarnych płaszczy” von Bildhofen nie zawaha się w razie czego usunąć rywala. Dlatego też zaczęli wywierać nacisk na cesarza Magnusa, by zapobiegł takiej niefortunnej sytuacji. Negocjacje ciągnęły się miesiącami, przyjmując czasem bardzo żywiołowy obrót. Sprawa została rozwiązana edyktem cesarskim z roku 2362 K.I., rozwiązującym „Schwarzmantel”.

Jednakże nie pisane było „Czarnym płaszczom” odejść w zapomnienie. W 2410 K.I. Gravin Solveig Todbringer z Middenheim, zaniepokojony malejącym znaczeniem swego



miasta w zapewnieniu bezpieczeństwa północnym terenom Imperium oraz zatroskany nasilającą się penetracją społeczeństwa przez zakazane kulty, wykorzystał słabość cesarza Dietera IV. W owym czasie cesarz – zaangażowany w złe przygotowaną kampanię w Księstwach Granicznych oraz narastające problemy z Marienburgiem – nie miał możliwości kontrolowania wszystkich elektorów. Wtedy to właśnie Todbringer powołał stanowisko Tajnego Sekretarza i w sekrecie wskrzesił „Der Schwarzmantel”. Oczywiście z czasem cesarz dowiedział się o posunięciu Todbringera, lecz wtedy właśnie wybuchła wojna z Marienburgiem, po której to władca nie mógł dyktować warunków żadnemu z elektorów. I tak organizacja została do dziś dzień, posiadając status tajny i nieoficjalny, służąc przede wszystkim Miastu Białego Wilka, lecz również cesarzowi i samemu Imperium.

Organizacja „Schwarzmantel” jest dość przejrzysta i liniowa. Istnieje sześciu komisarzy, podległych bezpośrednio tajemnemu sekretarzowi, którego funkcję za panowania cesarza Karla-Franza I pełnił baron Heinrich Todbringer, obecnie panujący nam cesarz, Pomazaniec Sigmara. Każdy z komisarzy odpowiedzialny jest za wszelkie aspekty bezpieczeństwa w przydzielonych im sektorach. Cztery spośród tych sektorów mają swą siedzibę w czterech miastach-państwach Imperium: Altdorfie, Middenheim, Nuln i Talabheim. Pozostałe dwa mieszczą się w Bechafen w Lidze Ostermarku oraz w Averheim w Averlandzie.

Komisarze są bezpośrednio odpowiedzialni za działalność agentów specjalnych – doskonałe wyszkolonych szpiegów, których zadaniem jest infiltracja wrogich państwu organizacji i eliminacja przywódców. Zwyczajem agentów „Schwarzmantel” jest pozostawianie w ustach ofiar kawałeczka czarnej tkaniny. Ma to na celu zaznaczenie obecności organizacji oraz sianie terroru w szeregach zinfiltrowanych wrogów państwa. Sama świadomość, iż zostali rozpracowani przez osławione „Czarne płaszcze”, przyczyniła się do rozpadu wielu sekt i spisków.

Poza komisarzy istnieje jeszcze pięciu specjalistów podległych bezpośrednio tajemnemu sekretarzowi. Są nimi mistrz przesłuchań – ekspert w przekonywaniu „gości” odwiedzających jego pracownię głęboko w lochach twierdzy Fauschalg do zdradzania najtajniejszych sekretów. Pracownice mistrza pełne są wszelkich udogodnień „umilających” pobyt w „gościńnych” celach.

Następnym specjalistą jest mistrz nadzoru, odpowiedzialny za przygotowanie i trening rekrutów. Blisko współpracuje z komisarzami i konkretnymi agentami. Do jego zadań należy zapewnienie, iż każdy uczeń, który nie spełni wysokich wymogów tajnej pracy, a został w czasie szkolenia po części wprowadzony w tajemnice organizacji, w późniejszym czasie nie doprowadził do dekonspiracji działalności „Czarnych płaszczy”.

Mistrz zaopatrzenia zapewnia agentom środki do wykonania ich niebezpiecznych misji – narkotyki, pierścienie z ukrytymi kapsułkami trucizny, otrućki itd. To wszystko przygotowują zatrudnieni przez mistrza alchemicy, aptekarze i inżynierowie. Warsztaty przygotowujące szpiegowskie ekwipunek znajdują się w każdej z siedzib Schwarzmantel. Na mocy niepisanej umowy, za zgodą Krasnoludzkiej Gildii Inżynierów z Middenheim, „Czarne płaszcze” zatrudniają kilku krasnoludzkich wynalazców, których dzieła stały się w kilku spektakularnych akcjach middenheim-

skich szpiegów. W początkach panowania grafa Borysa Todbringera ta współpraca rozwinęła się znakomicie; planowano nawet utworzenie Tajnej Szkoły Wynalazców. Jednak późniejsze wypadki w Middenheim, które skłóciły krasnoludzką środowiska z grafem, położyły kres temu śmiatemu projektowi.

Z kolei mistrz archiwista zajmuje się zbieraniem i klasyfikacją wszelkich tajnych meldunków napływających do siedziby organizacji. Dossier „wrogów publicznych”, „osób godnych obserwacji” czy informacje wywiadowcze trafiają do sekretnego archiwum. Informacje są odszyfrowywane i katalogowane tak, by szybko można było sporządzić raporty na dowolny temat. W razie przygotowań do akcji, skrybowie podlegli mistrzowi archiwistce przygotowują pełne dossier dla komisarzy.

Ostatnim z pomocników tajnego sekretarza jest mistrz rządca, odpowiedzialny za oficjalne kontakty organizacji z innymi „zewnątrznymi” instytucjami. To do niego należą negocjacje na przykład ze Świątynią Morra, gdy Schwarzmantel potrzebuje asysty łowców czarownic w likwidacji niebezpiecznego nekromanty.

Jak każda organizacja szpiegowska, również Schwarzmantel wymaga od swoich członków przestrzegania „Kodeksu Milczenia”, którego złamanie traktowane jest jako zdrada karana śmiercią. Każdy agent, który zacznie pracować na własne konto, musi się liczyć, iż w razie wpadki cała organizacja rozpocznie polowanie na niego.

„Czarne płaszcze” są organizacją niesłychanie skuteczną. Zajmują się politycznym mordem, porwaniami, wymuszeniami, szantażem, infiltracją kultów Chaosu i środowisk reakcyjnych, w tym anarchistycznych grup o nastawieniu antyfeudalnych. Od kiedy cesarze zaakceptowali nieoficjalne istnienie Schwarzmantel, wielokrotnie dochodziło do współpracy między obiema organizacjami wywiadowczymi Imperium. Jednak za panowania cesarza Luitpolda, ojca Karla Franza, jak i samego nieudolnego cesarza, „Szare kaptury” opanowali ludzie realizujący własną politykę. Początkowo dobrą współpracę przerwano, gdy agenci wywiadu zorientowali się, iż Schwarzmantel rozpoczyna komodorów Graukappen, zresztą na bezpośrednie polecenie grafa Todbringera.

Pod koniec panowania „Szare kaptury” zupełnie odizolowały się od Schwarzmantel, traktując ich agentów niemal jak wrogów. I być może słusznie, bo wszystko wskazuje na to, iż pewne – przynajmniej siły w wywiadzie Imperium – przyczyniły się do otrucia cesarza. Prawdopodobnie z tego powodu Karl-Franz został złożony niespodziewaną chorobą: w sile i kwiecie wieku. Jaką rolę mógł mieć wywiad w dalszych wydarzeniach, ze szczególnym uwzględnieniem zamordowania cesarza w czasie spotkania elektorów – tego nie wiadomo. Z pewnością nie istnieją na ten temat żadne zapisy, a wszyscy świadkowie dawno odeszli do krainy Morra.

Tym niemniej nie należy się dziwić nowo wybranemu cesarzowi, Heinrichowi Todbringerowi, iż zaraz po objęciu władzy głęboko zreformował wywiad Imperialny. Zresztą jako były tajny sekretarz przyzwyczajony był mocno dzierżyć tajną władzę. Dlatego kierownictwo Graukappen zostało zmienione – główną władzę dzierżył kanclerz i to on nadzoruje działalność wszystkich wydziałów wywiadu. Hrabia Gustaw von Hollenbruck z Middenheim, osobisty

przyjaciół cesarza, był swego czasu dyplomatą na dworze bretońskim; teraz świetnie radzi sobie w zarządzaniu cesarską kancelarią, pocztą i, oczywiście, wywiadem. Pozostawiono stanowiska komodorów, oczywiście wymieniając personalnie wszystkich je sprawujących – nikt przecież nie wiedział, kto zdradził poprzedniego cesarza, a Jego Wysockość Heinrich X nie zamierzał ryzykować. W ten sposób, mocno uchwyliwszy ster, cesarz rozkazał kanclerzowi ponownie połączyć działalność wywiadu z Schwarzmantel i skierować działalność przeciwko wrogom cesarstwa. Dotyczy to działań operacyjnych zarówno na polu międzynarodowym, jak i do wewnątrz, ze szczególnym uwzględnieniem zrakowacialej tkanki urzędniczej, przesiąkniętej agentami zakazanych sekt oraz spiskowców, którzy – mordując cesarza – doprowadzili do wojny domowej. Działania szpiegowskie dotyczą również wszystkich niezadowolonych z objęcia władzy przez Heinricha, ze szczególnym uwzględnieniem Reiklandzkich krewnych Karla-Franza, którzy wraz ze zmianą panującego stracili swoje wpływy w Imperium.

BRETONIA

Już król Ludwik zwany Świętym próbował założyć w Bretonii tajne służby. Niestety, jego projekt upadł – izba parów uznała metody szpiegowskie za niycerskie i niegodne Pani Jeziora. Jednak każde państwo potrzebuje tajnych służb, by bronić swych tajemnic i mieć rozeznanie w poczynaniach wroga. Dlatego też wywiad Bretonii formułował się stopniowo, wyrastając wokół dworów baronii bretońskich. Szczególnie rozwinął się z oczywistych powodów w baroniach przygranicznych, gdzie wciąż toczyły się spory i zatargi z ekspansjonistycznym cesarstwem. Dopiero dekret króla Henryka III nakazał baronom utworzenie wywiadu. Nie precyzował jednak sposobu, w jaki można by scalić dziesiątki szpiegowskich komórek w jeden spójny organizm. I tak powstał „Les Sans Face” – nominalnie: wywiad Bretonii. „Les Sans Face” nigdy jednak nie był spójną, hierarchiczną organizacją. Nadal skupiają się w swoich „sektorach”, jak nazywały dawne baronie; ich pracę z trudem można kontrolować, gdyż nie istnieje osoba znająca tożsamość choćby ważniejszych agentów. Co gorsze, poszczególne frakcje walczą między sobą o wpływy, władzę i poszerzenie terenów operacyjnych. Czasem nawet zdarza się, iż pomimo zabiegów przełożonego „Les Sans Face”, frakcje, wiedzione tylko chęcią rywalizacji, realizują sprzeczną politykę.

Obecnym przełożonym wywiadu jest hrabia Alexandre de Taleyrand, człowiek o niezwyklej inteligencji i przebiegłości, bardzo oddany dynastii la Tet d'Or. Hrabia – rozgoryczony niespójnym działaniem wywiadu oraz niemożliwością przeprowadzenia głębszych reform – jeszcze za panowania Charlesa III powołał tajną policję: „Sûreté”. Zadaniem owej organizacji, jak sama nazwa wskazuje, jest zapewnienie bezpieczeństwa – przede wszystkim królowi, ale i tajemnicom państwowym. Tak więc to właśnie agenci „Sûreté” pracują jako kontrwywiad i sekretna ochrona króla. To oni również infiltrują niezadowolone z rządów monarchii środowiska i starają się w porę likwidować wszelkie spiski. Jedną z większych spraw ostatnich lat był tak zwany „Spisek stu morderstw”, w czasie którego jeden z parów Bretonii próbował dokonać zamachu na króla. Był

on tak doskonale przygotowany, iż pomimo udaremnienia samego zamachu do dziś nie wiadomo, kto za nim stał. Przynajmniej tak twierdzi hrabia de Taleyrand.

MARIENBURG

Oślawieni marienburgi „Stapajacy we mgle” to prawdopodobnie najnowocześniejsza i najskuteczniejsza w działaniu wywiadowcza organizacja w Starym Świecie. Składają się na to dwa główne czynniki. Po pierwsze, jest to organizacja stosunkowo młoda, a data jej powstania niewiele poprzedza uzyskanie niepodległości przez Jałową Krajinę. Od samego początku „Stapajacy we mgle” byli organizacją zwartą i zcentralizowaną, a władająca Marienburgiem Rada Dziesięciu zawsze trzymała tajne ramię pod ściętą kontrolą. Dyrektorzy nigdy też nie skapili funduszy na działalność wywiadu, świadomi ogromnego znaczenia, jakie dla niezależności Jałowej Krajiny ma zbieranie informacji o potencjalnych przeciwnikach i skrzętne ukrywanie własnych sekretów. Oczywiście jest, że w mieście, w którym areną politycznych rozgrywek są ciche alkwie w rezydencjach dziesięciu najpotężniejszych kupieckich rodzin, gdzie jedno słowo może zaważyć o sukcesie lub porażce wielkich handlowych przedsięwzięć, tego typu działalność cieszy większym zainteresowaniem, niż w innych państwach kontynentu. Stąd bierze się druga przewaga „Stapajacych we mgle” nad konkurencyjnymi organizacjami – nieporównywalnie większe możliwości finansowe. Marienburgskim szpiegom nigdy nie brakowało pieniędzy na prezenty, tapki czy choćby wynajmowanie „specjalistów od zadań nietypowych”.

Jakkolwiek „Stapajacy we mgle” nie stronią od działań wywiadowczych na terenie innych państw, ich podstawowym i nadrzędnym zadaniem jest zapewnienie bezpieczeństwa Jałowej Krajinie i przeciwdziałanie obcym szpiegom. Nie dziwi to, zważywszy, że dwie największe potęgi polityczne i militarne Starego Świata ostrzą sobie zęby na zajęcie bogatego i strategicznie położonego miasta. Gra toczy się w tak zwany Trójkąt. Na co dzień w Marienburgu toczy się cicha i niewidoczna dla postronnych świadków rozgrywka pomiędzy bretońskimi i imperialnymi szpiegami a „Stapajacy mi we mgle”. Zważywszy, że wywiady zarówno Bretoni, jak i Imperium, zajmują się przede wszystkim przeszkadzaniem sobie nawzajem, zadanie stojące przed marienburgczykami jest o wiele prostsze. Zarówno królowi Charlesowi, jaki i cesarzowi Heinrichowi X bardziej zależy na tym, by bogata Jałowa Krajina nie wpadła w ręce konkurenta, niż zajęcie jej samemu. W końcu wolny Marienburg też ma swoje niewątpliwe zalety – jest skąd pożyczać pieniądze.

Większość potajemnych działań w samym Marienburgu rozgrywa się w okolicy tak zwanej ulicy Ambasad, gdzie rezydują dyplomaci akredytowani przez wszystkich liczących się władców Starego Świata. Liczne i dobrze zorganizowane grupy agentów operacyjnych mają na oku wszystkich wchodzących i wychodzących z przedstawicielstw; uważnie śledzą poczynania dyplomatów i ich jawnych lub mniej jawnych współpracowników. Mieszczące się w Nowym Pałacu – rezydencji Staadholdera i oficjalnym ośrodku władzy Jałowej Krajiny – archiwum „Stapajacych we mgle” zawiera olbrzymie zasoby informacji o gościach z innych krajów. Są to zbiory tak obszerne, że została zorganizowana specjalna

grupa archiwistów próbujących na podstawie tego gąszczy najczęściej przypadkowych i niekompletnych informacji wyciągnąć jakieś sensowne wnioski. Pomimo kilku spektakularnych sukcesów tego typu analizy nie przynoszą efektów wspólniemych do używanych środków i ta, w sumie najnowocześniejsza ze stosowaniem w Starym Świecie metod wywiadowczych, ma znaczenie drugorzędne.

O sukcesie i porażce działań mających na celu rozbięcie wrogich siatek szpiegowskich decyduje najczęściej wytrwałość i intuicja doświadczonych agentów prowadzących klasyczne śledztwa. Rekrutowani w większości spośród studentów szkoły nawigacji pracownicy archiwum zajmują się także opracowywaniem i łamaniem szyfrów oraz kontrolą korespondencji, ze zdecydowanie lep-

szymi efektami. Wydział szyfrów zajmuje się zastosowaniem ostatnich zdobyczy stosowanej w nawigacji arytmetyki do konstruowania skomplikowanych i wymyślnych kodów, a w tak zwanym Warsztacie od dawna trwają – na razie niezbyt udane – próby skonstruowania maszyny kodującej.

Pod czujną obserwacją „Stapających we mgłę” znajdują się również środowiska „agentogenne”. Z mniejszą lub większą częstotliwością szpiedzy przewietlają emigrantów z innych państw, przede wszystkim pochodzących z Imperium i Bretoni. Pod stałą obserwacją znajdują się mieszkający w Marienburgu wyznawcy Sigmara – przecież jednym z podstawowym nakazem tej wiary jest działanie na rzecz jedności cesarstwa, którego częścią jeszcze sto lat temu była Jałowa Kraina. Co prawda powstały w Marienburgu Sigmaryci Kościół Reformowany odrzuca zwierzchnictwo Wielkiego Teogonisty i imperialnej hierarchii kościelnej, jednak jak powiada się wśród „Stapających we mgłę”: *sigmarty to sigmarty a nie wiadomo, kiedy któremu coś się na powrót w głowie przekręci*.

Kolejnym potencjalnym środowiskiem, w którym obcy szpiedzy mogą rekrutować współpracowników, są żacy, skupieni przede wszystkim wokół Szkoły Nawigacji i Morskiej Magii barona Henryka. Szczególnie podatni na współpracę z obcymi mocarstwami są młodzieńcy o zbyt wielkiej wrażliwości na wszechobecną w mieście społeczną niesprawność. Nie raz się zdarzało, że kogoś skusiła perspektywa poprawy bytu pracujących ponad siły prostych marienburczyków, jaką po swoim zwycięstwie obiecywali podlegać z Imperium i Bretoni. A jak wiadomo, najniebezpieczniejsi

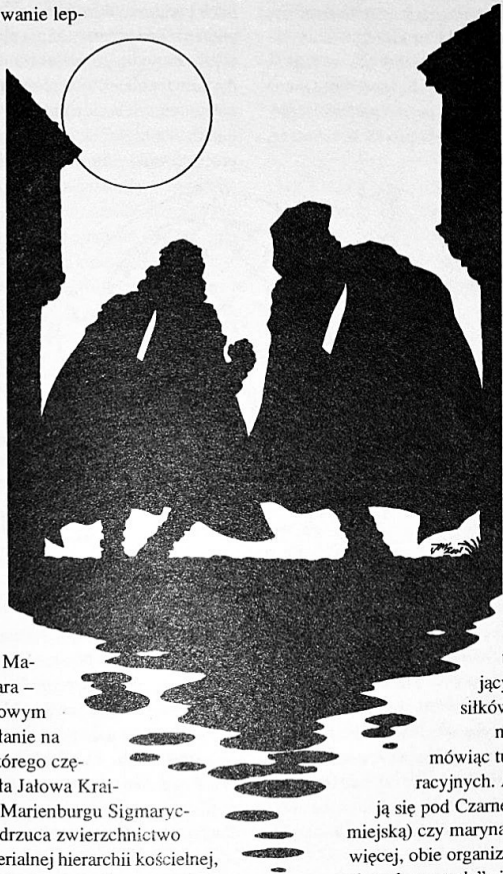
są szpiedzy walczący dla idei – stąd wywiad Marienburga zwraca szczególną uwagę na potencjalną infiltrację środowisk żakowskich.

Drugim powodem, dla którego „Stapający we mgłę” tak interesują się środowiskami niezadowolonych z systemu władzy Jałowej Krainy, są obawy związane z potencjalnymi niepokojami, rozruchami, a nawet próbą przewrotu czy rewolucji. Kolejnym zagrożeniem dla bezpieczeństwa i przyszłości miasta jest z każdym dniem rosnąca możliwość antyelfich zamieszek. Obcy, bajecznie bogaci i stojący ponad prawem mieszkańcy wydzielonej elfiej dzielnicy nie cieszą się zbytnią popularnością wśród szarych,

pracujących ciężko mieszkańców miasta. Nie raz wybuchały w mieście zamieszki na tle rasowym, bardzo nie mile dyrektoriatowi, któremu bardzo zależy na zapewnianym Jałowej Krainie prestiż i zyski kontaktach z morskimi elfami. Rządzący Marienburgiem zdają sobie sprawę, jak wiele kłopotu mogą potencjalnie sprawić niezadowoleni mieszkańcy miasta, dlatego zalecono „Stapającym we mgłę” ciągłą obserwację sytuacji w mieście i sprawne usuwanie wicherzycieli.

Jak więc widać, w sprawach bezpieczeństwa miasta i jego tajemnic w Marienburgu panuje pewna paranoja i lekki przeroz formy nad treścią. Do tego sami „Stapający we mgłę” nie szczędzą wysiłków, by utrzymać własne istnienie w głębokiej tajemnicy, nie mówiąc tu o maskowaniu działań operacyjnych. Agenci regularnie podszycają się pod Czarne Czapki (Marienburską straż miejską) czy marynarzy z Patrolu Rzecznego. Co więcej, obie organizacje są dogłębnie przez „Stapających we mgłę” zinfiltrowane i mniej wprawne oko nie jest w stanie dostrzec, że za rutynowym śledztwem w sprawie porwania kryje się akcja wymierzona w siatkę bretonskiego wywiadu.

Cała organizacja podlega człowiekowi noszącemu tytuł Lokaja Patacu, bezpośrednio podlegającemu Staadholderowi. Tożsamość przełożonego „Stapających we mgłę” nie jest znana nikomu poza Staadholderem i kilkoma osobami z najwyższych kręgów władzy Jałowej Krainy. Co ciekawe, taka organizacja zwierzchnictwa nad wywiadem stoi w sprzeczności z obiegową opinią głoszącą, że wybierany z Rady Dziesięciu Staadholder pełni w zasadzie wyłącznie funkcje reprezentacyjne i nie ma większego znaczenia



politycznego. Pomimo pozorów, pierwszy z dziesięciu dziejów w rękach bardzo efektywne narzędzie władzy i reszta dyrektorów nie bez powodu ciągle patrzy mu na ręce. To właśnie dlatego kadencja na najwyższym w Marienburgu urzędzie trwa tylko rok, choć częstokroć się zdarza, że ta sama osoba utrzymuje się na tym stanowisku przez kilkanaście lat – w wysokich kręgach powiada się, że Staadholder rządzi dopóki nie zacznie grać przeciw dyrektorom. Tak więc dopóki Staadholder realizuje politykę dyrektorów, oni pozwalają mu na delikatne, zakulisowe posunięcia, wykonywane niewidzialnymi dłońmi szpiegów.

Obraz sekretnej działalności w Jałowej Krainie dopełniają jeszcze liczne prywatne szpiegowskie armie pracujące dla najważniejszych marienburskich kupieckich rodzin. Choć czasem się zdarza, że podwładni któregoś z dyrektorów włączają się w działalność „Stapających we mgłę”, organizacje te zwykle ograniczają się do reprezentowania bardziej przyziemnych zadań swych pryncypałów – szpiegostwo w konkurencyjnych domach kupieckich, sabotaże, ściganie agentów konkurencji itp.

Opisując „Stapających we mgłę”, nie można pominąć drugiej, nie mniej istotnej gałęzi ich działalności – wywiadu zagranicznego. Tutaj główną osią szpiegowskiej machiny Marienburga jest dyplomacja. W każdej misji posłom towarzyszy mniej lub bardziej ukryta asysta agentów. Służba dyplomatyczna Jałowej Krainy – mimo że państwo to nie należy do największych czy najsilniejszych – jest z całą pewnością najlepiej rozwinięta w Starym Świecie. Oprócz tego, że ambasadorowie Marienburga stale przybywają na dworach władców Imperium, Bretoni i Kislevu, przedstawiciele Staadholdera regularnie pojawiają się na dworach cesarskich elektorów i co zacieńszych z bretońskich wielmożów. Kupieckie rodziny Marienburga utrzymują bliskie kontakty ze szlachtą, która ma przecież nie mały wpływ na politykę władców, a której regularnie brakuje pieniędzy. Szczególne znaczenie ma to w Imperium, gdzie większość elektorów prowadzi własną politykę zagraniczną. Także bretońska magnateria, korzystając ze słabości władzy królewskiej, prowadzi z marienburskimi ożywione kontakty.

Tego typu polityka jest w pewnym sensie przedłużeniem miejscowych działań „Stapających we mgłę” – ma na celu zabezpieczenie pozycji i niezależności miasta. Nie raz się zdarzało, że Imperialni elektorzy hamowali zapędy cesarza, dążącego do ujarznienia „zbuntowanej prowincji”. Istotny pozostaje też fakt, że przedstawiciele Marienburga umiejętnie podkreślają znaczenie miasta dla swobodnego obrotu dobrami w Starym Świecie. Polityka ta jest o tyle skuteczna, że spora część wysoko postawionych mieszkańców Imperium czy Bretoni panicznie obawia się skutków blokady handlowej, która jest chyba najskuteczniejszą bronią przeciw ewentualnym najeźdźcom – szczególnie mocno związanego z Jałową Krainą cesarstwa. Obawy te,

choć w pewnych granicach uzasadnione, są umiejętnie przez marienburskich podsypane. Tak naprawdę potencjalne konsekwencje nie byłyby tak poważne jak się na pozór wydaje. Imperium jest w końcu państwem samowystarczalnym, a bez towarów luksusowych, które są główną osią handlu z Marienburgiem, obejść się może. Z drugiej strony szlachta do owych zbytków przyzwyczaiła się już tak bardzo, że stały się jej niezbędne. Polityka zagraniczna Jałowej Krainy polega więc na udowadnianiu innym swojej niezbędności, a to marienburskim dyplomatom wychodzi świetnie.

Faktem jest jednak, że zarówno król Chales la Tete d'Or IV, jak i cesarz Heinrich X, nie zapominają o swych planach podporządkowania sobie Jałowej Krainy i służby im podległe bez przerwy snują plany zdobycia militarnej przewagi i dogodnego pretekstu do aneksji. Właśnie tu, gdzie dyplomaci i handlowi przedstawiciele domów kupieckich nie mogą wiele zdziałać, na pole walki wkraczają „Stapający we mgłę”. Ich zadania głównie koncentrują się na próbach odkrycia najbliższych planów służb cesarskich

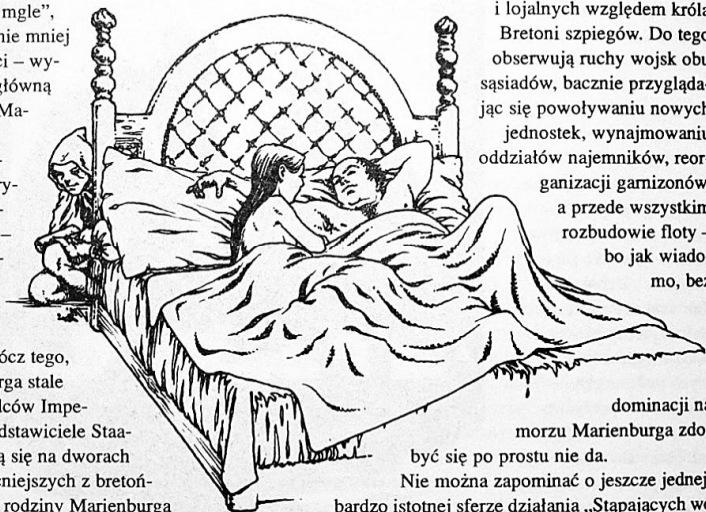
i lojalnych względem króla Bretoni szpiegów. Do tego obserwują ruchy wojsk obu sąsiadów, bacznie przyglądając się powoływaniu nowych jednostek, wynajmowaniu oddziałów najemników, reorganizacji garnizonów, a przede wszystkim rozbudowie floty – bo jak wiadomo, bez

dominacji na morzu Marienburga zdo-

być się po prostu nie da.

Nie można zapominać o jeszcze jednej, bardzo istotnej sferze działania „Stapających we mgłę” i działającej w bliskiej kooperacji marienburskiej dyplomacji. Do zadań szpiegów i posłów należy także gromadzenie wszelkich informacji mających znaczenie handlowe. W sferę zainteresowań wchodzi stan i przejeżdżność szlaków handlowych, lokalne klęski głodu i nieurodzaje czy choćby prywatne wojny szlachty, które mogą zarówno sparaliżować handel, jak też przynieść nieco grosza na handlu bronią lub pośrednictwie w kontaktach z najemnikami. W tych przypadkach informacja ma cenę większą niż złoto i nie jednokrotnie przysporzyła wielkim marienburskim domom kupieckim niemałych korzyści finansowych. Ogół kupców Marienburga zastrzegł sobie prawo wglądu w najistotniejsze z tych informacji, przez co marienburska Staadsrad otrzymuje regularne raporty, o których zawartości decyduje oczywiście sprawujący zwierzchność nad wywiadem dyrektoriat. Oczywiście jest, że Rada Dziesięciu zostawi najcenniejsze informacje dla własnego, prywatnego użytku.

Z drugiej strony każdy z marienburskich kupców jest zobowiązany do zbierania informacji na użytek rozwoju



Jaroslav Musial

kontaktów handlowych miasta. Przemierzający wszystkie zakątki kontynentu kupcy są przez to znakomitą źródłem informacji, także dla samych „Stapających we mgłę”. Nierzadko się bowiem zdarza, że prosty handlarz przez zbieg okoliczności trafi na ślad wielkiej szpiegowskiej afery. Wspomnieć tu należy również o sieci rozsiansych po całym kontynencie marienburskich lombardów i filii handlowych, które stanowią niejako uzupełnienie owej kupieckiej pajęczyny. To one w sposób nie budzący podejrzeń zbierają gros informacji wywiadowczej, która nieuchronnie trafia w ręce „Stapających we mgłę” oraz odpowiednich domów kupieckich.

„Stapający we mgłę” to wielka, doskonale zorganizowana szpiegowska machina. Dysponuje naprawdę potężnymi środkami i możliwościami, lecz zadania przed nimi stawiane są bardzo rozległe. Organizacja ta jest bardzo skuteczna; skłóceni dyrektory mówią jednym głosem, gdy chodzi o bezpieczeństwo i niezależności miasta. Jednak kiedy pojawiają się prywatne interesy wielkich tej Gry, przed organizacją stoją czasem sprzeczne zadania. Cóż zrobić, gdy dyrektory rywalizują ze sobą o wpływy na cesarskim dworze? Gdy jeden chce dogadać się z cesarzem Heinrichem i zjednać sobie jego sympatię, pomagając mu wzmocnić centralną władzę, a drugi stara się osłabić i tak silne Imperium, popierając przeciwną panującemu frakcję?

W sytuacjach, gdy plany poszczególnych dyrektorów są sobie przeciwstawne, kierujący „Stapającym we mgłę” Staadholder musi ostrożnie balansować na cienkiej linii równowagi sił, gdyż właśnie od poparcia dziesięciu zależy jego pozycja. Dlatego też poza akcjami *stricto* defensywnymi, „Stapający we mgłę” działają raczej ostrożnie i niemrawo. Dlatego pomimo ogromnego potencjału i zdecydowanej przewagi nad konkurencyjnymi organizacjami, marienburscy szpiegowie nie zdominowali jeszcze ukrytej polityki Starego Świata i nie zanosi się, by to kiedykolwiek mogło nastąpić. Siła „Stapających we mgłę” jest za razem ich największą słabością.

KISLEV

W Kislevie sytuacja jest bardzo trudna. Car Bokha dysponuje dość sprawnym wywiadem, zdominowanym przez urzędników i szpiegów wywodzących się z mieszczańskiej kasty. Zwie się on „Забралы и Капюшоны” („Zabrały i Kapjuszony”), a kontroluje go kanclerz Truba przy współudziale mistrza wywiadu, popa Dunina. Siatka wywiadowcza wykorzystuje niesamowicie rozbudowany aparat biurokratyczny Kislevu oraz struktury Kościoła; można podejrzewać, iż Truba jest najlepiej poinformowanym człowiekiem w Kislevie.

Niestety, wiedzy i płynącej z niej władzy używa do własnych politycznych celów, jakimi jest zwiększenie potęgi frakcji biurokratów i Kościoła oraz pomniejszenie wpływów szlachty pochodzenia Norskańskiego. Dlatego car przekształcił część Białej Gwardii w instrument tajnej gry – Ochronę. Do tajnej carskiej policji rekrutuje się szlachciców pochodzenia nieskażonego miejscową domieszką krwi – wytłaczane jasnowłosych Norsków; stąd zresztą nazwa carskiej gwardii: od jasnych, „białych” włosów służących w niej bojarów. Przysięgają oni nieodwołalne posłuszeństwo carowi i przechodzą bardzo rygorystyczne szkolenie, połączone z dogłębną indoktrynacją. Ochrana ma

niewielu agentów, gdyż samych Norskańskich Bojarów jest w Kislevie już bardzo niewiele, jednak są oni uważani za niezłomnych i fanatycznie lojalnych względem cara. Wszyscy boją się ich jak śmierci – poniekąd słusznie.

W Kislevie toczy się ciągle bardzo ostra, bezpardonowa gra polityczno-wywiadowcza. Niesnaski pomiędzy Gospodarąmi, Dolganami, arystokracją i potomkami ungolskich ludów zaostrzają się coraz bardziej. Konfederacja Kislevska trzęsie się w posadach, a biurokratyczna machina wcale nie przyczynia się do stabilizacji. Rośnie liczba spisków i tajnych stowarzyszeń, niejednokrotnie penetrowanych przez agentów sił Chaosu. W razie wykrucia, agenci Ochrony niszczą wszelkie zarodki buntu z najwyższą bezwzględnością, jednak bez rozgłosu. Cóż, car nie jest już tak silny jak jego poprzednicy i nie może sobie pozwolić na otwartą konfrontację z Kościołem oraz urzędnikami, bez których państwo nie mogłoby funkcjonować.

Ochrana jest bardzo prosto zorganizowana, niczym niedgysiejsza gwardia. Osobisty nadzór sprawuje car, pod nim są oficjerowie, poniżej zaś zwykli żołnierze. Siedzi ba Ochrany jest tajna, jak zresztą tożsamość samych agentów. Zwykle pozostają zwykłymi białogwardzistami, pełniącymi służbę na dworze carskim; w tajemnicy zaś są agentami. W ten sposób nikt nie wie, kto z białogwardzistów należy do tajnej policji; na wszelki wypadek ich przeciwnicy wystrzegają się całej gwardii, co oczywiście jest na rękę carowi.

Znany jest również poważny konflikt pomiędzy dwoma wywiadami, który miał swoje międzynarodowe reperkusje. Otóż swego czasu kislevicki Zakon Białego Wilka, który to toczy boje w kislevickiej tajdze z licznymi bandami wojowników Chaosu, wystąpił do cara o sprowadzenie bratniego Zakonu Rycerzy Ulryka z Imperium. Car się zgodził i nawet nakazał kniaziowi Konradowi Translinskiemu, by oddał część swych ziem zakonnikom oraz udzielił im wszelkiej pomocy. Książę początkowo zadowolony był z pomysłu, gdyż ciągle napady band Chaosu pustoszyły jego ziemie. Jednak gdy przybyli zakonnicy okazali się o wiele lepiej zorganizowani niż luźne bandy Zakonu Białego Wilka i gdy zbudowali zamek, wokół którego zapanał spokój oraz bezpieczeństwo, dzięki czemu chłopie uciekali z zagrożonych ziem kniazia, przesiedlali się na ziemie zakonne i, oczywiście, płacili im daninę – wtedy książę postanowił pozbryć się niewygodnych sprzymierzeńców. Rozkręcona intryga z pomocą wywiadu kanclerza Truby doprowadziła do zniesławienia rycerzy teutońskich i zmusiła cara do cofnięcia nadania ziemskiego. Zakon Rycerzy Ulryka nie chciał jednak odejść, wiedząc, iż miejscowa ludność ufa jego protekcji oraz widząc okazję do walki z Chaossem i przymnażania chwały Ulrykowi. Wtedy doszło do niesławnej akcji agentów popa Dunina, w wyniku której zginął mistrz zakonu. Nieomal doszło do konfrontacji i poważnych dyplomatycznych reperkusji na linii Kislev-Imperium. Tylko bezpośrednia interwencja Al-Ulryka, który nakazał zakonowi powrót do Middenheim, uratował sytuację.

METODY OPERACYJNE

Na koniec chciałbym trochę powiedzieć o zasadach Gry. Zaczniemy od samej góry – czyli od gry dyplomatycznej.

Przed wszystkim, dyplomata ma za zadanie donosić o uzyskanych wiadomościach bardzo regularnie i często. Początkowo dyplomatyca zawsze musi podlegać szyfrowaniu, przy czym ambasadorów wyposaża się w kilka rodzajów kodów o różnym stopniu trudności. Używane są one w zależności od wagi zawartych w liście informacji. Tak duży przepływ korespondencji ma oczywiście zapewnić aktualną informację na temat poczyniń dworu oraz dostarczać ambasadorom na bieżąco instrukcje. Jednak najważniejsze jest zapobieżenie kontroli informacji. Wiadomo wszak, iż prawie wszystkie państwa przechwytywały pocztę dyplomatyczną. W przypadku dużej ilości i dodatkowo szyfrowania, przejrzenie jej wymaga ogromnych nakładów pracy i pieniędzy. W swoistym szumie informacyjnym niejednokrotnie giną ważne meldunki. Inną metodą obchodzenia kontroli pocztą są tak zwane „okrężne listy”. Wystarczy, na przykład, aby ambasador albioński w Altdorfie wysłał prywatny list do osoby w Kislevie z instrukcją, by zawartą informację przesłać do ambasady w Marienburgu, a stamtąd dopiero do Londynium. Ten sprytny sposób pozwala przemycić ważne informacje pod nosem szpiegów kontrolujących pocztę, jednak z natury rzeczy jest szalenie powolny, a czasem też niepewny.

Przechwytywanie pocztą wymaga oczywiście doskonałych metod usuwania pieczęci i niezauważonego umieszczania jej z powrotem na liście. Zwykła metoda gorącego noża zawsze zostawia „bliznę” z boku pieczęci. Mistrzami w otwieraniu listów są agenci Inkwizycji – jak wszelako to czynią, nie wiadomo. Ważnym elementem jest również kopiowanie listów. Gdy są zaszifrowane, pospiech jest dalece niewskazany – każda pomyłka utrudnia rozgryzienie kodu. Chodzą słuchy, iż swego czasu imperialny wywiad dysponował maszyną sporządzoną przez sprytnego gnomo-wynalazcę, która bardzo szybko kopiowała tekst listu. Zachowały się nawet listowne przechwałki, w których to wynalazca się chwalił, iż sporządzona kopia jest nie do odróżnienia od oryginału! Niestety, za panowania cesarza Luitpolda pożar w kancelarii Patrolu Rzecznego strawił cudowną maszynę, której nie udało się odbudować.

Ambasadorowie – prócz prowadzenia pracy wywiadowczej własnymi siłami – często też z pomocą podsekretarzy tworzą siatki szpiegowskie na terenie obcego państwa. Centra tych pajęczyn umieszcza się w każdym większym mieście, a budowane są one zupełnie niezależnie. Do kontaktowania się z nimi bardzo często wykorzystuje się kupców, którzy nie budzą podejrzeń swymi podróżami.

Metody werbunkowe są najróżniejsze. Najczęściej najpierw dokonuje się bardzo dokładnej obserwacji potencjalnego kandydata, a następnie wystosowuje odpowiednie do

danego przypadku „zaproszenie do współpracy”. Może to być obietnica zysków materialnych, poparcie w awansie czy też pomoc w osiągnięciu innych prywatnych celów, takich jak choćby zemsta. Bardzo często jednak „zachęta” przyjmuje postać wymuszenia współpracy, szantażu, czasem tylko poparta obietnicą zapomnienia dawnych przewin. Tą ostatnią metodę stosuje się najczęściej wobec pojmanych rebeliantów lub (w przypadku działań za granicą) uchodźców politycznych i banitów. Wiąże się to z powszechną praktyką umieszczania w szeregach wrogich środowisk podwójnych agentów. Gdy zostaje ujęty przedstawiciel spiskującej opozycji, najpierw łamię się go torturami, a później obiecuje nagrodę za współpracę. Oczywiście taki „nawrócony” agent musi podpisać piśmenną zgodę, by siatka wywiadowcza miała na niego „haka”, gdyby postanowił ponownie zdradzić; w ten sposób zapewniają sobie jego współpracę, gdyż w wypadku zdrady, ujawnia się owe dokumenty, co znaczy natychmiastowy wyrok śmierci ze strony współtowarzyszy podwójnego agenta.

W Grze zdarzają się podwójni, a czasem nawet potrójni agenci. Dotyczy to szczególnie szpiegów, tzw. wolnych strzelców, którzy sprzedają swe usługi temu, kto więcej zapłaci. Nie kierujący się ideologicznymi pobudkami agent jest zawsze niepewny, bo – mimo niewątpliwego profesjonalizmu – pozostaje niezwykle podatny na pieniądze argumenty. Oczywiście nie znaczy to, iż przechodząc na drugą stronę podwójny agent przestaje pracować dla swych pierwotnych mocodawców. Z reguły nadal dostarcza informacji – na obie strony – czerpiąc z tego procederu materialne zyski.

Ciekawą instytucją jest również „agent prowokator”. Jest to szpieg, który – podając się za spiskowca – penetruje środowiska nieprzychylnie władzy. Sam głosi „niebezpieczne poglądy”, narzeka na sprawujących władzę, próbuje wciągnąć postronnych obserwatorów do dyskusji, a nawet do konspiracji. W ten sposób „odkrywa” tożsamość spiskowców, po czym donosi na nich swoim przełożonym. Niestety, wielokrotnie się zdarza, iż zupełnie niewinne osoby, sprowokowani przez „rebelianta”, dają upust swemu niezadowoleniu. Dlatego powinno się korzystać ostrożnie z usług takich szpiegów – niestety, jest to ulubiony sposób norańskich władców Albionu, wyszukujących rzekome spiski wśród podbitych ludów wysp.

O metodach operacyjnych można by pisać jeszcze wiele. Ciekawi tego tematu znajdą wiele innych opracowań historycznych. Szczególnie polecam „Historię szpiegostwa” – wolumin znajduje się w bibliotece Altdorfskiej oraz „4000 Years of Dagger and Cloack” – w bibliotece w Londynium (obaj autorzy, oczywiście, anonimowi).

BŁĘDNY SZWADRON

Gildia WFRP zrzeszająca pasjonatów gry Warhammer Fantasy Role Play – zaprasza na swoją nowo otwartą stronę: <http://gildiabs.mud.pl>. W naszej Bibliotece znajdziesz mnóstwo materiałów dotyczących gry fabularnej WARHAMMER. Sami tworzymy własne dodatki. Dołącz do nas, nim będzie za późno!

ROZWIĄZANIE KONKURSU

W konkursie z numeru 7-8 Magii i Miecza, którego nagrodą były trzy kasety z filmem „Diuna”, zwyciężyli: Szymon Cendocki z Jeleniej Góry, Damian Kuc z Poznania i Michał Minias z Łodzi.

Ufundowane przez firmę Warner nagrody prześlemy pocztą.

Jakub „Bjorn” Szamałek

NASZA SZKOŁA JEST WESOŁA...

- Dalej! - krzyknął Michał - Kopnij go jeszcze raz!

Na zimnej płycie boiska leżał zwinie ty chłopiec. Miał na imię Miłosz. Znowu go bili, bo nakablował. Tak jak zawsze, był kozłem ofiarnym.

- Jeszcze! Należy mu się! Dalej!

W Miłoszu coś zaczęło się gotować. Do czary goryczy wpadła kolejna kropla. Tym razem się przelało.

- Dalej! Da... Te, Michał... Ty, spójrz na jego oczy. Zobacz, jakieś takie dziwne.

- Że co? - zachnął się Michał. Nie znosił, gdy przerywano mu zabawę. - Co cię tak nagle jego oczy zaciekały?

- Ale, Michał, spójrz...

- Nienawidzę was! - wychrypiał Miłosz nie swoim głosem. Jakims metalicznym, obcym... Wstał. Jego oczy były przeraźliwie żółte.

- Nienawidzę! - powtórzył.

- Spoko, Miłosz. Myśmy tak tylko żartowali...

- Nienawidzę!!!

Miłosz bezwiednie podniósł rękę do góry. Czuł przepływającą przezeń energię. A potem zgasło światło... Obudził się. W uszach dzwoniły mu policyjne syreny. Ale ten straszny sen... Chłopiec otworzył oczy. Przed nim leżały ciała dwóch „kolegów”, powykręcane w jakiejś nienaturalnej pozie... Nie! Ja nie chciałem!!! Nie chciałem! Wstańcie chłopaki! Nieeeee!!!

Opisz graczom dziwne zamieszanie wokół boiska. Grupa policjantów właśnie plombuje wejścia, na szkolnym parkingu stoi kilka radiowozów. Nasi młodzi Badacze Tajemnic, członkowie klas trzecich, są bardzo zadowoleni – po pierwsze, nie wiedzieć czemu, zwolniono ich z lekcji, a po drugie, nareszcie dzieje się coś ciekawego. Wszystkie urwisy ustawiły się ciasnym kręgiem wokół boiska. Pozwól bohaterom usłyszeć rozmowę ich rówieśników, którzy są święcie przekonani, że dyrektor to terrorysta, którego właśnie przejrano. Niech zobaczą swoich dwóch kolegów wnoszonych do karetki, ich płaczące matki. Mówiąc wprost: dzieje się dużo, a wszedobylskie maluchy chcą się jak najwięcej dowiedzieć. Nie muszą chyba dodawać, że zaczepiony policjant może naszych chłopców co najwyżej przegonić, nic ponad to.

Kiedy tak będą stać i zastanawiać się, co też podły i bluźnierczy Strażnik Tajemnic przygotował, niech podejdzie do nich smutny pan w garniturze i wielkich, czarnych okularach. Spyta się bohaterów, czy są uczniami tej szkoły (a są) i czy znana jest im osoba Miłosza. O chłopcu tym drużyna nie wie zbyt dużo – znają się tylko z widzenia i podwórkowych zabaw, ale jak tu ominąć taką frajdę? Przecież będzie się można chwalić kumplom przez najbliższe trzy miesiące!

PAN W CZARNYM GARNITURZE

Po krótkiej rozmowie, pan w okularach (zwany dalej PWO) pokrótce opowie o zaistniałej sytuacji. Oczywiście, nie wyjawí wszystkiego – młodzi Badacze dowiedzą się jedynie, iż zaginął ich kolega; według PWO, schował się w szkole. Jako że znają tego chłopca lepiej niż panowie policjanci, na pewno będą mogli z nim porozmawiać i nakłonić, żeby przyszedł i więcej się nie chował.

Kim tak naprawdę jest PWO? To były pracownik Wydziału X, teraz działą w UOP-ie jako ekspert do spraw paranormalnych. Widział, co się stało: Dwóch chłopców zostało nagle tkniętych paraliżem; żadnych ran wewnętrznych czy zewnętrznych; trzeci kolega

Tę przygodę można rozegrać na dwa sposoby: Drużynę składającej się z dzieci (**Cthulhu: The Next Generation**, MiM 06(78)/2000), bądź – po kilku modyfikacjach – dorosłymi postaciami.

zniknął, podobnie jak woźna strzegąca wejścia do szkoły. Oczywiście, natychmiast zarządzono ewakuację, a po chwili pojawiła się policja. Podejrzane, nieprawdaż? PWO domyśla się, co się stało; wie, że poszukiwany chłopiec jest niezwykle niebezpieczny. Cóż jednak może bardziej go zirytować, niż widok policjantów? Wtedy padłyby kolejne ofiary. Trzeba znaleźć kogoś, kto znał chłopca, najlepiej rówieśnika...

PWO powie młodemu Badaczom, by udali się do szkoły i nakłonili Miłosza, aby wyszedł na zewnątrz. Co dalej?

SZKOŁA

Młodzi Badacze wejdą do szkoły, która wydaje im się inna, obca. Być może dzieje się to za sprawą ci-szy, której nie sposób doświadczyć w tym budynku? A może... może to coś innego? Odkrywczy powinni się zorientować, że tak naprawdę wszystko może się przytrafić i nikt nie udzieli im pomocy.

Nagle, gdy Twoi podopieczni wejdą na pierwsze piętro, stanie się coś dziwnego – stary parkiet, który pokrywa podłogę zafaluje, otworzą się okna...

Michał złapał się drewnianej poręczy, przykleknął. Nie wiedzieć czemu, nagle w środku szkoły zaczął wiać porywisty wiatr. Nad głowami uczniów latały kawałki drewna; w ścianę, z niesamowitą siłą, uderzył kosz na śmieci.

Wtem wszystko ucichło, chłopcy głośno odetchnęli. Pierwszy wstał Michał, dzwignął się z ziemi i oparł na poręczy.

- Wszystko OK, chłopaki?

- Ta-a-a-k - wyjąkał Tomek. - To... to już się więcej nie powtórzy, prawda? Michał?

- Nie, Tomek. Nie ma się już czego bać... Aaaa!!!

Schody dzwignęły się do góry, chłopcy runęli w dół, na ziemię. Poręcz, która niedawno pomogła przetrwać trudne chwile, zerwała się z metalowej podpory i niczym wąż rzuciła w dół.

- Chodu! - zakrzyknął Artur.

Chłopcy rzucili się biegiem na drugi koniec korytarza, jarzeniówki - nie wiedzieć czemu - zabiły się serylnym światłem. Nagle usłyszeli głos Tomka:

- Heeej! Koledzy! Pomocy!!!

Chłopcy zatrzymali się i obejrzel za siebie, a to co zobaczyli, sprawiło, że wszyscy zamarli w miejscu. Poręcz zawinęła się niczym maczka wokół nogi Tomka, schody zaś rozwarły się w połowie i przypominały ogromną, rozwartą paszczę. Ko-

lega naszych bohaterów powoli, lecz niezmienne zbliżał się w jej stronę...

Z osłupienia wyrwał ich głos Tomka:

- No, zróbcie coś!!! Szybko!

Kuba wziął stojącą przy oknie gaśnicę i rzucił ją w powstającą dziurę.

Schody kłapnęły, miażdżąc butlę. Po chwili słychać było straszliwy huk, schody rozsypały się, a cały korytarz został pokryty białą pianą...

Jeśli Twoi chłopcy po przejściu wyżej wymienionego epizodu nadal są hardzi i pewni siebie, zaserwuj coś jeszcze: mały bieg po całej szkole. Niech usłyszą na korytarzu jęki i pełne cierpienia krzyki; powietrze stanie się duszne i gorące. Zawieszony nad grzejnikiem gobelin przedstawiający orla białego zacznie się wyrzuścić i drgać. Nagle, jakby z jego wnętrza, wyskoczy jakaś biała, opierzona pokraka z gorejącymi czerwonymi oczami i zakrzywionymi, ogromnymi pazurami. Ptasztor zacznie gonić śmiałków.

Niech uciekają poprzez wszystkie sale, kryją się za szafkami w bibliotece, rzucają w potwora sztuciami w szkolnej stołówce. Wreszcie pozwól im zwyciężyć pokrakę, a wtedy zostanie już tylko jedna sala...

SALA OD BIOLOGII

Klucz zgrzytnął w zamku. Chłopcy wsunęli się do sali. Od razu zauważyli, że wygląda ona inaczej niż zwykle - okna były zasłonięte żaluzjami, do kłasy nie wkładał się żaden promyczek słońca. Ławki były poprzesuwane, a przy tablicy leżał plastikowy kościotrup, przykryty zerwanymi ze ścian tablicami. W biurku otwarta szuflada, papiery porozrzucone po całym blacie, a...

- Aaaaaaaa!

Wszyscy chłopcy odwrócili się w stronę krzyczącego Artura.

- Coś się stało? Artur? Artur?!

- Nie, nic to tylko szczur - odezwał się bladej jak kreda chłopczyk. - Tylko szczur...

Nagle coś rzuciło chłopców na ziemię. Kiedy podnieśli się, widzieli, jak coś się rusza pod zerwanymi planszami Verbatera, przykład: Pantera Leo. Drapieżnik żyjący na sawannie, żyje do...

- Hej, chłopaki, a co tam się rusza? Tam, pod planszą...

Spod kart brystolu wstał plastikowy kościotrup. Chłopcy krzyknęli jednocześnie. To coś zbliżało się do nich, powoli, acz nieuchronnie.

- Michał! Zrób coś, na Boga!

Chłopiec sięgnął ręką do szafy. Bez-wiednie przerzucał jakieś pudełka, pa-piery. Wreszcie pod jego rękę trafiło coś godnego uwagi: Lampka naftowa i zapaliki. Szybko zapalił knot, po czym rzucił lampką w kreaturę. Plasti-kowa makieta wygięła szczękę w niemym okrzyku. W powietrzu czuć było smród palonego plastiku. Objęty w ramiona ognia potwór wpadł w ogromne akwarium z żółwiami. Po chwili na ziemi leżał już skurczony kawałek plastikowej cza-szki i rozbite szkło, a kilka rybek resztką sił waliło ogonami o ziemię.

- No, chłopaki, dobra robota...

Wszystko w porządku?

- E, Michał... Jakby ci to powie-dzieć... Widzisz to serce w słoiku?

- Tak?

- Nie wydaje ci się, że ono... bije?

Rozumiesz, o co chodzi? Coś złego dzieje się w tej sali (jak zresztą i w całej szkole: martwe istoty – i przedmioty – nagle ożywają). Ja podałem dwa przy-kłady tych anomalii i myślę, że tyle winno wystar-czyć, gdyż nie należy przedłużać sceny. Jeśli jednak bardzo pragniesz dostarczyć innych jeszcze atrakcji, wykorzystaj wszystko to, co może znaleźć się w sa-li biologicznej – małe szkielety, papugi w klatkach, a nawet rośliny. To już zależy od Ciebie, pamiętaj jednak: nie za dużo, to niezdrowo.

Michał trzymał w ręku skalpel, a Kuba owinięty w materiale duży kawałek szkła. Tuż za nimi stał Tomek, zasłaniając się oderwanymi od szafy drzwiami.

- OK, wchodzimy na zaplecze czy nie?

- Dobra, nie gadaj; wbiegamy. Już ja po-każe temu Miłoszowi, gdzie raki zimują!

- Wchodzimy na trzy: Raz, dwa, TRZY!!!

Wbiegli na zaplecza, gdzie oparty o wieszak stał Miłosz. W jego żółtych oczach czaił się obłęd. Cały czas coś mamrotał, a pod jego stopami leżał mar-twy chomik. Na podłodze widać było wy-rysowane kredą dziwne znaki. Chłopcy zamarli w miejscu. Miłosz, znany w szkole cherlak, zdawał się być więk-szy niż zwykle. Poza tym te żółte iskry sypiące się z ręki nie wróżyły zbyt do-brze. Do sali, z pięciosekundowym opóźnieniem, wbiegli zasłaniający się kawałkiem drewna Tomek. Ze złością w oczach spojrzął na ciało chomika.

- Puszek! A pani miała go pokazać na wystawie... Mój Puszek!!!

Coś zabulgotało się w Miłoszu. Jego żółte oczy wpatrywały się w Tomka. Obłąkany chłopiec odezwał się nie swoim głosem:

- Zamilcz! Nie patrz na to ścierwo, patrz na mnie! Na mnie, nowego boga! Spójrz!

- Ścierwo?! Ścierwo?! - Wykrzykiwał Tomek. - ŚCIERWO?!

Chłopiec rzucił się na Miłosza. Z całych sił okładał go drewnianym drzwiami. W końcu, pod naporem cio-sów, Miłosz osunął się na ziemię i walnął głową w kant biurka.

A CZEMUŻ TO WSZYSTKO SIĘ STAŁO?

Pewnie wielu z Was zastanawia się, jaka jest przy-czyna tych wszystkich wydarzeń? Otóż w roku 1944, podczas Powstania Warszawskiego, na placu przed szkołą ostrzelano zdrajców, którzy wystą-pili przeciw ojczyźnie. W większości byli to ludzie tchórzliwi, którzy pragnęli przetrwać wojnę. Jeden z nich, Niemiec z pochodzenia, oddał się w ręce fa-szystów, aby kontynuować przeprowadzane na lu-dziach badania. Większość z jego ofiar zginęła w męczarniach.

Zdrajca, który dopuścił się tych czynów, zaprze-dał duszę Nyarlathotepowi, by móc się zemścić. Mi-łosz, chłopiec o wielkim potencjale umysłowym, po-służył mu jako narzędzie – duch wniknął w jego ciało. Oczywiście, zanim mógł w pełni wykorzystać swoje możliwości, potrzebował trochę czasu i starał się nie dopuścić do siebie nikogo. Na szczęście, mło-dzi Badacze zdołali pokrzyżować jego plany...

Tymi słowy kończę mój artykuł. Co się stało z Mi-łoszem? On również został czasowo sparaliżowany, co prawda nie od magii, lecz od rozległych obrażeń głowy. Co dalej będzie się dziać z Miłoszem? O tym zadecydujesz ty, Strażniku. A na cześć młodych Ba-daczy odbędzie się apel, na którym chór szkolny ra-dosnie odśpiewa hymn: „Nasza szkoła jest wesoła... Tutaj śmiech i gwar dokoła”.

Oto adres Oficjalnych Stron Zewu Cthulhu, pod pa-tronatem naszego wydawnictwa: www.zewcthulhu.com. Znajdziecie tutaj systematycznie rozzastają-cy się zbiór materiałów do gry opartej na twórczości H.P. Lovecrafta – artykuły, grafiki, scenariusze, kon-takty itp. Znajdziecie tu również rzeczy do ściągnię-cia na własne potrzeby – m.in. tapety, karty postaci i generator Badaczy. Wszystkich miłośników ZEWU CTHULHU zapraszamy do odwiedzin i aktywnego udziału w powiększaniu zawartości strony.

M MIASTO M MAGIA H MASZYNA

Miałem niedawno okazję odwiedzić zoo w Nowym Jorku, ponoć największy miejski ogród zoologiczny świata. Skoro największy – spodziewałem się, że zobaczę ogromną różnorodność zwierząt, bogactwo gatunków, jakiego nigdy dotąd nie oglądałem w jednym miejscu. Przekonałem się jednak naocznie, że nowoczesne zoo nie ma nic wspólnego z tradycyjnym zwierzyńcem, który przyciągał zwiedzających właśnie liczbą zgromadzonych razem stworzeń Bożych – im bardziej egzotycznych, tym lepiej.

Na ogromnym obszarze parku w Bronksie liczbę gatunków świadomie zredukowano i zwierzęta nie są stłoczone. W zamian dysponują wielkimi wybiegami, na których stworzono im warunki zbliżone do naturalnych. Kontakt z ludźmi został ograniczony do minimum – wybiegi są tak zbudowane, by

Jacku Drewnowski

PONIEŚLI I WILKA (WORKOWATEGO)

zwierzęta nie widziały zwiedzających. Nie ma mowy o dokarmianiu, stanowiącym zmore polskich ogrodów zoologicznych.

Wszystko dlatego, że część zwierzków powróci prędzej czy później do dzikiego życia. W ciągu ostatnich lat zmienił się podstawowy cel istnienia zoo, choć zmiany te docierają do naszego kraju powoli. Głównym zadaniem ogrodów stało się ratowanie ginących gatunków. Właśnie dlatego w Bronksie mogłem podglądać spore stado goryli nizinnych i rzadkie lamparty śnieżne, a w parku safari w pobliskim stanie New Jersey – wytopiony na wolności podgatunek gnu i stojące na skraju wymarcia białe tygrysy.

Biolodzy mówią dziś o kolejnym wielkim wymieraniu fauny – już drugim spowodowanym przez człowieka. Tym razem skala zjawiska jest znacznie większa niż w przypadku „overkillu” sprzed kilkunastu tysięcy lat, kiedy to nasi przodkowie wytłukli mamuty i inne duże ssaki. Dzień w dzień odchodzą w niebyt kolejne gatunki, często nieopisane jeszcze przez naukę. Dzikie obszary naszej planety kurczą się w dramatycznym tempie. W tej sytuacji ogrody zoologiczne stanowią inwestycję w przyszłość. Niektórym zagrożonym zwierzętom – oczywiście nielicznym i najbardziej efektywnym – dają szansę na dostrzymanie do lepszych czasów.

Jednocześnie podejmowane są działania, mające na celu... przywrócenie do życia gatunków już wytopionych. Rząd australijski przeznaczył miliony dolarów na program odbudowania populacji

wilków workowatych – torbaczy, których ostatni przedstawiciel padł w latach trzydziestych XX wieku. Na tyle niedawno, że stosunkowo łatwo o materiał genetyczny – do dyspozycji są setki wypchanych i zachowanych w formalinie osobników, skóry, wypreparowane organy itp. (wypchanego wilka workowatego można zobaczyć nawet w Muzeum Ewolucji PAN w Warszawie). Z pozyskanego z tych szczątków DNA mają zostać wskrzeszone zwierzęta, które nie żyją od kilkudziesięciu lat. To jeszcze nie „Park Jurajski” – ale na pewno Australijczycy idą tą samą drogą.

Podkreślam, że nie chodzi o sklonowanie jednego czy dwóch osobników ku ucieście gawiedzi, ale o reintrodukcję gatunku, czyli odtworzenie całych populacji w naturalnych, dzikich siedliskach. Pomysł uważam za fantastyczny (w każdym znaczeniu tego słowa) i z serca kibicuję projektowi. Pozostaje jedno małe pytanie: na ile owe siedliska zmienią się od lat trzydziestych?

Autorzy SF mają to do siebie, że patrzą na różne zagadnienia z niepopularnych punktów widzenia i zadają niepopularne pytania.

Miejsce wymarłych gatunków zajmują inne. Ekosystemy ciągle się zmieniają, a działalność człowieka tylko te zmiany przyspiesza. Czy wprowadzenie do nich ocalałych od wymarcia lub wręcz „ożywionych” gatunków może przynieść szkody? Czy działania, mające na celu ratowanie dzikiej przyrody, nie doprowadzą do tego, że przyroda nie będzie się już mogła obejść bez ingerencji człowieka?

Pieskowa Skala

Tym razem chciałam wam opowiedzieć o miejscu niezwyklej znajdującym się na terenie Ojcowskiego Parku Narodowego. Jest to Zamek w Pieskowej Skale. W latach swej świetności był kolebką kultury i władzy. Powstał w czasach Kazimierza Wielkiego. Jego konstruktorzy świetnie wykorzystali obronne położenie – wysoki cyfel o trzech pionowych zboczach skalnych o wysokości ponad 20 m. Zachwyt wzbudza arkadowy dziedziniec, wzorowany na wawelskim, ozdobiony 24 maszkaronami. Zamek otoczony jest parkiem. Wspaniale prezentuje się mini-ogród w stylu angielskim. Przywodzi on na myśl postaci eterycznych książąt o książniczek przechadzających się miniaturowymi alejkami. Ogród ten stanowi enklawę wyrwaną skale.

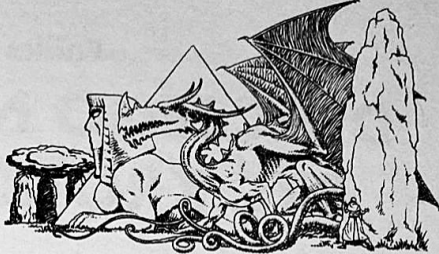
Podobno w czasach PRL zamek był częściej odwiedzany, organizowano wycieczki z zakładów pracy etc. Dziś jednak zamek odwiedzają nieliczni turyści. Oczywiście mogą oni nabyć okazjonalne pamiątki: na przykład złotego Pikachu wabiącego swymi plastikowymi wdziękami i doczepionym rzemyskiem... Po nieco staranniejszych poszukiwaniach można natknąć się na pocztówki prezentujące zamek oraz przewodnik po okolicy.

W baszcie mieści się dość ciekawa restauracja, w której obsługują goście nieco spracowane panie w strojach ludowych – świetny materiał na psychodeliczną sesję zawierającą elementy kulinarne takie, jak specjalność zakładu...

Odrestaurowane sale zamku są i w dzisiejszych czasach miejscem konferencji, zjazdów i bankietów. Pięknie się prezentują wystawione na pokaz meble, barokowe i renesansowe, oraz gotyckie malowidła i figury świętych. Niezapomniane wrażenie zrobił na mnie tryptyk przedstawiający ćwiartowanie jednego z chrześcijańskich świętych, jego pogrzeb i ukaranie niewiernych żon. Nie jestem znawczynią sztuki, ale wydaje mi się, iż obraz jak na tamte czasy wyróżnia się niezwykle realistycznym przedstawieniem drastycznych scen... Zasnąć w tej sali wystawowej chyba bym nie chciała. Warto wykorzystać w sesji RPG motyw ukrytego w obrazie znaczenia. Może obciąża ręka świętego wskazuje na miejsce ukrycia tajemnych manuskryptów? Może oczy niewiernej żony śledzą każdego pojawiającego się w komnacie... Ale to chyba jeszcze nie ten okres z historii sztuki.

Nie sposób nie zwrócić uwagi na wspaniałe zachowane ciemno czerwone łóże z baldachimem. Jakże kryje ono tajemnice?

Zamek w Pieskowej Skale to doskonały obiekt do umieszczenia w nim sagi o wampirach. Istnieje legenda, która mówi, iż więźniów strącano tu w głąb znajdującej



się na dziedzińcu studni oraz szybów kuchennych. Podobno więźniowie byli spuszczeni w głąb szybu kuchennego na taką głębokość, by stać się ucztą dla mieszkańców tam szczurów. Kawałek po kawałku.

Dziś patrząc w głąb studni trudno uwierzyć, iż miała by być czymś miejscem spoczynku. Zawsze jednak w magiczny sposób może stać się siedliskiem tajemnych mocy. Zależnie od scenariusza i klimatu sesji – moc drzemiąca w studni może okazać się przyjazna lub wroga.

W drodze do zamku mijamy skalę o charakterystycznym kształcie – zwaną Maczugą Herkulesa. Dzięki działaniu wody, powietrza i nierównej odporności na wietrzenie wapienia skala do złudzenia przypomina maczugę. Jedną z legend mówi o jej nadnaturalnym pochodzeniu. Podobno Maczuga Herkulesa powstała w wyniku umowy pomiędzy Panem Twardowskim a diabłem. Ten ostatni miał postawić skalę cięszym końcem na ziemi.

Ojcowski Park Narodowy to precudowne miejsce, chyba ostatnio zapomniane nieco przez turystów. Polecam je Waszej uwadze. Gdy raz je odwiedzicie, będziecie tu podobnie jak ja wracać w każdej wolnej chwili.

GRASZ ?

Czas już może kupić
nowe figurki?

Warhammer Fantasy Battle, wh40k,
Warmaster, Mordheim, Inquisitor...

**NAJNIŻSZE CENY
W POLSCE!**

IMPERIALIS

sklep wysyłkowy

tel. : 0501-637-697

www.jotte.com.pl/imperialis

DLACZEGO NIE POWINNO BYĆ KRÓTKO I ZWIĘŻLE

Poruszałem już kiedyś ten temat, ale widzę, że warto doń wrócić. Większość osób, które mogą dziś przeczytać minirecenzje w POCZCIE, pokazała mi coś, co określa się zwykle mianem *short story*. Nie wiem, skąd moda na literackie miniaturki. Może ma to związek z tempem życia, może z powszechnym dostępem do komputerów, które uczą skrótowości... Nie wiem, to robota dla socjologa, nie chcę wyciągać pochopnych wniosków. Powiem tylko, jak sprawa wygląda z punktu widzenia rynku literackiego.

Otóż wygląda tak: powodzenie mają ostatnio raczej cykle literackie i filmowe oraz grube książki. Na takie rzeczy jest popyt. Nie uważam, że literatura powinna podlegać tym samym rynkowym regułom, którym podlegają banany. Nie powinna dlatego, że rozwija, uczy myślenia, oświeca społeczeństwo, które – już oświecone – będzie produkować większe, tańsze i smaczniejsze banany, gdy przeciwnie: z jedzenia, jedzenia i jedzenia bananów nie zupełnie nie wynika, poza samym faktem. Banany nie rozwijają. Wyśmiewane „harlequiny”, tanie i powszechne, zrobiły więcej dobrego, niż wszystkie kawitory i homary razem wzięte. Kultura i oświata winny więc być wspomagane, bo to opłacalna inwestycja, dobry biznes i tyle. Ale w kraju nad Wisłą literaturę uważa się za dziedzinę podejrzanych mądrali; dotacje do bananów (albo innego żarcia) to zjawisko nierzadkie; dotowana książka – to wyjątek. Na razie tak musi być. Przypominam, że mieliśmy prezydenta, który nie umiał wypowiedzieć się w żadnym języku świata (nie oceniam tu jego zasług, a tylko umiejętność posługiwania się ludzką mową), i ministra kultury, który pragnął udzielić audiencji nieżyjącemu twórcy. Zmierzam do tego, że literatura musi jakoś przetrwać ową inwazję nieuków i na razie zdana jest na własne siły. Ergo: nikt nie wyda książki złożonej z jednostronicowych opowiadań, a już na pewno nie wyda takiej książki debiutantowi. Bo jej nie sprzeda, bo książki są drogie i brakuje nie tyle „pieprzonych inteligentów”, chcących czasem urozmaicić swój literacki jadłospis, co forsy w portfelach tych inteligentów. Nie piszcie więc miniaturki; jest to robota głupiego, praca do szuflady. Na dodatek, mizerna jest wartość treningowa takich literackich dokonań; nikt nie nauczy się w ten sposób kreować bohatera, panować nad fabułą itd. Ja zaś na podsta-

wie podobnego utworu mogę oszacować co najwyżej umiejętność budowania zdań.

Nie namawiam, rzecz jasna, do pisania tysięcznocyfrowych powieści. W każdym razie, nie na dzień dobry. To przegięcie w drugą stronę. Ale dwudziestostronicowe opowiadanie byłoby w sam raz. W dzisiejszej POCZCIE zwracam się do kilku autorów, którzy zaprezentowali takie właśnie utwory. Chcę wyraźnie powiedzieć, że nawet, jeśli nie zostały przeze mnie ocenione bardzo pochlebnie, to jednak przed autorami takich dziełek otwierają się niejaki perspektywy. Ktoś, kto pisze słabe opowiadania, może z czasem nauczyć się pisania niezłych opowiadań. Natomiast ktoś, kto pisze miniaturki (nawet, powiedzmy, dobre miniaturki) nie nauczy się niczego więcej i zdechnie z tymi dobrymi miniaturkami w szufladzie.

To tyle.

POCZTA

Tomasz B. („Róża” i in.): Język mógłby być lepszy, ale przede wszystkim – tworzysz dziełka, w których trudno znaleźć coś godnego uwagi. Przesłanie? No powiedz: wymyśliłeś proch, Stary? Jakie przesłanie zawiera „Róża”? Że niby: „kobieto, puchu marny, ty wietrzna istoto”? Bardziej podoba mi się „Powrót taty”; jest tam rodzaj czarnego humoru. Mam nadzieję, że zamierzyleś taki efekt.

Wojtek P. („Stary elf”): Język nie jest zły, ale obawiam się, że planowany przez Ciebie cykl opowiadań nie zainteresuje żadnego wydawcy, ani żadnej redakcji. Utworów fantastycznych – a zwłaszcza fantasy – powstały miliony. Trudno odnaleźć niewyeksplloatowaną niszę. Twoja nowelka nie jest zła, ale wątpię, by przyciągnęła czytelnika. Nie zniechęcam Cię do pisania, mówię tylko, że długa i wyboista droga przed Tobą.

Bohdan G. („Saga o Offyflusie”): Język jest przyzwyczajony. Z humorem różnie. Nie potrafisz powiedzieć, czy warto kontynuować to dzieło. Pomimo Twoich wyjaśnień, mam jednak wrażenie, iż chwyatanie za pióro raz na pięć lat – to nieczęsto. Cytat najlepiej oznaczyć odnośnikiem i dać przypis.

Dorota z Torunia („Wyprawa”): Całkiem dobre pisanie, większość Twoich samokrytycznych uwag nie ma uzasadnienia. Próbuje. Pisz, wysyłaj. Powodzenia.

Kamil Z. („Order...”): Bardzo źle. Nie jestem Panem Bogiem i czasem lubię o tym przypomnieć; nie

jestem nieomylny, ani wszechwiedzący. Każdy może do czegoś dojść, przynajmniej teoretycznie. No więc, moim zdaniem, teoretycznie Ty też możesz pisać książki. Ale, na Twoim miejscu, nie liczyłbym na ten margines błędu statystycznego.

Piotr Mazur z M. („Krakowski targiem” i in.): Dobry język, znośne dialogi. Pisz. Ale, powiem to jeszcze raz, mini-opowiadań na pewno nikomu nie sprzedasz.

RaV M. („Hasselgard...”): Zupełnie przyzwyczaję, zwłaszcza jeśli wziąć pod uwagę Twój młody wiek i niewielkie doświadczenie twórcze. Jednak treść nie nadaje za formą. Co jest treścią tego opowiadania? Łupu-cupu? Od połowy mamy już tylko detalicznie opisane walki, pojedynki... Ale nie rezygnuj. Jak dotąd, spłodziłeś ładną przygodę RPG, ale myślę, że powinienś pisać dalej.

Andrzej „Goblin” („Kraina Ciemności”): Przykro mi, ale to opowiadanie nie nadaje się do niczego. Fantasy to jednak coś więcej, niż tylko elfy, miecze, czary-mary i straszliwe stwory. Nie wystarczy użyć słowa „elf”, by powstał utwór fantasy. Twoje dzieło, Andrzej, jest bezdennie głupie i okropnie napisane, niestety; nie ma tam niczego oprócz dosyć przypadkowo połączonych słów, zaczerpniętych z różnych książek. Opuść sobie.

Katarzyna M. („Pani Wymiarów”): Ładne, babskie opowiadanie. Podoba mi się. Język wymaga jeszcze sporo pracy, wyraźnie nie nadaje za treścią i przesłaniem, ale z czasem powinna nastąpić poprawa. Powodzenia. Aha, jeszcze jedno: książka, którą wypożyczyłaś i o której wspominasz mi w liście, to relik z minionej epoki; dzisiaj nikt by tego nie wydrukował, ja zaś w „Kąciku...” zmasakrowałbym to dzieło... Możesz mi wierzyć lub nie, ale Twoja „Pani Wymiarów” to utwór po prostu lepszy pod każdym względem od wiadomej książki. Problem w tym, że od autorów żąda się dziś znacznie więcej, niż miało to miejsce dziesięć czy piętnaście lat temu. Z pewnych powodów (które łatwo odgadniesz) nie chcę tutaj rozpisywać się o autorze tego dzieła, ale wiem na pewno, że on dzisiaj wstydzi się tej książki.

Piotr Atomka: Zbyt krótkie, zbyt blade, bym mógł powiedzieć coś konkretnego. A gdzie fabuła? Bohaterowie? A gdzie w tym wszystkim jest jakaś opowieść? Podaj mi chociaż jeden powód, dla którego warto przeczytać Twój utwór. To ma być dla ludzi, nie dla autora.

Tomasz J. M. („Czarownik...”): Pisałem Ci już kiedyś, co sądzę o Twojej prozie; o ile pamiętam, nie posłałem Cię do diabła. Ale jeśli redakcja tego nie chce – to masz problem i zdany jesteś na własne siły. Czego jeszcze ode mnie oczekujesz? W żaden sposób nie nauczę Cię korespondencyjnie (ani nawet osobiście),

jak przypaść do gustu redaktorom i wydawcom. Mam Ci powiedzieć, o czym masz pisać? No, chłopie?

Arkadiusz O. („Krypta...”): Niestety, nie mam dobrych wieści. Językowo rzeczywiście nie jesteś mocny, wypada mi zgodzić się z opinią osób, o których wspominasz w liście. Treść opowiadania, napięcie i klimat też nie powalają. Jeśli nie odczuwasz nieodpartej potrzeby tworzenia, to nie zwracaj sobie głowy. Może coś z tego będzie, ale musiałbyś włożyć dużo pracy. Dużo, naprawdę dużo.

LUNA („Żeglarskie opowieści”): Wyjątkowo erotyczne, a może nawet pornograficzne. No nie, cofam to; „ostre” scenki są osadzone w treści i mają uzasadnienie, poza tym są naprawdę dobrze zrobione. Ale, prawdę mówiąc, te scenki to najmocniejsza część tekstu. Czy na pewno jesteś kobietą? Prezentujesz bardzo męski ogląd seksu (to nie wada, jeśli wolno mi tak powiedzieć...). Może skontaktuj się z redakcją jakiegoś polskiego pisma erotycznego? Mówię poważnie; teksty zamieszczane w takich magazynach też mają czytelników, są potrzebne i dobrze, jeśli pisze je ktoś, kto ma pojęcie o języku polskim. A w Twoim wypadku to nie język jest problemem. Problemem jest brak jakiegokolwiek treści, a elementy fantastyczne są dodatkiem do seksu, nie odwrotnie. Opowiadania, które przysłałaś, nadają się – moim zdaniem – wyłącznie do pism erotycznych. Spróbuj. Powodzenia.

Feliks W. Kres

Przypominam, że już nie przyjmuję tekstów do oceny. Ten odcinek „Kącika...” jest przedostatni; za miesiąc pożegnamy się na amen.

Otrzymałem sporo prac od osób, które nie życzyły sobie minirecenzji w POCZCIE, prosząc w zamian o posłanie listu na domowy adres. Z radością spełniłem pierwsze życzenie każdej z tych osób, natomiast drugiego – z przykrością nie spełniłem i nie spełnię. Kilkakrotnie pisałem w „Kąciku...” że nie prowadzę prywatnej korespondencji, albo raczej: owszem, prowadzę od lat i właśnie dlatego nie mogę i nie chcę jej rozszerzać. Dziwię się trochę osobom, które upatrują we mnie jakiegoś maniaka, dyszącego żądzą opiniowania tekstów obcych ludzi i posyłania im listów, zawierających te opinie. Dlaczego miałbym to robić? Z życzliwości? Ależ, jestem umiarkowanie życzliwy i dlatego, między innymi, prowadzę tę rubrykę, niemniej nadesłane prace mają dla mnie wartość (a los ich twórców znaczenie) wtedy, gdy mogą być wykorzystane jako materiał w „Kąciku...”, przeznaczonym dla tysięcy osób – bo nie tylko dla recenzowanych akurat autorów. Każdy może przeczytać te uwagi, odnieść je do własnej twórczości, a jeżeli sam nie tworzy – to do twórczości cudzej, szacując, według podsuniętych kryteriów, wartość tej czy innej prozy.

ANKIETA KLUBOWICZA MIMA

Prosimy o jak najszybsze przesłanie ankiety. Jej wersja internetowa pojawi się na stronie www.magaiimiecz.pl. Jej wypełnienie i przesłanie oraz prenumerata **MiMa** są warunkami przystąpienia do klubu.

Imię:
Nazwisko:
Adres:
Miasto:
Telefon:
E-mail:
Wiek:

Gram w następujące gry MAGa:

DL ☐ ED ☐ GS ☐ ZC ☐

W grę „Wiedźmin”:

Zamierzam grać ☐ Nie zamierzam grać ☐

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych
zgodnie z ustawą z dn. 29.09.1997 r. o ochronie danych osobowych Dz.U. nr 133 poz. 883.

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

Wszystkie ceny aktualne do

05.11.2001

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 – przystość.

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.

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

[illegible]

John Barnes „Million otwartych drzwi”	SMMP1	22,00 zł
SMJB1 25,00 zł	Patricia A. McKillip „Dziadziśka Morza i Ognia”	
C. J. Cherryh „Przybysz” (1/3, wyd. II)	SMMP2	22,00 zł
SMCC1 29,00 zł	Patricia A. McKillip „Harfista na wietrze”	
C. J. Cherryh „Najeźdźca” (2/3)	SMMP3	25,00 zł
SMCC2 23,00 zł	Patricia A. McKillip „Zapomniane biesze z Eblu”	
C. J. Cherryh „Spadkobierca” (3/3)	SMMP4	25,00 zł
SMCC3 29,00 zł	Feliks W. Kres „Północna granica”	
C. J. Cherryh „Prekursor” (1/3)	SMFK1	19,00 zł
SMCC4 32,00 zł	Feliks W. Kres „Król Bezmiarów”	
Glen Cook „Słodki srebrny blues” (1/9)	SMFK2	27,00 zł
SMGC1 25,00 zł	Feliks W. Kres „Grombelardzka legenda”	
Glen Cook „Gorzkie złote serca” (2/9)	SMFK3	37,00 zł
SMGC2 25,00 zł	Feliks W. Kres „Piekło i szpada”	
Glen Cook „Zimne miedziane ły” (3/9)	SMFK4	29,00 zł
SMGC3 25,00 zł	Larry Niven, Jerry Pournelle „Miasto Półgry”	
Glen Cook „Stare cynowe smutki” (4/9)	SMNP1	35,00 zł
SMGC4 25,00 zł	Bruce Sterling, William Gibson „Maszyna różnicowa”	
Glen Cook „Ponure mosiężne cienie” (5/9)	SMBS1	19,90 zł
SMGC5 25,00 zł	Bruce Sterling „Święty płomień”	
Stephen R. Donaldson „Skok w konflikt: Prawdziwa historia” (cz. 1)	SMBS2	18,90 zł
SMDS1 10,00 zł	Sean Stewart „Wskrzyszciele”	
Stephen R. Donaldson „Skok w wzię: Zakazana wiedza” (cz. 2)	SMSS1	13,90 zł
SMDS2 29,00 zł	Michael Swanwick „Stacje Przypływu”	
Stephen R. Donaldson „Skok w potęgę: Mroczny zachłanny bóg powstaje” (cz. 3)	SMMS1	15,90 zł
SMDS3 35,00 zł	Michael Swanwick „Ośrodek żelaznego smoka”	
Dave Duncan „Niechętny szermierz” (1/3)	SMMS2	23,00 zł
SMDD1 22,00 zł	Walter Jon Williams „Aristo!”	
Dave Duncan „Dar mądrości” (2/3)	SMWW1	19,90 zł
SMDD2 23,00 zł	Walter Jon Williams „Miasto w ogniu” (cz. 2)	
Dave Duncan „Przysiężenie miecza” (3/3)	SMWW3	35,00 zł
SMDD3 23,00 zł	Walter Jon Williams „Stacja aniołów”	
Dave Duncan „Pozłacany kancuch” (I)	SMWW4	29,00 zł
SMDD4 29,00 zł	Walter Jon Williams „Klejnoty koronne”	
Dave Duncan „Władca ognistych krain” (II)	SMWW5	23,00 zł
SMDD5 29,00 zł	Gene Wolfe „Ciemna Strona Długiego Słońca” (cz. 1)	
Steven Erikson „Ogrody księżycy”	SMGW2	22,00 zł
SMSE1 35,00 zł	Lawrence Watt-Evans „Jednym zaklęciem”	
Steven Erikson „Bramy domu umarłych”	SMLW1	25,00 zł
SMSE2 39,00 zł	Lawrence Watt-Evans „Niedoczarowany miecz”	
Philip Jose Farmer „Gdzie wasze ciała porzucone” (cz. 1)	SMLW2	25,00 zł
SMFP1 13,90 zł	Gene Wolfe „Jezoro Długiego Słońca” (cz. 2)	
Philip Jose Farmer „Najwspanialszy parostatek” (cz. 2)	SMGW3	22,00 zł
SMFP1 15,90 zł	Gene Wolfe „Cień Długiego Słońca” (cz. 3)	
	SMGW4	27,00 zł
	Gene Wolfe „Exodus z Długiego Słońca” (cz. 4)	
	SMGW5	29,00 zł

**Wszystkie produkty Wydawnictwa MAG
do nabycia w EMPIKACH**

- GROSZOWA POWIEŚĆ?

Co to takiego, hombre?

- To, żółtodziobie, superniespodziewajka! Masz tam, słodziutki, króciotkie opowiadanko z Dziwnego Zachodu. Dzięki niemu zrozumiesz niepowtarzalny klimat, robaczku.

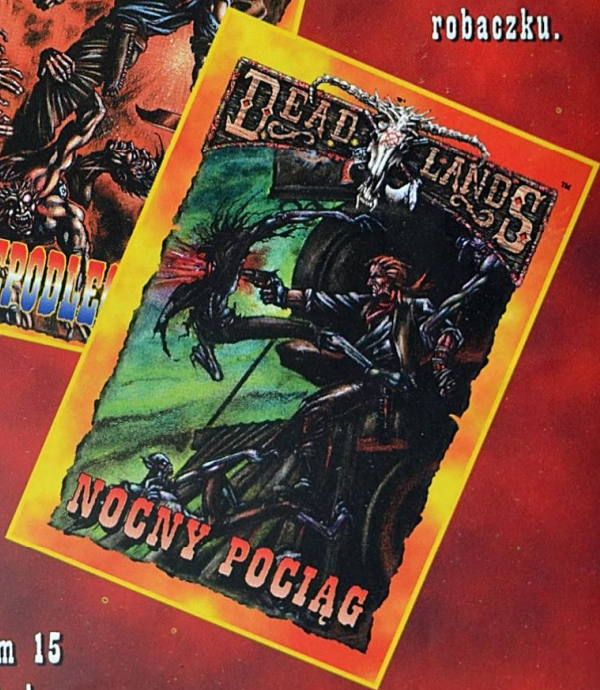
A potem, kochaniutki, idzie przygódka!

- Przygódka?

- Tak, zieloniasty pustogłowie! Scenariuszyk, jak się patrzy. W sam raz do poprowadzenia!

- To pewnie strasznie droga zabawa...

- Mylisz się, dzieciaku. Rapetm 15 złociszysz sztuka! Ale jaka sztuka! Zabawa na każdą kieszeń!



W przygotowaniu „Adios A-mi-go!”

PINNACLE



WIEDŹMIN: gra w wyobraźni



Już nadchodzi!