

MAGAZYN FABULARNYCH GIER WYOBRAŹNI

MM

Magia i Miecz 01

nr 97 styczeń 2002

Świat Mroku:
KORPORACJA

HARRY POTTER
konkurs filmowy

Czarodzieje
w WFRP

GASNĄCE SŁOŃCA
- mistyczne odrodzenie

Ogrom Zewu Cthulhu

EARTHDAWN™
PRZEBUDZENIE ZIEMI

THERAŃSKIE IMPERIUM

WSZYSTKO,
CO CHCIAŁBYŚ
WIEDZIEĆ O THERZE,
ALE BOISZ SIĘ
ZAPYTAĆ
...spodziewaj się najgorszego



FASA
CORPORATION

EGZOTYCZNA PODRÓŻ PO MOCARSTWIE

DROGO CZY TANIO?

Ostatnio ktoś z przerażeniem zauważył, iż podręczniki w Polsce są drogie. Za te mniej więcej 40 zł można kupić ileś piw, nieco mniej miodów, pewną liczbę paczek papierosów itd., itp. Lista produktów wartych mniej więcej tyle, ile podręcznik, była dość długa. Nie znalazła się tam jednak nawet jedna rzecz, którą można by zaliczyć do hobby. Wszystko to były jednak produkty nie pierwszej potrzeby (jedzenie czy ubrania), ale drugiej (alkohol, papierosy). Autor owej listy z pewnością miał rację. Za 40 zł można kupić 20 hamburgerów! Podręcznika się nie opłaca. Te hamburgery w pięć osób zjemy w jakąś godzinę, może dwie. Podręcznikiem będziemy się bawić kilkanaście, a czasem i kilkadziesiąt. No bo najpierw go przeczytamy, a potem wykorzystamy.

„Podręczniki są drogie” – mówi pewien człowiek, wyjmując z plecaka ksero jakiegoś systemu. – „Dlatego kseruję”. Na argument, że podręcznik nie jest mu potrzebny do życia, że bez niego nie umrze i nie musi go kupować, odpowiada: „Chcę go mieć”. Od razu pojawia się myśl: odłóż pieniądze. Oszczędzaj kilka tygodni, złóż się z kolegami. Tak zdobyty podręcznik nabierze nowej wagi. „Nie mam z czego” – pada tekst. Po czym człowiek ze spokojem idzie do kina (średnio 15 zł), zjada jakieś chipsy czy inne paszki (ok. 10 zł), a następnie udaje się na kilka piwek (15 zł). W sumie wydaje 40 zł, nawet tego nie zauważa, ale oszczędza nie ma z czego. No cóż, podręcznik jest taki drogi... Poza tym Mistrz Gry kupił oryginał, więc to wystarczy.

Popieranie hobby nie polega na kupowaniu podręczników – słyszę czasem głosy. I owszem, nie polega. Mówią też, że nawet jeśli polscy wydawcy erpegowi padną, rynek gier fabularnych nie umrze. Lepiej! Będzie znów elitarny, dla niewielkiej garstki ludzi, którzy mają znajomości i karty kredytowe, by coś sobie sprowadzić. Będą systemy autorskie i będzie jak kiedyś. Na konwentach do 200 osób. Za to na sieci mnóstwo informacji. O autorskich systemach, oczywiście. No i tych kilku, które dotarły do Polski. W gry będzie się dalej grać. A popieranie hobby będzie polegać na narzekaniu, że nie ma wydawców, na których można by narzekać.

MAGIKON!!!

Tak, tak: ten wspólny konwent odbędzie się już w kwietniu tego roku, w dniach od 5 do 7, w Warszawie. Już teraz zaczynamy przyjmować przedpłaty na konto ING BANK ŚLĄSKI SA o/W-wa, ul. Belwederska 20/22, konto: 10501054-2257712261. Do końca stycznia koszt akredytacji wynosi 40 zł. W lutym – 50 zł. W marcu i na miejscu – 60 zł. Klubowicze **MiMa** mają zniżkę 5 zł, którą stosują w zwykły sposób, posługując się swoim numerem identyfikacyjnym.

A więcej szczegółów o konwencie poznacie w numerze.

T. Kreczmar

MiMa

1 (97)/2002

REDAGUJE ZESPÓŁ:

Tomek Kreczmar (redaktor naczelny)

krzak@mag.com.pl

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

grabar@rpg.pl

Artur Szrejter (wsparcie redakcyjne)

eplama@egmont.pl

Jerzy Cichocki (ZC, DL)

cierzy@mag.com.pl

Piotr Gnyp (ED, SM, WFRP)

toread@rpg.pl

Michał Marszałik (Almanach, FS, Mięcho)

puzkin@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

Tomek Laisar Fruń (dział techniczny)

laisar@rpg.pl

Igor Katiat (WWW)

ingwar@rpg.pl

STRONA MiMa:

<http://www.magiainiec.pl>

PRENUMERATA:

Monika Wernio (prenumerata@mag.com.pl)

DZIAŁ REKLAMY:

Anna Chojut (reklama@mag.com.pl)

OPRACOWANIE GRAFICZNE I PROJEKT TYPOGRAFICZNY:

Tomek Laisar Fruń, Jarosław Musiał

SKŁAD I ŁAMANIE:

Tomek Laisar Fruń

KOREKTA:

Bartek

STAŁE WSPÓŁPRACUJĄ:

Piotr Cieślifski, Jacek Drewnowski, Sławomir Łukasz, Tomasz Z. Majkowski, Michał Stachyra, Andrzej Śwędryński, Maciej i Joanna Szaleńcowie, Piotr Wyskok

ADRES REDAKCJI:

ul. Cyprijska 54, 02-761 Warszawa,

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

e-mail: mag@mag.com.pl

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

WYDAWCA:



Wydawnictwo MAG

Jacek Rodek (prezes)

jrodek@mag.com.pl

Redakcja zastrzega sobie prawo dokonywania zmian w nadesłanych materiałach.

Materiałów nie zamówionych redakcja nie zwraca.

Za treść ogłoszeń wydawnictwo nie odpowiada.

Większość nazw grz. pojawiających się w tekstach.

to zastrzeżone znaki handlowe. Ich publikacja

nie ma na celu jakiegokolwiek naruszenia

związanych z nimi praw.

ILUSTRACJA NA OKŁADCE:

„Horror Ship” © by Tom Baxa

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

**Panoramas:**

Konwentowe ABC,
czyli jak nie karimatą go,
to chińską zupką... — 6

Remon i Michał „Puzjon” Stachyra

VI Zjazd szlachecki — 9

Michał Łukasz Mochacki

Przebudzenie Ziemi: Edycja druga — 10

Marcin „Marceli” Łaskowski

Zew Cthulhu: Twierdza wron — 12

MythPuppet

Wieści — 13

State działy:

MiM(ochodem) – Dziś krótkie pytanie:

Największe erpegowe osiągnięcie? — 3

Listy — 4

Felietony:

Miasto, magia, maszyna:

Prawnuki tamagochi — 77

Jacek Drewnowski

Almanach:

Fabularna dyskusja — 16

Maciek Dąbrowski „Tristia”

Deadlands:

Szalone miasto na Dziwnym Zachodzie — 18

Maciek „Tarkis” Dybał

Nastroje,

czyli o narzędziach budujących niepokój — 21

Tomaz Z. Majkowski

Earthdawn:

Therańska legenda

Theranie także żyją w „czasie legend” — 25

Tomaz Stańczak

Gasnące Słońca:

Klasztor Saklis i tajemnica

12 Oświeconych — 29

Maciej Szaleniec

Świat Mroku:

Korporacja „Łazarz” — 32

Paweł „ShandoR” Marzewski

Wojownicy Asów — 39

Paweł Cybula

Wampir 2313: Starsi — 40

Przemysław Szymczak

Warhammer:

Czarodziej, czyli magicy nie bitewniacy

i swój rozum mają — 42

Łukasz „Kłosek” Sikorski

Studencka brać. Przygoda nie tylko dla żaków...

A może tylko? — 49

Marcin „Seji” Segit

Wiedźmin:

Słowo o półelfach — 57

Maciej Nowak-Kreyer

Zew Cthulhu:

Wieczne pióro — 59

Tomaz !Blab! Dzierżek

W cyklu North End:

Kulty i stare księgi: trochę realizmu — 67

Aleksander „Saszak” Wegner

Przyzwanie — 72

Łukasz „Gustav” Śmigiel

Hasło numeru:

– Średnią z podwójną pizzą poproszę – sesyjne zamówienie.



Dziś krótkie pytanie: **NAJWIĘKSZE ERPEGOWE OSIĄGNIĘCIE?**

Wciągnięcie do RPG mojej dziewczyny, która zapierała się czym mogła. Po drugie, dwa puchary dla najlepszego MG w dwu konkursach pod rząd. Po trzecie, praca w **Magii i Mieczu**. Po czwarte, wydanie cthulhowego Labiryntu #6.

Miłosz

Zadowolenie graczy z mile spędzonej sesji.

Jerzy Cichocki

Parę lat temu prowadziłem kampanię dla niejakiego Eryka (którym grał zresztą Piotr „dIABEU” Wyskok). Cóż – jeden gracz, jeden mistrz gry... Ech, nie ma sensu wchodzić w szczegóły, ale były to jedne z najlepszych sesji w moim życiu.

Piotr Gnyp

Oczywiście WIEDŹMIN. Potem MiM. A potem doprowadzanie do wydania w RP ZEWU, WILKOŁAKA, EARTHDRAWNA, GASNĄCYCH i DEADLANDS. I dodatków. Ale liczę, że wiele przede mną :)

Tomek Kreczmar

Będę nieskromny, ale chyba WIEDŹMIN. Podobno napisanie i wydanie systemu to szczyt tego, co osiągnąć można w RPG...

Maciej Nowak-Kreyer

Sesja kacówka. No cóż, nie zawsze człek przychodzi prowadzić sesję wypoczęty i pełen wigoru. Zdarzyło się raz, że przyszedłem na takową z kacem gigantem. Byłem przekonany, iż sesja nie wypadnie najlepiej. Każdy najmniejszy hałas powodował przemarsz wojsk krasnoludzkich przez moją głowę. Okazało się jednak, że i gracze poprzedniego wieczoru nieźle się bawili. W wyniku tego, a może niezwykłego zbiegu okoliczności i tajemnej sztuki „pijanego jamnika” sesja wyszła wyśmienicie. To spore osiągnięcie, che, che. Jeśli zaś idzie o sprawy nie dotyczące samego grania, to uważam, że moim sporym osiągnięciem było napisanie części W:GW i powołanie do życia Pucharu Mistrza Mistrzów

Michał Marszałik

Mam nadzieję, że największe sukcesy i osiągnięcia związane z RPG są jeszcze przede mną. Bardzo bym chciała zrobić coś niezapomnianego, kiedyś i gdzieś, ale problem w tym, że jeszcze nie mam na to pomysłów. Może się jednak kiedyś uda?

Poisontlv



Witam!

Nowy rok, nowe postanowienia, decyzje... W krajach Ameryki Łacińskiej istnieje zwyczaj zakładania w pierwszy dzień Nowego Roku nowych ubrań i butów. A co nowego u nas?

W dziale „Listy” pojawiają się nowe tematy. Zaczniemy od tematyki kinematograficzno-ogólnokulturowego zacofania i opóźnienia, przejdziemy do wyśmiewania twórców własnych, a czym zakończymy – przeczytajcie, to się dowiecie.

P.I.

Polski zaścianek

Droga redakcjo, serdeczne uszanowanko (i gorące pozdrowienia dla Poison Ivy).

Problem, który chcę poruszyć w tym miejscu, to kwestia zacofania naszego kraju, jeśli chodzi o wydarzenia z dziedziny fantasy/RPG. Czy można na to coś poradzić? Czy my, odbiorcy, fani RPG, mamy w ogóle coś do powiedzenia w tej sprawie? Gdy patrzę na to, co robią dystrybutorzy filmów czy wydawcy gier, to aż mi nóż się w kieszeni otwiera. Wszystko wskazuje na to, że Polska wciąż znajduje się w jakimś „trzecim świecie”. Podczas gdy fani fantastyki z całego cywilizowanego świata będą raczyć swe oczy i serca pierwszą częścią ekranizacji trylogii Tolkiena „Władca Pierścieni” już przed wigilią 2001, my obywatele kraju nad Wisłą musimy czekać do maja 2002 roku (nie jest to prawda, gdyż w RP premiera ma mieć miejsce 15.02.2002 – przyp. nacza.). To samo dotyczy wszystkich nowych tytułów, filmów, gier itp. To, co na zachodzie schodzi z afisza, w najlepszym wypadku po kilku miesiącach trafia do Polski. Czy zatem jako odbiorcy, którzy za te przyjemności słono płacą, mamy tu cokolwiek do powiedzenia? Może by tak wprowadzić jakieś głośki lub inną formę bojkotu?

Gerałt z Rivii (17 lat)

PS Pozdrowienia dla pana Paździocha, Jaskra Kartoflanego i całej doborowej obsady „Wiedźmina”.

Do powyższych pytań można by dodać jeszcze kilka: dlaczego nie było u nas filmu „Dungeons & Dragons”, kto u licha postanowił o olaniu filmu „Harry’ego Pottera” i wprowadzeniu go kilka miesięcy później niż w każdym cywilizowanym kraju... Niestety, ja też tego nie rozumiem. Podobno jesteśmy w Europie, do Unii Europejskiej już nam blisko, ale jakoś tak czasem pachnie zaściankiem. Kropka dla Gerałta? Chętnie bym mu ją osobiście wręczyła...

Wiedźmińska sprawa

Szanowna Redakcjo!

Już od pewnego czasu cieszy niektórych ludzi ekranizacja „Wiedźmina” – cieszy właściwie wszystkich, ale z dwu powodów. Pierwsza grupa ucieszonych – a jest ich zdecydowana mniejszość – idzie na film z pozytywnym nastawieniem i po to, żeby coś ciekawego zobaczyć. Inni (druga grupa widzów) już przed wejściem na salę kinową wiedzą, że „Wiedźmin” to szmira i w ogóle nie zgadza się

z prozą Sapkowskiego... Jak można iść do kina, wszystko wiedząc już o tym, co się będzie myślało po wyjściu? Czy ktoś docenia w ogóle, że komuś się chciało ten film nakręcić, że ktoś uwierzył, że może to być coś ciekawego?

Ja dobrze wiem, iż nasze produkcje nie mogą się równać z twórcami Hollywoodu, ale powinniśmy się cieszyć z tego, co mamy, a nie wyśmiewać twórców. Nawet jeśli wydaje się nam, iż za Sapkowskiego powinien się wziąć sam Spielberg, to nie oszukujmy się – on woli coś całkiem innego (vide „AI”). Nasz Sapkowski dlatego jest tak kochany, bo jest nasz; nie ma co liczyć, iż kiedyś powstanie z jego dzieł film na miarę „Władcy Pierścieni”. Dlatego apeluję do wszystkich – ludzie opamiętajcie się, spróbujcie podejść do tego filmu normalnie, a nie jak do jakiejś wielkiej narodowej sprawy. Polacy zawsze byli nieco nadęci i własnych twórców nie doceniali, ale to co się słyszy o twórcach „Wiedźmina” to aż uszy wędzną, tak jakby popełnili jakąś zbrodnię przeciw ludzkości kręcąc ten film.

Dziewanna

PS Zastanawiam się, czy wasz „Wiedźmin” też zostanie odsądzony od czci i wiary; wiadomo, jeszcze komuś się nie spodoba, że na którejś ilustracji jeden potwór ma o jedną paszczę za mało, a o jeden ogon za dużo, niż to wynika z „objawienia” Sapkowskiego, i przepadliście – czego Wam oczywiście nie życzę.

Jak widać, opinie na temat „Wiedźmina” są podzielone. Jest wiele kwestii, do których można się przyczepić, i kilka, które można by uznać za pozytywne – choćby to, że „Wiedźmin” powstał. System wydawnictwa MAG „Wiedźmin: gra wyobraźni” ma się całkiem dobrze, ale dziękujemy za troskę. Nie wdając się w dalsze dywagacje, chciałam autorce listu przyznać kropkę.

Kwestia początków

Witajcie MiMomaniacy!

Od prawie roku dołączyłem do grona osób zarażonych wirusem RPG. Kupuję **MiM-a** (choć ten ukazuje się w różnych terminach), czasem zaglądam do **Portala** – ostatni jakoś tak nie mogę go nigdzie dostać. Raczej nie mam zbyt wielu kumpli, którzy by dzielili moją pasję (oprócz mojej dziewczyny Iwonki – pozdrowienia – która nie jedną już moją pasję zniosła ze spokojem).

Co tu dużo ukrywać, nie mam już nastu lat (lepiej swój wiek przemilczę). Jednak zastanawia mnie fakt, że w **MiM-ie** nie ma żadnej rubryki dla początkujących graczy... Tak, wiem, człowieku ucz się sam, ale przecież łatwiej by było



przeczytać coś u Was. Czy po prostu nie macie czasu, czy nie macie ochoty? A może taki stary piernik jak ja powinien zająć się czymś innym, niż zgłębianiem zagadnień RPG? Zastanawiam się nad pojechaniem na jakiś konwent, ale nigdy nie wiem, gdzie i jaki się odbywa, no i czy nie wywołałbym szoku wśród młodych – jak mniemam – uczestników takiego zdarzenia. Jeśli możecie, to opublikujcie mój list oraz apel, by nieco starsi RPG-owicze nie rezygnowali ze swego hobby i od czasu do czasu odwiedzili jakiś konwent, choćby w ich mieście. To może jak ja się zdecyduję na taką wycieczkę, nie będę osamotniony....

Mateusz

Szanowny czytelniku, faktem jest, iż RPG gromadzi pod swymi sztandarami i młodych, i starych... Prawdą jest i to, że my w Redakcji też już nie mamy po naście lat (co nie znaczy, iż nie jesteśmy młodzi duchem). Co jak co, ale wiek nie powinien być przeszkodą w realizacji swojego hobby! Zresztą na konwentach na własne oczy widziałam uczestników starszych od moich rodziców i co? I świetnie się bawili. Na zachętę przyznaję kropkę i do zobaczenia na jakimś zlocie.

Sprzedam, kupię, zamienię...

Szanowna Redakcjo!

Mam kilka podręczników do sprzedania, nikt jednak w mojej miejscowości nie chce ich kupić. (...) Chciałbym zamieścić u Was ogłoszenie, ale też nie wiem, czy warto – zważywszy na to, z jaką szybkością publikujecie ogłoszenia... Chciałbym też kupić kilka białych kruków, takich jak np. polskie wydanie AD&D czy CYBERPUNKA? Tylko jak mam to zrobić? Byłem w kilku antykwariatach, ale oni nawet nie mieli pojęcia, o czym mówię. Znani mi posiadacze nie chcieli odsprzedać. Wymyśliłem więc interaktywne rozwiązanie internetowe. Czy nie powinniście np. na stronie waszej gazety zamieścić rubryki „Ogłoszenia drobne” – wtedy każdy, chcący coś sprzedać, kupić czy zamienić, mógłby tam na przykład wysłać e-maila, który by się sam łądował do odpowiedniego formularza? Przecież dla swoich czytelników jesteście wyrocznią, to co wam szkodzi usprawnić nieco przepływ używanych podręczników? Wasza strona jest odwiedzana przez graczy, a wiadomo – każdy ma kilka starych rzeczy, których chciałby się pozbyć. Wiadomo też, że łatwiej coś sprzedać lub zamienić, niż zbierać pieniądze na całkiem nowy podręcznik.

A tak na marginesie to sprzedaż własnych publikacji też moglibyście zacząć przez Internet, wkraczając w kolejny wiek....

Dobry Duch

W Internecie działa już wiele miejsc, gdzie można umieścić swoje ogłoszenie czy wystawić przedmiot na internetową aukcję. Istnieje również wiele internetowych sklepów – chociażby Empik, gdzie można nabywać nowe pozycje... Pomysł z zamieszczaniem ogłoszeń na stronie

MiM-a jest ciekawy i na pewno się nad nim zastanowimy. Przyznaję kropkę.

Tożsamość

Szanowna Poison!

Kiedyś usłyszałem od znajomego, że Szanowna Redakcja pojawi się na pewnym konwencie. Ponieważ konwent odbywał się w mojej miejscowości, to poszedłem Was sobie obejrzeć (było to już prawie 8 miesięcy temu). Tak się jednak złożyło, że spotkałem znajomych i na spotkanie z Wami, o Wielcy Redaktorzy, nie dotarłem. Bardzo mi jednak zależało na zamienieniu choć kilku słów o przyszłości pisma i Waszej – pomyślałem więc sobie, że na pewno jeszcze gdzieś jesteście i że Was sobie znajdę i zaczeję w celu dyskusji. (...) No i wtedy się zaczęło – popytałem kilku konwentowiczów, gdzie mogę Was znaleźć. Odpowiedź brzmiała, a to że w barku, a to że ktoś właśnie widział Tomka Kreczmara na prelekcji, a to tu, a to tam... Zastanawiacie się pewnie, który z tłumu wielbicieli to byłem ja! I Tu Was zaskoczę – nie było mnie wśród osób proszących o Wasze Szanowne autografy, bo nie udało mi się Was zlokalizować. Czy Wy się aby nie ukrywacie gdzieś po kątach? Dlaczego nie nosicie jakichś plaketek z nazwiskami albo nazwą **Magia i Miecz**... pewnie i otarłem się o Szanowną Poison na schodach, ale skąd miałem wiedzieć, że to właśnie ta osoba??? Uważam, iż powinniście ujawnić swe oblicza, bym w roku 2002 – jeśli spóźnię się na spotkanie, mógł złożyć Wam moje uszanowanie np. na korytarzu.

Boromiz

Mam nadzieję, iż nasze spotkanie przebiegałoby w przyjemnej atmosferze... Muszę zaprzeczyć, jakoby członkowie redakcji **MiM-a** mieli się na konwentach ukrywać „po kątach”... Jak do nas dotrzeć? Wystarczy zapytać o redaktora Puszkina – bo on jest zawsze i wszędzie znany, a redaktor Puszkina po wstępnej identyfikacji (wróg czy przyjaciel) poprowadzi osobę chętną do reszty redakcji. Poważnie rzecz biorąc, to proponowałabym jednak zdążyć na spotkanie z **MiM-em**, bo tak będzie najłatwiej. Raczej nie zamierzamy rozwieszać plakatów ze swoimi podobiznami... Ale kto wie? Przyznaję kropkę i do zobaczenia!

Proszę się jednak o mnie nie ocierać na schodach...

Poisonlvy

POSZUKIWANI ŁOWCY NAGRÓD

ŚLAD DRUGI

Tu i ówdzie tajemnicze wynaturzenie pozostawiło ślady kłak sierości.

Po dwóch wskazówkach powinniście już wyeliminować większość potworów, których cechy nie zgadzają się z opisanymi. Przygotujcie się na ostateczną konfrontację – już za miesiąc ostatni ślad!

ŁOWCY NAGRÓD



KONWENTOWE ABC, czyli, jak nie karimatą go, to chińską zupką...

Remov i Michał „Puszon” Stachyra
(Stali bywalcy konwentów)

CO TO JEST KONWENT?

Kartkując czasopismo poświęcone fantastyce, RPG czy grom komputerowym nie sposób – wcześniej czy później – nie natknąć się na ogłoszenie zachęcające do udziału w konwencie. Ramka z nazwą imprezy (*koniecznie DUŻYMI LITERAMI*), opisem kilku atrakcji (*Będzie as, dama i walet polskiej fantastyki!*), dokładnym adresem (*Nie macie szans trafić! Khm... to znaczy – nie trafić!*) i ceną. Na pewno widzieliście taką zapowiedź, prawda?

No dobrze, wiadomo, gdzie szukać informacji, ale co to jest ten „konwent”? Odpowiadając krótko – jest to zjazd, zlot, spotkanie fanów, w tym konkretnym przypadku fantastyki i gier fabularnych. Były niegdyś takie czasy, gdy nie było Internetu, ludzie pisali do siebie listy, które wędrowały do adresatów tygodniami, czytali czasopisma, pisali książki i korciło ich, by raz na jakiś czas pogawędzić sobie na żywo, dopasować twarze do nazwisk. Człowiek jest istotą społeczną, przejawia naturalne skłonności do przebywania w miejscach, gdzie można spotkać innych ludzi o podobnych zainteresowaniach, by z nimi powymieniać poglądy, pokłócić się, dobrze bawić i tak dalej. Ktoś wpadł na pomysł, że może i warto spotkać się w jednym miejscu w tym samym czasie – i tak już zostało. Nie wiadomo, dlaczego zjazdy fanów fantastyki przyjęło się nazywać konwentami, pewnie moda przyszła zza wielkiej wody (prawdopodobnie bezpośrednio przetłumaczono wyraz *convention*).

W każdym bądź razie, konwent nie jest zwyczajną imprezą, gdzie zjeżdża się grupka znajomych, siadają przy grillu, integrują się w najlepsze, toczą „nocne Polaków rozmowy”, ale obfituje w dodatkowe atrakcje. Na zjazdach pojawiają się wydawcy, pisarze, felietoniści oraz redaktorzy pism fantastycznych, by zebrać pochwały i nagany, bronić swoich poglądów i atakować cudze, chwalić się dokonaniem, opisywać plany na przyszłość, dawać autografy licznej rzeszy fanów, odbierać hołd, a także odpowiadać na głupie pytania. Uczestnicy mogą wysłuchać rozmaitych prelekcji, prowadzonych przez specjalistów w danej dziedzinie, brać udział w konkursach, pokazach, prezentacjach, promocjach, rozmaitych turniejach lub w warsztatach literackich. Trzeba oczywiście przyznać, że szeroko pojęta integracja jest bardzo istotną częścią życia konwentowego – niedobrze jednak, jeśli staje się główną. Ale o tym za chwilę.

HISTORIA KONWENTÓW W POLSCE

W dawnych, odległych czasach, gdy fantastyka światowa raczkowała, samochody nie miały pasów bezpieczeństwa, Stanisławski nie marzył o grach fabularnych w stylu *personal horror*, a nikt o zdrowych zmysłach nie zainwestowałby nawet złamanego centa w kolorowe kartoniki z potworami, jeśli śliczni baseballiści dobrze się sprzedawali, konwenty były niewielkie, pojawiali się na nich pisarze, tłumacze, osoby z branży, trochę najwerniejszych fanów, a fantastyka propagowana była przez magazyny literackie i książki. Stopniowo na spotkaniach pojawili się miłośnicy filmów i seriali telewizyjnych, potem kolejno dołączali do nich fani gier – planszowych, strategicznych, fabularnych, komputerowych i karcianych oraz miłośnicy komiksu i filmów animowanych.

W naszym kraju historia potoczyła się, jak zwykle, nieco inaczej. Niegdyś ciężko było zdobyć jakąkolwiek pozycję książkową, filmy i seriale były rzadkością i było ich tak mało, iż fan tak czy inaczej oglądał wszystkie, aby móc w ogóle z fantastyką obcować. Konwenty były niewielkie, organizowane głównie przez kluby, informacje o nich przed pojawieniem się na rynku „Fantastyki”, a później „Fenixa” nie docierały do zainteresowanych. Wszystko zmieniło się na przełomie lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych. Rynek otworzył się i do Polski dotarła fala książek, filmów, seriali, rozmaitych gadżetów, zabawek, a wraz z nimi także gry fabularne. I to spowodowało pewien przełom w wielkości i jakości konwentów. Starzy wyjadacze ze zdumieniem dostrzegali pojawiające się na spotkaniach grupki młodych ludzi niespecjalnie zainteresowanych nowymi książkami Borunia czy Trepki, za to bawiących się kostkami i walczących w wyimaginowanych światach z wymyślonymi potworami. Przez pewien czas grupy patrzyły na siebie bardzo nieufnie, młodzi gracze podziwiali łysiny i gęste brody dinozaurów fandomu, ci zaś rewanżowali się potykaniem o kostki, deptaniem kart bohaterów, a nawet – o zgrozo – przerywaniem przygód w najlepszym momencie, wtrącając jakieś niezwykle mądre pytania, dotyczące, na przykład, socjologii leśnych goblinów.

Po jakimś czasie starsi doszli do wniosku, że skoro z turlaczami nie da się wygrać, a w dodatku jest ich coraz więcej, to należy się do nich przyłączyć. Ze zdumieniem odkryli, że młodzież oprócz ratowania księżniczek



i wrzasków „To ja go tnę!” także czyta, a niektórzy nawet coś piszą. Mało tego, czasami da się z nimi rozsądnie porozmawiać. W ten sposób powoli odchodziły w zapomnienie imprezy, na których w ogóle się nie grało i nawet flagowy konwent polskiego fandomu – Polcon – rezerwuje kącik dla graczy.

RODZAJE KONWENTÓW I ICH KRÓTKI PRZEGLĄD

Trudno jest zrobić dokładny przegląd i omówienie konwentów w Polsce, ponieważ wciąż one ewoluują. Co roku organizowanych jest coraz więcej zjazdów, niektóre zmieniają się z małych imprez lokalnych w ogólnopolskie, inne wręcz przeciwnie, tracą swój wcześniejszy status. Część to kameralne imprezy, o których mało kto poza najbliższą okolicą słyszał. Najpełniejszą listę konwentów w Polsce, uaktualnianą na bieżąco, znaleźć można na stronie internetowej <http://konwenty.fandom.art.pl>.

Najbardziej powszechnym typem konwentu jest impreza uniwersalna, gdzie zarówno gracze, jak i miłośnicy szeroko pojmowanej fantastyki znajdują coś dla siebie. Prelekcje i spotkania autorskie przeplatane są konkursami, turniejami gier bitewnych i karcianych, konkursami strojów, LARPami (*Live Action Roleplaying* – gry fabularne na żywo), zdarzają się koncerty, pokazy walki bractw rycerskich, w salach projekcyjnych można zobaczyć filmy fabularne, jak i popularne ostatnimi czasy *anime*, zwykle jest stoisko z książkami, czasem sklep z akcesoriami do gier czy antykwariat.

Największą i najważniejszą taką imprezą (pomijając Polcon, o którym za chwilę) pozostaje od kilku lat Krakon, dzielnie stara się go dogonić drugi krakowski konwent – Imladris Galicyjskiej Gildii Fanów Fantastyki. Organizowane początkowo, jako lokalne imprezy miłośników RPG, rozrosły się – ostatnie trzy Krakony gromadziły ponad 1000 uczestników, zeszłoroczny, czwarty Imladris zgromadził ich około 600. Kraków odwiedzają praktycznie wszyscy liczący się autorzy i redakcje, a głównym problemem jest to, że nie można przebywać na kilku prelekcjach naraz. Inne większe imprezy tego typu to wrocławska Szedariada organizowana od 1993 roku, warszawski Konkret, poznański Pyrcon, czy mające pierwsze edycje w zeszłym roku, lubelski Falkon i toruński Zahcon. Dawne konwenty fantastyczne również ewoluowały i gracze znajdują coś dla siebie również na organizowanych już kilkanaście razy zielonogórskich Bachanaliach Fantastycznych i Nordconie organizowanym na Pomorzu przez Gdański Klub Fantastyki albo na stosunkowo młodej imprezie, jaką jest elbląski Arracon.

Kilka słów o Polconie – największej polskiej imprezie fandomowej. Konwent ten organizowany jest co roku, za każdym razem w innym mieście, przez miejscowy klub, a pozostałe pomagają w miarę możliwości. Na tym konwencie przyznawana jest najważniejsza nagroda polskiego fandomu – Nagroda im. Janusza A. Zajdla. Przez długi czas Polcon był zjazdem „czytaczy”, ale od roku 1994

zaczęli pojawiać się na nim gracze. Obecnie impreza ma formułę uniwersalną – każdy znajdzie tu coś dla siebie. W tym roku Polcon odbył się w Katowicach, w przyszłym – w Krakowie, a za dwa lata – w Elblągu.

Kolejnym etapem ewolucji, choć złośliwi mogliby się dopatrywać w tym ślepego zaułka, pozostają konwenty tylko i wyłącznie dla graczy (i to zarówno RPGowców, karciarzy, miłośników battle'a i gier komputerowych), z wyspecjalizowanymi blokami poświęconymi najpopularniejszym na rynku systemom RPG, pełne konkursów, często łączone z turniejami gier bitewnych. Pierwszym takim konwentem była Gildia, organizowana w Bytowie, kolejnym – gliwicki, majowy *Dracool*.

Innym typem konwentów są spotkania maniaków figurkowych gier bitewnych, takich jak *Warhammer Fantasy Battle*, *Warzone*, *Warhammer 40K*, *Necromuda*, *Gothic* i inne. Poza różnymi turniejami odbywają się na nich spotkania z autorami gier, prezentacje nowych systemów, prelekcje doświadczonych taktyków, konkursy na makieły czy najładniej pomalowane figurki. Największą jest warszawski *Wojenny Młot*, organizowany pod patronatem wydawcy *Warhammera* – Games Workshop; inne imprezy tego typu to wrocławski *Strategicon* czy *Otwarte Mistrzostwa Śląska* organizowane w Zabrzu.

Odrębnym rodzajem imprez są gry terenowe i LARPy. Raczej nie można liczyć na prelekcję czy spotkanie autorskie, ale w zamian za to można się pobawić w grę fabularną na żywo w kilku różnych konwencjach, uczestniczyć w konkursie na najlepszy strój, najlepszego wojownika, maga czy tropiciela. Różnica pomiędzy nimi polega na tym, że w LARPie każdy gra sam – wybraną postacią, natomiast w terenówkach gracze połączeni są w drużyny, nad którymi sprawuje pieczę osoba zwana duchem opiekuńczym, ktoś będący jednocześnie arbitrem i mistrzem gry. W ostatnim czasie coraz modniejsze staje się jednak organizowanie gier będących połączeniem obu tych idei.

Najciekawsze i największe z nich to Orkon i Gladion, organizowane od kilku lat na terenie Jury Krakowsko-Częstochowskiej, głównie w Mirowie, choć oprócz nich istnieją niewielkie zjazdy dla wtajemniczonych, jak Rabkon, Xcon, Borkon, Kon czy cykliczne LARPy dla miłośników Świata Mroku, organizowane we wszystkich większych miastach Polski w ramach projektu Poland by Night. Na tego typu imprezach sypia się na polach namiotowych ze wszystkimi ich wadami i zaletami.

Jest jeszcze jeden rodzaj imprez, które określa się mianem *relaxiconów*, mają niewielki program merytoryczny, ale za to sporo luźnych rozrywek towarzyszących, jak wspólne imprezy, koncerty czy wycieczki. Taką formułę ma wrocławski Melkoriada, zorganizowany w tym roku w Bystrzycy Kłodzkiej konwent weteranów Elizjum czy łódzki Kapitularz.

Istnieją również wyspecjalizowane, przeznaczone w zasadzie tylko dla miłośników fantastyki, na których nie ma programu dla graczy. Są to np. Seminaria Literackie Śląskiego Klubu Fantastyki, Seminaria Filmowe GKFu czy Festiwale Fantastyki organizowane w Nidzicy przez księgarnię wysyłkową Verbum.



DLACZEGO WARTO POJECHAĆ NA KONWENT?

Po prostu dlatego, że to naprawdę wspaniała forma rozrywki. Na konwentach spotyka się mnóstwo nowych, wspaniałych ludzi, zawiera znajomości i przyjaźnie ciągnące się później latami; ma się okazję zagrać u nowych Mistrzów Gry, często w systemy, o których się wcześniej nigdy nie słyszało. Można uzupełnić domową biblioteczkę, kupić nowe figurki, powymieniać się kartami. Możliwość spotkania się ze znanymi polskimi pisarzami jest poważnym argumentem, przemawiającym za przyjazdem na konwent. Można się później chwalić autografem i osobistą rozmową z samym Andrzejem Sapkowskim albo redaktorem naczelnym **MiMa** – Tomkiem Kreczmarem.

A przy okazji można zobaczyć kawałek Polski, zapoznać się z działaniem PKP oraz z lokalną kuchnią, co może być niezwykle zaskakującym przeżyciem i pozostawić niezatarte wrażenia przez długie, długie lata.

KRÓTKA LEKCJA KONWENTOWEGO SURVIVALU

Na pierwszy konwent warto wybrać się gdzieś blisko i ze znajomymi – zawsze grupą raźniej, oczywiście najlepiej gdy impreza odbywa się w rodzinnym mieście. Pierwszą rzeczą, jaką należy sprawdzić przed wyjazdem, poza miejscem, gdzie się odbywa i ceną za wejście, to warunki do spania. Na większości konwentów stacjonarnych, odbywających się w szkołach, nocuje się na terenie imprezy, ale czasem zdarzają się konwenty czynne oddo i warto w takim przypadku zapewnić sobie wcześniej miejsce noclegowe w schronisku lub mieszkaniu znajomego. Jeśli wybierasz się na konwent, warto zabrać ze sobą karimatę i śpiwór, a bardziej doświadczeni bywalcy nie zapominają także o małej poduszce. Drugą ważną sprawą, o ile nie posiadasz 18 lat, jest zabranie ze sobą

pisemnej zgody rodziców lub opiekunów na pobyt na konwencie. Ma to związek z kwestiami prawnymi, ograniczającymi przebywanie na imprezach osób niepełnoletnich. Oczywiście trzeba wziąć ze sobą dowód tożsamości, a także wszelkie legitymacje, uprawniające do zniżek na kolej czy komunikację miejską. Nie należy zapominać także o jedzeniu, a także zabranii ze sobą kilku zupek w proszku, kubka i grzałki lub bezprzewodowego czajnika, choć zwykle na terenie imprezy jest czynny bufet, a w pobliżu najczęściej znajduje się sklep spożywczy. W przypadku konwentów terenowych koniecznym jest zabranie ze sobą namiotu oraz ciepłych ubrań – noce w Jurze bywają zimne, nawet w lipcu. Jeśli jedziesz na konwent grać w RPG, nie zapomnij wziąć kompletu kości (łatwo je w zamieszaniu zgubić, więc trzeba ich baczenie pilnować) i kart postaci do różnych systemów RPG, gdyż Mistrzowie Gry na konwentach przyjmują do gry zazwyczaj gotowe postacie.

Po przybyciu na konwent i opłaceniu akredytacji (niekiedy warto zapłacić wcześniej, gdyż liczba miejsc może być ograniczona, a zresztą – cena konwentu w przedpłacie jest tańsza, niż gdy płacimy na miejscu) uczestnik otrzymuje dwa niezwykle ważne przedmioty – identyfikator, który musi być noszony w widocznym miejscu, oraz informator, zawierający opis przewidzianych punktów programu i miejsce, gdzie będą się odbywały, plan konwentu, czasami dodatkowe atrakcje – komiks lub opowiadanie. Pozostaje już tylko wybrać, w jakich spotkaniach chce się uczestniczyć. Warto też na samym początku przeczytać informacje o LARPaCh, gdyż ich twórcy mają ograniczoną liczbę miejsc, a chętnych jest bardzo dużo. Należy zapoznać się z regulaminem, aby wiedzieć, co wolno, a czego nie (palacze dowiedzą się, w jakich miejscach mogą oddawać się nałogowi). Na samym konwencie dokumenty, pieniądze i cenne rzeczy lepiej mieć stale przy sobie i nie zostawiać na wierzchu cennych podręczników, kart czy figurek – kradzieże zdarzają się bardzo rzadko, ale nie warto kusić losu. Na konwentach rzecz jasna można również grać w RPG, czasem organizatorzy w zamian za niewielkie profity albo zniżki w akredytacji zachęcają MG do prowadzenia sesji. Dyżurni mistrzowie Gry mają zarezerwowane sale, podają do wiadomości rodzaj prowadzonego systemu, liczbę dostępnych miejsc i godzinę rozpoczęcia sesji. Jeśli chcesz zagrać, warto trzymać rękę na pulsie i odpowiednio wcześniej zapisać się na sesję.

Warto wspomnieć o jeszcze jednej istotnej rzeczy. Konwenty stacjonarne mają całodobową ochronę, której celem jest, między innymi, eliminowanie z terenu imprezy osób w stanie nietrzeźwym. Zazwyczaj są oni dość pobłażliwi, ale zdarzyło się wielokrotnie, że osoby, które zbyt wiele sobie pofolgowały, były usuwane z terenu bez zwrotu akredytacji.

Coś jeszcze? Warto zapakować do plecaka dużo dobrego humoru oraz trochę cierpliwości i wyrozumienia dla organizatorów, którym czasem coś może się nie udać – mimo wielkich starań. Warto pamiętać, że konwenty to imprezy fanowskie, organizowane przez fanów dla fanów, nie dla zarobku, lecz dla wspólnej rozrywki.

ROZWIĄZANIA KONKURSÓW

Konkurs wiedzy miński. Nagrody ufundowane przez firmę Vision (koszulki, plecaki, kubki) otrzymują: Tomasz Tomczyk z Dębna, Krzysztof Żebrowski z Świętochłowic, Marek Strafiel z Sopotu, Marcin Ściechowski z Mińska Mazowieckiego, Jan Sosnowski z Warszawy, Paweł Jędral z Warszawy, Piotr Bartoszewski z Gdańska, Krzysztof Prokop ze Strzelin i Julisz Salach z Warszawy. O zdobywcy nagrody specjalnej za przygodę poinformujemy w następnym numerze.

Konkurs GS. Nagrody (dwie części lenn) otrzymują: Grzegorz Tarczyński z Krapkowic, Robert Olszyński z Moniek, Adam Olszewski z Lublina i Michał Kotuła z Krakowa.



VI ZJAZD SZLACHECKI

Michał Łukasz Mochocki

(Kasztelan Krakowski, Starosta Portalowy, Bydgoski i Gdański)

Ruch miłośników DZIKICH PÓŁ i kultury sarmackiej żyje i ma się dobrze, czego dowodzi odprawiony z niespotykanym dotąd rozmachem VI Zjazd Szlachecki, zorganizowany 28 sierpnia w Krakowie pod patronatem serwisu internetowego Valkiria.

Tym razem biesiada szlachecka odbyła się w stylowej piwniczce, a wszyscy uczestnicy zabawy przebrani byli w stroje z epoki; może nie do końca jeszcze kompletne, ale i to duży postęp w porównaniu ze zjazdami przeszłymi. W kostiumach wystąpiła nawet obsługa, służbowo przyodziana w ukraińskie stroje ludowe. Nie da się ukryć, że właśnie specyficzny wystrój restauracji „Smak ukraiński” na ul. Kanoniczej zadecydował o wyborze lokalu. Kamienna piwnica stała się na czas LARPa komnatą biesiadną na zamku możnego magnata (niezastąpiony Tomasz Wolski). Było mnóstwo pysznego żarcia, piwa i miodu, nieodłączne pieśni i toasty, kilka pojedynków na palcaty – słowem, wszystko to, co Sarmaci lubią najbardziej.

Motywy przewodnim była rywalizacja o rękę córki pana Wolskiego, który postanowił wreszcie wydać dziewczę za mąż. Ostatecznie na placu boju spośród kilku dzielnych szlachciców pozostało dwóch kandydatów – zniemczony polski kawaler (Nurglitch) i młody żołnierz (Ekus); oni też za wolą gospodarza stanęli do pojedynku pijackiego (*Oczywiście pito wodę, prawda? – przyp. nacza.*), który Ekus zwyciężył minimalną przewagą. Ale na tym nie koniec. Jeden z odpalonych zalotników, znany rębacz i infamis (w tej roli Jacek Komuda) w nocy przepił dworskich Kozaków i z ich pomocą uprowadził pannę z ojcowskiego zamku. Dośćgnięto ich jednak rychło

– LARP skończył się malowniczym pojedynkiem infamisa z żołnierzem u podnóża wawelskiego zamku, gdzie infamis padł z ręki szczęśliwego oblubieńca.

Fragmety imprezy filmowała ekipa telewizyjna Tenbitu – migawkę mogliście oglądać w programie Tenbit.pl na TVN, a pełen materiał filmowy zapewne jest już do ściągnięcia z www.valkiria.net.

Następnego dnia, również przebrani w kostiumy, udaliśmy się na zwiedzanie Wawelu, gdzie ofiarowano nam darmowy wstęp. Nie ma co mówić, na tle prawdziwych sal zamkowych prezentowaliśmy się wspaniale. Zjazd krakowski był niezapomniany, na te niecałe dwa dni warto było przyjechać i z drugiego krańca Polski (wiem co mówię, jechałem z Gdańska). Dodajmy, że to nie ostatnia taka impreza – tak naprawdę dopiero się rozkręcamy. Środowisko miłośników DZIKICH PÓŁ, chociaż niewielkie liczebnie, stało się najprężniejszą, najlepiej zorganizowaną grupą polskich RPGowców (*Święte słowa! – przyp. JeRzy*).

Wszystkich ludzi o podobnych zamiłowaniach zapraszamy na stronę www.dzikipola.com oraz na naszą listę dyskusyjną – aby się zapisać, należy wysłać pustą wiadomość na dzikipola-subscribe@yahoo.com. Osobom chcącym wziąć udział w imprezach kostiumowych udostępniamy wykroje strojów z epoki. Wszelkich informacji udzieli Kanclerz Wielki Koronny artut@dzikipola.com lub Kasztelan Krakowski mochocki@dzikipola.com.

MAG-GOBLIN

Firmowy sklep Wydawnictwa MAG zaprasza:
stacja metra „Centrum” Galeria Handlowa paw. 2001A
telefon: (0-22) 654-42-30

- Literatura SF i fantasy, gry fabularne, gry karciane, gry bitwne, akcesoria do gier;
- Miła i fachowa obsługa, rabaty dla stałych klientów
- W każdą sobotę rabat 5% na produkty MAG-a

Nie możesz ominąć tego miejsca!



PRZEBUDZENIE ZIEMI: EDYCJA DRUGA

Marcin „Marceli” Laskowski



Większość z Was słyszała pewnie o wydaniu przez *Living Room Games* drugiej edycji gry *Earthdawn: Przebudzenie Ziemi*. Niedawno miałem możliwość obejrzenia tego podręcznika. Na pytanie, czy coś się zmieniło, łatwo odpowiedzieć: tak, sporo. Z mojego punktu widzenia wyszło to edycji na dobre.

A cóż takiego uległo zmianom? Na to pytanie odpowiem, omawiając poszczególne rozdziały. Na początek jednak szata graficzna. Niestety, jest znacznie bardziej uboższa. Zmniejszono liczbę grafik i całkowicie usunięto kolorowe rysunki. Inna sprawa to częściowa zmiana stylu obrazków. Tym, którym podobały się poprzednie, nie przypadnie do gustu nowa forma – postacie są bardziej normalne i nie tak zdeformowane. Nowe obrazki są trochę w stylu mangowym, na szczęście bez „wielkich oczu”.

♀ PRZESZŁOŚCI SŁÓW KILKA

Pierwsza zmiana w tekście objawia się w tym rozdziale. Dodano historie upadku trzech królestw: Landis, Kara Fahd oraz Ustrektu, które zniszczyły siebie nawzajem. *LRG*, zgodnie z przyjętym przez *FASA* założeniem, że każdy kolejny dodatek ma następować w ciągłości historycznej, dodała opis najważniejszego wydarzenia z *Preludium wojny*.

BOHATER

Tu poprawiono dwie rasy: orki (mające teraz tylko -1 od Siły Woli) oraz krasnoludy (-1 od Charyzmy) i „tabelkę szybkości w zależności od rasy”. Zniknęła także znana tabelka spisu umiejętności oraz dokonano kilku innych kosmetycznych zabiegów.

DYSCYPLINY

Tu już widać znaczne zmiany. Liczbę dyscyplin uzupełniono o te z *Księgi wiedzy* oraz zmieniono, dodano lub usunięto talenty w ścieżce awansu. Ujednolicono liczbę talentów na kręgach oraz dodano oznaczenie dyscyplinarnego talentu. Zmodyfikowano skrócone podpowiedzi do odgrywania postaci, a magowie uzyskali większy wybór umiejętności artystycznych.

Obecnie każda z dyscyplin zawsze posiada na pierwszym kręgu sześć talentów, na drugim trzy, a na pozostałych po dwa. Największą zmianą u magów stał się zależny od dyscypliny podział matryc oraz brak *talentu czytanie i pisanie* – posiada go tylko Czarodziej na trzecim kręgu.

Najbardziej zmienieni zostali Fechtmistrz, Powietrzny Żeglarz oraz Powietrzny Łupieżca.

TALENTY

To kolejny rozdział z dużą liczbą zmian. Część talentów przestała istnieć, część przerobiono, a inne stały się umiejętnościami. Dużym utrudnieniem jest rezygnacja z dwóch oznaczeń: „Umiejętność” (tego nie znajdziemy nigdzie) oraz „Dyscyplinarny” (co podane przy dyscyplinie).

Pojawia się też nowy rodzaj akcji – podtrzymywane, czyli takie, podczas których nie można wykonywać innych, gdyż przestaną działać. Zmian w samych talentach jest tak wiele, że nie sposób wszystkich ukazać. Opiszę kilka wybranych. Pojawił się talent *parowanie* – jest on wersją dawnej *riposty*, a służy do zablokowania ciosu broni białej, można go zaś użyć tylko raz w rundzie. *Riposta* – do jej użycia potrzebne jest udane wykonanie *parowania*, dopiero wtedy można zripostować cios, gdzie trudnością trafienia jest obrona przeciwnika. Talent *mowa powietrza* przestał całkowicie istnieć. *Przekucie ostrza* otrzymało czas działania równy poziomowi talentu, tak więc pożegnamy się z bronią przekutą na wieki, a koszt wynajęcia mistrza ma nareszcie znaczenie. Za to *akrobatyczny atak* przestał wymagać karmy i poznał smak wyczerpania.

UMIĘJĘTNOŚCI

Nowa edycja znacznie podnosi wagę umiejętności, skrócono czas nauki, opisano ich znacznie więcej oraz przy niektórych pojawiło się wyczerpanie. I tak np. pojawiła się Szarża, ale jako umiejętność pozwala tylko na utrzymanie się w siodle i nie zwiększa obrażeń jak analogiczny talent. Podobnie wygląda Analiza Śladów, działa identycznie poza tym, że czas utrudnienia dla talentu wynosi 1 dzień, a dla umiejętności 1 godzina.

DZIAŁANIE MAGII

Rozdział ten powiększył się o najważniejsze zasady z *Księgi wiedzy*. Pojawił się opis walki z istotami przebijającymi w przestrzeni astralnej – co je rani, a co nie.



Magia wątków poszerzyła się o informacje na temat dostrajania do przedmiotów wzorca innej osoby, swojego wzorca oraz wzorca miejsca. W magii krwi znalazł się nieznaný dotąd efekt rozwzorcowywania, który po raz pierwszy pojawia się w dodatku **Therańskie imperium**. Polega on na tym, że zbyt duża liczba amuletów krwi może spowodować bardzo poważne zmiany we wzorcu danej istoty w momencie, gdy działa na nią silna magia.

MAGIA ZAKŁĘĆ

Dużo zmian. Rzucanie z ksiąg obejmuje teraz także tomy maga. Nastąpiła zmiana trudności rozproszenia na znacznie większe; nie można także rozpraszać mocy istot. Inną sprawą jest fakt, że zbyt dużo rzuconych zaklęć za pomocą surowej magii może spowodować zanieczyszczenie przestrzeni astralnej.

Znacznie zmodyfikowano zasady dotyczące przejrzystości iluzji. Zniknęła tabelka przejrzystości, a pojawiły się dodatkowe opisy w zaklęciach. Sam test niewiary oparty jest na stopniu Percepcji i kręgu adepta. Są także modyfikatory sytuacyjne. Uwaga: fałszywa niewiara w daną sytuację niesie ze sobą ryzyko, gdyż każda z obron bohatera otrzymuje ujemny modyfikator.

Pojawił się także poprawiony opis odczuwania magicznego strachu.

TOWARY I USŁUGI

Tu umieszczono kilka nowych przedmiotów magicznych oraz dużą liczbę nowych amuletów krwi. Niektóre są tak potężne, że ich założenie powoduje trwałą ranę, ale premie są też odpowiednie. I tak np. indrisańska krwa-wa kobra podnosi Zręczności aż o 3.

WALKA

Drobne zmiany – poprawiono oddawanie pola, utratę równowagi w locie i wynikający z tego upadek.

ŚWIAT PEŁEN PRZYGÓD

Dodano zasady dla duszenia się. Podróże powietrzne wzbogaciły się o latający dywan oraz latające stwory. Następstwa wydarzeń w Vivaine oraz opisanych w **Preludium wojny** odcisnęły swoje piętno na bezpieczeństwie podróżników.

NARÓDZINY LEGENDY

Największa zmiana to umiejętności – obniżono znacznie czas nauki, poprawiono tabelkę kosztów. Obecnie umiejętności zaczęły odgrywać znacznie większą rolę

w świecie gry **EARTHDAWN**, więc nie będziemy już musieli spędzać miesięcy na próbach nauczania się nowych. Druga także istotna różnica dotyczy zasad podążania więcej niż jedną dyscypliną. Jest to o wiele trudniejsze i nie tak bardzo opłacalne, gdyż bohater nie widzi świata przez pryzmat wszystkich naraz, a dominuje ostatnia dyscyplina (co ukazano w podniesieniu kosztów nauki poprzedniej). Same zasady są jasne i klarowne.

BARSAWIA

Jak w całym podręczniku, tak i tu musiało nastąpić wiele zmian, gdyż czas nie stał i następstwa rozwoju świata wymusiły sporo zmian na mapie i w polityce Barsawii. Nie będę opisywał konkretnie, jakie one są, gdyż wielu z was będzie miało okazję zagrać w kilka przygód lub kampanii, które zmieniają znaną obecnie Barsawię. Jak podano w podtytule **Preludium wojny** – Barsawia nie będzie już taka sama.

PASJE BARSAWII

Zostały one bardziej wyczerpująco opisane oraz do każdej dodano legendę z nią związaną.

MAGICZNE SKARBY

No cóż – tu niewiele można zmienić, tak więc pojawiło się tylko kilka nowych przedmiotów.

STWORY

Najważniejszą różnicą jest rozdzielenie Horrorów od stworów. W samych stworach zauważymy zniknięcie kilku sztuk, nieco modyfikacji opisanych oraz kilka nowych. Sporo magicznych istot otrzymało możliwość modyfikacji Żywności podobną do działania talentu *wytrzymałość*. Zwykle zwierzęta uzyskały w tabelce dodatkową kolumnę z szybkością. Horrorzy zostały poszerzone o opis kilku posiadających Imię. Dodano zasadę, że każdy Horror i konstrukt jest odporny na strach.

PROWADZENIE GRY

W tym ostatnim rozdziale nie zmieniło się prawie nic – dodano jedynie podpowiedzi dla Mistrza Gry.

Mapa, niestety, jest czarno biała, za to lepiej zachowano odległości i układ mapy – wreszcie opis odpowiada obrazowi. Wersja kolorowa oraz czarno-biała mapy jest możliwa do ściągnięcia ze strony **LRG** (www.lrgames.com) w sekcji „download”.

Powstała także nowa, trzyszyronkowa karta postaci.

W tym miejscu kończy się druga edycja **Earthdawn**, a twórcy deklarują bardzo duże zmiany w 2 edycji Księgi wiedzy. Mówiąc o tej edycji, nie minęli się z prawdą – zmieniono wiele i moim zdaniem na lepsze. Większość poprawek dotyczy błędów mechaniki. Wizja świata przetrwała nienaruszona i nadal tak samo piękna jak była 6 lat temu. Jak pokazuje mój oryginalny angielski podręcznik z sierpnia 1995.



tytuł: TWIERDZA WRON – PIERWSZA POLSKA KAMPANIA
DO GRY ZEW CTHULHU
autor: Tomasz Andruszkiewicz
wydawca: Wydawnictwo MAG



Wiadomość o pracach nad wydaniem pierwszego polskiego dodatku do ZC niezwykle mnie ucieszyła. Napełniła też swego rodzaju satysfakcją, że oto ZEW CTHULHU ma w kraju silną pozycję oraz oddanych fanów, skoro doczekało się tego suplementu. Co prawda, mówimy o pierwszej i – na razie – jedynej polskiej pozycji do tego systemu, ale doszły mnie słuchy, że Wydawnictwo MAG jest zainteresowane kontaktami z potencjalnymi autorami kolejnych dodatków.

Informacja o wydaniu **Twierdzy Wron** bardzo mnie ucieszyła, ale i wywołała wilczy apetyt. Pierwszy krajowy produkt do ZC, napisany przez nie byle kogo – musi to być kawał dobrej roboty. Nie zawiodłem się na oczekiwaniach, choć pozostał pewien niedosyt, ale po kolei...

Oto leży przede mną omawiany dodatek. Już po okładce widać, że nie mamy do czynienia z przyjętymi w linii ZEW CTHULHU standardami. Ilustracje autorstwa Piotra Wysoka są nastrojowe, choć nie wszystkie mogą uznać za udane (jednak oprawa graficzna to rzecz gustu). Podobnie z rysunkiem pokrywającym okładkę – choć związany z tematem, nie pasuje do konwencji, jaką zwykliśmy oglądać w produktach *Chaosium Inc.* Brakuje także loga, które określałoby, do jakiej epoki skierowana jest kampania. Choć wydaje mi się, że scenariusze można poprowadzić w każdym okresie, autor pisał przygody z myślą o latach dwudziestych.

Przejdźmy jednak do rzeczy najistotniejszej, czyli do treści. Od razu muszę zaznaczyć, że czytanie tekstu to przyjemność. Tomasz Andruszkiewicz połączył sztukę pisania łatwego do przyswojenia scenariusza z kunsztem opisu. Dzięki temu odczuwamy uczucia przedstawianych bohaterów, widzimy piękno krajobrazu i czujemy atmosferę opisywanych wydarzeń. Niestety, muszę przy tej okazji wytknąć palcem niedoskonałą korektę, która przeoczyła gdzieś niedługo literówki, znaki przestankowe w złym miejscu, a wreszcie niejasną konstrukcję zdań. Takie błędy można jednak znaleźć w każdym podręczniku.

Na kampanię składa się pięć scenariuszy. Fabuła opiera się na dobrze wszystkim miłośnikom ZC znanych wzorach, jest więc tajemnicze stowarzyszenie, pamiętnik samobójcy, rytuał itd. Zawiedzeni mogą się zatem poczuć wszyscy krytycy tzw. „sztampy” lovecraftowskiego horroru. Na uwagę zasługuje za to fakt, że oprócz wątków detektywistycznych, Badacze czekają także nagłe przyspieszenia akcji i elementy sensacji. Dodam jeszcze, że mocnym punktem kampanii są wszelkie uwagi dla Mistrzów Gry. Cenna pomoc dla młodych Strażników od doświadczonego MG.

Niewątpliwym atutem intrygi jest jej stopniowa ewolucja. Początkowo niejasno powiązane elementy głębszej fabuły, stają się wyraźne, kiedy postacie graczy są już silnie wpłątani w akcję. Duży plus. Ciekawe jest też dodanie krótkiego (a moim zdaniem jednego z mroczniejszych i najbardziej miodnych) wątku pobocznego, który nie posuwa naprzód głównej osi dochodzenia, a pozwala zintegrować drużynę. Odczucia co do pozostałych czterech scenariuszy są mieszane. Dwa z nich („Tajemnica Martina Warpa” i „Morderstwo w Kamiennym Potoku”) nie są w żaden sposób kalką znanych mi już materiałów, a jednak nie są dla mnie niczym nowym, a więc i ciekawym. Za to kolejne dwa – „Za szpitalnym murem” oraz tytułowa „Twierdza Wron” – prezentują się znacznie efektywniej. Pierwszy z nich z dość subiektywnego wrażenia, które przywoływało mi podczas lektury obraz filmu „Lot nad kukułczym gniazdem”, drugi – z powodu niezwykle ekspresywnego tła przygody. Jak już wspomniałem, pozycja czerpie z najdoskonalszych wzorów typowej cthulhowej akcji, jednak całość zamyka się w zupełnie nowym wymiarze. Spowodowane jest to zapewne błyskotliwym finałem, jak i (UWAGA: SPAM) otwartą ingerencją postaci graczy w boskie sprawy. Na koniec godne odnotowania jest, że zarówno występujące w grze bractwo, jak i nowe monstra, czary, a także cały rozdział poświęcony alchemii, można bez problemu wykorzystać na innych sesjach ZEWU CTHULHU. Ciekawym rozwiązaniem jest też konstrukcja kampanii, która pozwala zakończyć całość na kilka sposobów.

Ocenę za wykonanie uzasadniam stałym poziomem linii ZC, a **Twierdza Wron** nie jest od niej ani gorsza, ani lepsza. Natomiast zawartość otrzymała wysoką ocenę za odgrzanie starych i smacznych dań w zupełnie nowym sosie. Ta kampania będzie dobrą rozrywką zarówno dla doświadczonych Badaczy, jak i świetną nauką dla nowych graczy i Strażników. Jeśli jeszcze nie przekonałem Was do zakupu, może uczyni to skandalicznie niska cena – 29 złocisz!

OCENA
Wykonanie: 50...%
Zawartość: 90...%



Nowy, nowy, nowy rok?

Wydawnictwo ISA (polski wydawca m.in.: Shadowrun i Wampira) planuje wydać polską wersję D&D 3ed. Jakość wydania ma nie ustępować edycji amerykańskiej, a cena ma być znacznie niższa. Gra ukaże się nie wcześniej niż w czerwcu tego roku.



Nowy, nowy, nowy rok?

Konwenty, konwenty. W tym miesiącu jest tylko jeden konwent, ale za to jaki: KRAKON 2002 trwać będzie od 24 do 27 stycznia. Serdecznie zapraszamy. W tym roku w Krakowie odbędzie się również POLCON – największa impreza fanów fantastyki, a jego tegoroczni organizatorzy (ekipa robiąca Krakony i Imladrisy) pragnie doprowadzić do tego, aby była to również największa impreza dla miłośników gier fabularnych (specjalnie dla nich będzie możliwość noclegów w salach zbiorowych). Więcej informacji w kolejnych numerach MiMa.

A wszelkie informacje o konwentach znajdziecie w internecie: <http://konwenty.fandom.art.pl>

Nowy, nowy, nowy rok?

Barry Sonnenfeld reżyseruje drugą część „Facetów w czerni”, a w rolach głównych ponownie ujrzymy Willa Smitha i Tommy'ego Lee Jonesa. Znowu wcielią się oni



w role obrońców Ziemi przed szumowinami z kosmosu. Na temat scenariusza wiadomo niewiele, ponoć część akcji toczyć się ma gdzieś w kosmosie w czasie międzygalaktycznej wojny. Premiera filmu w Stanach Zjednoczonych odbędzie się 3 lipca 2002 roku.

Nowy, nowy, nowy rok?

Podczas trwania IMLADRISu V toczyły się rozgrywki o Puchar Mistrza Mistrzów. Z boju zwycięsko wyszedł laureat PMM za rok 2000 – Cezary 'Czeski' Czyżewski. Czy w roku 2002 znajdzie się ktoś, kto przełamie jego hegemonię?

Nowy, nowy, nowy rok?

Bitewniaki po polsku? Tak. Firma Trefl (największy producent puzzli w Polsce) wyda polską edycję gry strategicznej WŁADCA PIERŚCIENI. Również inne sztandarowe produkty Games Workshop mają się ponoć ukazać w wersji polskiej. Mowa o podręcznikach z zasadami do WFB i Warhammer 40 000. Więcej szczegółów już wkrótce.

Nowy, nowy, nowy rok?

Zapowiadany pierwotnie na wrzesień zeszłego roku postaapokaliptyczny system NECROPUNK: NUCLEAR DAWN ukaże się prawdopodobnie w przyszłym miesiącu. System ma nawiązywać swoim klimatem



do filmów o MadMaxie i serii gier Fallout. Jego autorami są ludzie z Wydawnictwa Portal (Ignacy Trzewiczek, Michał Oracz) oraz twórcy DZIKICH PÓL skupieni w Studiu Sarmatia.

Nowy, nowy, nowy rok?

Na oficjalnej stronie Andrzeja Pilpiuka (autora opowiadań o egzorcyście – amatorze Jakubie Wędrowyczu oraz pisanych pod pseudonimem powieści o Panu Samochodzik) znaleźć można przygodę do DZIKICH PÓL. Autor przyznaje się, że w RPG nie grywa, a i systemu zbyt nie zna, więc efekty mogą być ciekawe... Kto ich ciekaw, niech zajrzy na <http://pilpiuk.vrpg.net>

Nowy, nowy, nowy rok?

Wspominaliśmy już, że grę DE PROFUNDIS Michała Oracza wyda Hogshead (wydawca WFRP) w serii New Style. Teraz prezentujemy okładkę angielskiego wydania.



Nowy, nowy, nowy rok?

„Arkham Courier” fanzin poświęcony Zewowi Cthulhu wydawany do tej pory przy udziale Wydawnictwa Portal przejdzie

pod skrzydła polskiego wydawcy „ZC” – Wydawnictwa MAG. Już wkrótce powinien ukazać się kolejny numer „AC” – prawdopodobnie 32 strony w formacie zeszytowym (pierwsze numery wydawane były w formie gazety codziennej).

Nowy, nowy, nowy rok?

Wciąż nie ukazała się długo zapowiadana przez Wydawnictwo Portal trzecia gra z serii Nowa Fala (po FAKTORII FRANKENSTEIN i DE PROFUNDIS) – URWISY. Póki co zamiast niej ukazać się ma gra o jakże wymownym tytule: DROGA. ŚCIEŻKA DO CHWAŁY. Jej autorem jest Andrzej Stój, ilustracje do niej wykonał Marcin Szostek. Trzecia nowofalowa gra ma mieć 48 stron, a jej klimat ma nawiązywać do filmów karate z lat osiemdziesiątych. Akcja gry rozgrywać się będzie w Tsiengtao – Mieście Tysiąca Wojowników, a gracze wcielać się będą w postacie wojowników, sohei lub shinobi.



Nowy, nowy, nowy rok?

Z okazji premiery filmu „Wiedźmin” wydawnictwo Prószyński i S-ka wznowiło komiksy o wiedźminie autorstwa Bogusława Polcha (rysunki) oraz Andrzeja Sapkowskiego i Macieja Parowskiego (scenariusz). Uprzednio wydane 6 albumów wydano w dwóch tomach.

Z innych objawów wiedźminomani – jeszcze w październiku ukazały się figurki z PCV przedstawiające Geralta.

WiedźMaców ani WiedźmiColi póki co nie zaobserwowano.



Nowy, nowy, nowy rok?

4 listopada zostały wręczone nagrody Emmy (dla najlepszych produkcji telewizyjnych). Kilka z nich przypadło projektom fantastycznym. I tak najlepszy program animowany to: „The Simpsons: Homer”, najlepsza muzyka w serialu została skomponowana przez Jaya Chattawaya do „Star



Trek: Voyager (Endgame)". Najlepsze efekty specjalne w serialu przypadły również Star Trekowi, a nagroda w kategorii najlepsze efekty specjalne w miniseriale lub filmie telewizyjnym: Diunie (Frank Herbert's Dune).

Nowy, nowy, nowy rok?



Nie samymi d20 żyje człowiek. *Chaosium* wydało nowy dodatek do ZC zatytułowany **Ramsey Campbell's Goatswood**.

Natomiast *White Wolf* wydał ostatnio:

Caste Book: Dawn, Iberia by Night oraz *New York by Night, Chosen of the Sun, Tradition Book: Cult of Ecstasy Revised, Predator & Prey: Jury* oraz *Art of Werewolf*



Nowy, nowy, nowy rok?

Prawdopodobnie wiosną tego roku gra „Magic: The Gathering” zostanie udostępniona w wersji on-line.

Nowy, nowy, nowy rok?

Co nowego na D20?

Wizards of the Coast wydali (oczywiście na D20) **WHEEL OF TIME** (czyli „Koło czasu”) na podstawie powieści Roberta Jordana. *WoTC* wydało również kolejny dodatek do D&D 3ed. zatytułowany **Lords of Darkness**, a przeznaczony dla wszystkich złych ze świata *Forgotten Realms*.

Nie próżnowały również inne wydawnictwa: *Sword&Sorcery Studio* wydało dwie przygody: **The Giant Skull** oraz o **Prisoners of the Maze**, *Fast Forward Games D20* wydało (bądź zamierza wydać) **The Encyclopedia of Demons and Devils** oraz przygodę **Slave Pits of the Goblin King**.

To oczywiście nie wszystko – *Thunderhead Games* zaprezentowało kampanię **Interludes – Brief Expeditions to Bluffside**, a *One RolePlaying Games* podręcznik

Brotherhoods i przygodę **The Twenty Sides Of The Evil**.



Bardzo ciekawą wydaje się być pozycja firmy *Adament Entertainment* pt. **Skull&Bones**, a traktująca o graniu piratami – coś dla miłośników Kapitana

Blooda i Karmazynowego Pirata.

Inną interesującą rzeczą jest system **DARWIN'S WORLD**, czyli kolejny – choć tym razem ponoć bardzo udany – postapokaliptyczny świat. Konkurencja dla **NECROPUNKA**?



Bastion Press, które wydało bądź wyda następujące dodatki: **Minions: Fearsome Foes** (bestiariusz), **Arms & Armor, Villains, Alchemy & Herbalists**.



Kolejny podręcznik to **War** – 128 stron o walce w d20, od *AEG'a*. Znajdziemy tam systemy dla walki z dużą liczbą przeciwników, efekty walk, nowe klasy i zasady dla magii

w dużych potyczkach. Wszystko, czego potrzebujesz do prowadzenia walki. Tak przynajmniej mówi producent. Jak to będzie wyglądało – zobaczymy. **Undead** – to dodatek *AEGa*, opisujący, jak ożywić martwe postacie. Przedstawia zupełnie nową perspektywę na rejon duchowe i opisuje dokładne tło dla nieumarłych bohaterów, jak również sposoby polowania na nich.



Nowy, nowy, nowy rok?

Adios, A-Mi-Go! będzie ostatnią grószową powieścią do DL, wydaną przez *Wydawnictwo MAG*. Przyczyną tego jest słaby popyt na tego typu produkty. Szkoda. A w **Adios, A-Mi-Go!** znaleźć można

informacje na temat konwersji świata DL ze światem Mitów Cthulhu...

Nowy, nowy, nowy rok?

Way of the Samurai – *AEG* i *L5K*. Nowe umiejętności, klasy itd. dla samurajów z Wielkich Klanów. Sposoby tworzenia nieliniowego rozwoju postaci w d20.



Również pojawi się tam sporo nauk co do Szkół Bushido, nauki ważniejszych samurajów, legendy, specjalizacje w broniach itp. Całość osadzona jest w czasie Złotej Edycji – i stanowi dobry dodatek zarówno do zwykłej wersji systemu *L5K*, jak i na *d20*.

Nowy, nowy, nowy rok?



Wydawnictwo *Plaid Rabbit Productions* planuje wydanie w ramach gier z cyklu „Toolkit System” nowego RPG o super bohaterach: **MODERN KNIGHTS**.

Nowy, nowy, nowy rok?

Egmont ruszył z kopyta z komiksami. Rok zakończył się publikacją niesamowitych „Drapieżców” (polecamy niezwykle klimat) i drugim „Lanfeustem z Troy” (równie zabawnym jak pierwszy). A na Nowy Rok mamy: „Asteriks i Latraviata”, „Tytus graficiarzem”, „Armada: Talizman demonów”, tom trzeci Lanfeusta, tom trzeci Cygana, „Hellboy: Spętana trumna 1”, dziesiąty Yans, kolejny Dylan i pierwszy tom Usagi Yojimbo.

Nowy, nowy, nowy rok?

Na stronie wydawnictwa *Chaosium*, pod adresem <http://www.chaosium.com/chaosium/booboo.shtml> można tanio nabyć podręczniki do ZC, wycofane ze sprzedaży ze względu na różne uszkodzenia typu zagięta okładka itp.



KLUB MIMOWICZÓW

Niniejszym przypominamy o niezwykłym klubie, którego zamierzeniem jest skupienie wszystkich miłośników gier fabularnych wydawanych przez MAGa. Jego członkiem może zostać każdy, bez większego wysiłku. A z członkostwem wiązać się będzie wiele bonusów, zalet i plusów. Jakich? Oto ich lista, którą będziemy starali się cały czas poszerzać.

1. MiMowicz otrzymuje zniżkę w wysokości 20% na wszystkie RPGowe produkty wydawnictwa MAG sprzedawane wysyłkowo. Oznacza to, iż każdy podręcznik jest dla niego o 1/5 tańszy! Uwaga: Rabaty promocyjne nie sumują się.
2. MiMowicz ma prawo raz w roku wymienić zniszczony podręcznik podstawowy do dowolnego systemu, płacąc za to operację zaledwie 60% ceny detalicznej. Innymi słowy: członek klubu wysyła nam zniszczony podręcznik wraz z potwierdzeniem dokonania wpłaty, a my odsyłamy my nowy, pachnący jeszcze drukarnią produkt. Uwaga: MiMowicz może wymienić podstawkę danego systemu tylko raz na pięć lat; nie może więc co roku wymieniać podręcznika ED, może rok po roku wymieniać np. podręczniki ED, ZC, a potem GS.
3. MiMowicz za każde 10 zł przeznaczone na erpegowe produkty MAGa otrzymywać będzie jednego maga – wirtualną walutę wydawnictwa. Raz na pół roku MiMowicz otrzyma specjalny kupon zamówienia oraz listę dostępnych produktów wraz z ich cenami

w magach. Do tego zestawu dołączona będzie również aktualnie posiadana przez MiMowicza liczba magów. Uwaga: Warto więc zachowywać wydruki z kas potwierdzające zakup towaru wydawnictwa MAG!

4. MiMowicz będzie brał udział w specjalnych konkursach organizowanych tylko dla członków klubu!
5. MiMowicz będzie raz w roku otrzymywał kupon do głosowania, dzięki któremu odda głosy na m.in.: najlepszy produkt wydawnictwa MAG z danego roku i najlepszą przygodę w czasopiśmie „Magia i Miecz”.

To na razie tyle, jeśli chodzi o zalety bycia MiMowiczem. Teraz musimy tylko powiedzieć, jak wstąpić w szeregi MiMowiczów. Sprawa jest niezwykle prosta i wymaga dokonania dwóch operacji.

1. Każdy MiMowicz musi być aktualnym prenumeratorem czasopisma „Magia i Miecz”. W chwili, gdy kończy się prenumerata, automatycznie kończy się członkostwie w klubie.
2. Aby wstąpić do klubu, MiMowicz musi wypełnić poniższą kartę członkostwa. Po jej wypełnieniu kartę należy przysłać do wydawnictwa MAG, gdzie MiMowicz zostanie wprowadzony do ewidencji.

Przygotuj się więc na wstąpienie do klubu MiMowiczów. Otwieramy przed Tobą nową przyszłość!

ANKIETA KLUBOWICZA MIMA

Prosimy o jak najszybsze przesłanie ankiety. Jej wersja internetowa pojawi się na stronie www.magiai-miecz.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 ☐ WGW ☐ ZC ☐

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.



W tym miesiącu mam dla Was ciekawy tekścik Maćka o tym, jak zakombinować, aby gracze dużo mocniej poczuli swoje postacie.

Puszkini

Maciek Dąbrowski „Tristia” FABULARNA DYSKUSJA

Czym jest gra? Zabawą – odpowie większość z Was. To przyjemny sposób spędzania wolnego czasu. Możliwość rozwijania wyobraźni, kształtowania strategicznych zmysłów. Ćwiczenie aktorskie i wspaniała baśń, w której możemy wziąć udział. Gra daje nam możliwość zaistnienia w świecie przeszłości, ale też spojrzeć w oczy przyszłości. W grze możemy pozwolić sobie na wiele, być może nawet na wszystko. W grze nie jesteśmy ograniczeni do własnej osoby – możemy stać się każdą postacią. Nie wielu graczy i MG uświadamia sobie, że stwarza to przed nami bardzo wiele nowych możliwości przyjrzenia się samym sobie czy pewnym uniwersalnym problemom, o których zwykliśmy rozmawiać. Próbę przeniesienia tych rozmów – traktujących o względności dobra i zła, mówiących o problemach otaczającego nas świata – do realiów gry postanowiłem nazwać „fabularną dyskusją”.

Kiedy rozmawiamy, staramy się zrozumieć pewne problemy, stojąc obok nich. Przyglądamy się im i próbujemy oceniać konkretne sytuacje czy postępowanie innych ludzi. Walczymy o poparcie, używając mocnych argumentów i retorycznych chwytów. Gra pozwala nam podyskutować inaczej. Inaczej, czyli dogłębniej. Pozwala nam postawić się w sytuacji tych, o których rozmawiamy. Pozwala na argumentowanie własnym postępowaniem. Jesteście świadkami wielu przemian w świecie, którego jesteście gospodarzami. Nieraz zapewne dyskutowaliście w gronie znajomych, np. o problemie eutanazji. Ostatnio w Holandii zalegalizowano jej stosowanie. Co o tym sądzicie Wy, gracze? Może spróbujecie podyskutować o tym w czasie gry. Poniżej zamieszczam prosty przykład, w jaki sposób MG

może poruszyć ten temat i sprowokować was do „fabularnej dyskusji”.

MG przed sesją: „Słyszeliście, że ostatnio w Holandii zalegalizowano eutanazję? Co o tym myślicie?”

A potem w czasie sesji: podczas Waszej ucieczki jeden z zaprzyjaźnionych BNów zostaje poważnie ranny. W tym momencie nie jesteście w stanie nic zrobić. Nie możecie go zabrać ze sobą, ponieważ skazuje Was to na niechybną śmierć. Wiecie, że schwytany będzie

torturowany i męczony jeszcze przez wiele godzin. Wiecie, że zdradzi każdą tajemnicę, dodatkowo narażając Was. Wiecie, że być może po wszystkim go zabiją. Ranny BN podaje jednemu z Was broń i prosi o śmierć. Co robicie?

Zauważcie, że MG zaczyna działać już przed sesją. Przedstawia Wam pewien problem i oczekuje odpowiedzialnego podejmowania decyzji. Jest to kolejna zaleta fabularnej dyskusji. Jeżeli poczujecie, iż postępowanie kierowanych przez Was postaci obarczone jest pewną odpowiedzialnością, pozwoli to Wam bliżej przyjrzeć się Waszemu drugiemu Ja. Sprawzi, że postacie, będące do tej pory tajemniczym zbiorem liczb na kartach postaci, zaczną nabierać realizmu. Ustanowicie w ten sposób pewną konwencję postępowania. Będziecie mogli decydować poważniej, mając na uwadze nie tylko to,

czy Wasz wybór przyniesie Wam większy zysk, ale także to, czy będzie zgodny z „sumieniem” postaci. W momencie, kiedy Wasze odpowiedzialne decyzje, jak argumenty w dyskusji, spotkają się w świecie gry, zabawa nabierze rumieńców i stanie bliżej rzeczywistości. Poza tym pozwoli Wam wyciągnąć wnioski, oparte na sytuacji, w której „braliście udział”. Dzięki temu przyrzycie się dokładniej poruszonemu problemowi.





O czym można fabularnie dyskutować? Właściwie o wszystkim. Zamieszczę tutaj kilka przykładów, przewodnich tematów, które pomogą Wam bliżej przyjrzeć się idei fabularnej dyskusji.

PROBLEM WZGLĘDNOŚCI DOBRA I ZŁA

Czy to, co wydaje się Wam być dobre, jest takim w rzeczywistości? Czy Wasza reakcja, choćby w najlepszych intencjach, zawsze przynosi oczekiwane skutki? Wyobraźcie sobie taką sytuację...

Wybiła godzina dwunasta. Noc powoli przesiąka zapachem przedmieścia. Wędrujecie właśnie ku dzielnicy portowej, aby spotkać się z tajemniczym „Kimś”. Wkroczyliście na tereny objęte władzą najgorszych miejscowych łotrów. Wiecie, że w tych okolicach bardzo rzadko widuje się miejską straż. Jesteście spory kawał od najbliższej strażnicy i jesteście całkowicie pewni, że ktoś Was obserwuje. To nieznośne wrażenie, które sprawia, iż odruchowo kulicie ramiona. Co krok napotykanie skryty w cieniu nocy strach. Ma wiele postaci. Właśnie mijacie zwłoki psa. Ktoś bezlitośnie zatłukł go na śmierć. Przed chwilą kilka otulonych płaszczami postaci znikło w jednej z mijanych bram. Dał się słyszeć brzęk metalu. Ktoś wypuścił sztylet, ktoś jęknął w oddali. W pewnym momencie ta napięta atmosfera pryska tuż obok Was. Kilkanaście metrów przed Wami z hukiem otworzyły się drzwi. Na ulicę wypadła kobieta, pchnięta przez rosnącego jegomościa. Zatoczyła się i upadła. On już stoi nad nią. Kopnął ją raz i drugi. Już sięga po pałkę, zawieszoną u pasa i... Co robicie? MG chyba nie musi pytać. Sytuacja zdaje się przedstawiać jasno. Albo zareagujecie, albo stanie się coś złego. Wzywacie pomocy? Tutaj? Sięgacie po broń? Próbujecie, powstrzymać tego bandytę? W porządku. Razem nie powinniście mieć z tym kłopotu. Próbowali się bronić? Zraniliście go? Zabiliście? Kiedy tylko padnie na ziemię i będzie tonąć we krwi, kobieta rzuci się na Was z pięściami, krzycząc: „Wy łotry piekielne, szubrawcy, bandyci. Co zrobiliście mojemu mężowi, czemu zabiliście ojca moich dzieci?”. I co? Jak Wam się wydaje? Postąpiliście dobrze czy źle? A może nie mieliście wyjścia i dlatego właśnie wmawiacie sobie, że znowu uczyniliście dobrze?

Kiedy następuje moment, w którym zaczynamy myśleć tylko o sobie i zapominamy o innych?

A oto kolejny przykład.

Nie wiem, jak znaleźliście się w tych niegościnnych okolicach. Nie wiem, co Was przygnało w te zapomniane krainy. Jesteście daleko od najmniejszej osady. Ostatnie oznaki cywilizacji zostawiliście daleko za sobą. Wczoraj wydarzyło się nieszczęście. Jeden z Waszych towarzyszy postradał zmysły. Zaczął miotać się w straszliwych spazmach, ma-

jaczyć i wrzeszczeć jakieś okropne i niezrozumiałe rzeczy. Kiedy próbowaliście go uspokoić i w końcu udało się Wam go związać, odkryliście na jego dłoni wyraźny ślad po ukąszeniu. Dziś Wasz towarzysz jest już bliższy śmierci. Stracił mnóstwo sił. Nic nie je i nie pije. Ma wysoką gorączkę. Kilka godzin temu zupełnie stracił przytomność. Nie wiecie, co robić. Żadne z Waszych lekarstw nie przynosi oczekiwanych skutków. Na szczęście spotykacie na swej drodze pewną niewielką, starą i mocno zniszczoną lepiankę. Z otworu w jej dachu sączy się dym. W tej glinianej chatce mieszka pewna starowinka, która okazuje się być znachorką i wróżbitką. Obiecuje Wam pomoc, jednak jeden z Was będzie musiał się poświęcić i ofiarować jej... jeden ze swych wskazujących palców. Kolejna trudna decyzja? Po pierwsze, kto i dlaczego on właśnie? Po drugie, czy on zechce poświęcić palec dla swego towarzysza.

MNIEJSZE ZŁO: JAK TEORIA MA SIĘ DO PRAKTYKI

Bitwa jeszcze nie dobiegła końca. Z dna wielkiej doliny do-



latują tutaj, na szczycie wzgórza, odgłosy walki. Cały czas posłańcy dowożą do Waszego namiotu wieści



Najnowsze wieści ze stajni „Tombstone Epitaph”! Tylko tam poznacie prawdę o Dziwnym Zachodzie. Tym razem w rolę reportera wcielił się Maciek, który gościł już na łamach działu z tekstem „Wigets”.

Cierzy

Maciek „Tarkis” Dybał

SZALONE MIASTO NA DZIWNYM ZACHODZIE

Wita Wasz ulubiony reporter, Mat Dyball. Kilka dni temu do siedziby naszej zacnej gazety dotarła wieść, że w niewielkim, leżącym daleko na zachodzie miasteczku Transville, zdarzyło się coś dziwnego. Szefostwo wysłało tam oczywiście swojego najlepszego reportera, a ja zdobyłem potrzebne informacje i przeprowadziłem wywiady, zanim Agencja zorientowała się, gdzie leży Transville. Choć w gruncie rzeczy nie ma się co dziwić, bo miejscowość niewielka, prawie wszystkie domy mieszczą się przy głównej ulicy. Na obrzeżach stoi tylko kilka ruder, niewielki drewniany kościółek i cmentarz. Tak czy inaczej, przybyłem do Transville i od razu zacząłem wypytywać o całą sprawę. Zaczniemy więc od początku.

MIASTECZKO TRANSVILLE

Z tym początkiem jest kiepsko, ponieważ moich uszu doszły różne wersje. Za najbardziej prawdopodobną uznałem tę, którą usłyszałem od Beth, właścicielki jedynej w tej miejscinie saloonu. Dowiedziałem się od niej, że wszystko zaczęło się jakieś dwa tygodnie temu, kiedy przez dom Billa Grenshawa, sklepikarza, przeleciała chmara kanarków. Następnego dnia zauważono więcej dziwnych rzeczy. Po mieście latały gadające nietoperze, które wszystkich wypytywały o toczącą się wojnę, whisky w barze zamieniła się w kompot (na szczęście tylko kilka butelek), a ludziom ginęły różne drobiazgi. Po trzech dniach mieszkańcy postanowili wezwać pomoc.

REWOLWEROWIEC I GREENHORN

Pomoc nadeszła dość szybko. W 3 dni od pojawienia się pierwszych dziwnych stworzeń przybyło do miasta dwóch mężczyzn. Beth знаła jednego z nich. Był to stary rewolwerowiec – Weststeel. Drugi wyglądał na kogoś, kto od niedawna włóczy się po Dziwnym Zachodzie. „Wyrażał się w dziwny sposób i nosił śmieszny kapelusik” – mówi Beth. No cóż, ale nie odrzuca się pomocnej dłoni, nie? Właścicielka saloonu wspomina, że

w dzień ich przybycia do baru wtargnął jakiś dziwny, futrzasty stwór bez szyi. Podobno kręcił się tak szybko, że przypominał małe tornado, i zjadał meble! Rewolwerowiec pokazał wtedy, co potrafi, i zastrzelił stwora. Cóż, dobry początek.

Pierwszego dnia przybysze nie wyściubili nawet nosów za drzwi saloonu. Wypili trochę i poszli spać. W tym samym czasie John „Stary” Bearkham został wessany do wnętrza wygodki i złamał nogę. Leżał na dole dość długo, bo jakoś nikt się nie kwapił, żeby mu pomóc...

HELL ON EARTH

Wszyscy mieszkańcy, z którymi rozmawiałem, zgodnie twierdzą, że dzień po przybyciu rewolwerowca i jego towarzysza zdarzenia przybrały jeszcze dziwniejszy obrót. Z samego rana ołowiane żołnierzyki ze sklepu pana B. M. Willsona wyszły na ulicę, rozdzieliły się na dwie grupy i zaczęły ze sobą walczyć. Chwilę później podążyły za nimi porcelanowe baletnice, które kibicowały im przez cały ranek. Do saloonu wtargnął niewielki, różowy, cały pokryty futrem smok ze smoczkiem na szyi. Za nim przybyła zgraja małych stworzonek i obskoczyła Weststeela. Beth opowiada, że usłyszała dziwny hałas, dochodzący z zaplecza, a kiedy się tam znalazła, zobaczyła krasnoludki, zrzucające z półek naczynia i sikające do jedzenia. Po chwili do Weststeela zszedł towarzysz i obaj udali się na rekonesans.

REKONESANS

Przybysze nie marnowali czasu. Z samego rana wyszli z saloonu, aby się rozejrzeć. Mieszkańcy opowiadają, że wszystkie dziwy jakby przybrały na sile, kiedy tylko tamci przestąpili próg baru. Stwory nie zachowywały się agresywnie, ale dało się wyczuć rosnące napięcie. Bitwa ołowianych żołnierzyków rozgorzała na nowo, baletnice przestały kibicować, a cukierki w sklepie ożyły, goniły ludzi i wskakiwały im do ust. Zainteresowała mnie opowieść Matta Bearkhama,



bratanka nieszczęśnika wessanego do wygodki. To właśnie on pomógł wydostać się poszkodowanemu i od rana próbował zmyć z siebie... nieprzyjemny zapach. Kiedy w końcu uznał efekt za zadowalający, wyszedł ze strumienia i zobaczył wielkiego ptaka, który – trzymając w pysku jego ubranie – biegł truchtem do miasta. Matt wyskoczył z wody, przewiązał się ręcznikiem i pognął za ptaszym. Do miasta był spory kawałek, więc kiedy w końcu do niego dotarł, był już naprawdę zmęczony. Ptak natomiast rażno sadył przez główną ulicę, nie przejmując się pościgiem. „No, już nie mogłem. Panie, ten cholerny ptak, biegł jak... jak... cholera wie, jak co! Krzyczałem, żeby ktoś go zatrzymał. Zobaczyłem, jak ten, z takim dziwadłem na głowie, przerywa rozmowę z jednym z tych nietoperzy, co nas kilka dni temu nawiedziły, i rusza w pościg. Panie, to był widok. Jedną ręką przytrzymywał kapelusik, drugą machał na tego rewolwerowca. Myślałem, że zdechnę ze śmiechu”. Tak więc przybyszowi z jakiegoś powodu zależało na dogonieniu ptaka. Z jakiego? Nie wiadomo. Nie to jest jednak istotne. Ważniejsze jest to, że pościg dokąś ich doprowadził.

SPRAWA PRAWIE ZAKOŃCZONA

„Nie było ich jakąś godzinę. Potem wrócili, ale nie wyglądali na zadowolonych – opowiada Beth. – Posiedzieli w barze do wieczora, ale nie chcieli o niczym opowiadać. Siedzieli i pili”. Według ludzi z miasteczka był to od dłuższego czasu najspokojniejszy dzień. Wszystkie wynaturzenia gdzieś znikły, tylko jeden nietoperz latał po mieście i wypytywał mieszkańców o swoich przyjaciół...

Sielanka trwała do późnego ranka dnia następnego. Pani Bearkham (z tych Bearkhamów) siedziała na ganku swojego domku i czekała, aż jej mąż się obudzi. W pewnym momencie przed jej domkiem przeleciało kilkoro dzieci, wrzeszcząc niemiłosiernie. Parę metrów za nimi biegły jakieś przerażające stwory. Wszyscy świadkowie zgodnie twierdzą, że przypominały owady skrzyżowane z ludźmi. „Miał takie oczy jak mucha, wie pan, takie siatkowane, i takie wielkie łapska, zupełnie jak pajak” – opowiada pani Bearkham. „Panie, jeden z nich to w ogóle składał się z samych much. Taka chmara, ino w ludzki kształt ułożona” – mówi inny mieszkaniec miasteczka. Tak czy inaczej, te stworzenia na pewno nie przypominały różowych smoków ani kanarków.

Dzieci wpadły na rewolwerowca i jego towarzysza, a chwilę później nadeszły także wynaturzenia. Z opowiadań świadków wynika, że wywiązała się zażarta walka. Stwory zaczynały jednak zdobywać przewagę i wydawało się, że wszystko skończy się tragicznie, gdy na scenę weszła właścicielka saloonu. Beth uбиła dwa stwory ze strzelby, a zanim zdążyła ją przeładować, Weststeel wykończył resztę.

Dzieci wrzeszczały, Weststeel poszedł na obrzeże miasta, a jego towarzysz wstąpił do sklepu. Wilson pamiętał, że tamten kupił wtedy u niego: niewielki pistolet, trochę amunicji i słodycze.

TO JUŻ JEST KONIEC, NIE MA JUŻ NIC

Kilka minut po walce w mieście zaroilo się od różnych stworów. Niektóre były zbudowane z błota, inne miały macki, pazury lub skrzydła. Jedyną cechą, jaką je łączyła, był przerażający wygląd. Atakowały ludzi i niszczyły domy. O dziwo, nie interesowało to przybyszy. Szli szybko przez całe miasto i wydawali się nie zwracać uwagi na panujący wokół chaos, a ludzie byli zbyt zajęci, by zapytać ich o przyczynę.

Potwory nie nękały jednak długo mieszkańców. Zniknęły tak szybko, jak się pojawiły. Kiedy ludzie otrząsnęli się z szoku, zajęli się sprzątaniami i naprawianiem uszkodzonych domów. Nie minęło wiele czasu, gdy do saloonu znów zawitali Weststeel i jego kumpel. Szli od kościoła, lecz nikomu nie chcieli powiedzieć, co się stało. „Byli wyraźnie uradowani, mieli roześmiane gęby i cały czas powtarzali, że sprawa jest już załatwiona – mówi Beth. – Pozwoliłam wszystkim napić się na koszt firmy, a kiedy następnego dnia nic się nie działo, wypłaciliśmy im nagrodę. Zostali jeszcze jeden dzień, po czym odjechali”. Niestety, pastor nie chciał mi powiedzieć, co robili w kościele. Zapewniał mnie jednak, że są to ludzie prawi i mądrzy. Nie udało mi się także porozmawiać z dziećmi, które uciekały przed potworami. Ich rodzice tłumaczyli, że dzieci są w szoku i powinny odpoczywać. Tak czy inaczej, wszystkie wynaturzenia znikły, a Transville odzyskało dawny spokój. No, jeżeli w ogóle można mówić o spokoju na Dziwnym Zachodzie.

Część artykułu nieopublikowana w „Tombstone Epitaph”

Brakująca część została usunięta, a autor musiał przeredagować swój artykuł, ponieważ zaistniało podejrzenie, że stworzył poniższą część nad butelką whisky, podczas ostatniego dnia pobytu w Transville. Autor zarzekł się, że opisane wydarzenia to szczerą prawdą, ale kto uwierzyłby w coś podobnego?!

I pewnie nie udało by mi się rozwiązać zagadki nagłego zniknięcia dziwadła, gdyby nie pewne spotkanie. Siedziałem w pokoju na piętrze saloonu i brałem się za pisanie artykułu, kiedy od okna doleciał piskliwy głosik: „Co robisz? Pisziesz o tej miejscinie? Pewnie się zastanawiasz, o co w tym wszystkim chodzi? Mogę ci powiedzieć, przynieś tylko coś na wzmocnienie... i jakiś spodek”. Uniosłem wzrok i zobaczyłem nietoperza z białą plamką na czubku nosa. Nie za bardzo wiedziałem, co robię, ale poszedłem na dół, zamówiłem whisky, wziąłem spodek i pognałem na górę. Nalałem alkohol na spodek, a nietoperz – wypiwszy – opowiedział mi co nieco.

Najpierw wyjaśnił, jakim cudem nie zniknął wraz z pozostałymi wynaturzeniami. Otóż, po poznaniu przyczyny swojego powstania (o czym później), wywnioskował,



że jeśli wszystko opiera się na wierze, to czy nie wystarczy, żeby uwierzył w samego siebie?

Parę lat temu przeprowadził się do Transville dziwny jegomość. Rzadko wychodził z domu, a wszystkie dzieci panicznie się go bały. Pewnej nocy wybuchł pożar. Udało się go ugasić, lecz strawił prawie połowę domu i jego właściciela. Od tamtej pory dom stał pusty, jeśli nie liczyć bawiących się tam od czasu do czasu dzieci. I właśnie jedna z takich grupek znalazła księgę. A potem jakimś cudem nauczyła się z niej korzystać. To wszystko Nietoperz wynioskował na podstawie rozmów toczonych pomiędzy dziećmi i mieszkańcami. Był jednym z pierwszych stworzeń wymyślonych przez dzieci, więc mógł być świadkiem kolejnych wydarzeń.

Księgą, którą znalazły dzieci, był „Imaginaticon” – potężny artefakt, umożliwiający urealnianie wymysłów fantazji. Niestety, stworzone rzeczy są realne tylko tak długo, jak długo stwórca o nich pamięta. Okazało się, że dzieci, obdarzone o wiele bujniejszą wyobraźnią niż dorośli, mogły wymyślać całe stada stworów. Tak też zrobiły – w Transville zaroilo się od różowych smoków, skarpetkowych potworów i krasnoludków. Dzieci radośnie tworzyły do chwili, gdy Weststeel i jego towarzysz odnaleźli ich kryjówkę. Billy, opiekun księgi, upuścił ją podczas ucieczki i pewnie trafiłaby w ręce rewolwerowca, gdyby Johnny, upośledzony chłopak, nie wyrwał jej i nie uciekł. Na początku dzieci myślały, że Johnny

przyjdzie do nich i odda artefakt, tak się jednak nie stało. Chłopiec ukrył się w starej latrynie i zaczął tworzyć własne stwory.

„Chłopak był nieźle stuknięty... Cały czas mówił do siebie, że ukarze ludzi za to, iż źle go traktowali. Tworzył coraz ohydniejsze kreatury” – wspomina nietoperz. Właśnie z wytworami chorej wyobraźni Johnny’ego toczyła się walka przed saloonem. Dzieci poinformowały Weststeela o kryjówce chłopca. Rozegrało się tam następne starcie. „Mówię ci, to był widok. Ci dwaj walczyli z potworami. Tyle tylko, że kiedy zabili jakiegoś, ten mały zaraz tworzył nowego”. Walka byłaby więc przegrana, gdyby nie towarzysz Weststeela. Rzucił w kierunku chłopca garść zakupionych uprzednio cukierków. Dzieciak zaczął je zbierać, zapomniał o stworach, a te zniknęły. Zanim się zorientował, co zaszło, rewolwerowiec już trzymał go za kołnierz i podawał księgę drugiemu mężczyźnie.

Weststeel odprowadził dziecko do domu, a jego towarzysz poszedł do kościoła. Tam dał księgę pastrowi, aby ten ją zniszczył lub, jeśli nie zdoła tego zrobić, ukrył i miał na oku. Potem obaj wrócili do saloonu, pili przez całą noc i następny dzień, po czym wyjechali. Tak więc, dzięki nieoczekiwanej pomocy ze strony nietoperza, Wasz dzielny reporter mógł przedstawić całą prawdę o zdarzeniach w Transville.



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



Tekst Tomka Majkowskiego to najlepszy instruktaż siania grozy na sesjach *Deadlands*, jaki mieliście okazję kiedykolwiek czytać. Mus dla wszystkich Szeryfów, ale posse – wara od niego! Jednak to dopiero początek. Wkrótce druga część, a w niej dalsze wskazówki, m.in. wykorzystywanie do efektu grozy szalonych naukowców i horroru wojny.

Długi George



Tomasz Z. Majkowski

NA STROJE,

CZYLI O NARZĘDZIACH BUDUJĄCYCH NIEPOKÓJ

Niełatwo siać strach w sercu prawdziwego twardziela, człowieka, który przed niczym się nie cofnie, na moment nie zawaha, uparcie dąży do celu i ze wszystkich sił walczy o swoje. Trudno dowieść nadnaturalnego pochodzenia istot zamieszkujących odkrywany dopiero kontynent, wykazać, dlaczego szakalopa to wynaturzenie i obraza boska, a australijski dziobak jest zupełnie zwyczajnym zwierzątkiem. W końcu, jak zmusić do spuszczenia wzroku człowieka, który wie, że ma na tym świecie tylko jednego przyjaciela – Samuela Colta?

Martwe Ziemie to gra o Bardzo Twardych Ludziach – pionierach Zachodu. Tacy nie wystraszą się byle czego, jeśli więc chcemy eksploatować zawarte w *Deadlands* elementy grozy, musimy się trochę napracować. Szczęśliwie, bogate uniwersum gry dostarcza nam motywów, od których nawet najbardziej opanowanym rewolwerowcom zjeżdża się włosy na karku.

NIEZNANE

Żadnym odkryciem nie będzie stwierdzenie, że póty się człowiek boi, póki nie wie, z czym ma do czynienia. Prowadząc *Deadlands* w nastroju grozy, powinniśmy wykorzystywać tę starą regułę przy każdej nadarzającej się sposobności. Konstrukcja świata pomaga nam przy tym utrzymać nastrój tajemnicy – wszak Dziwny Zachód nie tak dawno był całkiem zwyczajną, choć wrogą człowiekowi i cokolwiek egzotyczną krainą, a zamieszkujący go pionierzy nie przywykli jeszcze na tyle do pomiotu Pomsty, by nazywać jej twory. Pierwsza więc bariera, na którą posse może się natknąć, usiłując dociec, z czym ma do czynienia, jest czysto językowa – mieszkańcy miasteczka, w którym rozgrywa się akcja, a w którym w myśl żelaznej zasady westernów nasi herosi są obcy, mogli ochrzcić to, czego się boją, własnym mianem.

Taka procedura służy nie tylko dezinformacji, lecz również budowaniu nastroju. Jeśli, wędrując po bezdrożach Pogranicza, grupa trafi do miejsca, którego mieszkańcy żyją w strachu przed pelzacem, uśmiechną się tylko i przeładują rewolwery. Natomiast gdy dotrą do miasteczka terroryzowanego przez Bestię, Monstrum czy innego Demona, dzielni kowboje poczną zachodzić w głowę, z czym tak naprawdę mają do czynienia i – co ważniejsze na tym etapie – poczuć się bezradni.

Problem z nazewnictwem nie jest jednak jedynym wykorzystaniem wspaniałego narzędzia, jakim jest strach przed nieznanym. Następną trudnością, na jaką natknąć się mogą nasi kowboje, jest wstyd, jaki na Pograniczu łączy się z uczuciem strachu. Skoro jesteśmy w świecie twardzieli, nawet właściciel saloonu niechętnie się przyzna, że nocami zamyka się w piwnicy i, drżąc, słucha, co dzieje się na zewnątrz. Z dziką satysfakcją uraczy natomiast przybyszów własną wersją opowieści o wydarzeniach, których na oczy nie widział.

Jeśli w ten sposób zachowa się co najmniej kilku ludzi, posse może otrzymać zupełnie zafałszowany, a jednocześnie mocno ubarwiony opis wydarzeń, który dać jej powinien do myślenia. Znając zaś skłonność graczy do brania najgorszego możliwego wyjścia za najbardziej prawdopodobne, otrzymamy samonapędzającą się maszynę do budowania napięcia.

W obydwu przypadkach mechanika daje Szeryfowi potężne narzędzie, którym podeprzeć może niezwykle opowieści bohaterów niezależnych – Poziomy Strachu. Choć twardzi mieszkańcy Dziwnego Zachodu desperacko starają się nie okazywać lęku, widać go na każdym kroku. Cykorie czuć od ludzi i zwierząt, krajobraz zdaje się podkreślać powszechne obawy, noce są dłuższe, a dzienne światło nie przynosi ukojenia. Taki nastrój musi udzielić się naszym bohaterom, zwłaszcza gdy wiedzą, że im bardziej natura się boi, tym większe jest zagrożenie.

TABELA CYKORA

Testy *jaj* i Tabela cykora to narzędzia, które stosować musimy umiejętnie. Po pierwsze, poziom trudności testu wyznaczony przez terror potwora powinien zostać poważnie zmodyfikowany w chwili, gdy posse spotyka się z wynaturzeniem, którego pobratymca już pokonała. Po wtóre, są rzeczy, do których bardzo ciężko się przyzwyczaić, nie zapominajmy więc o testach *jaj* na widok scen okrutnych i obrzydliwych, ze szczególnym uwzględnieniem zmasakrowanych zwłok. Już starożytni Grecy uczyli, że trwogę wzbudza nieszczęście człowieka, który jest do nas podobny.



Oczywiście, Nieznane to nie tylko zagrożenie, o którym się opowiada – to również groza, która zostawia ślady. Nieważne, czy posse ma do czynienia z Indianami, wynaturzeniem czy wyjątkowo sprytnym szalonym naukowcem – dopóki nie staną oko w oko z zagrożeniem, obserwują wyłącznie rezultaty jego poczyną. Zmasakrowane zwłoki pozwolą powiedzieć coś o charakterze nieprzyjaciela, ślady pazurów – o jego sile. Stalowa płytka naprowadzi posse na trop szalonego naukowca, rozrzucone karty każą zapewne myśleć o kanciarzu, a kruche pióra o indiańskim czarowniku.

Nie trzeba tu chyba dodawać, że jeśli posse stara się ocenić zagrożenie, analizując jego *modus operandi*, Szeryf powinien się postarać, by powstał obraz wyolbrzymiony, jeśli nie zafałszowany. Sprzeczne ze sobą ślady mogą być efektem działania różnych sił, jeśli więc na miejscu mordu kowboje znajdą ślady zarówno bestii, jak i ludzi, nie musi to od razu oznaczać, że wynaturzenie ma pana, może za to bardzo źle świadczyć o sąsiadach – szabrownikach. Niektóre wypadki mogą z powodzeniem być dziełem czystego przypadku, ale odpowiednio zmotywowana drużyna chętnie zaliczy je w poczet działań niewidzialnego przeciwnika.

Budując napięcie w oparciu o lęk przed nieznanym, uważać musimy jednak, by konfrontacja nie rozproszyła nastroju – stawiając posse oko w oko z wrogiem, nie dopuścimy, aby poczuła się rozczarowana. Najlepsze

rozwiązanie to z pewnością potwierdzenie najgorszych obaw graczy – oczywiście nie tej hipotezy, o której najczęściej mówią, lecz pozostającej gdzieś poza tematem spekulacji i kwitowanej zazwyczaj komentarzem w stylu „jeśli to X, to mamy przerąbane”. Drugą metodą jest postawienie na zaskoczenie, które jednak powinno być odpowiednio umotywowane. W żadnym wypadku nie wolno dopuścić, by z drugiej strony ekranu MG rozległ się chóralny jęk zawodu i głosy „To był zwykły X?!”, pojawiające się, gdy nieustraszeni kowboje przecenią zagrożenie. Lepszą metodą jest upozorowanie działań jakiejś kategorii przeciwników na właściwe dla zupełnie innej grupy, by mniemane duchy okazały się niosącym śmierć rojem owadów, wynaturzenie – dziełem szalonego naukowca czy sprytnych i niebezpiecznych bandytów. Ta ostatnia opcja może okazać się niebezpieczna, zwłaszcza że niewielu graczy lubi być wystrychniętym na dudka. Jeżeli więc decydujemy się dać nadnaturalnym wypadkom naturalne wyjaśnienie, plan nieprzyjaciół powinien być diabelsko chytry, a przeprawa – śmiertelnie niebezpieczna.

WYNATURZENIA

Skoro dysponujemy potężnym arsenałem, jaki stanowią ślicznusie, kolorowe wynaturzenia z **Przewodnika Szeryfa**, wstyd byłoby nie spróbować postraszyć posse którymś z nich. Tu jednak pamiętać musimy, że twarde pastuchy na pewno nie przestraszą się niczego, z czym umieją sobie poradzić. Nawet jeśli pelzacz spadnie im wprost na kapelusze, zgarną kostki, wylosują karty i bez zmruczenia oka wpakują w potwora tyle kul, aby na zawsze odechciało mu się zwiśać ze skały.

Kiedy sięgamy po wynaturzenia i nie chcemy użyć ich jako motywacji dla strachu przed Nienazwanym, pamiętać musimy o kilku prostych regułach. Po pierwsze i najważniejsze, nie możemy się powtarzać, o ile nasz powracający potwór nie pokonał poprzednio drużyny. Podczas drugiego spotkania z abominacją, której pobratymcę bohaterowie nafaszerowali już ołowiem, żadnemu nie drgnie nawet powieka, kiedy powtórzą przetestowaną już procedurę. Podobnie rzecz ma się z wynaturzeniami, które znamy z podręcznika – tylko kilku z nich użyć można jako przeciwników budzących strach, reszta to tylko nowe rodzaje przeciwników.

Z drugiej strony, potwór, z którym posse zmierzyła się i przegrała, to potężne narzędzie w rękę Szeryfa. Gracze posmakowali już, czym pachnie walka z wynaturzeniem i, o ile w tym czasie nie obrośli zanadto w piórka, zadrzą na sam dźwięk imienia przeciwnika lub rozpoznając charakterystyczne dla niego metody. W oczy zajrzy im widmo kolejnej klęski, która może – w najlepszym przypadku – zrujnować ich reputację. Jeśli lokalna społeczność zacznie przy tym wywierać na nich jakąkolwiek presję, kowboje znajdą się między młotem a kowadłem i sami będą musieli zdecydować, czy bardziej obawiają się utraty twarzy czy życia. Po czują się bezradni.

LOS CABALLEROS NEGROS

Miasteczko, do którego przybywa posse, drży przed nawiedzającymi je nocą Czarnymi Jeźdźcami, którzy wydają się być wysłannikami samego Piekła. Sterroryzowani obywatele zgodnie twierdzą, że nie mają się ich kule, że potrafią szybować w powietrzu czy ziać ogniem. Pastor grzmi, że oto na mieszkańców spada kara za grzechy, a co bardziej zabobonni obywatele składają napastnikom ofiary.

Oczywiście, nikt w mieście za nic w świecie się nie przyzna, że nigdy nie widział Czarnych Jeźdźców, a jedynie skutki ich napaści, każdą noc spędza bowiem w bezpiecznym zamknięciu. Strach przed sługami Szatana jest wygodnym usprawiedliwieniem dla tchórzostwa, a połowa podłości, która ma miejsce w mieście, to robota samych mieszkańców, którzy korzystając z powszechnej paniki, załatwiają zadawnione porachunki.

Czarni Jeźdźcy to oczywiście zwyczajni, żerujący na zajętych sercach pionierów bandyci – jednak nawet i oni powoli wpadają w panikę, czując, że coś się święci. Choć doskonale wiedzą, że okolicy nie nawiedzają sługi Diabła, powszechny lęk udziela się i *desperdos*, znając zaś Dziwny Zachód, nie trzeba będzie długo czekać, by bramy do Piekła stanęły otworem...



Bezradność to kolejny ważny czynnik, o którym musimy pamiętać, usiłując straszyć wynaturzeniem. Dopóki coś można zastrzelić, nie stanowi zagrożenia, a posse ochoczo podejmie wyzwanie, by znowu się sprawdzić. Jeżeli jednak kowboje staną oko w oko z potworem, którego nie mają się kule, poczują się co najmniej skonfundowani. Jeśli próby strzelania w głowę czy faszercowania nieprzyjaciela srebrną amunicją zawiodą, niepewność zmieniać się zacznie w panikę, która zwiększać się będzie z każdą kolejną nieudaną próbą obrony. Efekt wzrośnie dodatkowo, gdy przeciwnik okaże się nie tylko niewrażliwy na atak, ale i jego postać nie pozwoli spekulować, jakiego rodzaju bronią można go pokonać. Jeśli w przybliżeniu humanoidalny wróg okaże niewzruszoną odporność na kule, w ruch pójść szable i dynamit. Gdy posse przyjdzie zmierzyć się z ożywioną wodą, nie będą nawet wiedzieli, jak z nią walczyć.

Choć większość wynaturzeń ma swoją piętę achillesową, zazwyczaj nie bywa nią alergia na ołów – i to właśnie Szeryf powinien skwapliwie wykorzystać. Jak długo herosi nie nauczą się radzić sobie z przeciwnikiem, tak długo będą się go lękać – kiedy jednak powalą go na łopatki, niedawna obawa natychmiast prysnie, zastąpiona przez opisany wyżej efekt znudzenia powracającym, nie stanowiącym już wyzwania potworem. Jedynym wyjątkiem są bestie, które posse pokonała przy sporej dozie szczęścia, bądź to podczas testowania umiejętności, której nikt nie posiada, bądź to przy niewiarygodnym nakładzie sił. W pierwszym przypadku potwór będzie wywoływał lęk, dopóki ktoś nie uzbroi się w konieczne do zwycięstwa umiejętności lub ekwipunek, co może doprowadzić do tego, że posse nie ruszy się z domu bez sporej liczby flakoników z wodą święconą i kogoś, kto potrafi nimi rzucać, czy bez wykonanej ze świętego drewna włóczni i wodowego oszczepnika.

Drugi model jest bardziej uniwersalny i sprawdza się przede wszystkim w przypadku wynaturzeń, które stanowią zagrożenie przede wszystkim dzięki swoim rozmiarom, jak węże morskie czy grzechotniki z Mojave. Desperackie wysiłki, by w jakikolwiek sposób odegnać potwora, okazują się w tym przypadku niemal bezowocne. Kule, o ile przebiją pancerz, nie czynią potężnej istocie krzywdy, a każdy atak przeciwnika kończy się niemal śmiertelną raną. Podczas konfrontacji gracie obawiają się tak długo, jak długo wróg nad nimi góruje – a przewagi rozmiarów nigdy nie uda im się zlikwidować.

Musimy jeszcze pamiętać, że większość wynaturzeń nie jest głupia. Mało który potwór zaatakuję na nieznanym sobie terenie, wda się w otwartą walkę z uzbrojonymi po zęby kowbojami czy rzuci się na oddział artylerii. Wynaturzenia atakują samotnych wędrowców, zazwyczaj z zaskoczenia, wykorzystując wszystkie przewagi, jakimi dysponują. Nie walczą też do śmierci, wycofują się więc zapewne, kiedy posse weźmie nad nimi górę, by powrócić w bardziej sprzyjających

CZERWONOKI DRAPIEŻCA

Eskortująca osadników posse chroni się przed ulewą w jaskini. Nocą gwałtowny deszcz podmywa zbocze i nieszczęśni ludzie zostają uwięzieni. Jaskinia okazuje się być kompleksem korytarzy, zamieszkanym przez dziwaczne wynaturzenie, które wydaje się utworzone z mroku – porusza się bezszelestnie, a w ciemności mającą tylko jego czerwone oczy i ostre jak brzytwy pazury.

Przebudzona bestia atakuje każdego, kogo spowijają ciemności, rozszarpując go na strzępy. Kule nie czynią jej żadnej szkody. Bohaterowie mają niewiele czasu – muszą odnaleźć słaby punkt potwora i pokonać go, nim zgaśnie ostatnia latarnia...

okolicznościach. Dopiero zapędzone w kozi róg zmagać się będą do kresu sił – o ile oczywiście nie spróbują układów. Kreowanie abominacji, która bez chwili wahania rzuca się na uzbrojonych i niebezpiecznych kowbojów, zabije całą otoczkę grozy, która miała ją otaczać, i zmieni groźne monstrum w rodzaj ożywionej tarczy strzelniczej.

INDIANIE

Zetknięcie z tajemniczą, dziką kulturą Indian daje nam do ręki kolejne narzędzie pomocne podczas wywoływania nastroju grozy. Prymitywne, przemawiające do wyobraźni wierzenia, sława, jaka otacza dzikich wojowników, potężna moc szamanów, dziwaczne stroje i niepojęte obyczaje przemawiają mocno do ludzi Pogranicza, budząc w nich podszytą lękiem nienawiść. Choć każdy osadnik ma się za po stokroć lepszego od „tych przeklętych dzikusów”, nie wybuchnie pełnym wyższości śmiechem, słysząc monotony zaśpiew tańczącego wokół ogniska czarownika.

Indianie to żywioł, którego posse nigdy nie zdoła opanovać. Większość białych nie rozumie nawet tego, że plemiona różnią się pomiędzy sobą, nie stara się dociekać, o co chodzi w Ruchu Dawnych Ścieżek, ani zgłębiać wierzenia czerwonoskórych ponad wiedzę o istnieniu manitou. Z drugiej strony nader ochoczo zwalają winę za rozmaite zło na brutalnych, niewątpliwie czujących diabła barbarzyńców, więc nie raz podejrzenia posse padną na Indian właśnie. W dodatku czerwonoskórzy mają własne, niezrozumiałe cele i pobudki, które mogą postawić ich w bardzo negatywnym świetle – przecież żaden osadnik nie ma powszechnego dzisiaj poczucia wyrządzonej dzikim krzywdy i nie uznaje aktów przemocy za odwet.

Kluczem do straszenia kulturą Prawdziwych Ludzi, jak sami zwykli się określać, jest właśnie powszechna podejrzliwość, uprzedzenia i brak informacji. Indianie cały czas zdają się wiedzieć coś lepiej, ukrywać przed



białymi jakieś straszne tajemnice i drwić z ignorancji przybyszów. Jednocześnie odprawiają niepojęte rytuały, modlą się do dziwacznych bóstw i wierzą, że ich prośby będą wysłuchane. Z pewnością składają przy tym ofiary z ludzi, których torturują przy Palu Męczarni, i sprowadzają na ziemię demony, by gnębiły chrześcijan. Każdy indiański zwiadowca zdaje się ciągnąć prowadzonych przez siebie ludzi w pułapkę. Każdy nieszkodliwy indiański pijaczek to szpieg.

Weterani Dziwnego Zachodu wiedzą zapewne, jak potężną mocą dysponują szamani, każdy rytuał będzie więc dla nich znakiem, że zaraz wydarzy się coś bardzo, ale to bardzo złego. Szeryf powinien wykorzystać niezwykłą aurę, która dzięki temu otacza indiańskie praktyki religijne, i wprowadzać je tylko wtedy, gdy posse i tak spodziewa się kłopotów – mało rzeczy zmrozi ich serce tak mocno, jak zaśpiew czarownika, który usłyszą pośrodku prerii, w napięciu starając się wytropić sprawców bestialskiego mordy. Efekt dodatkowo wzmocnić można, uzupełniając wrażenie o opowieści o ofiarach z ludzi i innym bestialstwie, które ochoczo powtarzają okoliczni traperzy, bojąc się Indian jak ognia. Gdy odpowiednio wzmocnimy atmosferę niesamowitości, otaczającej obrzędy, członkowie posse prędzej zginą w nierównej walce, niż pozwolą odprawić nad sobą modły – nawet jeśli te miałyby ich uzdrowić.

Dodatkową zabawę zapewnić nam tu może bariera językowa – bardzo niewielu kowbojów mówi w jakimkolwiek indiańskim języku, Indianie zaś niekoniecznie muszą posługiwać się niegramatyczną angielszczyzną. Z kamiennych twarzy wojowników bardzo niewiele da się wyczytać, gesty też niewiele posse powiedzą, nie więc dziwnego, że herosi niechętnie kontaktować się będą z czerwonoskórymi.

Indiańscy wojownicy okryci są niezwykłą legendą – i to nie tylko w świecie **Deadlands**, gdzie wciąż jeszcze żywe są gorzkie lekcje spod Adobe Walls i Bull Run, lecz i w naszej świadomości. Wiadomo, że każdy wojownik rodzi się na końskim grzbiecie, nie mają się go kule, on sam zaś po mistrzowsku włada bronią, która tylko z pozoru jest prymitywna. Ile prawdy zawiera się w tej opinii, zależy wyłącznie od Szeryfa, ważnym natomiast jest, że widok zbrojnych w tomahawki dzikusów może podzielać na posse dosyć deprymująco – zwłaszcza, jeśli Indianie mają twarze strojne w barwy wojenne i wznoszą słynne indiańskie okrzyki. Przecież każdy biały wie, że czerwonoskórzy żyją tylko po to, by skalpować przybyszów zza oceanu i że robią to cholernie dobrze.

Drugi sposób wykorzystania Indian wymaga delikatnego zainteresowania ich kulturą, jest jednak znacznie mniej powierzchowny. Ludy te, żyjące w Ameryce na wiele lat przed przybyciem białych, nigdy nie zapomniały o Krainie Wiecznych Łowów, dysponują więc sporą wiedzą o królestwie duchów. Jeśli ubarwić ją lokalnym folklorem i prawdą zniekształconą przez białych, otrzymamy ciekawy konglomerat o sporym potencjale.

Stare legendy, tereny pogrzebowe, malunki naskalne, opuszczone miasta, dziwaczne kręgi i totemy są widowym łącznikiem ze światem duchów i niechybnie zwiastują, że wkrótce przestaną obowiązywać reguły, w obrębie których biali potrafili się odnaleźć.

Choć zetknięcie z treścią indiańskich wierzeń przypominać może kontakt z wynaturzeniami, będącymi produktem Pomsty, tym razem gracze mają zawczasu świadomość tego, co nastąpi. Znają – chociaż pobieżnie – zdanie wyposażonych w większą wiedzę czerwonoskórych i, przede wszystkim, zdają sobie sprawę, że zetknęli się z elementem innej, egzotycznej kultury, że są tu niejako „nie na miejscu”. Wywołuje to większy lęk, niż obawa przed „złem oswojonym”, złem, z którym Europejczycy stykają się od wielolet lat. Dlatego właśnie przerażający demon z indiańskiej legendy będzie miał większą siłę oddziaływania niż sam Diabeł, który wobec nieznanego ducha jest czymś nieomal przyjaznym, znajomym elementem odniesienia w nieznanym świecie.

Indianie mają coś wspólnego z Pomstą – nie tylko dlatego, że to Kruk stoi za wydarzeniami z 1863 roku, lecz i z powodu nazewnictwa, którym operuje się w uniwersum **Martwych Ziemi**. Złe duchy określane są zarówno w świecie, jak i w mechanice gry słowem „manitou”, miejsce zaś, z którego przychodzą, to Kraina Wiecznych Łowów. Te nieomyślne sygnały, że biali są na Dziwnym Zachodzie intruzami i nie zdają sobie sprawy nawet z ułamka tego, co się dookoła nich dzieje – aż proszą się o wykorzystanie. Dlatego potężni, obdarzeni wiedzą Indianie o niepojętych motywach postępowania stają się nagle doskonałym materiałem do przegód grozy.

NASTARZEZI ZE WSZYSTKICH WILKÓW

Po całej nocy przy pokerku, posse wygrywa przyzwoicie prosperującą działkę upiorytośną pod Deadwood. W chwilę potem ginie jej dotychczasowy właściciel. Związek górniczy nie zgłasza zastrzeżeń i bohaterowie mogą natychmiast przejąć nowy nabytek.

Niestety, działka znajduje się na prastarym indiańskim terenie pogrzebowym, a przodkowie, których spokój zakłócił poprzedni górnik, obłożyli to miejsce klątwą. Teraz przeszła ona na naszych kowbojów – każdej nocy słyszą upiorne wycie, gdy zbliża się do nich *sunkpaha manitou*, demon w postaci upiornego wilka.

Mieszkańcy Kraju Siuksów niechętnie dzielą się swoją wiedzą, posse nie ma jednak wyjścia – ryzykując głowy, przemierzają ziemie Indian, by odnaleźć szamana, który zdejmie przekleństwo i wybawi ich od niechybnej śmierci w paszczy demona, z jakim biali nie potrafili walczyć. Tymczasem nad Górami Czarnymi niesie się wycie...



Tomasz Stańczak

THERAŃSKA LEGENDA

Theranie także żyją w „czasie legend”

„Słowo Thera wyraża wszystko jako jedność, ponieważ imperium to nieskończona liczba elementów połączona w wielką całość”.

Aturel Ealindie, therański uczony

Thera – kraj bogatych kupców, potężnych magów, niezwyciężonych legionów. Wydaje się, że w imperium nie ma miejsca na samotnych wojowników, krok po kroku budujących drogę ku chwale. Mylą się jednak ci, którzy tak uważają, gdyż legendy o wielkich bohaterach to najważniejszy element kultury zrodzonej na Morzu Selestyńskim. Dla Thery i jej wszechobecnej magii chwalebna przeszłość niezbędna jest do budowania spójnego wzorca i więzi między mieszkańcami. Podbite prowincje przyjmują opowieści o sławnych therańskich adeptach jako swoje, dzięki czemu bliższe ich sercom stają się imperialne wartości. W „Czasie Legend” imperium potrzebuje bohaterów jeszcze bardziej niż kiedykolwiek, by zasłużyć sobie na miano Odnowicieli Świata po Długiej Nocy. Thera wyda na świat twórców legend, by zapisać ich krwią i poświęceniem kolejne karty historii...

Umiejętności

Theranie, żyjąc wśród Dawców Imion przybyłych z odległych rejonów świata, uzyskali dostęp do wiedzy wielu cywilizacji, dlatego gracz może (ale nie musi) otrzymać jeden dodatkowy punkt do umiejętności związanych z wiedzą, kosztem umiejętności artystycznej.

PO DRUGIEJ STRONIE LUSTRA

Ileż to razy, Mistrzu Gry, bohaterowie Twoich przygód walczyli o niepodległość Barsawii? Jak często spotykali się z therańskim zakłamaniem i haniebnym procederem niewolnictwa? Zastanów się, jak patrzyli na imperialne prawa i jakich Therań dane im było poznać? Wszak słowo Thera wzbudza u Barsawian mieszane uczucia – z jednej strony tęsknotę za lepszym życiem i podziw dla magii przenikającej olbrzymie miasta i wznoszącej w przestworza powietrzne okręty, a z drugiej – pogardę dla wprowadzonego przez imperium niewolnictwa oraz strach przed najeźdźcą i jego armią. W jaki sposób zachowaliby się jednak gracze, gdyby mieli stanąć po drugiej stronie i iść do boju za ojczyznę? Być może przekonaliby się wtedy, że to Barsawianie nie chcą

Zamiana

Pod wpływem potężnej magii bohaterowie zamieniają się ciałami z therańskimi adeptami. Gracze mogą stworzyć nowe postacie, które chcieliby odgrywać. Zapewne poczują się zagubieni w nowym miejscu i trudno im będzie nie wpaść w tarapaty spowodowane nieznaną obowiązyujących ich praw. Karm ich, drogi Mistrzu Gry, nadzieją na odzyskanie dawnej postaci i jednocześnie ukazuj wspaniałość imperium. Niech bohaterowie poznają poglądy Therań i zobaczą, że wielu niewolników nie narzeka na swoje życie. Ukazuj im złe czyny, których dopuszczają się Barsawianie. Może, gdy zobaczą imperium normalnych, uczciwych Dawców Imion, a po powrocie do własnych ciał przypomną sobie trudne życie w Barsawii, zmienią swój stosunek do Therań.

przyjąć zwierzchnictwa imperium, a wraz z nim bezpieczeństwa i lepszego standardu życia, oraz zobaczyliby, jak bezsensowne są knowania, przewroty i walki skierowane przeciw matce Thera. Wszak bohaterowie imperium, sięgającego tysięcy mór, będą bronić swej ojczyzny do śmierci, a przelana przez nich krew zrosi ziemię, na której wzniesione zostaną kolejne miasta dobrobytu i szczęścia. Jedyne sposoby, żeby przekonać się, jak Twoja drużyna poradzi sobie w tej roli, to rozpoczęcie nowej kampanii lub przeistoczenie starej dla potrzeb „Therańskiej Legendy”. Tak więc gracze wypłyną pod dotychczas wrogą im banderą!

Znane języki

Mieszkańcy imperium powszechnie używają therańskiego i bardzo rzadko można spotkać kogoś mówiącego rasową mową. Przeważnie drugi znany przez nich język to jeden z powszechnie używanych przez rdzennych mieszkańców prowincji, w której żyją.

GŁOSICIELI CI U NAS NIEDOSTATEK

Każdy ma swoje zasady i różnie interpretuje otaczającą go rzeczywistość. Therańie muszą żyć w przekonaniu, że ich ojczyzna ma na sumieniu grzechy, które były jednak potrzebne dla większego dobra. Cel uświęca środki – jak mówi stare powiedzenie... Wszak czy możliwe jest, aby Thera była tak okrutna, skoro Pasje są jej mieszkańcom równie bliskie, jak każdemu innemu, i nie pozostawiają ich w potrzebie? W tym miejscu warto zastanowić się nad różnicami w wierzeniach Barsawian i Therań. Zdecydowany zakaz przyjmowania wartości niesionych przez Vestriala i Lochosta jest raczej oczywisty w przypadku pierwszej z nich – splugawiona Pasja może mieć jedynie złych wyznawców. Z początku dziwić może jednak prześladowanie głosicieli Lochosta. Trzeba jednak zauważyć, że nieraz, przepełnione wzniesioną przez tę Pasję żądzą buntu, serca niewolników prowadziły ich do zbrodni przeciw imperium, a tego Therań przyjąć spokojnie nie mogła. Wydaje się więc, że także wzywanie imienia Vestriala zakazane jest z innych niż można by sądzić powodów, tym bardziej iż sam Raggok

„Ognisty Oddział”

Bohaterowie otrzymują od swoich therańskich przełożonych rozkaz wypróbowania świeżo odkrytej broni palnej (miniaturowa wersja ognistych dział) i wraz z kilkunastoma innymi żołnierzami tworzą „Ognisty Oddział”. Po długim i tajnym szkoleniu otrzymują pierwszą misję. Choć ich celem są barsawiańskie grupy zbrojne na pograniczu, a kłopoty zaczynają się na długo przed dotarciem na skraj prowincji. Do oddziału starano się wyselekcjonować najwierniejszych imperium żołnierzy, lecz mimo to znalazł się wśród nich człowiek, który chce przekazać broń Throalowi. Jego działalność zostaje wykryta i w obozie wybucha walka, podczas której rannych zostaje kilka osób. Jednak zdrajcy udaje się uciec. Trzeba go odnaleźć, zanim skontaktuje się z Throalem. Nowa broń przysparza wiele innych problemów i umierają przez nią niewinni, a członkowie „Ognistego Oddziału” popadają w paranoję. Po pewnym czasie grupa kilku żołnierzy dezertuje, zabierając ze sobą większą część broni oraz amunicji (esencji ognia) i zaczyna napadać na karawany oraz okoliczne miasteczka. Mieszkający w okolicy Dawcy Imion, nie znając prawdziwej natury zagrożenia, opowiadają o strasznych zjawach, ziejących ogniem, które pojawiają się w nocy. Te wszystkie wydarzenia w doborowym oddziale wydają się bardzo nienaturalne i po pewnym czasie okazuje się, że we wszystko zamieszana jest zewnętrzna siła. Ktoś lub coś próbuje za pomocą magii pokrzyżować plany „Ognistego Oddziału”...

Odporność

Każdy therański adept otrzymuje stały modyfikator +1 do obrony magicznej i -1 do obrony fizycznej, co powodowane jest tym, iż jego przodkowie częściej obcowali z magią, a rzadziej musieli znosić trudy życia.

wzbudza odrazę wśród Therań, ale jego głosiciele rzadko narażają się na interwencję władz. Tymczasem uważana za splugawioną Pasja Dis znajduje siłę właśnie na terenie imperium, gdzie jej obecne działania nie są potępiane, a nawet znajdują wielu zwolenników. Jej głosiciele, choć z pozoru ukryci, bez obaw przemierzają ulice therańskich miast i nieraz angażują się w wyprawy do innych prowincji, mające na celu pozyskanie nowych niewolników. Oczywiście, należy pamiętać, że wśród Therań można znaleźć osoby uważające Pasję niewolnictwa, a także jej głosicieli za zło, które należałoby z imperium przegnać. Podążający za głosem Dis zaszczepiają jednak wiarę w nią wśród coraz większej liczby Therań i powiada się, że gdyby imperium zniosło niewolnictwo, to właśnie dzięki nim Pasja ta stałaby się znów Erendis, bliską sercu wszystkich Dawców Imion. Therańie kierują swoje prośby także do ósemki wcześniej nie wspomnianych, jednak uzależnione jest to raczej od ich potrzeb i ma charakter bardziej osobisty, w związku z czym rzadko widuje się grupy wyznawców.

JAK TU SIĘ JE

Po wielu sesjach rozegranych na terenach Barsawii próba gry Therańami jest swego rodzaju ucieczką od tamtej codzienności, dlatego ważne jest, aby różnice między tymi dwoma narodami były widoczne. Gracze powinni na każdym kroku zauważać wyjątkowość imperium, co pozwoli im lepiej wczuć się w rolę. Przede wszystkim odmienną ujawnia się na poziomie psychiki Therań. Klasa średnia i wyższa żyje przeważnie w spokoju, zadowolona z rządów imperium i święcie przekonana o słuszności wszelkich działań, jakie prowadzi państwo. Nawet wśród niższych klas rzadko będzie można usłyszeć narzekania, gdyż biedota, wierząca w opiekę

Wielki czyn

Gdy gracz, prowadzący postać Therańina, będzie chciał dokonać czegoś wielkiego, np. stworzyć dzieło sztuki lub potężne zaklęcie, może wykonać test Siły Woli o trudności równej swojej obronie magicznej, a w przypadku sukcesu dodać jeden stopień do związanego z tym czynem testu (może wykonać tylko jeden taki test Siły Woli w czasie roku i jednego dnia).



Szach!

Namiestnicy dwóch sąsiadujących ze sobą miast rozgrywają korespondencyjnie partię szachów. Po pewnym czasie dają się zauważyć dziwne zachowania strażników, szpiegów i ludności, tak jakby wszyscy szykowali się do wojny. Uczyni jednego z namiestników znajomym przyjaciela i pozwól im dowiedzieć się o rozgrywce. Nie daj im na początku odkryć, że szachy mają jakiegokolwiek znaczenie w przygodzie. Niech zauważą dziwne wydarzenia w mieście. Okazuje się, że wszystko dzieje się w rytmie toczonych partii. Trzeba się spieszyć, zanim z planszy spadną pierwsze figury lub ktoś powie „szach”. Gdy namiestnicy przestaną grać i niebezpieczeństwo zostanie pozornie zażegnane, opowiedz, jak partia powoli toczy się dalej. Plansza nie daje się zniszczyć, a figury przestawić. Wykonywać ruchy mogą jedynie namiestnicy, ale jeśli nie chcą, gra robi to za nich. Rozgrywka może być pokojowa, jeśli figury nie będą się wzajemnie bić. Co się jednak stanie, jeśli jeden z namiestników wypatrzy szansę umocnienia swojej pozycji poprzez wygranie partii? Czasu będzie wtedy mało, a nikt nie wie, jaka siła kieruje grą.

silnej therańskiej armii, czuje się bezpiecznie. Mieszkańcy imperium to ludzie przez lata przekonywani, że do potęgi można dojść ciężką pracą, a nie uzalaniem się nad własnym losem, dlatego wśród nich rzadziej znajdziemy osobę, która ulituje się nad żebrzącym i wrzuci mu miedziaka do czapki. Trochę inaczej jest już w podbitych prowincjach, gdzie ludność przez całe swoje życie karmi się obawą przed trafieniem w niewolę.

Mieszkańcy imperium w mniejszym stopniu czują więzi z własną rasą, ale mają za to silniejsze poczucie jedności z pozostałymi Theranami, dlatego mniej wśród nich uprzedzeń rasowych i nie powinno nikogo dziwić, że elf z imperium lepiej będzie odnosił się do swojego rodaka, orka niż do elfa z Barsawii, nawet gdy ten pierwszy będzie niższego stanu.

Theranie żyją otoczeni przez magię, co zauważalne jest już nawet w ich języku, gdzie spotkać można kilkanaście określających ją słów. Choć np. w Barsawii mówi się, że magia obecna jest na każdym kroku, to jednak nigdzie poza imperium nie ma tak wielu magicznych udogodnień. W domach każda, nawet najmniejsza rzecz ma jakieś specyficzne właściwości, a czarodzieje bez przerwy pracują nad nowymi wynalazkami i w połączeniu z zawansowaną technologią magia staje się potężnym narzędziem w ręku imperium. Niedawno pojawiły się nawet pogłoski, że niektóre oddziały armii wyposażono w miniaturowe działa ogniste, ale jest to zapewne jedna z wielu plotek rozsiewanych przez samych Therań, by wzbudzić strach wśród mieszkańców sąsiednich prowincji. Jednak całe miasta, oświetlane

przez zawieszone w powietrzu świetlne kryształy, powietrzne windy, wznoszące Dawców Imion na duże wysokości, czy krany, pobierające wodę z wymiaru żywiołu wody, powodują, że mieszkańcy bez przerwy przypominają sobie o potędze ojczyzny.

Wysoko rozwinięta wiedza magiczna i technologia to kolejny powód, dla którego słabsza jest tu wiara w Pasje, gdyż coraz więcej występujących w przyrodzie zjawisk znajduje racjonalne wytłumaczenie i nikt nie uzasadnia ich już ingerencją sił wyższych. Duże różnice występują także w sztuce i architekturze, która zawsze wyprzedza o kilkadziesiąt lat panujące w innych prowincjach trendy. Jedno jednak w therańskiej naturze pozostaje niezmiennie, a jest zauważalne niemal w każdym dziele artysty, budowli architekta czy czynie bohatera – zamiłowanie do wielkości, które nie pozwala Dawcy Imion umrzeć w spokoju, jeśli nie uczynił czegoś na miarę imperium, w którym żyje, i nie zapisał swego Imienia w historii orichalkowymi literami. Dlatego właśnie tyle na Therze majestatycznych budowli, potężnych artefaktów i wspaniałych dzieł sztuki.

JAKIE PRZYGODY, TAKI BOHATER

Przypadki, które zaserwujesz bohaterom Thery, także powinny mieć inną atmosferę, niż te prowadzone na terenach Barsawii. Therańskie prowincje, obejmujące tereny wyjątkowe pod względem klimatu oraz obecnej tam fauny i flory, oferują wiele możliwości, pozwalając na umieszczenie na swoich ziemiach wielu ciekawych, niezbadanych wcześniej miejsc. Ale żeby znaleźć pomysły na przygody, nie trzeba zapuszczać się w tak odległe tereny. Imperium ma swoją potężną siatkę wywiadowczą, do której warto wciągnąć bohaterów, gdyż na pograniczach ma miejsce wiele interesujących i niewyjaśnionych wydarzeń. Dawcy Imion z Barsawii i innych, opierających się, prowincji co chwilę dokonują sabotaży, a niektórzy therańscy urzędnicy nadużywają władzy lub wiedzą za wiele, więc trzeba ich zlikwidować. Nieraz trzeba wypróbować nowe technologie czy też wykraść tajne plany. Thera to miejsce wielu niebezpiecznych rozgrywek politycznych, gdzie w grę wchodzi bezpieczeństwo imperium. Także armia to doskonałe miejsce dla adeptów, gdyż mogą tam bronić ojczyzny, wykazując się wielką odwagą.

Trzeba zauważyć, że barsawiańscy herosi to Dawcy Imion, którzy walczą za słabszych i biedniejszych,

Wygląd zewnętrzny

Theranie są przeważnie wyżsi od Barsawian i mają ciemniejszą karnację. Ubiór ich zależy od społecznego statusu, a widoczne jest to szczególnie w jego barwach – od bieli, w którą ubierają się najwyżsi dostojnicy, po czerń, w którą przyodziewa się niewolników.

Klaustrofobia

Bohaterowie, którzy pracują dla viviańskiego wywiądu, zajmując się dość bląhą sprawą, trafiają na zachód prowincji, gdzie w opuszczonym therańskim kaerze osiedliła się biedna ludność z okolicznych wiosek, mając nadzieję, że da on ochronę przed potworami. Mieszkańcy zarządzają sobie pokoje oraz odnawiają schronienie, po czym zaczynają wieść normalne życie. Wydaje się, że pomysł był bardzo dobry, aż do momentu, gdy pewnej nocy zatrząskują się drzwi wejściowe, odcinając Dawców Imion od świata zewnętrznego. Mieszkańcy zaczynają się zastanawiać, kto lub co zamknęło wrota, i budzą się w nich obawy przed obecnością Horra. W kaerze zaczyna brakować wody i żywności, a wina za wszystkie problemy ciągle zrzuca na bohaterów. Teraz, gdy mieszkańcy są odcięci od zewnętrznego świata, wielu zaczyna otwarcie wygłaszać antytherańskie hasła. Drużyna będzie musiała kłamać, szantażować, przekupywać lub przekonywać w jakikolwiek inny sposób, aby nie zginąć przez ukamienowanie, a oprócz tego próbować znaleźć sposób na wydostanie się z kaeru i być może zetrzeć się z ukrywającym się przeciwnikiem. Co stanie się po otwarciu wrót? Być może bohaterowie będą chcieli zemścić się na mieszkańcach, donosząc o wszystkim przełożonym? Co jednak, jeśli śmiałkowie, broniąc się przed śmiercią, wyparli się ojczyzny i teraz wszyscy dowiedzą się o ich haniebnym słowach?

niszcząc zło, które zaległo się na świecie. Therańskie powinni natomiast stać się bohaterami imperium, prowadzącymi je ku chwale i walczącymi z jego imieniem na ustach. Dla nich najważniejszy jest kraj i powinni zostać zapamiętani jako jego część, by Dawcy Imion wiedzieli, że to nie oni sami bronią siebie, ale otrzymują opiekę od imperium. Barsawianie będą uważali, że herosi to jedni z nich i będą opowiadali o ich szlachetnych czynach przy ognisku, licząc na to, że może kiedyś ich drogi się skrzyżują. Dla Therańskich natomiast bohaterowie będą wielkimi postaciami imperium, osobami bez skazy, o których mówić będzie się na państwowych uroczystościach.

SZLACHETNA KREW, MAGICZNA KREW

Na terenach Thery, państwa opierającego swą potęgę na magii, o wiele mniejsza jest obawa przed zagrożeniami, jakie niesie energia astralna w jakiejkolwiek postaci. W imperium magia krwi rozwinęła się jak nigdzie indziej, ponieważ przyjmowano ją bez uprzedzeń takich jak w innych prowincjach, gdzie kojarzono ją z Horrorami oraz zniechędzonymi Therańcami. W miarę upływu czasu coraz więcej elementów życia nie mogło obejść się bez siły zawartej w przyrzeczeniu krwi, ponieważ magii, w przeciwieństwie do Dawcy Imion, zawsze można było ufać. Teraz, niemal w sto lat po Długiej Nocy, każda ważna umowa pieczętowana jest taką przysięgą. Imperium nie obawia się stosowania tego rodzaju magii, więc wielu uczonych poświęca swe życie, badając jej tajniki i poszerzając horyzonty wiedzy. Therańce ze zrozumieniem przyjmują prośbę złożenia przyrzeczenia, choć oczywiście nie decyduje się na ten krok bez pewności, że będzie mógł go dotrzymać.

Mieszkańcy imperium używają określenia „magia życia”, ponieważ czerpiąc moc z życiowych sił, daje im nowe możliwości i większe szanse na przetrwanie w trudnych czasach. Nie można jednak powiedzieć, że nie ma osób, które sięgnęłyby po nią w niecznych celach. Wraz z rozwojem nauki pojawiają się nowe niebezpieczeństwa, takie jak magia śmierci, która pozwala pozyskiwać siłę kosztem innych, a wielu sprowadza na złą drogę potęgą, jaką oferuje. Jednak, jak mówią Therańcy: „Każdy skarb zawiera fałszywą monetę” i nic nie przekona ich, by przestali odkrywać tajniki tego, co dla nich najcenniejsze.

Magiczne przedmioty

W therańskich prowincjach przedmioty, wykorzystujące magię w jakiejkolwiek jej postaci (także magię krwi), są o wiele powszechniejsze, dlatego ich cena jest na terenach imperium około 10% niższa niż gdziekolwiek indziej, i można je bez większego problemu znaleźć nawet w małych wioskach.

Strona 1:

Drogi Graczu. Znajdujesz się w dziwnych podziemiach. Powiedziano Ci, że znajdziesz w nich esencję RPG, skarb skarbów, sens sensów. Pewnie jak zwykle przesadzali, ale brniesz. W końcu granie, to przyjemność – obaj wiemy o tym najlepiej. Ledwie postąpiłeś kilka kroków – napotykasz pierwsze rozstaje i dwie tabliczki.

1. Tędy do miejsca, gdzie wszyscy przyjmą Cię z szacunkiem i potraktują odpowiednio.

2. Tędy do miejsca, gdzie będziesz przeszkadzał gospodarzom w dobrej zabawie.

Jeśli wybrałeś punkt 1 – przejdź na stronę 2.

Jeśli wybrałeś odpowiedź 2 – przejdź na stronę 5.



Maciej Szaleniec



Dyscyplina, samokontrola, surowość wobec grzeszników, bezgrzeszna dusza, niezachwiany osąd moralny oparty o objawienie Proroka – oto niezbędne cechy każdego prawdziwego avestianina. Rygorystyczny trening, jakiemu poddawany jest każdy członek sekty na Stosie, utwierdza w nim owe cechy, oczyszcza charakter i umysł ze zbędnych dla avestian naleciałości. Wspólna modlitwa, kontemplacja, posty i umartwienia doskonale zapewniają utrzymanie monolitu „odpowiedniego” światopoglądu każdego z członków sekty. Co jednak, kiedy pielgrzym musi wyruszyć do gwiazd, by ratować duszę przed czającym się w mrokach grzechem? By swym świętym płomieniem wiary wypalać zepsucie? Kto zapewni, iż dusza avestianina pozostanie bez skazy, gdy musi zanurzyć się w najgorszym plugastwie, tropiąc grzech i bezceństwo?

Nie wszyscy okazują się wystarczająco silni. Ich umysły zatruwa zbędna wiedza wszechświata, która nie pograżyła się w niepamięć wraz z ostatnimi przekłętymi pozostałościami republiki. Ich serca nawiedzają wątpliwości, i choć czynią swą powinność, po powrocie na Stos współbracia odnajdują ich odmienionymi. Mówią wtedy, iż dotknęła ich Skaza Świata. Dla wielu ratunkiem jest kontemplacja, spowiedź, pokuta. Ich serca znów zaczynają bić zgodnym rytmem całej avestiańskiej wspólnoty, a umysłów nie trapią wątpliwości. Nie można osądzać grzeszników, gdy samemu się wątpi – tylko niezachwiany osąd moralny daje pewność, iż w sercu inkwizytora jest moc Wszechstworcy, a on sam jest Jego karzącą ręką.

Co jednak czynić, gdy ci najzdolniejsi, wykazujący największy dar do odnajdowania gniazd grzechu, ulegają trwałemu, wydawać by się mogło – nieodwracalnemu skażeniu? Czy są skazani? Czy już nigdy nie będą mogli wrócić na łono Kościoła i powinni sami zostać osądzeni ze stokrotną bezwzględnością? Otóż nie – świątynia Avesti nie trwoni swych najlepszych ludzi – wysyła ich na Saklis, „dla odnowienia ducha”.

KLASZTOR SAKLIS

Klasztor Saklis znajduje się na orbicie Tetydy. W Mrocznych Wiekach Liga wzniosła tu system obrony kosmicznej, budując twierdze na, ściągniętych z dalszych części układu, asteroidach. Bazy obronne były wykute w skałę, ufortyfikowane i uzbrojone w broń z czasów Drugiej Republiki – za zadanie miały nie dopuszczać do planety nikogo, kto ośmieliłby się kwestionować prawo Ligi do planety. Dziś żadna z baz już nie spełnia swojej roli – zostały zniszczone bądź opuszczone. Tylko w jednym miejscu nadal mieszkają ludzie – na Saklis.

Na tej niewielkiej asteroidzie wciąż znajdują się fortyfikacje, żywcem przypominające obwarowania średniowieczne – są potężne mury obronne, basteje i wieże, na których niegdyś instalowano baterie dział i wyrzutnie rakiet. Jednak dziś nie ma tam nowoczesnych urządzeń, nie działa pięć z sześciu ukrytych wewnątrz asteroidy stosów atomowych. Z mieszkańcami Saklis nie można skontaktować się nawet przez radio, gdyż pozbawili się dobrowolnie wszelkich zbędnych urządzeń technicznych. Pozostał tylko automatyczny generator sztucznego ciśnienia, pola utrzymującego cienką warstwę atmosfery w obrębie zamku i chroniącego mieszkańców przed szkodliwym działaniem promieniowania kosmicznego.

Kto jednak zamieszkuje ów warowny cień dawnej świetności? Są to mnisi z Zakonu Kontemplacyjnego Świątyni Avesti – Harbinici, jak zwie się ich potocznie na Stosie. Harbinici początkowo byli odłamem doktryny Avesti, jeszcze przed uznaniem sekty przez Ortodoksję. Tak samo literalnie odczytywali przesłanie Proroka i podobnie uważali wszelką Myśl i Technikę za zło. Różnica jednak polegała na tym, iż odłam zwątpił w możliwość szczerzego nawrócenia się grzeszników za pomocą inkwizycji. Według twórcy doktryny, Harbiniego, tylko Wszechstwórca jest w stanie wypalić grzechy z duszy śmiertelnika – żadne działania jego bliźnich nie



mogą prawdziwie w oczyszczeniu dopomóc. Tak więc Harbinici zrezygnowali z „misyjnej” działalności tak charakterystycznej dla Avestian i postanowili, odcinając się od wszelkiej pokusy, prosić Wszechstwórcę modłami i kontemplacją o nawrócenie grzeszników. Od Ligii uzyskali na wieczyste użytkowanie asteroidę Saklis, usunęli stamtąd wszelkie niepotrzebne urządzenia i pogrążyli się w kontemplacyjnych ćwiczeniach.

Oczywiście, avestianie nie mogli ścierpieć myśli, iż część ich współbraci odwróciła się od ich jedynie słusznej koncepcji nawracania grzeszników i na dodatek śmie głosić zupełnie przeciwną doktrynę. Wyprawa pacyfikacyjna, na czele z członkiem Synodu Inkwizytorów, niemal zniszczyła harbinitów. Stał się jednak cud – inkwizytor dostrzegł w czasie ekspedycji niesamowitą użyteczność zakonu mnichów kontemplacyjnych w utrzymaniu spójnego światopoglądu sekty i czystości idei w jej łonie. Dlatego zmuszono zakonników do przyjęcia zwierzchności Świątyni Avesti, a później również patriarchy Ortodoksji. Gruntownie skorygowano światopogląd mnichów, lecz ich samych pozostawiono w spokoju. W zamian jednak przeor harbinitów, w ramach pokuty, obiecał po wsze czasy pełnić służebną misję narzuconą przez inkwizytora – oddać Saklis miało być miejscem, w którym skażone światem dusze inkwizytorów Avesti ponownie staną się czyste i jasne niczym płomień Wszechstwórcy. Klasztor przeistoczył się z miejsca spokojnej kontemplacji woli Wszechstwórcy w miejsce reedukacji avestian, którzy zesłali ze ścieżek Pana.

Co kilka miesięcy prymitywny statek Świątyni Avesti wchodzi na styczny kurs do asteroidy Saklis, wyrzucając w przestrzeń kosmiczną odzianych w skafandry pokutników. Czasem nieszczęśnicy muszą czekać nawet do godziny, wisząc bezradnie w pustce kosmosu, zaledwie kilkaset metrów od celu, zanim ktoś uruchomi magnetyczny system ściągający. Tak rozpoczyna się bezlitosny, dziesięciomiesięczny pobyt w klasztorze Harbinitów. Okrutny rygor, posty, modlitwy, umartwienia, sesje korekcji światopoglądu – oto co wypełnia czas pokutnikom. Mnisi, którym zwyczajowo przewodzi narzucony przez Świątynię Avesti inkwizytor, dokładają wszelkich starań, by wykorzenić wszelkie wątpliwości i na nowo skonstruować kręgosłup moralny przyszłego inkwizytora. Pokutnicy przez cały czas pobytu w klasztorze mieszkają w osobnych celach, a porozumiewać się z innymi braćmi mogą wyłącznie za przyzwoleniem przydzielonego im spowiednika, zwykle w jego przytomności. Sami nigdy nie wiedzą, którzy spośród innych braci są, jak oni, pokutnikami, a którzy tylko harbinitami, czyhającymi na najmniejszą oznakę nieposłuszeństwa i nieprawomyślności. W przypadkach, gdy skażony avestianin okazuje się „szczególnie krnąbrny i zatwardziały w swoim grzechu”, harbinici uciekają się do brutalnych kar cielesnych, które pokutnik musi wymierzać sobie niejednokrotnie własnoręcznie.

Nic więc dziwnego, iż zesłanie na Saklis jest uważane na Stosie za najcięższą pokutę. Zakazane plotki głoszą,

iż jedynie połowa pokutników przechodzi pozytywnie „nawrócenie”. Co się dzieje z pozostałymi – nie wiadomo. Tylko najwyżsi hierarchowie Kościoła wiedzą, iż w wyniku presji wywieranej na pokutnikach dochodzi do częstych załamań i samobójstw. A jak wiadomo, samobójcy nie zasługują nawet na pogrzeb – są kremowani, a ich popioły wyrzucane w górne warstwy atmosfery Tetydy. Kilku dostojników z otoczenia patriarchy podejrzewa, iż szczególnie krnąbrnym avestianom harbinici „pomagają” rozstać się z życiem, jednak użyteczność Świątyni Avesti dla Ortodoksji uniemożliwia drażnienie tej drażliwej sprawy. Tak więc hierarchia kościelna przymyka oczy na rzeczy, które mają miejsce na Saklis – starając się nie pamiętać o skazanych na reedukację.

Pozostaje oczywiście pytanie, w jaki sposób nawrócenie powracają na Stos? Sposób ten stanowi najbardziej przestrzegana tajemnica harbinitów – każdy ze świeżo reedukowanych przechodzi ostatni test wiary – zostaje zapatrzonony w starożytny spadochron do skoków orbitalnych (pozostałość po Lidze) i skafander, po czym dokonuje skoku z asteroidy. Skoczek zostaje schwytyany przez pole grawitacyjne planety i zaczyna coraz szybciej opadać. Skok trwa długo – około godziny – głównie dzięki starodawnym spadochronom anti-graw, spowalniającym upadek i chroniącym skoczka przed spłonieniem w atmosferze. Reedukowanym tłumaczy się, iż od ich wiary zależy, czy szatański wynalazek zadziała – jeżeli nie udało im się poskromić ciemności w swoich duszach, szatański spadochron nie zadziała i skoczek zginie. Oczywiście, tak naprawdę wszystko zależy od tego, czy zostanie w porę wciśnięty czerwony guzik hamowania i czy dany egzemplarz nie uległ uszkodzeniu. W ten sposób pokutnicy dostają się na kontynent, gdzie przejmują ich wtajemniczeni wysłannicy Kościoła (konfiskując spadochrony) i odstawiają na Stos do dyspozycji Świątyni Avesti.

TAJEMNICA 12 OŚWIECONYCH

Jakieś 10 lat temu ekspedycja badawcza rodu Hawkoodów odkryła jedną z zapomnianych planet – Lindos. Za czasów Drugiej Republiki Lindos zostało skolonizowane, a podczas wojen z barbarzyńcami planeta stanowiła odciąć, wiodące do jej układu, wrota. Gdy ekspedycja ponownie odnalazła drogę do Lindos (wybierz dowolne połączenie – umiejscowienie Lindos na mapie gwiazdnej jest drugorzędne), okazało się, iż miliardowa społeczność w ciągu tysiąca lat nie dość, że zredukowała się do marnych kilkudziesięciu tysięcy, to jeszcze cofnęła się znacznie w rozwoju cywilizacyjnym do poziomu kultury koczowniczej.

Ekspedycja zarejestrowała również obecność na planecie starożytnych pozostałości po tajemniczych urach, a w raporcie wskazała na potrzebę ponownego przebadania owych ruin, gdyż nie przetrwały raporty archeologiczne na ich temat.

O odkryciu dowiedział się również Kościół, który natychmiast zatroszczył się o stan ducha odnalezionych kilkudziesięciu tysięcy owieczek. Jak łatwo się domyslić,



wraz z degeneracją kultury religia mieszkańców Lindos przeistoczyła się w mieszaninę animistycznych przesądów i śladowych pozostałości po Ortodoksji. Patriarcha wysłał kilku misjonarzy, jednak zaginęli oni bez śladu. To spowodowało natychmiast wysłanie mocniejszej grupy, w skład której wchodziło dwunastu świeżo wyświęconych inkwizytorów. Młodzi avestianie mieli za zadanie zbadać szczegóły herezji mieszkańców Lindos i zdecydować, czy w ich dusze nie wkrađło się zło. Avestianie wraz z asystującymi im księżmi Ortodoksji zostali rozrzućeni po całej planecie i rozpoczęli dochodzenie (w czasie, gdy księża Ortodoksji starali się głosić prawdziwą wiarę Proroka). Okazało się, iż wielu Lindyńczyków posiada zakazane zdolności psychiczne i w ogóle się z nimi nie kryje. Wśród tubylców obdarzeni mocą mieli wyraźnie wyższy status, uważani byli za świętych. Na nic się zdały tłumaczenia księży, nawet groźby – tubylcy trwali w swym zatwardziałym przekonaniu, iż moc ich świętych mężów pochodzi z dobrego źródła. Zawsze też kończyli dyskusję na ten temat z misjonarzami zaproszeniem na Har'da – wielkie święto, które dwa razy do roku odbywało się wśród całej populacji planety. „Wtedy wszystko zrozumiecie” – powiadali święci mędracy Lindos.

Kapłani Ortodoksji byli przeciwni uczestniczeniu w pogańskich obrzędach, jednak nie znali prawdziwej misji avestian – „Osądzić wszelkie aspekty herezji mieszkańców Lindos”. Avestianie ustalili, iż każdy z nich uda się do jednego ze świętych miejsc na obchody Har'da. Jakież było ich zdziwienie, gdy miejscami zgromadzenia koczowniczych ludów Lindos okazały się starożytne ruiny urów. Obrzędy toczyły się wokół wielkich gargulców i trwały przez kilka dni. W kulminacyjnym momencie uroczystości nastąpiła ceremonia inicjacji nowych świętych mężów. I wtedy zdarzył się cud czy też nieszczęście – Coś otworzyło umysły avestian, budząc w nich umiejętności psi.

Jednocześnie mnisi doznali uczucia tak wielkiej dobroci, harmonii i spokoju, iż nie byli w stanie przekonać siebie samych do tezy, że ich nowo nabyte umiejętności psychiczne są darem demonów. Zmieszani, powrócili do statku-bazy i zdali szczegółowy raport z przebiegu ceremonii, zachowując jednak w tajemnicy przemianę. Dzięki temu nikt z hierarchii Ortodoksji nie dowiedział się o cudzie. Jednak fakt przemiany nie umknął uwagi inkwizytorom, odbierającym raport od avestian – zostali poddani szczegółowym badaniom, które wyciągnęły na światło dzienne każdy szczegół mistycznego przeżycia dwunastu młodych mężczyzn. Kiedy w żaden sposób nie było możliwe zmuszenie mnichów do skrucy i odrzucenia daru – wysłano ich na Saklis.

Świątynia Avesti była pewna, iż harbinici rozwiążą „niewygodny problem”, grożący potężnym skandalem. Tymczasem minął rok i nikt z dwunastu nie został odeślany. Zaniepokojeni hierarchowie na polecenie Synodu Inkwizytorów postanowili wysłać specjalną ekspedycję, która będzie miała za zadanie potajemnie wybadać, co dzieje się na Saklis.

POMYSŁ NA PRZYGODĘ

Bohaterami powinni być wyłącznie ludzie mocno powiązani z Kościołem – najlepiej ze Świątynią Avesti. Mogą być również członkami Wojennego Bractwa, którym zlecono wzmocnienie i zabezpieczenie ekspedycji. Wszyscy oni będą musieli podszywać się pod pokutników, którzy zwątpili w słowa Proroka. Ich zadaniem jest niepostrzeżenie zinfiltrować klasztor, dowiedzieć się w miarę możliwości, jaki los spotkał dwunastu niepokornych mnichów, i w ogóle sprawdzić, czy wszystko na Saklis jest w porządku. Jeden z nich (najmocniej powiązany z Kościołem) zostanie poinformowany o sposobie ewakuacji – zostanie mu powierzona tajemnica grawitacyjnych skafandrów i skoków orbitalnych. Oczywiście, hierarchowie nie zaryzykują poinformowania bohaterów o przyczynie zesłania dwunastu zaginionych inkwizytorów na Saklis.

A co faktycznie wydarzyło się w klasztorze? Otóż z początku przemienieni avestianie z pokorą poddali się bezlitosnemu programowi reedukacji. Jedynie zakaz porozumiewania się nie stanowił dla nich żadnej bariery – wielu z nich zostało obdarzonych zdolnościami telepatycznymi. Dzięki nim zdołali zachować ducha i przeciwstawić się samotności. Powoli, na skutek ćwiczeń, ich zdolności psychiczne rosły, a rozgoryczenie wzrastało. Widząc daremność swoich usiłowań, harbinici zastosowali wobec dwunastu krnąbrnych mnichów szczególnie rygorystyczne metody – niestety, ich usiłowania spełzły na niczym. Gdy w czasie któregoś z „seansów” jeden z przemienionych załamał się i zaatakował harbinów za pomocą mocy, ci nie wytrzymali i dokonali eks-terminacji psychonika. Niestety, ów akt przemocy nie uciekł uwagi wszystkich jedenastu pozostałych przy życiu. Natychmiast postanowili wkroczyć do akcji i się zbuntowali. Udało im się dotrzeć do broni, w klasztorze wybuchła walka. W trakcie starć zginęło kolejnych pięciu buntowników, lecz udało im się wyeliminować przeora-inkwizytora i jego najsilniejszych pomocników. Pozostałych zastraszyli, odebrali im broń i zamknęli w celach. Wtedy zwycięzcy zorientowali się, czego dokonali, i zdali sobie sprawę z faktu, że nie ma dla nich ucieczki. Żałując szczerze dokonanego zła, postanowili się modlić o oświecenie – i czekać. Przywrócili kontemplacyjne ćwiczenia i modły – zabraniając jednak dalszego znęcania się nad pozostałymi pokutnikami. Innymi słowy, zaistniała sytuacja patowa. Psychonicy wiedzą, iż nie mogą opuścić klasztoru, gdyż prędzej czy później ktoś dałby znać o ich czynach – a Kościół nie wybacza podobnych zbrodni. Tamują więc wypływ wszelkich informacji z klasztoru, starając się udawać, iż wszystko jest w najlepszym porządku – a w tym czasie ćwiczą się w swoich umiejętnościach, starając się dotrzeć umysłami do samego Wszechstworcy i prosić go o wybawienie ich z beznadziejnego położenia.

Gdy bohaterowie przybędą na Saklis, buntownicy będą starali się utrzymać wszystko w tajemnicy i jednocześnie wybadać za pomocą swych zdolności prawdziwy powód przysłania „pokutników”. Zadaniem bohaterów będzie więc rozwikłać tajemnicę i po jej poznaniu rozstrzygnąć, jak należy postąpić z niebezpiecznymi, lecz zagubionymi i skruszonymi „Oświeconymi”.



Paweł „ShandoR” Marczewski

KORPORACJA „ŁAZARZ”

POZA KRAWĘDZIĄ ŻYCIA

Łatwo jest umrzeć na ulicy, jeśli się mieszka w wielkim mieście. Kiedy zajmujesz się drobnymi kradzieżami i ledwo udaje ci się utrzymać na powierzchni wzburanego morza, jakim jest każda z przecznic, to twoje szanse na podobny koniec są jeszcze większe.

Chris wiedział o tym. Wiedział, a mimo to postanowił spróbować dobrać się do radia w samochodzie. Przechodząc koło wozu kilka sekund wcześniej, zauważył też telefon komórkowy z zestawem głośnomówiącym. „Warto spróbować – pomyślał. – Mimo wszystko warto spróbować”. To nic, że drogi wóz zaparkowany w takim miejscu musiał należeć do kogoś... hmm... niezbyt sympatycznego.

Kilka minut później Chris leżał twarzą w uwalanych błotem gazetach, które zaścielały zaułek, gdzie zaparkowany był samochód, i kurczowo trzymał się za brzuch. Po palcach gorącym strumieniem ściekała mu krew, płynąca z rany postrzałowej. Wiedział, że jest z nim źle. Tak źle, jak jeszcze nigdy wcześniej nie było, a bywało już naprawdę niewesoło.

– Chcesz żyć, synu? – głos był cichy, ale pobrzmiwało w nim zdecydowanie.

W pierwszej chwili chłopak myślał, że to Ciemny Mike (samochód należał właśnie do niego – chłopie, ale byłeś głupi, głupi, głupi!) wrócił, żeby z nim skończyć. Ale to nie był Ciemny Mike.

– Widzę po twoich oczach, że chcesz. I to nawet bardzo. Widzę, jak twoje oczy gasną powoli, a spoza zasnuwającej je mgiełki coś w twoim wnętrzu rozpaczliwie krzyczy... Dobrze, będziesz żył. Pozwolę ci na to. O należność upomnę się w stosownym czasie.

Chris poczuł, jak silne ręce obnażają mu przedramię. Poczuł ukłucie igły. Po chwili jakaś gęsta ciecz została wtłoczona do żył chłopaka. Boże, to palito! Palito niczym tysiąc piekielnych płomieni!

Nagle ogień w jego wnętrzu zgasł. Jakby ktoś znienacka odciął mu dopływ tlenu.

Pozostała tylko czerń. I przeraźliwe zimno.

A jednak chłopak wiedział, że nie umarł, że do tego jeszcze daleko. Sam nie potrafił powiedzieć, skąd wzięło się to szalone przekonanie. Może stąd, że nagle na twarzy poczuł coś lekkiego, jakby zarzucono mu na głowę foliową torbę wypełnioną galaretką?

Usłyszał cichy jęk. Dopiero po kilku sekundach zdał sobie sprawę, że to on sam go wydał...

Chris to oczywiście umowne imię – nasz przyjaciel, który znalazł się w tak paskudnych tarapatkach, może się nazywać zupełnie inaczej. Greg, Jack, Bill – wszystko jedno, jakie imię nadał mu jeden z Twoich graczy. Nie musi nawet być ulicznym złodziejaskiem – niech to będzie stateczny prawnik w średnim wieku czy gospodyni domowa; to już zależy od gracza. Ważne, by był przeciętnym śmiertelnikiem. Może być biedny

CAŁUN

Całun jest mistyczną barierą, która oddziela świat zmarłych od świata żywych. Nie przypomina jednolitej ściany – są miejsca, gdzie jest wyjątkowo silny, niemal niemożliwy do przekroczenia, np. w laboratoriach naukowych czy salach wykładowych: wszędzie tam, gdzie ludzie nie myślą o rzeczach ponadnaturalnych. Oczywiście, istnieją też miejsca, gdzie Całun jest bardzo cienki – np. na cmentarzach, w starych i opuszczonych domach, w miejscach, gdzie każdemu po plecach przechodzą ciarki, a które bardziej należą do umarłych niż do żywych.

jak mysz kościelna albo mieć całkiem ładny duży dom z basenem – to nie gra żadnej roli. Przecież każdy może załapać przypadkową (bądź nie tak zupełnie przypadkową) kulkę na ulicy albo zostać pchnięty nożem dla kilku marnych dolarów, które ma w portfelu.

Postacie Twoich graczy nie powinny mieć ze sobą wcześniej nic wspólnego. Żyją swoim życiem i zajmują się codziennymi, drobnymi sprawami. Mogą pochodzić z jednego miasta bądź z zupełnie różnych miejsc. Łączy je tylko jedno – wszystkie zostały wybawione od śmierci przez zastrzyk zrobiony przez tajemniczego nieznajomego i pojawiają się w tym samym miejscu; miejscu, którego nie znają i nie widzą, bowiem wzrok przesłania im jakaś tajemnicza błona.

Jeśli grałeś już, Narratorze, w system **WRAITH: THE OBLIVION**, to pewnie co nieco Ci świta, choć jestem pewien, że mimo wszystko uda mi się zrobić Ci za chwilę małą niespodziankę. Jeżeli zaś stykasz się z tą grą po raz pierwszy, to winien Ci jestem kilka słów wyjaśnienia. Aby ułatwić zrozumienie treści przygody, najważniejsze informacje o Zaświatach (tam bowiem z reguły rozgrywają się przygody w tym systemie) zawarłem w towarzyszących tekstowi ramkach. Jeśli natrafisz na jakieś pojęcie, którego nie rozumiesz, zerknij do odpowiedniej ramki – tam znajdziesz potrzebne wyjaśnienia.

Pora odsłonić troszeczkę karty. Otóż bohaterowie znaleźli się po drugiej stronie Całunu (patrz ramka), w Zaświatach, świecie upiorów – udręczonych dusz, które uwieczono w połowie drogi pomiędzy zbawieniem a potępieniem, ponieważ pozostawiły w świecie żywych jakieś niedokończone sprawy.

A jednak to jeszcze nie wszystko. Nasi przyjaciele nie są martwi. Czyż tajemniczy nieznajomy nie obiecał im życia? Kiedy jednak przekonają się, co ich czeka w Zaświatach, zapewne będą modlili się, by było inaczej...



SLEPI I MARTWI

Chris czuł, że ktoś wolno zrywa z jego twarzy lepką błonę. Szło powoli – dziwna zasłona jakoś nie chciała wypuścić chłopaka ze swych szponów. Spodziewał się, że kiedy wreszcie ktoś ściągnie z niego to świństwo, porazi go słoneczny blask, ptaszki będą ćwierkały i znów wszystko będzie jak dawniej. Może wcześniej nie było tak różowo, ale przynajmniej nikt nie robił mu jakichś podejrzanych zastrzyków i nic nie przylepiało mu się do twarzy...

Nie było słońca. Najmniejszy nawet promyk nie poraził wzroku chłopaka. Na szarym nieboskronie przewalały się gęste, sińskie chmury niczym bałwany ulepione z brudnego śniegu.

– Jeeezu, bracie, Pani Losu nie obdarzyła cię specjalnie urodziwą twarzyczką, co?

Głos dobiegał zza pleców Chrisa. Chłopak odwrócił się gwałtownie i spojrzał w kierunku, z którego płynęły słowa.

Facet wyglądał dziwnie. Chris widział na ulicy już niejedno, zdarzało mu się nocować w opuszczonych tunelach metra wśród bezdomnych, którzy ledwo przypominali ludzi. Nigdy jednak nie widział niczego tak osobliwego. Mężczyzna (co do tego nie było akurat najmniejszych wątpliwości) miał potężne, czarne wąsy i twarz, na której widniał kilkudniowy zarost. Uwagę jednak przykuwały oczy. Były czarne, całkowicie pozbawione białek, źrenic i tęczówek. Wyglądały, jakby w miejsce gałek ocznych ktoś wprawił dwa węgle.

– Ty... Ty mnie widzisz?

Mężczyzna uśmiechnął się zdawkowo.

– Tak. Musisz wiedzieć, chłopcze, że każdy, kto przekracza granicę życia i śmierci, pojawia się po drugiej stronie Całunu obleczony w postać rodem ze swych najsłynniejszych wyobrażeń. Jedni mają skrzydła, choć nie pozwalają im one latać, inni rogi, a jeszcze inni wyglądają tak samo, jak w momencie śmierci. Tak wygląda moje piętno: za życia byłem ślepy, niewidomy od urodzenia, lecz po śmierci jakimś cudem odzyskałem wzrok. Te oczy to znak, stygmat.

– Śmierci? – Zdawało się, że Chris usłyszał tylko jedno słowo z wypowiedzi mężczyzny.

– A tak. Jesteś martwy, dziubasku, czy ci się to podoba, czy nie. A jestem pewien, że nie jesteś specjalnie zachwycony. W dodatku ta twarz... Synu, chyba oglądałeś w dzieciństwie zbyt dużo horrorów. Jak cię nazywają?



KUŹNIA DUSZ

Kuźnia Dusz jest podstawą funkcjonowania Hierarchii i stworzonego przez nią ładu w Zaświatach. W niej przetapia się mistyczne ciała upiórów, czyli Korpusy, na wszelkie potrzebne przedmioty i materiały. Nie wiadomo do końca, co dzieje się ze świadomością zmarłego poddanego takiemu zabiegowi, ale ciche jęki dobiegające z wytworzonego w ten sposób oręża pozwalają domyślać się okrutnej prawdy...

– Jestem Chris – zdołał wydukać chłopak.

– A ja Nathan. No to może pomógłbyś mi teraz uwolnić z tej paskudnej mazi twoich przyjaciół?

Dopiero teraz Chris zauważył, że po brudnym podłożu pelza jeszcze kilka niewyraźnych kształtów, które okazały się być podobnymi mu nieszczęśnikami. Ich twarze spowijały błony identyczne jak ta, z której dopiero co się uwolnił – z czyjąś pomocą.

Spojrzał w pozbawione słońca niebo i, starając się nie krzyknąć, zapytał siebie w myślach: „Do jakiego przekłętą miejsca trafiłem?”.

Tak mniej więcej wygląda „przebudzenie” w Zaświatach. Kiedy nowy upiór pojawia się po drugiej stronie Całunu, jego twarz spowija tajemnicza, uniemożliwiająca widzenie błona. Dopiero po uwolnieniu z niej można rozpocząć na dobre życie po śmierci. Tego, kto uwalnia z błony, nazywa się Kosiarzem; staje się on dla uwalnianego nieszczęśnika kimś w rodzaju duchowego ojca. A wiadomo, że ojcowie bywają różni. Tak też jest w Zaświatach. Bywają Kosiarze żerujący na bezradności niedawno zmarłych upiórów, uwalniający nowo przybyłe dusze tylko po to, by oddać je potem do Kuźni Dusz (patrz ramka).

Nasi bohaterowie mieli jednak szczęście – trafili na Nathana. Jest to jeden z najważniejszych bohaterów niezależnych w tej przygodzie, warto więc, byś dowiedział się o nim kilku istotnych rzeczy. Otóż Nathan urodził się całkowicie niewidomy. Przez całe życie poruszał się kierowany jedynie słuchem, węchem, dotykiem i smakiem, kolory i światło znając jedynie z opisu. Mimo wszystko radził sobie całkiem nieźle – aż do pewnej grudniowej nocy, kiedy, wracając do domu po miłym wieczorze spędzonym u przyjaciół, został potrącony przez samochód. Kierowca – przerażony ewentualnymi konsekwencjami – rozejrzał się po opustoszałej ulicy i ukrył ciało Nathana w bagażniku wozu. Następnie wywiózł je do lasu i utopił w jakimś zarośniętym rzęsą wodnym oczku. Nikt nigdy nie poznał nazwiska owego kierowcy, nigdy też nie znaleziono ciała pechowego niewidomego. Przyjaciele szukali go przez kilka lat, rozestano jego portret do gazet i komisariatów, nie przyniosło to jednak żadnych efektów. Nathan krążył już wtedy po Zaświatach. Tu jednak dane mu było po raz pierwszy przejrzeć na oczy. Dziwnym zrządzeniem Pani Losu ślepiec odzyskał wzrok.

Jednak świat, który ujrzał po drugiej stronie, wcale mu się nie spodobał. Był pełen cierpienia, nienawiści i całkowicie pozbawiony kolorów, o których tyle słyszał. Upiór jednak nie poddał się i całe swoje „życie po życiu” postanowił poświęcić



pomaganiu podobnym mu ślepcom, czyli istotom dopiero pojawiającym się w Zaświatach. Nathan krąży po Krainach Cieni (patrz ramka „Geografia Zaświatów”), wyszukując nieszczęśników, którzy właśnie przekroczyli Całun i stara się ochronić ich przed Hierarchią (patrz ramka). Jakkolwiek nie darzy Hierarchii dużą sympatią, nie jest Nathan także Renegatem ni Heretykiem (patrz odpowiednie ramki). Stara się po prostu zachować tyle z człowieka, jakim był przed śmiercią, ile to tylko możliwe.

Wróćmy teraz do naszych bohaterów. Po uwolnieniu przez Nathana, powinni zapoznać się zarówno ze sobą nawzajem, jak i ze specyfiką miejsca, w którym się znaleźli. Kosiarz udzieli im odpowiedzi na ewentualne pytania zgodnie ze swoją wiedzą. Nie jest wprawdzie ekspertem w dziedzinie historii Zaświatów,

GEOGRAFIA ZAŚWIATÓW

Zaświaty można podzielić z grubsza na trzy obszary. Najbliżej Całunu znajdują się tzw. Krainy Cieni, stanowiące wypaczone odbicie świata żywych. To tam z reguły pojawiają się nowe upiory. Idąc dalej, docieramy do Mrocznych Królestw. Każde z nich odpowiada obszarowi kulturowemu znanemu z realnego świata – mamy więc, na przykład, Mroczne Królestwo Żelaza, zwane również Stygią od swej największej nekropolii, obejmujące tzw. świat zachodni; Mroczne Królestwo Jadeitu, z grubsza odpowiadające Chinom; czy Mroczne Królestwo Kości Słoniowej, obejmujące duchy Afryki. Istnieje jeszcze wiele innych, ale brak tu miejsca na ich dokładniejsze opisanie. Ostatnim terytorium Zaświatów są Odległe Brzegi, będące zlepkiem różnych najdziwniejszych krain, gdzie można trafić do wszelkich możliwych piekieł, jakie kiedykolwiek wymyśliła ludzka wyobraźnia. Pomiędzy wszystkimi obszarami Zaświatów, pod wszystkimi ich ładami, rozciąga się Burza. Jest ona żywiołem, w którym szaleją Widma (patrz ramka dalej) oraz najprzeróżniejsze stwory z legend i baśni. Aby poruszać się po Burzy, trzeba znać odpowiednie Ścieżki. Większość z nich potrafią wskazać jedynie Przewoźnicy (patrz ramka dalej).

HIERARCHIA

Hierarchia to największa organizacja Zaświatów, której podstawy stworzył Charon (patrz ramka „Przewoźnicy”). Po jego tajemniczym zniknięciu w walce z mrocznym stworem z Burzy, Goroołem, ster rządów objęli Mroczni Pano wie, z których każdy kieruje jednym z ośmiu Legionów. To właśnie Legiony składają się na militarną potęgę organizacji i według Hierarchii każdy upiór należy do jednego z nich (do którego zostanie wcielony, zależy od sposobu, w jaki poniósł śmierć). Renegaci i Heretycy mają na ten temat nieco odmienne zdanie, ale o tym przeczytasz w opowiadających o nich ramkach. Podstawowym stopniem wojskowym jest legionista, wyżej zaś stoi dowodzący oddziałem centurion. Najwyższym stopniem wojskowym danego Legionu w każdej Nekropolii jest anacreon i każda z nich rządzi rada anacreonów.

ale potrafi udzielić informacji w zakresie odpowiadającym mniej więcej treści ramek towarzyszących tej przygodzie. Być może bohaterowie zechcą też wymienić się doświadczeniami z momentu śmierci i z ich opowieści wyłoni się obraz nieznanego ze strzykawką – jeśli nie będą skorzy do wymiany doświadczeń, pomoże im w tym Nathan swoimi pytaniami.

W trakcie rozmowy Nathan nagle przygląda się bohaterom i niespodziewanie kręci głową, szepcząc jedynie „To niemożliwe!”. Jego wypelnione czernią oczy powiększają się i zdają zajmować niemal pół twarzy.

Wspomniałem już wcześniej, że bohaterowie nie są martwi. To właśnie odkrył w tej chwili Nathan. Posiadają normalne ciała, a nie właściwy upiorom Korpus z ektoplazmy. Okrutne deformacje twarzy (wszyscy bowiem wyglądają, jakby byli okropnie zmasakrowani – to właśnie miał na myśli Nathan, kiedy wspominał o szpetocie Chrise) nie są odbiciem wyobrażeń, jakie mieli o sobie przed śmiercią. Otóż kiedy upiór spogląda przez Całun, twarze śmiertelnych wyglądają dla niego jakby były koszmarnie zniekształcone rozkładem. Tak właśnie działa na percepcję bariera między życiem a śmiercią. Dopiero teraz ślepiec odkrył, że bohaterowie są ludźmi, rzuconymi w sam środek świata zaludnianego przez upiory z najgorszych koszmarów.

Nikt, włączając w to Nathana, nigdy nie słyszał o takim przypadku. Coś musiało się stać, zakłócona została równowaga

RENEGACI

Renegaci nie godzą się z ustanowionym przez Hierarchię porządkiem i z Kuźnią Dusz. Nie mają jednolitej usystematyzowanej ideologii; starają się być po prostu wolni i niezależni od niczyjej władzy. Jak mówi się w Zaświatach: „Jedyną, co w nich stałe, to zmiana”.



HERETYCY

Heretycy również nienawidzą Hierarchii, łączą się jednak w silnie związane grupy o charakterze parareligijnym. Każdy taki kult tworzy swój system wartości i swoje przykazania, podług których stara się postępować. Podobne zgrupowania mogą mieć najróżniejszy charakter – znaleźć można wśród nich zarówno neopogańskie zgromadzenie Dzieci Zieleni, jak i oddających cześć ślepemu losowi i Fortunie Jeźdźców Koła.

między życiem a śmiercią. Szczelina w Całunie? Jakaś mroczna magia? Co sprawiło, że żywi – chodzący zawsze obok upiórów i nie mogący ich widzieć – znaleźli się nagle w Zaświatach z właściwymi umarłym błonami na twarzach?

Nathan twierdzi, że być może jest ktoś, kto mógłby znaleźć odpowiedź na to pytanie...

SEKRETY ALCHEMIKÓW

Wieża wznosiła się wysoko ponad zasnuwającą wodę opary. Wokół panowała przerażająca, martwa cisza, przerywana jedynie miarowymi uderzeniami o wodę długiego pagaja. Przewoźnik, posępna postać o twarzy ginącej w cieniu czarnego, postrzępionego kaptura, był milczący. Odzywał się jedynie w tych rzadkich momentach, kiedy należało ostrzec pasażerów przed Widmami bądź innymi niebezpieczeństwami, kryjącymi się w odmętach Burzy. Miał jednak w sobie coś hipnotyzującego. Chris nie mógł odebrać wzroku od jego lekko zgarbionych pleców.

Wkrótce przybyli do brzegu niewielkiej wysepki, na której wznosiła się wieża. Ledwie zdążyli wysiąść z płaskodennej łodzi, gdy Przewoźnik zniknął w otaczającej ich mgle. Gdzieś spośród spowijającej horyzont bieli dały się słyszeć regularne uderzenia wiosła.

– On już na nas czeka – powiedział Nathan.

Zwrócili na niego zaciekawione spojrzenia.

– Nie pytajcie mnie, skąd to wiem, ale jestem pewien, że spodziewa się naszego przybycia.

Wieża, przypominająca zatkniętą w ziemię kość, nie miała drzwi. U jej podstawy ział jedynie czarny otwór, pełniący rolę wejścia. Gdy przekroczyli kamienny próg, ich oczom ukazały się biegnące wzdłuż ścian schody. Były spiralnie skręcone w prawo, a ich szczyt ginał w mroku. Przytwierdzone do ścian co kilkanaście metrów pochodnie błyskały słabym, niebieskawym płomieniem. Kiedy mijali pierwszą z nich, Chris mógłby przysiąc, że usłyszał ciche zawodzenie, dobiegające z trzaskających ogników.

Wydawało im się, że powolna wędrówka trwa w nieskończoność. Kolejne błękitnawe plamy światła wśród ogarniającego schody mroku, kolejne stopnie, setki, tysiące, wciąż w górę i w górę...

U szczytu schodów stał On. Alchemik. Mistrz. Ten, przed którym materia nie ma żadnych tajemnic. Ten, który udzieli im odpowiedzi.

Alchemik był stary. Chris nigdy wcześniej nie widział twarzy tak pobrużdżonej zmarszczkami. Twarz starca wyglądała, jakby była wyrzeźbiona z drewna; skóra przypominała odłóżką plamami wysuszoną korę.

Uczony zmierzył ich wzrokiem. Jego zwiędłe usta rozciągnęły się w upiornym uśmiechu, odsłaniając czarną jamę ust.

– Jak dobrze ujrzeć w tym martwym świecie choć odrobinę prawdziwego życia... – westchnął.

Bohaterowie powoli zbliżają się do odpowiedzi. Upiorem, który może im jej udzielić, jest pewien sędziwy Alchemik (patrz ramka „Gildie”) o imieniu Oktawiusz. Zanim powiem Wam o nim kilka słów, zatrzymam się na chwilę przy samej fabule naszej opowieści. Otóż dokonałem powyżej pewnego skrótu myślowego, zestawiając przebudzenie bohaterów po drugiej stronie Całunu z przybyciem do siedziby starca. Nie wygląda to jednak tak prosto – w Zaświatach odpowiedzi na najważniejsze pytania szuka się bardzo długo i płaci się za nie wysoką cenę. Dlatego też odszukanie mędrca, o którym bohaterom powiedział Nathan (o tym, skąd ów wie o jego istnieniu, powiem trochę później), nie jest łatwe. Zwłaszcza dla śmiertelników próbujących poruszać się w kompletnie im nieznanym, martwym świecie. Oczywiście, uzyskają pomoc od swego opiekuna, tym niemniej poszukiwania Alchemika są zajęciem niebezpiecznym. Jak powiedziane już zostało w ramce „Gildie”, te organizacje, skupiające upiory biegłe w określonych Arcanoi, zostały zakazane. Bohaterom nie będzie łatwo uzyskać informacji o miejscu pobytu starca – będą musieli w tym celu wykorzystać wszystkie kontakty Nathana. Zaserwuj im wycieczkę po jednej lub kilku Nekropoliach Stygii (patrz ramka „Geografia Zaświatów”). Niech poznają znaczenie pojęć, o których wcześniej była mowa – zetknij ich z jakimś odłamem Renegatów, niech trafią do siedziby kultu Heretyków (w podręcznikach do **W:tO** znajdziesz kilka pomysłów na takie organizacje, ale równie dobrze możesz puścić wodze fantazji lub przenieść w Zaświaty jakąś sektę religijną z naszego świata; gdyby jednak zawiodła Cię wyobraźnia lub nie masz dostępu do podręczników **W:tO** – przykładowy opis podobnej sekty zamieszczam w „Dodatku”). Podczas swoich poszukiwań zetkną się też niejednokrotnie z reprezentantami Hierarchii – być może będą zmuszeni do kupna informacji u jakiegoś centuriona (patrz ramka „Hierarchia”)? Krótki, przykładowy opis jednego z nich zamieszczam w „Dodatku”.

Jak więc widać, zbieranie informacji powinno zająć naszym bohaterom trochę czasu. Kto wie, być może poszukiwania

GILDIE

Gildie były niegdyś potężnymi organizacjami, jednak po brutalnej wojnie zostały przez Charona wygnane ze Stygii. Tak wygląda to przynajmniej w teorii, bowiem członkowie każdej Gildii są niezrównanymi mistrzami w jednym z Arcanoi, którym to mianem określa się ponadnaturalne moce upiórów. Wciąż więc istnieje zapotrzebowanie na ich usługi. Nie ma tu miejsca na dokładne omówienie każdej Gildii, powiem więc tylko, że istnieje ich 13 plus 3 tzw. Mniejsze Gildie (wśród nich Alchemicy, posługujący się mocą zwaną *Flux*, zapewniającą kontrolę nad materią – to oni są właśnie najważniejsi dla naszej opowieści).



PRZEWOŹNICY

Pierwszym Przewoźnikiem był Charon, założyciel i prawodawca Stygii. Te nie do końca zrozumiałe istoty zajmują się pokazywaniem drogi błędzającym w Burzy wędrowcom, lecz nikt nie potrafi do końca zrozumieć ich motywacji. Wiadomo tylko, że istnieją i są bardzo potężni. Do tego stopnia, że nawet Hierarchia pozwala im chodzić własnymi drogami.

rozwiną się w kilka pomniejszych przygód? W końcu jednak postacie natrafią na ślad Alchemika – być może jeden z centurionów korzystał kiedyś z usług Gildii Alchemików za plecami swoich przełożonych i zna lokalną zakonspirowaną siedzibę Mistrzów Materii? A może któryś z członków heretyckiego kultu jest Alchemikiem i ukrył się, aby uniknąć Kuźni Duszy? To już zależy od Ciebie. Kiedy jednak bohaterowie dowiedzą się o siedzibie starca od kogoś z jego Gildii, pozostanie sprawa pozyskania Przewoźnika (patrz ramka). Siedziba Oktawiusza leży bowiem na styku Stygii i Odległych Brzegów (patrz ramka „Geografia Zaświatów”) i dotarcie do niej nie jest proste; dopiero pomoc jednego z mrocznych spadkobierców Charona daje pewną niewielką gwarancję powodzenia. Po drodze czekają przecież Widma (patrz ramka) i inne stwory z najgorszych koszmarów, jakie kiedykolwiek wysniono.

Kiedy bohaterowie pokonają wszystkie trudności i uda im się dotrzeć do Alchemika, rzuci on wreszcie nieco światła na tajemniczy stan zawieszenia, w którym się znaleźli, odkrywając jednocześnie przerażającą prawdę o schizmie w Gidlii Alchemików i okrutnych planach jednego z adeptów sztuki Materii. Przejdźmy zatem do konkretów. Oto, co się naprawdę stało.

Wiele lat temu, kiedy Gildie zostały wygnane ze Stygii przez Charona (patrz ramka „Przewoźnicy”), Alchemicy musieli się ukrywać i świadczyć swoje usługi potajemnie. Nie byli już taką organizacją jak niegdyś. Teraz chowali się w niewielkich grupkach lub pojedynczo, starając się unikać centurionów i żołnierzy Hierarchii. Znalazł się jednak pewien ambitny Alchemik, który postanowił odbudować dawną potęgę mędrców biegłych w manipulowaniu materią. Jego plany były jednak dalekosiężne – chciał dużo więcej, niż tylko odzyskania dawnej pozycji Gildii. Pragnął zemsty i absolutnej władzy nad

WIDMA

Widma to przerażające stwory służące Zapomnieniu (patrz ramka dalej). Niektóre z nich niegdyś były upiorami, które poddały się podszeptom swoich Cieni (patrz ramka dalej), inne zaś były ludźmi zmarłymi w wyjątkowo brutalnych i przerażających okolicznościach. Krążą teraz po Burzy, starając się wciągnąć w jej odmęty nieostrożnych wędrowców i oddać ich na pastwę Zapomnienia.

wszystkimi rodzajami materii. Przez dawnych konfratrów został wyśmiany. Obawiano się, że jakiegokolwiek próby oporu ściągną tylko gniew i niechęć na i tak już osłabioną organizację. A jednak Hubertyn, bo tak brzmiało imię buntownika, nie pogodził się z takim stanem rzeczy. Zebrał wokół siebie grupkę niezadowolonych i na wiele dziesiątek lat zniknął...

Prawdę o jego zniknięciu znali jedynie nieliczni, wśród nich Oktawiusz, jeden z najpotężniejszych Alchemików, prowadzący niegdyś rekrutację do organizacji. Znał dobrze Hubertyna – był niegdyś jego nauczycielem i opiekunem. Do niego właśnie przyszedł buntownik z prośbą o poparcie. Stary mistrz nie zgodził się. Projekt jego dawnego ucznia był szalony, złowrogi, niedorzeczny... Hubertyn nie dał się przekonać i zagroził, że jeśli stary zdradzi jego plany i miejsce wyznaczone na ich realizację, rychło podaży w odmęty Zapomnienia (patrz ramka). Oktawiusz zapomniał na wiele lat o całym zdarzeniu. Przynajmniej udawał przed sobą, że o nim nie pamięta. Przychodziło mu to tym łatwiej, że nikt nie słyszał o żadnych niepokojących wydarzeniach, mogących świadczyć o tym, że knąbmy Alchemik wciela swoje zamiary w życie. Aż do teraz, gdy nasi bohaterowie pojawili się w wieży starego upiora.

ZAPOMNIENIE

Zapomnienie jest tym, co czeka upiory, które się poddały. To destrukcja – bezmyślna, cierpliwa i nieuchronna. Nikt do końca nie rozumie tej potęgi; wiadomo jedynie, że jest na stałe wpisana w cykl życia i śmierci.

Cóż więc takiego zamierzył sobie Hubertyn, że napełniło zgrozą doświadczanego mistrza materii? Coś tak przerażającego i sprzecznego z odwiecznym porządkiem Zaświatów mogło się zrodzić jedynie w umyśle opętanym gniewem i chorobliwą ambicją. Oktawiusz podejrzewał, że niemały udział musiał mieć w tym Cień (patrz ramka) jego ucznia. Otóż postanowił on znieść barierę między życiem a śmiercią, zedrzyć Całun z trupiej twarzy Zaświatów, pogrążając świat w chaosie. Pragnął osiągnąć to, aplikując opracowany przez siebie specyfik jak największej liczbie śmiertelników. Masowe przekraczanie granicy między życiem a śmiercią przez tysiące ludzi zawieszonych między obydwojoma stanami miało w efekcie osłabić Całun, by wreszcie doprowadzić do jego całkowitego zniszczenia. W chaosie, który by wtedy powstał, Hubertyn zamierzał sięgnąć po władzę. Tylko on posiadałby antidotum na ów diabelski środek, tylko on potrafiłby przywrócić dawny porządek. Byłby panem życia i śmierci milionów istnień. Oktawiusz uznał swego podopiecznego za kompletnego szaleńca. Wątpił, by kiedykolwiek, nawet po setkach lat eksperymentów nad materią, udało się stworzyć eliksir umożliwiający podobne manipulacje. A jednak nasi bohaterowie są najlepszym dowodem, że buntownik rozpoczął testy ze swoim środkiem...

Oktawiusz zgodzi się pomóc bohaterom w uzyskaniu antidotum i zniweczeniu planów Hubertyna, czuje się bowiem winny zaniedbania i zlekceważenia pogroźek swego ucznia. Wie wprawdzie, gdzie tamten chciał wiele lat temu ulokować swoją mroczną fabrykę-laboratorium, droga do tego miejsca nie jest



Cień

Mroczny aspekt osobowości każdego z nas, który po śmierci zostaje obdarzony świadomością, zyskując tym samym możliwość wpływania na poczynania upiora. Cień robi wszystko, aby zmusić go do poddania się Zapomnieniu.

Jednak łatwa. Leży ono bowiem na Odległych Brzegach. Korporacja „Łazarz”, tak bowiem nazywał swój projekt Hubertyn, miała być wedle planu, jaki pokazywał staremu mistrzowi buntownik, olbrzymią fabryką stylizowaną na dziewiętnastowieczne huty czy kombinaty chemiczne. Zbudowana pomiędzy krainami, stanowiącymi piekła rodem z różnych religii i mitów, miała być jednocześnie ośrodkiem badawczym, gdzie szalony Alchemik przetapiałby setki pochwyconych przez swych wyznawców dusz w celu otrzymania kilku kropel diabelskiego specyfiku.

Jeśli bohaterom uda się przeżyć podróż do Odległych Brzegów (utrudnij im ją tak bardzo, na ile tylko przyjdzie Ci ochota) i uda im się odszukać miejsce wskazywane przez Oktawiusza, przyjdzie pora stanąć...

W BRAM KORPORACJI „ŁAZARZ”

Ponad wysokim, przerdzewiałym ogrodzeniem wznosiły się czarne, plujące dymem kominy. U ich stóp, z odpływu ściekowego, sączyła się jakaś gęsta, zielona ciecz. Nad wrotami prowadzącymi do fabryki widniał pokryty brudem napis „Korporacja „Łazarz”, pod spodem zaś dopisano „Teren prywatny”, co w tym zapomnianym przez wszystkich, przeklętym miejscu nabrało wymiaru posępnej ironii.

Oktawiusz uniósł słabą, starczą dłoń i spróbował popchnąć wierzeje. Rozległ się przejmujący jęk. Nie było jasne, czy dobył się z pordzewiałych zawiasów, czy też z dusz przetopionych, aby odlać te wrota.

Weszli na teren kombinatu. Z oddali dobiegały posykiwania i szczęknięcia, przypominające odgłosy huty. Większość masywnych okien budynku, który wyglądał jak hala produkcyjna, była uchylona i wydobywały się przez nie szarawe opary. Co jakiś czas dało się słyszeć pokrzykiwania, tłumione przez odgłosy pracy złośliwych maszyn.

W oddali, przy wejściu do baraku, będącego zapewne laboratorium, dostrzegli dwa czarne kształty. Zaczęły gwałtownie pędzić w ich stronę i po chwili mogli już dostrzec, że była to para pokracznych potworów, wiedzona na grubych smyczach przez postacie z laboratoryjnymi maskami na twarzach.

– Nielatwo będzie dostać się do środka... – zauważył Nathan, zerkając z ironicznym grymasem na Oktawiusza.

A więc dotarliśmy do miejsca, gdzie cała historia znajdzie swoje rozstrzygnięcie, do piekła na ziemi znanego pod nazwą Korporacja „Łazarz”. Ten industrialny koszmar, powstały w zakamarkach szalonej jaźni Hubertyna, kryje w sobie lek na cierpienia bohaterów.

Musisz więc zadbać, aby bohaterom nie przyszło łatwo jego znalezienie. Czeka ich nie tylko przeprawa z fanatycznymi

wyznawcami buntowniczego Alchemika, ale też z nim samym. Tu pomoże im wydatnie Oktawiusz, postaraj się jednak, aby długo nie zapomnieli tego starcia. Flux, Arcanoi Gildii Alchemików, daje Ci bardzo dużo możliwości, umożliwia wszak manipulowanie materią. Nie zapominaj też, że znajdujemy się w Odległych Brzegach – miejscu, gdzie fizyka i zdrowy rozsądek po prostu nie istnieją. Nie krępuj się więc – puść wodze fantazji i zafunduj bohaterom trochę fajerwerków.

Nie zapominaj także o scenerii, w której rozgrywać się będzie starcie. Mam nadzieję, że krótka, opisana scenka dała Ci pewne wyobrażenie o siedzibie Korporacji „Łazarz”, wzbogaci ją jednak o wszelkie szczegóły, jakie tylko przyjdą Ci do głowy. Gracze powinni zapamiętać nie tylko sam pojedynek, ale i fabrykę. Przypomnij sobie zakłady chemiczne z pierwszej części „Batmana” w reżyserii Tima Burtona; obejrzyj kilka naturalistycznych obrazów, przedstawiających pracę w fabryce lub hucie. Spowijające wszystko kłęby pary, niewielkie kładki przewieszane ponad kadziami z wrzącym metalem, delikatny blask hutniczych pieców z jego grą półcieni... tak to ma wyglądać – stara, zatęchła fabryka z końca XIX wieku, wypełniona jękami przetwarzanych dusz.

Jeśli bohaterom i ich sprzymierzeńcom uda się pokonać Hubertyna, czekają ich poszukiwania antidotum (chyba że wyciągną od niego miejsce jego ukrycia). Jeśli jesteś naprawdę wrednym Narratorem, może się okazać, że Alchemik nie ukończył jeszcze nad nim prac. Jeżeli wcześniej bohaterowie zgładzili go w pojedynku, już na zawsze pozostaną w osobliwym stanie zawieszenia pomiędzy życiem a śmiercią. Jeśli jednak uda im się dotrzeć do antidotum i zaaplikować je sobie...

Chris poczuł ogień, wypełniający każdy zakamarek jego ciała. Z trudem otworzył oczy. Wydawało mu się, że znajduje się w tej samej hali, w siedzibie Korporacji „Łazarz”. Nagle usłyszał schrypnięty głos.

– Bracie, dobrze ci radzę, wstawaj i ruszaj do roboty, dopóki brygadziści nie patrzy.

Przetarł oczy i ujrzał osmaloną twarz pochylającego się nad nim brodatego mężczyzny, ubranego jedynie w podarte, okopcone spodnie.

Chłopak podniósł się z trudem i zachwiał. Udało mu się chwycić żelaznej barierki. Spojrzał w dół. Poniżej, w ogromnej hali, krzatali się spoceni mężczyźni, doglądając monstrualnych hutniczych pieców i kotłów. Gdzieś po przeciwnej stronie, na szerokiej platformie zawieszanej wysoko pod sklepieniem, stał jakiś mężczyzna w staromodnym garniturze i meloniku, którym wachlował twarz, skąpaną w blasku rozżarzonego metalu.

Rozległ się świrdujący uszy dźwięk gwizdka i stojący kilkadziesiąt metrów dalej brygadziści ryknęli.

– Koniec pracy na dzisiaj!





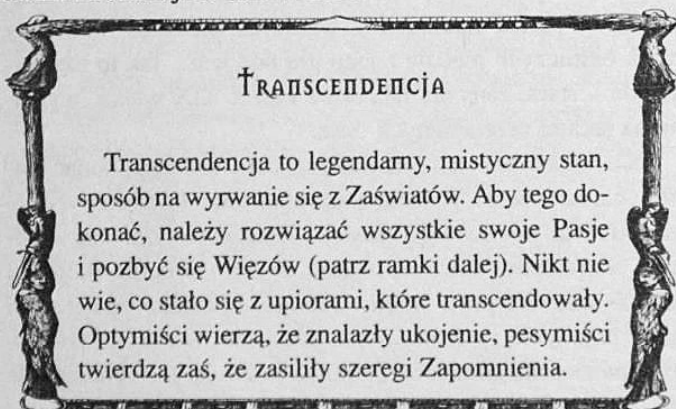
Dotarliśmy tym samym do końca opowieści. Zastanawiasz się pewnie, co się wydarzyło. No cóż, bohaterowie wylądowali w hucie w wiktoriańskiej Anglii. Są żywi, ale znaleźli się w rzeczywistości o sto lat wcześniejszej niż ta, którą znali. Nie łatwo będzie im teraz powrócić do swojego czasu. Obawiam się, że jest to w ogóle niemożliwe. Przecież ostrzegałem, że zdrowy rozsądek nie istnieje w Odległych Brzegach...

DODATEK

BRACŹWO SREBRNEGO KOŁA

(OPIS PRZYKŁADOWEJ SEKTY HERETYKÓW)

Do Bractwa należy bardzo wiele upiorów, które niegdyś znajdowały się w szeregach Gildii Alchemików, stąd też dość prawdopodobne jest, że jakiś członek tej organizacji będzie posiadał informacje o Oktawiuszu.



Ideologia wyznawana przez Bractwo zakłada przede wszystkim uwielbienie dla materii we wszystkich jej różnorodnych postaciach. Należące do organizacji upiory w każdym atomie starają się znaleźć choć cząstkę prawdy o wszechświecie i o losie, który je spotkał. Bracia wierzą, że jeśli wejrzeć wystarczająco głęboko w plazmę, z której zbudowany jest Korpus każdego upiory, można ujrzyć prawdę o tym, co czeka upiory po dostąpieniu Transcendencji (patrz ramka) oraz o tym, co dzieje się z duszą w odmetach Zapomnienia.

Bractwo potrzebuje do swych badań bardzo wielu Korpusów, w tym celu prowadzi w miarę regularne polowania na świeżo zmarłe upiory. Organizacja nie jest liczna, więc myśliwi nie wchodzi zbyt często w parady Hierarchii. Starają się zresztą polować w dużej odległości od kontrolowanych przez Hierarchię Nekropolii.

Rozumie się samo przez się, że Bractwo, podobnie jak większość Heretyków, szczerze nienawidzi Hierarchii. Upiory, będące

niegdyś Alchemikami, wciąż pamiętają wygnanie przez Charoną. W dodatku Bracia utrzymują, że w Kuźni Duszy (patrz ramka) marnotrawi się wiele cennego materiału badawczego.

NIGEL

(OPIS PRZYKŁADOWEGO CENTURIONA)

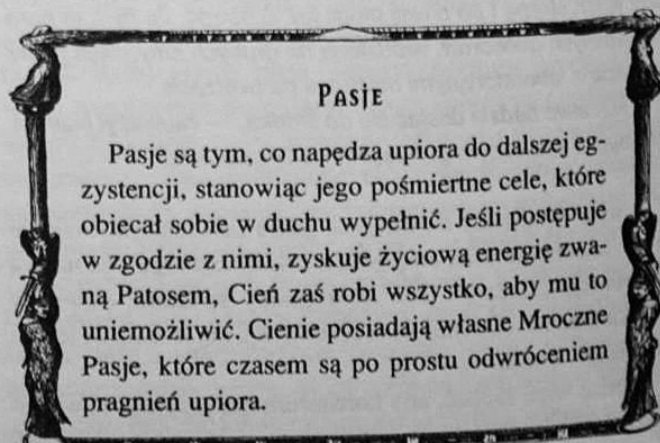
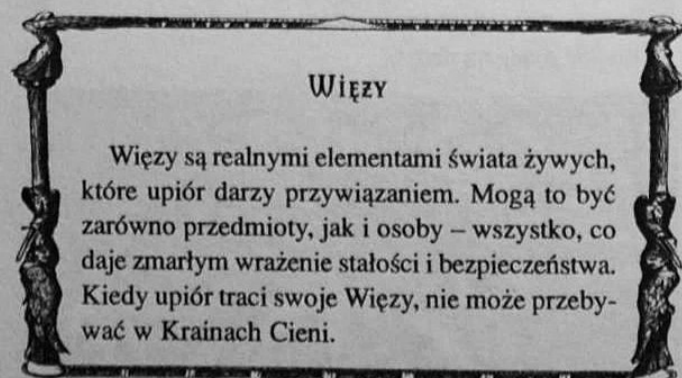
Nigel nie miał w życiu zbytniego szczęścia. Jego rodzice zginęli w wypadku, młodym chłopcem opiekowała się więc przez kilka lat babcia. Po jakimś czasie jednak dołączyła do swej córki i zięcia, a czternastoletni wówczas młodzieniec został na świecie sam.

Następne kilka lat spędził w sierocińcu, kończąc szkołę prowadzoną przez siostry zakonne. Nigdy nie był specjalnie zdolny, ale jakoś udało mu się dociągnąć do ostatniej klasy i zdać egzaminy końcowe. Z braku lepszych perspektyw Nigel zaciągnął się do wojska.

Był sumiennym, dobrze wykonującym rozkazy żołnierzem. Nie awansował zbyt szybko, bo brakowało mu zdolności przywódczych, ikry, a przede wszystkim inteligencji, wreszcie jednak dochrapał się sierżanta i to mu wystarczyło, zaspokajając całkowicie jego życiowe ambicje.

Nigel przepracowałby zapewne w wojsku aż do emerytury, gdyby nie głupi wypadek przy ćwiczeniach na poligonie, po którym sierżant znalazł się po drugiej stronie Całunu. Od razu wpadł w tryby Hierarchii, całkowicie zaakceptował jej nakazy i wkrótce ze zwykłego Legionisty został centurionem – tak jak za życia gorliwie wykonującym rozkazy.

Żołnierz do dziś nie rozumie, dlaczego został zatrzymany w połowie drogi ku śmierci. Nie wie, jakie są jego Pasje (patrz ramka), bowiem nie pozostawił w świecie żywych żadnych niedokończonych spraw. Tak mu się tylko wydaje... Traf bowiem chciał, że Nigel na szkoleniu w Niemczech poznał pewną dziewczynę. Ot, krótka przygoda, o której po powrocie do macierzystej jednostki niemal zapomniał. A przynajmniej starał się zapomnieć, aby nic nie przeszkadzało mu w pracy. Dziewczyna urodziła Nigelowi syna i wyszła za mąż za innego mężczyznę. Pamiętała jednak o ojcu swojego dziecka. Kiedy żołnierz znalazł się po drugiej stronie Całunu, dały o sobie znać jego głęboko skrywane tęsknoty za normalną rodziną – taką, jaką utracił. Jego dawna miłość i syn, którego nigdy nie poznał, stały się jego Więzami (patrz ramka), a ukryte pragnienie założenia rodziny – jedyną i najsilniejszą Pasją.





Paweł Cybula

WOJOWNICY ASÓW

Celem tego krótkiego tekstu jest przedstawienie dwóch aspektów związanych z kulturą i wiarą wilkołaków Pomiotu Fenrisa, zamieszkujących tereny Europy Północnej w okresie wczesnego średniowiecza. Część pierwsza to opis mitu Wielkiego Wilka, wyjaśniającego pochodzenie Pomiotu, podczas gdy część druga ukazuje stosunek garou do skandynawskich wampirów.

I. OPOWIEŚĆ O WILKU

Wojownicy Asów, wilki północy, bracia krwi! Milczcie a słuchajcie! Jest to bowiem opowieść o spętaniu naszego potężnego Ojca, a zarazem o jego wyzwoleniu.

Wielki wilk Fenris był synem Lokiego, mistrza podstępów, i Angrbody, olbrzymki z Żelaznego Lasu. Wychowywany w Asgardzie, już jako szczenię wzbudzał trwogę wśród boskich Asów. Nawet sam Odyn bał się stąpać po tych samych ścieżkach, po których wędrował nasz przodek. Jedynie Tyr, bóg sprawiedliwości i wojny, nie lękał się podawać mu pożywienia. W miarę jak Fenris rósł, a wraz z nim rosła jego potęga i dzikość, bogów ogarniało coraz większe przerażenie. Nie mogli zabić bestii, ponieważ wiązała ich starożytna przysięga złożona Lokiemu, zabraniająca uśmiercania któregośkolwiek z jego potomstwa. Postanowili więc użyć podstępów. Wykuli magiczny łańcuch, Laeding, i zaczęli się chęłpić, mówiąc, że żadna istota we wszystkich Dziewięciu Światach nie jest w stanie go rozerwać.

Ufny w swą siłę Fenris założył się z bogami o to, iż jest w stanie porwać więzy. I rzeczywiście, wystarczyła tylko chwila, aby nałożony na Wilka Laeding rozpadł się na tysiące błyszczących kawałków. Szydząc z bogów, Fenris powiedział, iż jest w stanie wyzwolić się z każdego stworzonego przez nich więzów. Bogowie stworzyli wtedy kolejny łańcuch, Dröm, lecz i ten okazał się za słaby, aby spętać Wilka. Jego szczątki dołączyły do rozspanych na niebie kawałków Laedinga, tworząc niezliczone ilości gwiazd.

Smutni byli bogowie, stojąc w obliczu drwiącego z nich przeciwnika. Wtedy to postanowili zwrócić się o pomoc do karłów. Ci stworzyli bardzo cienki i giętki łańcuch z dźwięku kociego kroku, z brody kobiecej, korzenia skały, ścięgna niedźwiedzia, tchu rybiego i ptasiego wymiotu. Łańcuch ten zwał się Gleipnir. Bogowie zabrali go, a następnie udali się na wyspę Lyngö na jeziorze Amsvartnir. Tu doszło do ostatecznej próby.

Fenris obawiał się podstępów, ponieważ pęta wyglądały na znacznie słabsze niż Laeding czy Dröm. Dlatego też postawił warunek. Pozwoli się spętać, jeżeli jeden z bogów zgodzi się włożyć rękę do jego paszczy, a następnie będzie ją tam trzymać podczas próby. Zgroza ogarnęła Asów, jeden tylko Tyr śmiało umieścił dłoń pomiędzy

zębami Wilka. Wtedy bogowie spętali Fenrisa. Na próżno Wilk wyteżał wszystkie siły – im bardziej się szarpał, tym mocniej zaciskał się na nim Gleipnir. Zrozumiał on wtedy podstęp bogów i w szale odgryzł rękę Tyra.

Asowie wrzucili Fenrisa w głęboką jamę, a jego szczękę przybili do ziemi ogromnym mieczem. Z piany wypływającej z paszczy Wilka powstała rzeka Won. Z tej rzeki piła wataha naszych praojców, otrzymując w ten sposób dar Fenrisa i dając początek naszemu plemieniu. Bogowie opuścili wyspę, szczęśliwi, iż udało im się ujarzmić bestię.

Został tylko krwawiący Tyr, wciąż wpatrujący się w czerwone ślepie oszukanego Fenrisa. Widział w nich całą rozpacz i dzikość spętanego Wilka. Wtedy Tyr poczuł żal i zrozumienie dla istoty, której jedyną winą było wzbudzanie wśród bogów strachu. Również Wilk spojrzał w oczy boga i ujrzał w nich żal, zrozumienie i prawość. Kiedy Tyr opuszczał wyspę, w duszy zabierał część Wilka, podobnie jak pozostawiał część siebie w duszy Fenrisa.

Tyr udał się do Asgardu, gdzie opatrzono mu ranę. Następnie odwiedził spizarnie Odyna i wypił odrobinę Krwi Kwasira. Wtedy był gotów, by wrócić na wyspę. Wszak Wilk wciąż tam na niego czekał. Przez dziewięć dni śpiewał Tyr Fenrisowi o prawości, męstwie i poświęceniu. O narodzinach bogów, stworzeniu świata i jego końcu. O roli, jaką każdy ma do odegrania w dzień Ragnaröku.

Mimo bólu, jaki sprawiały mu zaciśnięte pęta i przebijający szczękę miecz, Wilk uspokoił się i wsłuchał w opowieść. W jego sercu zaszła przemiana. Słuchając Tyra, zrozumiał znaczenie i wartość tego wszystkiego, o czym śpiewał bóg. Dziewiętej nocy Tyr zakończył opowieść i wyciągnął miecz ze szczęki Fenrisa. Wtedy Wilk złożył przysięgę, że gdy nadejdzie Zmierzch Bogów, będzie walczył ramieniem z ramieniem z Tyrem po stronie Asów. Tak więc, gdy zapadnie Wielka Noc, Tyr uwolni Fenrisa z nałożonych przez bogów więzów. Wtedy to będą walczyli po jednej stronie, niczym bracia, a my będziemy walczyli obok nich, u boku naszego Ojca.

Taka opowieść krąży w lasach dalekiej północy, głoszona ustami skaldów Pomiotu Fenrisa. Podobnie jak stworzenie człowieka, tak i stworzenie wilkołaków jest tylko drobnym epizodem na tle kosmicznych zmagani bogów i olbrzymów. Nie zmniejsza to wcale dumy garou z posiadania tak potężnego przodka, wzbudzającego przerażenie nawet wśród bogów. Mit ten tłumaczy również, dlaczego najbardziej czczonym przez Pomiot Asem jest Tyr, którego kult jest znacznie bardziej rozpowszechniony niż kult Odyna czy nawet Thora.

Kilka uwag natury technicznej: Odyn to władca wszystkich Asów – bogów w mitologii skandynawskiej. Loki to imię olbrzymy, który zamieszkał w Asgardzie i z którym



Odyn zawarł braterstwo krwi w zamian za przysługę, jaką ten wyświadczył Asom. Jest mistrzem sprytu i oszustwa, równie często pomaga bogom, jak też im szkodzi. Loki został ostatecznie ukarany i wygnany z Asgardu po tym, jak doprowadził do śmierci Baldura, syna Odyna i bogini Frigg. Dziewięć Światów to dziewięć różnych rzeczywistości otaczających Yggdrasill, życiodajny jesion będący Drzewem Świata. Z tych dziewięciu Asgard jest krainą bogów, a Midgard – ludzi. Krew Kwasira to tzw. Miód Poezji, napój dający natchnienie skaldom (skandynawscy bardowie). Został stworzony z krwi Kwasira, półboga i pierwszego skalda zamordowanego przez karły.

II. POMIOT A AFTERGANGERS

Paradoksalnie, wierzące w religię skandynawską wilkołaki Pomiotu czują szacunek dla *aftergangers* (inne określenie wampirów), przynajmniej tych wyznających starą wiarę. Wampiry uważają, że to, co w oczach ich europejskich braci jest przekleństwem, dla nich jest darem Odyna, nagrodą za męstwo i siłę. Sam Odyn był tym, który przemienił pierwszego wampira, wojownika o imieniu Canarl. *Aftergangers*

są wybrańcami Odyna, jego *einherjarami* wyznaczonymi do walki w Ostatniej Bitwie.

Tymczasem wilkołaki dalekie są od negocjowania tego, iż wielu *einherjarów* było za życia i być może nadal jest, męznymi wojownikami. Wierzą nawet w to, że stworzenie pierwszego wampira mogło wyglądać tak, jak one to opisują. Jednak według wilkołaków, Canarl przemienił Loka pod postacią Odyna. Loki chciał osłabić szanse bogów podczas Ragnaröku. W tym celu doprowadził do tego, że wikingowie, którzy powinni umrzeć i udać się do Walhali (domu Odyna), aby tam wzmocnić szeregi armii bohaterów walczących po stronie bogów, zostają przemienieni w Wiecznie Żywych, na zawsze uwięzionych w tym świecie. Przez to są oni pozbawieni możliwości uczestniczenia w Ostatniej Bitwie. Co najgorsze, sami nie zdają sobie sprawy z tego przekleństwa. Jedyńm sposobem, aby odnaleźć drogę na dwór Odyna, jest ostateczna śmierć...

Materiałem oraz inspiracją do tego artykułu były następujące pozycje: Burzum – *Daudi Baldrs* oraz *Hlidskjalf* (szczególnie szósty utwór na płycie)

Maciszewski R. – *Mity skandynawskie*, DiG 1998

Wolves of the Sea (dodatek do *Wampira: Morcznych Wieków*)

Przemysław Szymczak

WAMPIR 2313: STARSI

Jestem w Tokio. Za oknami ciemność bezgwiezdnego nieba nad miastem, z którą bezskutecznie walczą światła, mimo swej jasności i ilości. Noce stają się coraz czarniejsze, choć nikt tego nie zauważa.

Siedzę wsłuchany w odgłosy ulicy. Przez szczelne okno, jakby z oddali, dochodzą przytłumione dźwięki. Jedyńm wyraźnym jest skrzypienie pióra na papierze.

Obserwuję i czekam.

Jeden z młodych wampirów, jeden z buntowników, niegdyś należący do klanu Nosferatu, wyruszy dziś na łowy. Niech idzie. Niewiele już brakuje, abym uzyskał nad nim kontrolę, nakłonił do spełniania moich poleceń. Będzie moim sługą, nawet o tym nie wiedząc.

Czekam. Już niedługo.

Czas śmierci minął. Nadszedł czas zemsty. Będzie słodka niczym krew i jak ona sycąca.

Byliśmy władcami, staliśmy się wygnańcami. My, którzy żyliśmy wieki, którzy byliśmy starszyzną wampirzego społeczeństwa, szlachtą i władzą. Zostaliśmy zaatakowani przez nasze potomstwo, nową inkwizycję, o tyle straszniejszą, że ścigający byli naszej krwi. Wojna, która się rozpetalała, daleka była od walki ze śmiertelnikami, słabymi i zagubionymi w swojej niewiedzy.

Agresja była nagła i niespodziewana. Gwałtowna. Wcielenie furii i szaleństwa zdrajców – głupców, niszczących własne korzenie i pławiących się w iluzyjnej

mocy. Pamiętam czasy średniowiecznej inkwizycji. I pamiętam, co się wtedy działo. To powróciło.

W obecnych czasach „myślące maszyny” są tak samo niezbędne ludzkości, jak nam szkarłat krwi. Każda dziedzina życia jest przez nie zdominowana. Dzięki tym przeklętym twórcom ludzi o słabym umyśle, zdrajcy zdobyli wiele informacji, które rozprzestrzeniły się wśród nich szybciej niż ktokolwiek mógłby przypuszczać. Mając w swych rękach sieć komputerową, mogli zrobić wszystko. Odebrać nam bogactwo i wpływy, unieważnić konta w bankach lub, co gorsza, rzucić na nie podejrzenia. Zwrócić na nas uwagę władz i wrogich nam organizacji. Zmusić wreszcie do ucieczki ze schronień poprzez manipulację informacjami i odkrywanie naszych tajemnic. Jak straszną bronią potrafią być słowa i informacje!

Młode wampiry nie potrafiłyby dokonać tego same. Nie złamałyby naszej potęgi. Prawdopodobnie pomogli im ludzcy magowie. Są niebezpieczni, zupełnie inni od tych, którzy istnieli dawniej. Zdominowani przez jedną z frakcji działającą w oparciu o technologię – Wirtualnych Adeptów. Podejrzewamy, że właśnie magowie byli przyczyną tej wojny. Zdrajcy mogą wierzyć, że sami dokonali przewrotu. Głupcy, po tysiącokroć: głupcy! Są mądrym ostrzem, lecz ręce, które nim kierują, to ręce magów.

Obserwowaliśmy tych groźnych śmiertelników i mamy wiele poszlaków potwierdzających to podejrzenie. Lecz teraz, gdy wojna wybuchła, magowie się wycofali. Nie



znamy ich motywów, lecz uważnie śledzimy poczynania. Okazali się o wiele bardziej niebezpieczni, niż sądziliśmy. Mimo to wielu podejrzewa, iż zdrajcom pomógł ktoś inny. Kto? Czy Przedpotopowi, którzy obudzeni ze swego kamiennego snu postanowili wprowadzić nowy porządek? A może sprawcy są pośród nas? Może ten atak to jedynie następny manewr w odwiecznej wojnie – Jyhad.

Nie znam prawdy. Niezależnie od tego, jakie były przyczyny – atak nastąpił.

Niektórzy walczyli i ci właśnie zginęli. Niekiedy dołączyli do zdrajców.

Niektórzy, a i ja zaliczam się do nich, schronili się. Jak niegdyś, w średniowieczu, gdy zagrożeniem był ogień i krzyż. Wtedy przetrwalimy i wygraliśmy. Teraz też nam się uda.

Zemścimy się.

Smak porażki jest gorzki, a utracona korona wydaje się lśnić tym jaśniejszym blaskiem, im jest dalej.

Ci, którzy nazywają się teraz zwycięzcami, niszczą wszystko, co budowaliśmy przez wieki naszego istnienia. Zaprzeczają naturalnym prawom, ustanowionym przez praojca naszego, Kaina. Ustanawiają nowy porządek. Jednak jest to nic innego, jak chaos, w którego wijące się nici wpleciona została ideologia szaleńców. Widzę to. Oni nie. Jeszcze nie. Gdy się przekonają, będzie dla nich za późno.

Odrzucenie klanów. Pozbycie się dziedzictwa wieków. Rezygnacja z Maskarady i wystawienie się na niebezpieczeństwo. Wszystko to czyni ich słabymi.

My działamy tak, jak czyniliśmy to zawsze. Ostrożnie, cicho, z daleka. Znajdujemy okrzęzne drogi, tworzymy powiązania tam, gdzie wrogowie nie spodziewają się tego. Zdobywając kontrolę nad śmiertelnikami, pozwoli zbliżamy się coraz bardziej do wampirów. Potem, dzięki nim wkradamy się – niewidzialni – do samego centrum. I uderzamy, gdy jesteśmy pewni zwycięstwa.

Zdraycy nie domyślają się nawet, jak jesteśmy potężni. Nie zdają sobie sprawy z tego, że większa część ich wewnętrznych konfliktów to efekt ataków starszych. Niszczymy ich powoli. Od wewnątrz.

Głupcem jednak byłby ten, kto zwróciłby całą swoją uwagę na tę jedną bitwę. Dla nas nadal istnieją te same klany, ci sami sprzymierzeńcy, ci sami wrogowie. Odwieczny Jyhad nie zakończył się, nawet jeśli sytuacja jest tak różna od tej, którą znaleźliśmy. Pojawiły się nowe możliwości. Inne zagrożenia, inne pola bitew. Ale tak naprawdę wszystko pozostaje takim, jakie było. Wieczna wojna trwa. Pionki pojawiają się i znikają, lecz walka pozostaje.

Starsi jednoczą się przeciw wspólnemu wrogowi, przeciw zdrajcom. Nie jest to trwałe przymierze i każdy z nas o tym wie. Chwila nieuwagi, fałszywy ruch... ostateczna ciemność oczekuje. Nie ma litości. Czemu nie odsunąć w czasie zwycięstwa nad zdrajcami, jeśli można w ten sposób pozbyć się odwiecznego rywala?

Jednak przyjaciele, tak jak i wrogowie, pozostali ci sami. Nie zrzekliśmy się klanów i więzów krwi. Wszystkie stare tradycje, wraz z Maskaradą, wciąż istnieją i są szanowane przez tych, którzy pamiętają. Książęta, choć

pozbawieni swoich ziem, nadal sprawują władzę, egzekutorzy wymierzają sprawiedliwość. Stary porządek nie zaginął. Jest w nas. Jest częścią wampirzego społeczeństwa. Rezygnacja z niego prowadzi do wypaczenia.

Wielu złowieszczo brzmiącymi, przyciszonymi głosami recytuje przepowiednie starsze niż jakiekolwiek pismo, mówiące o zagładzie naszego gatunku i świata, jakie znamy. Wierzą, że Gehenna nadeszła. Oto ci, którzy z własnej woli stali się bezklanowcami, sprawują rządy. A zapisane jest w Księdze Nod, iż wyniesienie któregośkolwiek z tych bękartów naszego rodu na tron będzie znakiem początku końca. Powiadają, że bezklanowcy nieświadomie służą Lilith, Matce Ciemności, która poprzysięgła zniszczyć nasz rodzaj i rzuciła na naszych przodków straszliwą klątwę.

Niektórzy już się poddali. Odeszli, aby ukryć się w sobie znanych tylko miejscach i opłakiwać dawną potęgę, rozpamiętywać wieki swego istnienia. Inni pozostali. Bo jeśli nawet nadchodzi Gehenna i Kain się przebudzi, to czy nie po to, aby ukarać zdrajców, którzy sprzeciwili się jego słowom, złamali jego prawa? Po raz pierwszy zdarza się, że odważamy się oczekiwać dni apokalipsy z nadzieją.

Inni jeszcze pamiętają te same przepowiednie wykrzykiwane, gdy płonęły średniowieczne stosy. Nie chylą głów. Pozostają. Walczą.

Na początku wojny zwróciliśmy się do Assamitów. Chcieliśmy, aby stanęli po naszej stronie. To jedyna rodzina, która nie dopuściła do wewnętrznego rozłamu. Ostatni Klan – tak sami siebie nazwali.

W przeszłości najmowali się jako skrytobójcy lub strażnicy. Lecz tym razem odmówili tym, którzy próbowali się z nimi skontaktować i zawrzeć kontrakt. Potem zaczęli zabijać. Nas, naszych wrogów. Wszystkich. Nikt nie wie dlaczego.

Szaleńcy. Śmiertelnie niebezpieczni szaleńcy.

Wieczna wojna. Jyhad.

Na tym polu bitwy jestem sam. Książęta i najpotężniejsi z nas zakazują tworzenia potomków. Stało się to zbrodnią na równi straszną, co wypicie życia z krwią innego Kainity.

Nie używamy do komunikowania się żadnej z owych nowoczesnych machin. Listy pisane atramentem na papierze zawsze były dla mnie najpewniejszym sposobem. Tym bardziej teraz, gdy elektroniczne połączenia stały się domeną zdrajców, ich swoistym wewnętrznym terytorium, którego nawet książęta nie potrafią kontrolować.

Wróciliśmy do zwyczajów sprzed wieków. Mimo że czasy są zupełnie inne i wrogi nam. Wszystko, co znaleźliśmy, wplątane zostało w tkaninę, na której krwawymi nićmi wypisany jest wyrok na nas. Mimo to nie podajemy się. Skryci w swych twierdzach, rozsyłamy naszych poddanych, aby byli naszymi oczyma i rękoma, aby wykonywali naszą wolę.

I, tak jak wieki temu, nasza zemsta się dokona. Jakąkolwiek cenę przyjdzie zapłacić.

Jestem w Tokio i noc ta przyniesie mi kolejne zwycięstwo.



Łukasz „Klocek” Sikorski

CZARODZIEJ

czyli magicy nie bitewniacy i swój rozum mają

*Tekst ten dedykuję Madey'owi, któremu zawsze coś w czarodziejach nie grało.
Może teraz będzie zadowolony.*

Patrząc na magię w WARHAMMERZE, można odnieść wrażenie, iż staroświatowi czarodzieje – używając swych zaklęć – potrafią być przydatni jedynie w walce. Zresztą, biorąc pod uwagę fakt, że magia w WFRP jest jedynie powieleniem tej z WFB, trudno, by sprawa wyglądała inaczej. Ponieważ autorzy potraktowali tę część systemu po macoszemu, postanowiłem rzucić nieco światła na całą sprawę. Dlatego też powstał ten artykuł. Jeśli Ty również uważasz, że postaci czarodzieja czegoś brakuje, że coś w niej zgrzyta, ten tekst jest dla Ciebie.

Żeby nie było niedomówień, w mej pracy nie będę zajmował się postaciami magów wyspecjalizowanych, druidów ani kapłanów. Zajmę się tylko czarodziejami niewyspecjalizowanymi, choć – jeśli kogoś interesują inni magicy, szczególnie iluzjoniści – to również znajdzie tu coś dla siebie.

Chcąc pojąć tajniki sztuk magicznych, potrzeba – prócz dużej dozy szczęścia i naturalnych predyspozycji – nie lada inteligencji. Czarodzieje są elitą intelektualną każdego cywilizowanego regionu. Każdy z nich jest, a przynajmniej się za takiego uważa, wybitnym intelektualistą. W związku z powyższym stawiam następujące pytanie: Dlaczego, na Sigmara, śmietanka intelektualna Starego Świata zajmuje się prawie wyłącznie wojną? Czyżby walka była sensem życia magów? Nie sądzę. Takie jednak wnioski nasuwają się same po przejrzeniu zestawu dostępnych czarodziejowi zaklęć.

No dobra, dość już trucia. Moim zadaniem jest udowodnienie, że czarodziej nie jest typem, któremu tylko walka w głowie. Jest to bowiem persona, która swym intelektem wykracza ponad wszystkie pola bitew Starego Świata, której cele i pragnienia niekoniecznie są związane z bitką.

Zrozumiałym jest fakt istnienia wielu czarów bitewnych. Po pierwsze, skuteczne zaklęcie ofensywne jest najlepszą metodą walki, jaką potrafi podjąć czarodziej. Po drugie zaś, ogromna część pieniędzy, którą władcy inwestują w magię, idzie na odkrywanie zaklęć bojowych. To zrozumiałe.

Z drugiej jednak strony, magicy często pracują nad nowymi pomysłami na własne potrzeby lub na potrzeby sponsorów. Rzadko zaś bywa – i trudno się temu dziwić – by te prace owocowały wynalezieniem zaklęć bojowych. Dlatego też istnieje ogrom czarów, które są raczej nieprzydatne na polu bitwy. Możecie mi jednak uwierzyć, iż są one znacznie częściej używane niż *Kule ogniste* czy inne *Błyskawice*.

Jakie będzie pierwsze poważne (czyli wykraczające poza magię prostą) zaklęcie, którego będzie chciał się nauczyć początkujący czarodziej? Czy będzie to *Ognista kula*? *Złamanie nogi*? Być może. Ja jednak twierdzę, że w rzeczywistości większość młodzików wybierze czar, którego używanie nie będzie ryzykowne i dostarczy im radości i/lub pieniędzy. Dlatego właśnie chciałbym przedstawić kilka zaklęć z bardzo licznej i popularnej grupy czarów, mających za zadanie dostarczanie czarodziejom przyjemności i zaspokajanie ich chorych ambicji. Sami spójrzcie.

Zauroczenie

Poziom czaru: 1 wojenny**Punkty magii:** 1**Zasięg:** dotyk**Czas trwania:** do następnego wschodu słońca**Składniki:** kropla perfum i/lub odrobina afrodyzjaku

To zaklęcie powoduje czasowe zakochanie się ofiary w czarodzieju, który go użył. Magik musi szepnąć zauraczanemu do ucha słowa inkantacji, podając jednocześnie w jakiś sposób składnik (np. smarując pachnidłem szyję). Następnie ofiara wykonuje test *magii*, a jeśli jest on nieudany, po prostu zakochuje się w czarodzieju. W przypadku użycia jako składnika afrodyzjaku (wystarczy dotknąć nim skóry zauraczanego), ofiara czuje wielkie, niepohamowane pożądanie do czarodzieja.

Zaklęcie to można stosować zarówno na przedstawicieli odmiennej płci, jak i nie. W przypadku kogoś tej samej płci, lecz o normalnych upodobaniach seksualnych, ofiara wykonuje dodatkowy test *magii*, a jeśli się on powiedzie, zaklęcie pryska. Czar działa też na przedstawicieli innych ras, choć mogą oni mieć dodatkowy test (z modyfikatorami dodatnimi) *magii*, jeśli Mistrz Gry uzna za stosowne. *Zauroczenie* nie działa na osoby, które *nienawidzą* czarodzieja.

Mankamentem zaklęcia jest to, iż w przypadku gdy ofierze wyjdzie test *magii*, czuje ona do maga nieodpartą niechęć i ma wrażenie, że chciał on ją oszukać.

Ten czar jest bardzo popularny wśród młodych magów (wielu zaczyna studia w celu zdobycia właśnie tego zaklęcia), a jego inna nazwa to „Miłość od pierwszego wejrzenia”.



Czyż nie jest to znacznie bardziej przydatne zaklęcie niż jakiś tam *cień rozpaczy*? Na pewno. Poniżej przedstawiam poważniejszą wersję *Zauroczenia*, dostępną niestety tylko zaawansowanym czarodziejom. Pomimo swego skomplikowania, zaklęcie i tak znajduje wielu amatorów.

Miłość

Poziom czaru: 3 wojenny

Punkty magii: 16

Zasięg: dotyk

Czas trwania: trwały

Składniki: buteleczka perfum, porcja afrodyzjaku, liść jemioli oraz dwa białe gołębie

Ten czar jest mocniejszą wersją czaru *Zauroczenia* z pierwszego poziomu. Jego efekt jest podobny, choć nie ma ograniczeń czasowych.

Czarodziej musi natrzeć ofiarę pachnidłem, podać jej w jakiś sposób afrodyzjak, wyszeptać do ucha słowa zaklęcia, pocałować ją, po czym samemu zjeść liść jemioli i wypuścić na wolność białe gołębie. Jeśli ptaki w przeciągu doby zostaną skrzywdzone (nieistotne przez co lub kogo), czar pryska. Ofiara musi wykonać test *magii*, a jeżeli będzie on nieudany, zakochuje się w czarodzieju bezgranicznie i czuje do niego wieczne pożądanie.

Czar można przerwać na życzenie czarodzieja, który go rzucił, używając *Rozproszenia magii* lub *Usunięcia przekleństwa*. Wspomniane dwa zaklęcia musi rzucić magika z czwartego poziomu.

Zasady modyfikatorów co do ras i płci pozostają takie same, jak w przypadku zaklęcia *Zauroczenia*. W przypadku odparcia magii przez ofiarę za zwyczaj zaczyna ona *nienawidzić* czarodzieja.

Wielkim powodzeniem wśród czarującej młodzieży cieszy się również poniższe zaklęcie. Jest ono jednak prawdziwym utrapieniem nauczycieli tejże młodzieży.

Balanga

Poziom czaru: 1 wojenny

Punkty magii: 2 + 1 za każdą godzinę podtrzymywania

Zasięg: dotyk

Czas trwania: 1 godzina (+1 godzina za każdy wydany punkt magii)

Składniki: łyk alkoholu lub odrobina narkotyku (około dziesiąta część działki)

Zaklęcie to z wielokrotnia działanie alkoholu lub narkotyku, który jest spożywany w trakcie jego rzucania. Powoduje ono niemal natychmiastowe odurzenie identyczne z tym, jakie wywołałyby większe ilości spożytego składnika. Innymi słowy: czarodziej potrafi upić się minimalną ilością alkoholu lub wprowadzić w stan oszołomienia narkotycznego, zażywając tylko trochę narkotyku.

Magik nie musi koncentrować się na podtrzymywaniu tego czaru – działa on dopóty, dopóki go nie przerwie lub nie skończą mu się punkty magii (co zdarza się dość często, biorąc pod uwagę stan, w jakim czarodziej się znajduje).

Prócz oszczędności środków odurzających, zaklęcie to ma również inne zalety: po skończeniu działania nie odczuwa się przykrych efektów ubocznych, takich jak kac, a czarodziej może w każdej chwili przerwać działanie *Balangi*, czemu towarzyszy natychmiastowy powrót do stanu trzeźwości. Dodatkowymi plusami czaru są niemożliwość przedawkowania środka odurzającego oraz zerowe ryzyko uzależnienia.

Magik może zastosować to zaklęcie również na innych osobach, lecz jeśli ktoś sobie tego nie życzy, musi wykonać test *magii*, by oprzeć się jego działaniu.

Zaklęcie to jest bardzo popularne wśród młodej szlachty, która często wynajmuje potrzebujących grosza czarodziejów do zorganizowania im zabawy.

Doznania

Poziom czaru: 2 wojenny

Punkty magii: 1 za minutę

Zasięg: dotyk

Czas trwania: 1 minuta za każdy wydany punkt magii

Składniki: brak

To zaklęcie pozwala czarodziejowi wywołać u siebie lub innych (jeśli ktoś opiera się działaniu zaklęcia, musi wykonać test *magii*) dowolne znane mu doznanie. Może to być zarówno coś przyjemnego, jak i strasznego. Najczęściej czar ten jest stosowany przez magika na samym sobie, kiedy ma on ochotę na chwilę przyjemności (może wywołać śmiech, uczucie szczęścia, orgazm itp.), lub też na bogatych, których stać na takie ekstrawagancje. Z drugiej strony, czarodziej jest w stanie wywołać przeraźliwy strach, ból, pragnienie czy tęsknotę.

Zaklęcie bywa czasem wykorzystywane jako narzędzie tortur lub zastraszenia. Należy jednak pamiętać, iż magik jest w stanie wywołać tylko te doznania, które sam już przeżył.

Czar działa wyłącznie na umysł ofiary, dlatego też nie pozostawia żadnych śladów fizycznych, no chyba że ofiara ze strachu się podrapie itp. (A jak jest z orgazmem u mężczyzn? Domyślcie się sami – przyp. Toread).

Czarodziej przez cały czas działania zaklęcia musi być skoncentrowany oraz musi dotykać osoby, na którą go rzucił.

Oczywiście zaklęć mających za zadanie dostarczyć radości jest znacznie, znacznie więcej. Te, które przedstawiłem, są tylko wierzchołkiem góry lodowej. Może nie



są aż tak bardzo przydatne w czasie wielkiej kampanii i zabijania olbrzymiego, złego i brzydkiego bossa, lecz śmiem twierdzić, iż każdy czarodziej na pewno czymś takim dla własnej uciechy dysponuje. Jeżeli ktoś utrzymuje inaczej, to chyba powinien dokładniej przemyśleć swe podejście do RPG. Ludzie, wlejmy trochę życia w nasze postacie i w bohaterów niezależnych!

Teraz czas na drugi nurtujący mnie problem: Z czego żyją czarodzieje? Być może niektórzy są w stanie utrzymać się z załatwiania przeciwników, lecz podejrzewam, że nie wszystkim taki styl życia odpowiada. A nie po to pewnie studiuję się magię, by później żyć z handlu kiszoną kapustą lub z przepisywania ksiąg. Cóż więc począć? To proste: rzucać czary. Tylko jakie? No właśnie, magia prosta z podręcznika oferuje kilka zaklęć pozwalających zrobić furorę w czasie jarmarku, lecz kiedy ktoś już zostanie nieco poważniejszym czarodziejem, musi chyba zostać bezrobotnym. Owszem, ktoś całkiem niezły może otworzyć sklepik z eliksirami, identyfikować przedmioty itd. Lecz ile takich sklepów potrzeba? Chyba nie aż tak dużo. Jakie jest zatem wyjście? Czytajcie dalej.

Na początek dodatkowe zaklęcie, które poszerzy wachlarz osobom aktualnie zajmującym się zabawianiem gawiedzi na festynach. Jest też w sam raz, by zaimponować dziewczynie.

Sztuczne ognie

Poziom czaru: magia prosta

Punkty magii: 1

Zasięg: 48 metrów

Czas trwania: chwila

Przykładowe składniki: garść kolorowych papierków, siarka, szczypta prochu, kawałek sznura nasączony oliwą

Za pomocą tego prostego zaklęcia magik jest w stanie wyczarować w powietrzu różnego rodzaju sztuczne ognie. Przykładowo: z garści kolorowych papierków potrafi stworzyć setki wielobarwnych błysków, z siarki – tańczące w powietrzu płomyki, z prochu – kolorowe eksplozje, a z fantazyjnie ułożonego sznura nasączonego oliwą – płonący w powietrzu i obficie dymiący kształt.

Należy pamiętać, że zaklęcie to jest całkowicie bezpieczne. Efekty wizualne – czasem wyglądające niebezpiecznie – nie są w stanie nawet oparzyć, choć nie są też iluzją.

Wszystkich możliwości tego zaklęcia nie sposób wymienić; powyżej podano tylko przykłady.

Trudno jednak oczekiwać, aby czarodzieje całe życie zajmowali się zabawianiem ludu prostymi sztuczkami. Doskonałą metodą zarobku jest używanie magii do leczenia innych, szczególnie tych bogatych. Niestety, to pole zdominowali kapłani, na szczęście jednak pozostawili trochę miejsca do działania magom. Doskonałym zaklęciem, za którego użycie można zgarnąć trochę grosza, jest

Leczenie lekkich zranień. Ale jeden czar to nie za duży wybór. Ja chciałbym dodać nieco więcej możliwości do repertuaru magików, chcących nieść pomoc bliźnim.

Uśmierzenie bólu

Poziom czaru: 1 wojenna

Punkty magii: 1

Zasięg: dotyk

Czas trwania: 1 godzina

Składniki: brak

Za pomocą tego zaklęcia czarodziej potrafi usunąć każdy ból, nękający dowolną osobę. Jeśli w czasie działania czaru poddanej mu osobie stanie się coś, co powinno wywołać kolejne cierpienie (np. zostanie zraniona), nie odczuje ona nic – aż do czasu, gdy magia pryśnie.

Zaklęcie to nie usuwa przyczyn bólu, a jedynie objawy.

Leczenie zatrucia

Poziom czaru: 2 wojenna

Punkty magii: 6

Zasięg: dotyk

Czas trwania: trwały

Składniki: łyk mleka podawany osobie, na którą rzucony jest czar

Ten czar działa analogicznie do zaklęcia kapłanów Shayli o tej samej nazwie. Różnica jest taka: aby *Leczenie zatrucia* zadziałało, osoba, na którą zostało rzucone, musi wykonać udany test Wt (czarodziej może zwiększyć tę szansę, wydając dodatkowe punkty magii). Magik może ponawiać próby aż do skutku lub do czasu, kiedy skończą mu się punkty.

Zauważmy, że zaklęcie to usuwa skutki zarówno trucizn, jak i wszelkich zatruc (w tym kaca).

Spowolnienie choroby

Poziom czaru: 2 wojenna

Punkty magii: 5 za dzień

Zasięg: dotyk

Czas trwania: trwały aż do następnego zachorowania

Składniki: flakonik spirytusu

Rzucając to zaklęcie, czarodziej wciera spirytus w skórę osoby, na którą ma ono zadziałać. Jeśli nie-szczęśnik cierpi na jakąkolwiek chorobę, to jej rozwój zostaje dwukrotnie spowolniony. Każdego dnia działania magii pacjent wykonuje test Wt (z modyfikatorami od -20 do +20, w zależności od rodzaju choroby oraz jej zaawansowania) i jeśli jest on udany, dolegliwość przestaje się rozwijać i zaczyna się rekonwalescencja. Czarodziej nie może zwiększyć szans na powodzenie testu poprzez wydawanie dodatkowych punktów magii.



Za każdy dzień aktywności zaklęcia czarodziej musi wydawać 5 punktów magii, choć składnika używa się tylko raz.

Wielu magików zbiło fortuny, oferując bogatym państwom usługi medyczne oraz takie czary, jak *Balanga* oraz *Doznania*. Obok nich istnieje jednak wiele innych zaklęć, oferujących kosztowną przyjemność (jak choćby uprzyjemniających łóżkowe wrażenia), na które zawsze znajdują się spragnieni urozmaiceń bogacze.

Czarodzieje uczą się swego fachu z różnych pobudek. Jednych pociąga potęga magiczna, drugich – możliwość sporych zarobków, jeszcze innych fascynuje studiowanie teorii magii dla samej tylko wiedzy, tak jak matematyka ekscytują tajniki jego nauki. Ambicję znacznej części magików lechce jednak władza: trzymanie w gar-

ści kontroli nad ludźmi, miastami czy nawet całymi państwami. Dzięki pomocy magii są oni w stanie wspinać się po szczeblach kariery – choćby politycznej – znacznie łatwiej aniżeli przeciętni zjadacze chleba.

Do czego dążę? Spójrzcie do najślawniejszej kampanii do WARHAMMERA, do **Wewnętrznego Wroga**. Przyjrzyjcie się postaciom czarodziejów tam występujących: Heironymusowi Blitzenowi, Etelce Herzen i innym. Nawet nie będę dalej wymieniał. Nie ma sensu. Wszyscy oni dysponują takimi zaklęciami, jakby ich jedynym zajęciem była wojaczka. Nie tacy być powinni!

Chciałbym teraz przedstawić czarodzieja jako typa znacznie przebieglejszego, którego najpotężniejszą bronią nie jest *Promień wybuchu*; czarodzieja wykorzystującego cały swój spryt, intelekt i umiejętności do osiągnięcia prawdziwych celów; czarodzieja o aspiracjach sięgających nieco ponad usmażenie przeciwnika czy dwóch. Nie bez powodu krążą plotki, iż magicy to goście aroganccy, traktujący innych z góry, niczym marionetki. Większość z nich jest taka w rzeczywistości! Oni naprawdę wysługują się innym dla własnych celów, zazwyczaj i tak niezrozumiałych dla prostaków. Trudno się temu dziwić. Zdają sobie sprawę, iż są elitą! Lata żmudnych ćwiczeń, mozolnej nauki i wyrzeczeń utwierdziły ich w przekonaniu o własnej wyższości. Dlatego też większość czarodziejów nie poprzestaje na sprzedawaniu magicznych eliksirów w zacisznym sklepiku na przedmieściach Altdorfu. Oni chcą czegoś więcej! Czegoś ponad tę odrobinę pieniędzy i spokojny sen. Oni chcą władzy!

Dlatego też powstały zaklęcia, które przedstawię poniżej. Zaklęcia znacznie potężniejsze w działaniu aniżeli jakiegokolwiek czary wojenne. Zaklęcia, dzięki którym, w połączeniu z charyzmą i sprytem, można naprawdę zaspokoić wybujałą ambicję potężnego czarodzieja. Oto jego prawdziwa broń!

Krasomówstwo

Poziom czaru: 2 wojenna

Punkty magii: 4 za każdego słuchającego

Zasięg: głos

Czas trwania: 1 godzina

Składniki: język lisa

W trakcie rzucania tego zaklęcia czarodziej musi widzieć ofiary jego działania, a za każdą z nich płacąc 4 punkty magii. Czar zaś sprawia, iż argumenty przemawiającego maga wydają się być wyjątkowo sensowne i trudno jest się im oprzeć. Każda z ofiar zaklęcia musi wykonać test *magii* modyfikowany w zależności od logiki wypowiedzi (jeśli czarodziej będzie chciał wmówić towarzystwu, że niebo jest zielone, to nawet magia nie pomoże), a jeżeli się on nie powiedzie, słuchacze nie zmienią swego nastawienia do czarodzieja (co nie znaczy, że nie może to być podejście pozytywne). Jeśli test zakończy się sukcesem, to będą się odnosić przychylnie do argumentów maga.





Za pomocą tego czaru nie można nikogo zmusić do rzeczy, których normalnie nigdy by nie uczynił. Ofiara przez cały czas pozostaje świadoma swego postępowania, a przekonana jest jedynie o słuszności głoszonych przez maga prawd. Nie znaczy to, że popełni ona zabójstwo tylko dlatego, że wierzy w sens mrodu.

Kiedy skończy się działanie magii, ofiary mogą zmienić zdanie, które zostało im narzucone, lecz nie są w stanie spostrzec, iż zostały poddane działaniu czaru.

Zakęcie jest niesłychanie przydatne w czasie wszelkich głosowań i obrad. Dzięki niemu historycy po dziś dzień zastanawiają się nad sensem wyników niektórych dziejowych obrad czy głosowań na skalę państwową.

Oczywiście czarodziej może wydawać dodatkowe punkty magii, by zmniejszyć szanse przeciwników na odparcie zakęcia, choć za każdą osobę musi płacić z osobna.

Kiedy trzeba wyciągnąć z kogoś jakieś ważne informacje – i to tak, by on sam o tym nie wiedział – wielu czarodziejów sięga po poniższe zakęcie.

Amnezja

Poziom czaru: 3 wojenna

Punkty magii: 6 + specjalne

Zasięg: dotyk

Czas trwania: trwały

Składniki: oczy lub mózg osoby dotkniętej amnezją (jednakże nie wywołanej poniższym zakęciem)

Za pomocą tego zakęcia czarodziej jest w stanie sprawić, iż osoba, przeciw której skieruje swą moc, utraci całkowicie lub częściowo wspomnienia z jakiegoś okresu swego życia. Czas, jakiego ma dotyczyć amnezja, określa magik, choć zazwyczaj jest to ostatnie kilka/kilkanaście minut (jakieś wydarzenie lub rozmowa). Może on nawet próbować wymazać z pamięci ofiary całe jej życie, choć jest to niebywale trudne.

Aby odeprzeć zakęcie, ofiara musi wykonać udany test *magii*, który czarodziej może utrudniać, wzmacniając czar.

Stopień utraty pamięci zależy od testu *magii*:

- * Jeśli rzut jest skrajnie nieudany (tzn. ofiara wyrzuciła przynajmniej o 30 więcej oczek lub w granicach 96-100), zakęcie działa z maksymalną mocą, tzn. pamięć jest tracona całkowicie.
- * Jeżeli test *magii* się nie udał, lecz rzut nie wyszedł o mniej niż 30 punktów, ofiara może pamiętać niektóre wydarzenia lub też część wspomnień może po jakimś czasie powrócić.
- * Jeśli test *magii* wyszedł pomyślnie, zakęcie nie działa, choć czasami przez jakiś czas występują problemy z koncentracją (ofiara musi się

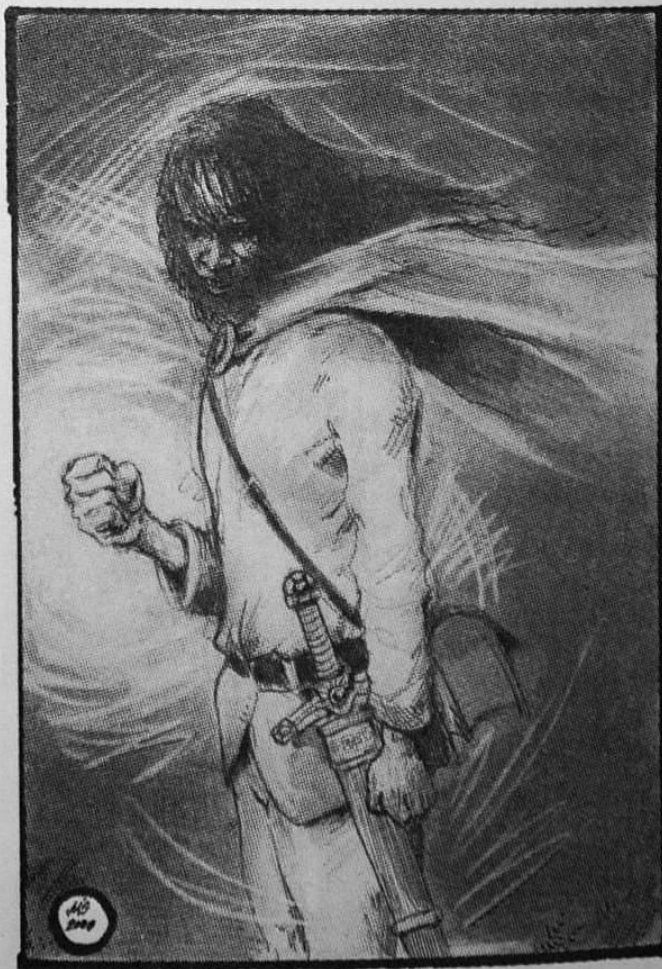
czasem mocno wysilić, by sobie przypomnieć jakiś szczegół).

Im dłuższy okres życia czar ma objąć, tym jest on trudniejszy do rzucenia (czarodziej musi wydać więcej punktów magii, a ofierze łatwiej jest się obronić):

- * Ostatnia godzina lub mniej – bez modyfikatorów;
- * Maksymalnie ostatnia doba – +2 punkty magii, ofiara otrzymuje modyfikator +10 do testu *magii*;
- * Maksymalnie ostatni miesiąc – +4 punkty magii, ofiara otrzymuje modyfikator +20 do testu *magii*;
- * Maksymalnie ostatni rok – +6 punktów magii, ofiara otrzymuje modyfikator +30 do testu *magii*;
- * Maksymalnie ostatnie 10 lat – +8 punktów magii, ofiara otrzymuje modyfikator +40 do testu *magii*;
- * Wszystkie wspomnienia aż do okresu dzieciństwa – +10 punktów magii, ofiara otrzymuje modyfikator +50 do testu *magii*;
- * Wszystkie wspomnienia – +15 punktów magii, ofiara otrzymuje modyfikator +60 do testu *magii*.

Jak widać, niezwykle trudno jest usunąć komuś wszystkie jego wspomnienia – na taki czyn starcza mocy jedynie potężnym czarodziejom.

Jedną z niewielu metod na to, by ktoś uzyskał informacje od osoby dotkniętej amnezją, jest hipnoza – zarówno ta klasyczna, jak i wywołana magicznie.





Hipnoza

Poziom czaru: 2 wojenna

Punkty magii: 2 za każdą minutę

Zasięg: 2 metry

Czas trwania: minuta za każde 2 punkty magii

Składniki: dowolne świecidelko (np. moneta, pierścioneł, szkiełko itd.)

Za pomocą tego zaklęcia czarodziej może wprowadzić dowolną osobę (jeśli ta sobie tego nie życzy, musi wykonać udany test *magii*) w stan hipnozy podobny do tego, w jaki wprowadza zwykły hipnotyzer. Magia ma jednak taką oto przewagę: może zahipnotyzować nawet osobę, która się opiera zabiegowi. Dodatkowo nie musi się obawiać, iż ofiara sama wyrwie się spod działania magii. Czar trwa, dopóki magik go nie przerwie lub aż skończy mu się punkty magii.

Jeśli czarodziej zadaje zaczarowanemu pytania związane z wydarzeniami, których ten nie pamięta (na przykład ma amnezję), aby przypomnieć sobie odpowiedź, zahipnotyzowany musi wykonać udany test *Int*.

Po skończeniu działania zaklęcia ofiara nie pamięta nic z czasu, kiedy była poddana hipnozie (czyli ma amnezję).

Czarodziej może wzmacniać czar, by osłabić szansę przed odparciem zaklęcia.

Prócz metod bezpośrednich, w dążeniu do celu czarodzieje posługują się często zabiegami bardziej subtelnymi, wzbudzającymi mniej podejrzeń. Są to wprawdzie sposoby, które często wymagają znacznie więcej starań i czasu, często dają jednak znacznie lepsze wyniki.

Oto zaklęcia używane przez nadwornych magów i doradców królów (oczywiście tych posługujących się magią).

Zesłanie snu

Poziom czaru: 3 wojenna

Punkty magii: 7

Zasięg: 12 metrów

Czas trwania: około godziny

Składniki: powieki nieboszczyka i kępka włosów ofiary

Mag może rzucić to zaklęcie na każdą osobę w dowolnym momencie, lecz zadziała ono dopiero, kiedy ofiara zaśnie. Czarodziej może magicznym sposobem wywołać sen o narzuconej przez siebie tematyce. Mag określa jedynie ogólną „fabułę” snu, nie jest zaś w stanie narzucić szczegółów. To wyobrażenia ofiary kreuje tło i detale, które Mistrz Gry powinien opowiedzieć, jeśli celem czaru padnie jeden z bohaterów.

Czarodziej tworzy tylko kilka najważniejszych elementów snu: np. rozmowa z królem sąsiedniego państwa, uścisk dłoni, śmierć w bitwie czy

rozszarpanie przez ptaki. Poza tym magik może określić nastrój snu – w ostatnim przypadku powinien to być koszmar. Z kolei pierwszy przykład, zastosowany wobec władcy, ma wywołać u niego niepokój i skłonić do odpowiednich decyzji (w tym przypadku do niezawierania sojuszu z sąsiednim państwem).

Oczywiście *Zesłanie snu* nie zmusza ofiary do żadnego działania. Jest to sposób na wywołanie zaniepokojenia, przestraszenia czy skłonienie do przemyśleń na określony temat. Na niektórych to zaklęcie nie działa, ponieważ nie wierzą w sny, choć każdy jest niezadowolony po nocy pełnej koszmarów.

Ofiara ma szansę bronić się przed działaniem zaklęcia standardowym testem *magii*, który czarodziej może utrudniać w tradycyjny sposób. Jeśli wspomniany test się powiedzie, czar może nie zadziałać w ogóle; może też – co jest największą wadą zaklęcia – zadziałać w nieprzewidziany sposób. W takich przypadkach bardzo często w sennych marzeniach przedstawiona zostaje osoba czarodzieja i to w negatywnym świetle (niekoniecznie w sposób bezpośredni).

W przeciwieństwie do zwykłych snów, ofiary *Zesłania* zawsze dokładnie pamiętają swoje nocne marzenia wraz ze szczegółami.

Zbyt częste rzucanie zaklęcia na jedną ofiarę może wywołać u niej strach przed zaśnięciem, nerwice lub inne, gorsze dolegliwości psychiczne.

Jeśli nie skutkują łagodne metody lub nie ma na nie czasu, czarodzieje nie przebierają w środkach i stają się naprawdę paskudni. Na szczęście na poniższe środki mogą sobie pozwolić jedynie nieliczni.

Zesłanie choroby

Poziom czaru: 4 wojenna

Punkty magii: 25

Zasięg: dotyk

Czas trwania: trwały

Składniki: odrobina łez i kału ofiary oraz fragment ciała demona Nurgle'a

To straszne zaklęcie sprowadza na ofiarę (broni się ona standardowym testem *magii*, który rzucający zwykle utrudnia) wybraną przez czarodzieja chorobę. Może to być dolegliwość całkowicie nieznana i nieuleczalna (tylko najpotężniejsza magia może pomóc ofierze), która będzie się rozwijać w tempie zależnym od woli magika. Bez względu jednak na rodzaj choroby, nawet jeśli wygląda ona na zakaźną, nikt nie może się nią zarazić.

Zaklęcie to sprowadza każdą znaną i nieznaną chorobę fizyczną, niezdolne jest ono jednak do wywołania jakiegokolwiek przypadku psychicznego, chyba że w wyniku dolegliwości ofiara oszaleje.



Zesłanie obłądu

Poziom czaru: 4 wojenna

Punkty magii: 30

Zasięg: dotyk

Czas trwania: trwały

Składniki: odrobina potu i paznokci ofiary (obgryzionych przez nią samą) oraz mózg chorego psychicznie

Ten potężny czar zsyła na ofiarę dowolną, wskazaną przez maga chorobę psychiczną. Niestety nie może się oczywiście bronić testem *magii*, który czarodziej zazwyczaj utrudnia. Moc tego zaklęcia jest tak potężna, iż w przypadku jakiejś pomyłki przy jego rzucaniu czarodziej sam musi wykonać test *magii*, a jeśli ten mu się nie powiedzie, sam zapada na chorobę, na którą cierpiał właściciel mózgu użytego jako składnik. Podobnie się dzieje, kiedy ofiara odeprze test *magii*. Z tego powodu zaklęcie to jest używane dość rzadko i tylko desperaci po nie sięgają.

Obłąd rozwija się w tempie zależnym od woli maga – ofiara może w kilka sekund przemienić się w roślinę bądź też powoli, latami się degenerować.

Chorobę da się uleczyć tylko metodami magicznymi. Pomóc może jednak wyłącznie najpotężniejsza magia, lecz nawet najbardziej doświadczony kapłan zawsze bierze pod uwagę ryzyko porażki. W razie nieudanego uleczenia obłądu wywołanego tym zaklęciem istnieje szansa (1/5 **SW** czarodzieja, który rzucił *Zesłanie obłądu*), że osoba, podejmująca się przeprowadzenia kuracji, zapadnie na losową chorobę psychiczną (choć może się bronić testem *magii*, który modyfikuje, wydając punkty magii).

Powyższe zaklęcia są w stanie zapewnić czarodziejowi krótką drogę na wysokie stanowisko. Kiedy już osiadzie na stołku np. doradcy króla, musi się jednak obawiać konkurencji. Żeby mieć pewność, iż żaden inny czarodziej nie będzie wpływał na władcę, można skorzystać z poniższego zaklęcia. Ten czar jest używany

również w innych, bardziej braterskich sytuacjach. Często stosuje się go do ochrony ukochanej osoby.

Magiczna protekcja

Poziom czaru: 4 wojenna

Punkty magii: 20 + 1 za każdy dzień

Zasięg: dotyk/10 kilometrów

Czas trwania: do czasu przerwania przez czarodzieja

Składniki: kilka kropel krwi czarodzieja zmieszanych z krwią celu zaklęcia, żelazna pieczęć, serce krasnoluda oraz dłoń kapłana lub demona Tzeentcha

To zaklęcie tworzy magiczną więź pomiędzy czarodziejem a osobą, na którą zostało rzucone. Jeśli na chronionego *Magiczną protekcją* zostanie rzucone zaklęcie, przed którym miałby się on bronić testem *magii* (tylko opartym na **SW**), wpięty chroni go czarodziej, jakby to on był ofiarą czaru (może on oczywiście używać punktów magii, by zwiększyć swe szanse).

Magiczna protekcja działa tylko wtedy, kiedy osoby połączone czarem są nie dalej niż 10 kilometrów od siebie. Kiedy odległość jest większa, czarodziej czuje tylko, jakiego rodzaju magią potraktowano jego protegowanego, nie może jednak w żaden sposób mu pomóc.

Jeśli magikowi nie uda się odeprzeć działania zaklęcia, istnieje szansa równa 1/5 **SW** osoby, która skierowała przeciw niemu swą magię, że odczuje on skutki czaru, jakby to na niego go rzucono (nie może się on przed nim bronić ponownie). Kiedy czarodziejowi nie uda się przełamać magii, osoba protegowana broni się sama na normalnych zasadach.

Chciałbym, aby ten artykuł przeczytał Konstant Drachenfels, na pewno skorzystałby z niektórych zaproponowanych tu zaklęć. Zresztą nie tylko on.

Za cenne rady i trafną krytykę chciałbym podziękować Faramirowi.



Strona 2:

Cóż to za wspaniałe miejsce – witany z uśmiechem siadasz sobie wygodnie. Wokół znane Ci twarze, wesołość. Ojej – przecież to ten słynny pisarz! Ojej! A ten, to przyjechał zza granicy. Nagle zachwyty przerywa miły głos. Może masz ochotę zagrać w RPG? Iść do kina? Masz ochotę na ciekawe spotkanie?

1. Nie wierzysz w cuda i mówisz, że masz to gdzieś – chcesz trafić do normalnego miejsca!

2. Nie wierzysz w cuda, ale odpowiadasz złośliwie – dobra, chcę zagrać.

Jeśli wybrałeś punkt 2 przejdź na stronę 3.

Jeśli wybrałeś punkt 1 – przejdź na stronę 5.



Marcin „Seji” Segit

STUDENCKA BRAC

Przygoda nie tylko dla żaków... A może tylko?

Tegorocznym maturzystom dedykuje

Przygoda oraz informacje jak najbardziej nieoficjalne.

Świtało. Jak co dzień, piekarz Kurt Lange zamiatał ulicę przed swoją piekarnią, nucąc pod nosem wesołą melodię, której tytułu od kilku dni nie mógł sobie przypomnieć. Skończył i oparł miotłę o ścianę. Był dobrze wychowanym halflingiem i dbał o czystość. Otarł pot z czoła.

„To będzie kolejny gorący dzień” – pomyślał. Była już co prawda połowa Nachgeheim, ale słońce przypiekało od tygodnia niczym w środku lata.

Chwilę odpoczął, pogawędził z przechodzącym strażnikiem miejskim, otworzył okiennice i zastyl w bezruchu. Z od-dali dobiegł go niewyraźny śpiew.

„To ta melodia! – ucieszył się. – Może wreszcie dowiem się, jaki ma tytuł. Oby tylko ów nieznajomy był uprzejmy i zechciał przechodzić obok mojej piekarni”.

Herr Lange wyniósł przed budynek niewielki składany kramik, na którym, jak co dzień, rozłożył lniany, kolorowo haftowany obrus. Dbął o klientów i wiedział, że nic tak nie przyciąga wzroku, jak świeże, gorące jeszcze, słodkie bułeczki, leżące na ładnym, czystym obrusie.

Śpiew dochodził z coraz bliższej odległości. Można byłoby nawet odróżnić słowa, gdyby nie to, że śpiewało kilka mocno zachrypniętych głosów. Sam tekst piosenki wykrzykiwany był dosyć niestarannie, jakby śpiewacy mieli za sobą długą i ciężką noc, spędzoną w szynku nad sporym gąsiorem podłego wina. Herr Lange nie zwracał jednak na to uwagi. Nucił pod nosem melodię, starając się wyłapać słowa.

Zza zakrętu wyłoniła się grupa kilku zataczających się, niechlujnie odzianych młodych mężczyzn. Szli środkiem ulicy, wrzeszcząc na całe gardło. Na szyjach zawiązane mieli kolorowe chusty. Kurt nagle doznał olśnienia i wykonał błyskawiczny w tył zwrot, chcąc schronić się za grubymi drzwiami piekarni. Na swoje nieszczęście, zahaczył o kramik, który przewrócił się z hukiem, przygniatając biednego halflinga i zasypując go bułkami po czubek głowy. Maszerująca grupka ryknęła radośnie i po chwili Herr Lange otoczony był przez czterech nietrzeźwych młodzianów, przyglądających mu się z niezadowolonym zainteresowaniem. Ostatnie, co zapamiętał piekarz, to niemal opętany śmiech jednego z drabów.

Piekarza znalazła żona. Biedak był mocno poturbowany i zawinięty ciasno – niczym mumia – w kolorową płachtę materiału zdartego z kramiku, który obecnie nadawał się jedynie na podpałkę. Ocucony halfling jęknął i spojrzał na krępujące go więzy. Ich widok błyskawicznie odświeżył mu pamięć. Odwinięty z materiału, podniósł wysoko płócienną płachtę. Na wietrze załopotala flaga Nulnen Drachen, a usta Herr Lange bezgłośnie wypowiedziały słowa piosenki, której tytuł tak bardzo chciał sobie przypomnieć.

Wszyscy artylerzyści to pederaci są,
Dlatego Rittergruppe musi ich wygnąć stąd.
Von Liebewitz to dziwka, chorążych mamy gdzieś,
Wygramy wszystkie mecze, bo Altdorf mistrzem jest!

Od tego czasu piekarz Kurt Lange nigdy już nie przykrył – nawet przez przypadek – swojego kramiku flagą ulubionego zespołu snotballu.

WSTĘP

Studia to ponoć najpiękniejszy okres w życiu. Zazwyczaj spędzany z dala od rodzinnego domu. Swoboda, nowe miejsca, nowi ludzie – wstęp do dorosłego i samodzielnego życia. Lecz nauka to tylko jedna strona medalu. Po drugiej jest zabawa, czasem bardzo huczna. Wiadomo, nikt młokosa nie pilnuje, a jemu w to graj.

Poniższa przygoda ma na celu przybliżenie życia żaków imperialnych, rozstrzygnięcie sporu między fana(tyka)mi dwóch drużyn snotballu oraz dostarczenie graczom kilku godzin dobrej zabawy. Oczywiście, mecz, burda i zamieszki są w planie. A ponadto pościgi, intrygi, porwania oraz dużo [cenzura obyczajowa].

Uwaga: W przygodzie słowa „żak” i „student” używane będą w wielu przypadkach zamiennie. Jednakże „żak” oznacza też ucznia szkół niższych.

PROWADZENIE

Jak prowadzić tę przygodę? Im weselej, tym lepiej. Nie znaczy to, że akcja ma składać się z ciągu następujących po sobie gagów. Nic takiego. Po prostu należy na chwilę odstawić wszechobecny warhammerowy mrok i rozkład, a pozwolić graczom na nieskrępowaną niczym zabawę. Wszak student – nawet z zagrożonego przez Chaos Imperium – raczej nie myśli o przyszłości. Przynajmniej nie za często. Woli bawić się, śmiać, pić, zalecać do dziewcząt i korzystać z życia. Zapomnieć też należy na czas trwania przygody o twardych i brutalnych prawach, rządzących tym światem. Inaczej zabawa może się bardzo szybko skończyć.

Przygoda jest z gatunku „jednorazowych” – gracze wcielają się w żaków i stają się studentami Uniwersytetu Altdorfskiego ze wszystkimi tego konsekwencjami. Powinni zapoznać się z informacjami na temat życia żaków, swoimi obowiązkami i przywilejami. Można też rozegrać sesję lub dwie, które wprowadzą BG w życie studenckie. Pozwoli to na lepsze życie się z postaciami i poznanie świata WFRP z nieco weselejszej strony.



Weselszej, jednak nie pozbawionej niebezpieczeństw – oczywiście w nieco innej skali.

Podsumowując, radosna zabawa przede wszystkim. Zwariowane pomysły są jak najbardziej mile widziane. Należy jednak pamiętać, że każda akcja BG wywoła odpowiednią reakcję. A nic tak nie podnosi poziomu adrenaliny, jak ucieczka przed strażą miejską, zastawienie pułapki na „wrogów” z sąsiedniej bursy lub konieczność „odbicia” przyjaciela z łap gwardzistów. Jednak nie należy przesadzać – BG powinni uniknąć zbyt poważnych konsekwencji swych czynów, inaczej zabawa skończy się zbyt szybko. Przygoda powinna się toczyć aż do końca. Najwyżej epilog opowie o relegowaniu niesfornych młodzianów z uczelni. Ale zanim się to stanie, nic nie powinno zepsuć radosnej atmosfery.

Nie oznacza to jednak, że nie należy konfrontować BG z poważnymi problemami. Jeżeli trzeba, można piętrzyć przed nimi trudności i kilka razy postawić w krytycznej sytuacji. Gracze muszą być przekonani, że wiele od nich zależy – to powinno dać im dostateczną motywację do maksymalnego wysiłku. Jeśli problemy, z którymi się zetkną, będą zbyt łatwe do rozwiązania, a wszelkie sukcesy przyjdą za szybko, drużyna może się zniechęcić. A w najgorszym przypadku uznać, że niezależnie od postępowania postaci, wszystko skończy się dobrze. Dlatego też MG nie powinien się wahać, gdy trzeba ukarać postacie za głupotę lub pokazać im, że nie wszystko kończy się happy endem.

Postacie powinny być na pierwszej profesji (żak) lub – w wyjątkowych wypadkach – na drugiej (żak jako pierwsza), wtedy jednak pierwsza profesja nie może być z gatunku „bojowych” lub dających zbyt duże profity (np. gladiator lub łowca nagród; wyjątkiem jest tu szlachcic). Najlepiej, gdyby druga profesja była profesją uczonych (uczeń medyka, skryba itp.).

Dla ułatwienia, bohaterowie powinni mieszkać w tej samej bursie i wywodzić się z mniej więcej podobnej warstwy społecznej. Najlepiej, by byli dobrymi przyjaciółmi, takimi od bitki i wypitki. Oczywiście, muszą też być zawziętymi fanami *Altdorf Jägers* – niech należą do *Rittergruppe*.

KRÓTKIE WPROWADZENIE

Godzina do świtu. Kilkanaście cieni przemyka chyłkiem załkami Altdorfu. Co chwilę ktoś ogląda się za siebie, przystaje, nasłuchuje. Nerwowe szepty ponaglą wlokących się z tyłu. Czy to gang włamywaczy? Grupa zabójców? Nie, to altdorfscy żacy. Skąd wracają? Z nocnej wyprawy do szynku, która zakończyła się potężną bijatyką i interwencją straży miejskiej. Szczęśliwie jednak żakom (w tym BG) udało się zmylić pogoń i dotrzeć w pobliże bursy. Teraz pozostał już tylko jeden problem – trzeba się dostać od środka.

Teren bursy otacza wysoki na dwa i pół metra mur, a potężna brama jest zamknięta na solidny stalowy łańcuch. Zaraz będzie świtać, a o świcie senior zawsze sprawdza, czy żacy śpią w swoich kwaterach. Czasu więc jest niewiele.

Mur jest gładki, a na bramie też nie ma zbyt wielu punktów zaczepienia. Na szczęście ktoś był na tyle przytomny, że zostawił otwarte okno w komorze. Jedyнным problemem jest więc przedostać się przez ogrodzenie. Jednak dla gromady

wciąż nietrzeźwych młodzieńców może to być naprawdę spore wyzwanie.

Niech BG – osoby najbardziej trzeźwe – pokombinują nieco i poszukają sposobu na dostanie się do środka. Powinni zachowywać się przy tym tak cicho, jak to tylko możliwe. Kilka prób skończyć się powinno fiaskiem. A to ktoś nie będzie w stanie utrzymać kolegi na ramionach, a to zaczną zbliżać się patrol straży miejskiej lub nagle prosto na BG wypadnie grupa mrocznych, zakapturzonych postaci, czy też spadającym z muru żakom spod nóg umknie – głośno miaucząc – kilka wystraszonych kotów.

Kiedy BG już nieco się zmęczą, jeden z żaków siedzących pod murem wybełkocze coś o kluczach i sakiewce. Okazuje się, że senior bursy tym razem wybrał się do „Północy” wraz z podopiecznymi i cały czas miał przy sobie klucze do bramy. W tym momencie wszystko powinno potoczyć się już szybko – nie licząc przerwy na kilka pawi – a powrót nie powinien stanowić problemu.

OPERACJA „PRĘGIERZ”

Dzień zacznie się nieszczególnie dla naszych bohaterów. Obudzą się koło południa w swoich komorach w bursie. Będą na ostrym kacu – co po nocnej popijawie nie jest niczym niespodziewanym. Wszystko wydaje się być w najlepszym porządku – poza potężnym bólem głowy – do chwili, gdy BG zauważą, najpewniej przy późnym śniadaniu wyblaganym u kucharki, brak jednego z kompanów. Hans, zwany Szybkim, nie zdołał umknąć straży – głównie z powodu potężnych zaburzeń równowagi – i znalazł się w areszcie miejskim. W chwili, gdy BG odkryją jego nieobecność, będzie już przywiązany do pręgierza na niewielkim placu w pobliżu świątyni Sigmara.

Hans jest napastnikiem uniwersyteckiej drużyny snotballu *Altdorf Jägers*, która właśnie przygotowuje się do meczu przeciwko *Nulnen Drachen* – drużynie Akademii Artyleryjskiej z Nuln. Jego obecność na wieczornym treningu jest więc kluczową sprawą.

BG dość szybko powinni wpasnąć na pomysł uratowania kompana – wszak jest to priorytetowa sprawa i zależy od niej honor całego uniwersytetu! A uratowanie go nie będzie trudne. Hans jest przywiązany do pręgierza sznurem dość kiepskiej jakości, pilnuje go zaś jeden znużony strażnik. Gwardzistę można przekupić, odciągnąć z posterunku lub zastraszyć. Każdy sposób zadziała, choć można zmusić graczy do wymyślenia jakiegoś szalenię skomplikowanego planu – im bardziej będzie on nieprawdopodobny, tym lepiej. Obowiązkowo akcja powinna zakończyć się pościgiem. Niekoniecznie za BG, ale ci powinni być przekonani, że straż goni właśnie ich. A za uwolnienie skazanego spod pręgierza grożą trzy dni aresztu o spleśniałym chlebie i wodzie w celi pełnej szczurów.

Szybki będzie wdzięczny za ratunek. A jeszcze bardziej za zimny okład, gdyż jest skacowany co najmniej tak samo, jak reszta kompanii. Jeśli jednak prześpi się nieco, wieczorem będzie w stanie pójść na trening. BG, jako fani drużyny, powinni również tam się pokazać. Zresztą, nie mają nic innego do roboty, zwłaszcza że następnego dnia trzeba się udać na zajęcia. Nudne zajęcia.



WIECZORNY TRENING, CZYLI ZACZYNAJĄ SIĘ KŁOPOTY

Snotball nigdy nie zdobył akceptacji władz uniwersytetu. Rektor przykładał jednak oko, mając na uwadze, że młodzież, mająca zajęcie, mniej się nudzi. Zaś znudzeni żacy stanowią olbrzymie zagrożenie dla miejskiego mienia i zdrowia mieszkańców Altdorfu. Jednak po nocnej awanturze w „Północy” rektor zdecydował się podjąć pewne kroki, mające na celu „zlikwidowanie gniazda rozpusty, siedliska złych obyczajów oraz przegnanie tego całego tałatajstwa”. Studenci wiele razy już zadzierali ze strażą miejską, lecz tym razem przesadzili – kilku żaków nad ranem „ozdobiło” ratusz napisami sławiącymi drużynę *Altdorf Jägers* i paroma niezbyt wybrednymi hasłami, dotyczącymi drużyny *Nulnen Drachen*, matek zawodników tego zespołu, samych zawodników, trenera, wykładowców Akademii Artyleryjskiej w Nuln itp. Sprawę pogorszyła skarga straży miejskiej o „niesfornych chuliganach wyglądających na żaków”, którzy uwolnili skazanego za pijaństwo i burdę spod pręgierza. Rektor zdecydował więc nauczyć młodzież szacunku. W tym celu ma zamiar zakazać snotballu na terenie Altdorfu – władze miasta natychmiast zgodziły się na to – oraz dopilnować, by zawodnicy zniknęli tak z uczelni, jak i z miasta.

W trakcie treningu na plac położony niedaleko doków wbiegnie kilkudziesięciu strażników miejskich, za nimi zaś wkroczy rektor wraz z kilkoma rajcami. Mają zamiar wygłosić do studentów płomienne przemówienie, piętnujące ich wybryki, oraz ogłosić wiadomość o zakazie gry w snotball w obrębie murów miejskich. Dodatkowo wszyscy przyłapani w tej chwili – lub kiedykolwiek później – na grze, mają zostać usunięci z uczelni. Oczywiście, na miejscu będą nasi bohaterowie, którzy nie dopuszczają, by coś zagroziło ukochanej drużynie i pozwoliło ekipie z Nuln wygrać mecz walkowerem, prawda?

W chwili wkroczenia straży ktoś krzyknie „Chodu!”. W tym momencie zacznie się niezłe zamieszanie. Drużyna porzuci piłkę i zacznie uciekać, a grupa bardziej krewkich fanów, zagrzejąc się okrzykami do boju, pocznie miotać kamieniami w pacholków.

Jeśli BG przyłączy się do walki ze strażą, można zainscenizować kilka klimatycznych scen okładania gwardzistów drągami (pełno się ich wala po placu), niesamowicie szybkich ucieczek dookoła boiska (oczywiście, żak będzie szybszy i najpewniej zdubluje niemrawych żołdaków) i tym podobnych scen. BG mogą zostać ostatecznie schwytani – ale tylko wtedy, gdy MG będzie chciał ich nieco nastraszyć. Niemniej śmiałków powinno się po prostu nieźle obić w jakimś zaułku lub też przed trybunałem będą musieli się ładnie i sprawnie wyłgać od udziału w zajściach („Bo... ten tego... panie sędzio, ja żem tam przechodził, to mnie te chuligany drągiem w czerep zdzieliły. To jakże bym im mógł nie oddać, skoro ojciec mnie uczył, coby się po łbie bić nie dawać”. „Ja? Ja uderzyłem strażnika? A niech mnie Sigmar broni! Ja do władzy szacunek i podziw żywię, a jak studia skończę, to na gwardzistę iść planuję”). Zajście nie powinno się zakończyć poważniejszymi konsekwencjami dla BG.

Jeśli BG zdecydują się uciec, nie powinni mieć z tym problemów. Ot, kilku strażników biegnących za nimi, ale dla znających

każdy zaułek żaków nie powinien to być problem. Można dodatkowo dać śmiałkom okazję wyrwania jednego z zawodników *Altdorf Jägers* ze szponów straży miejskiej. Najlepiej, aby był to znów Hans. W ten sposób BG zyskają po raz kolejny jego dożgonną wdzięczność.

Ostatecznie sprawa rozejdzie się po kościach. Nikomu gra w snotball nie zostanie udowodniona, nikt nie wyleci z uczelni, lecz zakaz zostanie utrzymany w mocy.

ŚLÓWKO O MECZU

Drużyny z Nuln i Altdorfu już miesiąc temu umówiły się na spotkanie. Ustalono termin i miejsce gry – niewielki amfiteatr w Nuln. Mecz ma rozstrzygnąć ostatecznie o prymacie jednej z drużyn, gdyż dwa ostatnie spotkania zakończyły się remisem. Przy okazji kilka osób chce załatwić swoje prywatne, ciemne sprawki...

Meczem, a raczej jego wynikiem, zainteresowane jest kilka znacznych osobistości, w tym paru przedstawicieli przestępczego półświatka. Dwóch mafiosów – z Altdorfu i Nuln – nudząc się straszliwie pewnego dnia, założyło się – po sporze dawce trunków – o to, która drużyna okaże się lepsza. Stawką zakładu jest zwiększenie wpływów w danym mieście. Jeszcze pół roku temu – gdy miał zostać rozegrany pierwszy mecz – wydawało się to niezłą zabawą. Obecnie jednak sytuacja nieco się skomplikowała. W Nuln pojawił się nowy gang, który powoli zdobywa wpływy kosztem innych organizacji. W takim wypadku utrata pozycji na rzecz Altdorfu jest bardzo nie na miejscu. Z kolei w Altdorfie, w wyniku coraz bardziej skutecznych działań sił porządkowych, grunt zaczyna palić się przestępcom pod nogami. Przydałaby się więc jakaś nowa siła na scenie, by odciągnąć nieco uwagę strażników i dać miejscowym chwilę wytchnienia (kilku próbowało uciekać z miasta lub negocjować z władzami, lecz w większości przypadków skończyło się to nieciekawie). Jak więc wiadać, obu stronom zależy na zwycięstwie *Nulnen Drachen*, jednak każdej z innego powodu. Powzięte zostały więc pewne środki – niezależne od siebie – mające umożliwić zwycięstwo drużynie artylerzystów.

Inna sprawa to rozstrzygnięcie sporu o tytuł najbardziej radykalnej bojówki fanów snotballu. *Rittergruppe* i *Wolfenschutz* postanowiły raz na zawsze (a przynajmniej do następnego meczu) rozwiązać problem za pomocą wszystkich dostępnych środków. Punktowane będą zdarte chusty drużyny przeciwnej i liczba rannych. Zdobycie hełmu strażnika miejskiego liczone jest podwójnie.

WZNOWIENIE GRY

Jak obejść zakaz uprawiania snotballu w Altdorfie, a przy okazji uniknąć relegowania z uczelni? Najłatwiej go znieść. Wyprawy za miasto celem treningu nie wchodzi w rachubę – po kilku takich wyjściach wszyscy wylądują na dywaniku u rektora, który udzieli ostatniego ostrzeżenia (najwyraźniej ktoś donosi władzom – BG, jeśli zechcą, mogą przeprowadzić szybkie śledztwo; konfidentem okaże się młody kleryk Sigmara, któremu nie podoba się upadek moralności wśród młodzieży). Poza tym, jedyne dogodne do gry miejsce znajduje



Spodane poniżej informacje BG powinni usłyszeć przez rozpoczęciem przygody lub pozwolić im je zdobyć na wcześniejszej sesji. Niektóre plotki wzajemnie się wykluczają, ale tak już z nimi jest.

Rektor:

- * Lubi chadzać wieczorami do szynków i podrywać kelnerki (nieprawda: robi to jego młodszy brat – dosyć do rektora podobny).

- * Lunatykuje (prawda: rektor w księżycowe noce często wstaje z łóżka i, nieświadomy, przechadza się korytarzami uniwersytetu).

- * Boi się kobiet (kompletna bzdura).

- * W młodości zobaczył ducha swego przedwcześnie zmarłego ojca i chce ujrzeć go ponownie (prawda: rektor czasem wspomina to wydarzenie w zaufanym – jak widać nie do końca – gronie; swego czasu krążył po uczelni dosyć niewybredny poemat o tej sprawie).

- * Pija tylko brandy z przemytu (prawda: rektor powolutku popada w alkoholizm; dla bretońskiej brandy – której nie wolno sprowadzać do Imperium – robi wszystko).

Komendant straży:

- * Posiada ulubionego zwierzątko, papugę, do której jest bardzo przywiązany (prawda: jest to jedyny przyjaciel komendanta – po jego stracie mężczyzna załamie się; poza tym ptak był już celem kilku wypraw kandydatów do miejscowej organizacji złodziejskiej – wszystkie zakończyły się fiaskiem; komendant zabiera papugę ze sobą do pracy, a później odnosi ją do domu).

- * Od jakiegoś czasu komendant wdycha do córki pewnego sukiennika (prawda: ojciec panny jest wielce temu związkowi przeciwny i uwięził biedną dziewczynę w domowym areszcie, uniemożliwiając zakochanym spotkanie).

- * Jest przywódcą *Czerwonego Żądła* – grupy kultystów-zabójców Khaine'a (nieprawda, ale szukając dowodów do ewentualnego szantażu, BG mogą przypadkiem wejść do gniazda prawdziwych skorpionów).

Rajcy miejscy:

- * W środku tygodnia – pod pozorem spotkania rady miasta – udają się do piwniczki tawerny „Rybitwa” i „radzą” tam aż do rana (prawda: do tej pory jednak nikomu nie chciało się sprawdzić, czy plotka jest prawdziwa, choć żony radnych sporo by za to dały, lecz są zbyt leniwe, by samemu się za to wziąć).

- * Radni to kultysty (nieprawda, chociaż kilku z nich lubi bardzo młode dziewczęta).

- * Jeden z radnych – znajomy rektora – przemycy brandy (nieprawda: rajca zajmuje się przemycaniem trucizn – nie jest świadom, co jest w paczkach, które przekazuje, ale ma problemy finansowe – a zleceniodawca płaci nieźle).

Poza tym wszyscy oskarżani są o zdradę małżeńską, trąd i rzucanie uroków. MG może oczywiście dodać własne plotki lub zmodyfikować powyższe.

się godzinę marszu od bram miasta. Treningi odbywają się wieczorami, może się więc zdarzyć, że drużyna będzie zmuszona nocować pod zamkniętą o zachodzie słońca bramą.

Aby akcja się powiodła, potrzebna jest znajomość kilku podstawowych, powszechnie znanych faktów. Należy je podać graczom przed sesją!

Kluczowymi postaciami są komendant straży miejskiej, rektor oraz rajcy miejscy. O każdej z tych osób krąży po mieście wiele plotek – część z nich nawet jest prawdziwa i stanowi tajemnicę poliszynela. Niejednokrotnie zresztą informacje te ratowały skórę niesformym żakom – czy można łatwiej nakłonić pachołka do chwilowej „niepamięci”, niż opowiadając mu, gdzie chadza co trzeci dzień i co na to powie jego żona? Oczywiście, niezbędne jest tu posiadanie owych informacji, jak i znajomość personaliów strażników. Ale tego każdy żak (chodzi oczywiście o tych mniej grzecznych) uczy się podczas pierwszego miesiąca pobytu na uczelni.

Gracze muszą zdawać sobie sprawę, że zniesienie zakazu spotkań snotballu jest niezwykle istotne – jeżeli drużyna nie będzie trenować, nie wygra. Akcja BG powinna jednak zakończyć się sukcesem. Niech podchodzą do niej kilka razy, jeśli trzeba – plan ma prawo zadziałać, gdy będzie naprawdę dobry lub odpowiednio zwariowany. BG mogą poświęcić na to jednak tylko kilka dni – czasu do meczu pozostało niewiele (ile, zależy od postępów drużyny i MG). Ile osób należy przekonać, by uzyskać zniesienie zakazu, zależy od MG oraz inwencji i skuteczności działań graczy.

W PRZERWIE...

Pomimo licznych zajęć, BG nie powinni zapomnieć, że są studentami i mają swoje obowiązki. Poza zabawą jest też nauka i czasem trzeba pójść na wykład. Należy zadbać o to, by zajęcia na uczelni kolidowały z innymi planami BG (każdy gracz powinien przygotować rozpiszkę wykładów) lub też by w krytycznej chwili żak przypominał sobie, że właśnie powinien zajmować miejsce w ławce. A nieobecności są surowo karane – od różgi poczynając, poprzez karcer, na grzywnach finansowych kończąc.

Sprawy meczu powinny toczyć się swoim torem, ale obok nich MG powinien zadbać, by BG w pełni korzystali z możliwości, jakie daje im granie żakiem. Niech postacie bawią się, piją, flirtują i używają życia, ile tylko mogą.

KŁOPOTY

Jak wspomniano, są siły, którym zależy na przegranej drużyny altdorfskiej. Jako pierwsi uderzą przedstawiciele miejscowej mafii. Zaczną od zastraszania zawodników. Odpowiedzią na to będzie sprawnie przygotowana zasadzka, z której gangsterzy nie wyniosą wszystkich zębów. Po tej porażce przystąpią oni do bardziej radykalnych działań i spróbują porwać kilku zawodników.

Gdzie najlepiej kogoś porwać? Albo w miejscu odosobnionym, albo w samym sercu ruchliwego lokalu. Akcja zostanie przeprowadzona podczas pobytu drużyny w „Północy” po jednym z treningów. Oczywiście, traf będzie chciał, że będą tam też BG.



Propozycje z życia żaków

* Kobieta – jakaś panna wpadła w oko żakowi, jednak pilnuje jej ojciec/matka/stado przyzwoitek/starszy brat/itp. Jak spotkać się na osobności z taką panną? Jedna osoba raczej sobie nie poradzi – ale od czego przyjaciele? Dodatkowo o schadzkę z panną starać może się inny żak.

* Przyjaciel w potrzebie – jeden ze studentów zadart z miejscowym elementem przestępczym, niezbyt groźnym, ale dosyć krewkim. Studenta obito i ograbiono – sprawy tej nie można pozostawić nierozwiązanej, prawda?

* Konflikt między żakami – dotyczyć może zarówno osobistej zniewagi, jak i oskarżeń bądź napaści dotyczących większej grupy studentów, np. całej bursy. Całość powinna skończyć się malowniczą bijatyką – najlepiej podczas odwetowego wypadu do „wrogiej” bursy.

* „Czy przyjmie pan pijanego studenta?” – egzamin, a jeden z żaków nie jest w stanie ustać sam na nogach, o odpowiadaniu już nie mówiąc. Sytuacja jest krytyczna – bez zaliczonego egzaminu student zostanie skreślony z listy. Ponoć w dokach mieszka jeden taki, co zna środek błyskawicznie stawiający na nogi po zbyt dużej dawce alkoholu – problem w tym, że nie wiadomo dokładnie, kto to jest i jakiej zażąda ceny.

* Zabawa kosztem miejskich strażników/kupców/kogokolwiek – im weselsza i huczniejsza, tym lepiej.

* Pójście na żebry lub też „prośnienie” o zapomogę mieszczan.

* Poza tym polecane są: nocna wyprawa do szynku i/lub zamtuza, kolejne wyścigi ze strażą miejską, pojedynek, dostarczanie poczty na czas, hazard oraz jakiś niewielki, acz wielce ryzykowny zakład.

Dwóch mężczyzn przysiadzie się do stolika zawodników. Będą mówić o możliwości sponsorowania drużyny, w tym opłaceniu niedalekiej podróży do Nuln. Stawiać też będą kolejkę za kolejką. W pewnym momencie – skarżąc się na hałas – poproszą dwóch zawodników, w tym kapitana drużyny, o wyjście na zewnątrz w celu omówienia szczegółów. Za nimi potoczy się jeden z klientów, chcąc ulżyć pęcherzowi. Po chwili wróci i łamiącym się z przepicia głosem oznajmi, że na zewnątrz jest rozróżba.

Co się dzieje? Dwóch mocno zalanych graczy w snotball okazało się twardym przeciwnikiem. Z dziesięciu napastników sześciu właśnie leży na ziemi, a pozostali starają się poskromić niesforne obiekty porwania. Gdy BG przecisną się przez drzwi, bandzirom uda się obezwładnić zawodników i wrzucić do stojącej opodal bryczki. Zanim ktoś zdąży ich powstrzymać, odjadą, unosząc ze sobą dwóch żaków.

Pościg powinien być szybki, obfitujący w nagłe zmiany trasy, ostre zakręty, nagle wybiegających na drogę nocnych przechodniów i liczne przeszkody – jak np. pozostawiony samopas stragan. Skąd wziąć bryczkę? Powiedzmy, że akurat będzie jakaś przejeżdżać – dosyć wolno i tylko z jednym pasażerem, młodym fireykiem. Zmieszczą się do niej, poza woźnicą, cztery osoby – a na upartego sześć. Pod koniec szaleńczego nocnego rajdu uliczkami Altdorfu, za BG powinien pędzić oddział straży miejskiej.

Porywaczy uda się dopaść po mniej więcej półgodzinnym pościgu. Od ich pojazdu odpadnie koło i wszyscy skończą na twardej ścianie miejskiego muru. BG będą mieli jakieś dwie minuty, by zająć się oszołomionymi porywaczami i towarzyszami, zanim na miejscu wypadku znajdzie się kilkunastu wściekłych jak osy strażników.

BG – jeśli zdecydują się uciec z miejsca zdarzenia – umkną bez trudu. Straż zajęta będzie porywaczami. Jeśli zostaną i wyjaśnią sprawę, może im grozić jedynie kara za chodzenie do szynku. No i ostra reprimenda za zakłócenie ciszy nocnej.

Próby dojścia, kto stoi za porwaniem, spełzną na niczym – przynajmniej na razie. Najwyżej BG mogą zarobić kilka siniazków, zadając zbyt wiele pytań. Nie uda się odkryć motywów ani sprawców, a wszystkie ślady (czyli jedynie podejrzenia) będą wskazywać na fanów drużyny z Nuln, co nieco podgrzeje przedmeczową atmosferę.

PRZYGOTOWANIA

Powoli zbliża się czas wyjazdu do Nuln. Przydałby się jakiś sponsor wyprawy, jako że drużyna wraz z „Klubem Kibica” nie dysponuje znacznymi finansami – prawdę mówiąc, nie dysponuje żadnymi pieniędzmi. Poszukiwania mecenasa nie przyniosą jednak rezultatu, aż do ostatniej chwili, gdy uda się u jednego kupca korzennego załatwić pożyczkę – na dość wysoki procent (drużyna ma zamiar spłacić dług z wygranych zakładów po meczu). Kiedy wydawać się będzie, że sprawa wygląda dosyć kiepsko, pojawi się Herr Ingwarus Nacht.

Herr Nacht jest mężczyzną w wieku lat około czterdziestu. Ubiera się zawsze – niezależnie od pogody – w ciemny płaszcz, zmięty kapelusz i buty do konnej jazdy. Sprawia wrażenie dosyć ponurej osoby. Pojawi się podczas spotkania drużyny z fanami (ma na nim zostać ogłoszona wiadomość o zaciągnięciu pożyczki). Krótco wyjaśni, że jest miłośnikiem snotballu oraz że postawił znaczną sumę na Altdorf Jägers i nie dopuści, by drużyna wikała się w dodatkowe kłopoty. Herr Nacht zaoferuje wynajęcie statków, płynących w górę Reiku, a później rzekami Stir i Aver do Nuln oraz opłacenie kosztów podróży, w wypadku zaś wygrania meczu – stały mecenat. Jeżeli jednak drużyna przegra, będzie musiała przez rok pracować na zwrot pieniędzy w magazynach należących do Herr Nachta – jednakże za niewielkim wynagrodzeniem. Propozycja jest niezwykle intratna i wszyscy zgodzą się na nią bez większych oporów. Jeżeli BG będą protestować, zostaną przegłosowani.

Nic jednak nie jest takie, jakie się wydaje. Herr Nacht jest w rzeczywistości przedstawicielem mafii z Nuln. Ma dopilnować – obojętne jakim kosztem – by drużyna nie dojechała na mecz. Postanowił nie uciekać się do przemocy na miejscu (słyszał o nieudanej próbie porwania zawodników – jemu również nie udało się dojść, kto za tym stoi), lecz sprawić, by drużyna wyjechała z miasta i nigdy nie dotarła do Nuln. W tym celu zdecydował się zaoferować zawodnikom oraz fanom transport (wszyscy koniecznie chcą podróżować razem, a drużyna ostatnio nigdzie się nie rusza, głównie ze względów bezpieczeństwa po próbie porwania, bez obstawy członków Rittergruppe).

W sumie do Nuln uda się piętnastu zawodników (jedenastu podstawowych plus rezerwa) oraz grupa około stu fanów –



część z nich sama postanowiła opłacić podróż. Oczywiście, poza nimi na mecz udadzą się też „normalni” kibice – tych jednak będzie mniejszość i podróżować będą w jak największej odległości od żaków.

W ostatecznym rozrachunku statkami Herr Nachta udadzą się: drużyna, BG oraz ekipa osiemdziesięciu członków *Rittergruppe*. Wypływać będą etapami – pierwszego dnia około trzydzieści osób (drużyna plus BG plus grupka fanów) jednym statkiem. Pozostali nazajutrz na trzech wynajętych i szybko przystosowanych do przewozu pasażerów statkach handlowych. Dwa dni podróży miną spokojnie. A wieczorem trzeciego dnia Herr Nacht wprowadzi w życie swój plan.

Na nocleg podróźni zatrzymają się w niewielkim zajeździe położonym malowniczo w zakolu rzeki. Gangster planuje doprowadzić ziołami zamówione przez drużynę trunki. Gdy wszyscy zasną, zawoła czających się w pobliskim lesie kompanów i poleci im wynieść zawodników do puszczy. Tam czekają już uprzednio przygotowane trumny (bardzo mocno zbite) oraz wykopane groby. Robota będzie czysta i nie pozostawi żadnych śladów. Tyle plany.

Jednak przypadek pokrzyżuje te nieczne zamiary. Dzień wcześniej do zajazdu przybyła pięcioosobowa grupa Cyganów, transportujących tajemniczą skrzynię. Właścicielowi przedstawili się jako wędrowni kuglarze – rzeczywiście dali przedstawienie i ponownie wystąpią w wieczór przybycia BG. Zapytani o skrzynię, odparli, iż jest tam „wielkiej urody atrakcja”, którą zaprezentują na dworze cesarskim w Altdorfie.

Prawda jest nieco inna. W rzeczywistości Cyganie są wysoko wyspecjalizowaną grupą złodziei i zabójców (tylko dwoje z nich jest Cyganami, a reszta polega na charakterystyce). Trzy dni temu porwali córkę burmistrza niewielkiego miasteczka i zamierzają – zdobywszy najpierw jakiś statek – sprzedać ją za dobrą cenę w stolicy pewnemu arabskiemu kupcowi. Jak na razie, udało im się zmylić pościg, zmieniając wygląd i przekradając się lasami. A mają przed kim uciekać. Goni ich ojciec dziewczyny wraz z jej trzema braćmi i kilkoma krewnymi. Ponadto ściga ich również kochanek panny, który chce wykorzystać zaistniałą sytuację do ucieczki z dziewczką – rodzina niezbyt przychylnie patrzy na syna ubogiego rzemieślnika.

Dodatkowo jest jeszcze jeden problem: wspólnicy Herr Nachta mieli nieprzyjemność natknąć się poprzedniego dnia na przybywających do zajazdu Cyganów. Ci uznali osiłków za pościg i błyskawicznie się ich pozbyli. Ciała zapakowali do znalezionych w lesie – ku ogólnemu zdziwieniu – trumien i zakopali. Ponadto Herr Nacht kiedyś oszukał w interesach ojca porwanej dziewczyny. Spotkanie wszystkich pod jednym dachem powinno stać się wielce interesujące – zwłaszcza, gdy jeden z żaków usłyszy ciche jęki, dobiegające zza niedomkniętych drzwi pokoju, w którym Cyganie zostawili skrzynię.

Zamieszanie zacznie się, gdy BG wraz z towarzyszami zasiądą do kolacji. Zanim zdążą spróbować zatrutego przez gangstera wina, do zajazdu wpadnie burmistrz wraz z resztą pościgu i z miejsca oskarży BG o porwanie. Potem rozpozna Herr Nachta. Chwilę później – prawdziwych porywaczy. A wtedy wszystkich zgromadzonych w zajeździe uzna współwinnymi porwania i współnikami Herr Nachta. Niedługo później pojawi się kochanek dziewczyny. Herr Nacht spróbuje wezwać na pomoc swoich kompanów – jak wiadomo, na próżno.

Nie jest ważne, jak zawodnicy i sympatycy Altdorf Jägers wybrną z tej opresji. Ważne, by zamieszanie było jak największe. Jedni będą oskarżać drugich, każdy będzie próbował (w wielu przypadkach dosyć rozpaczliwie) zrealizować własne cele.

Jeszcze jedno: jeśli któryś z BG uwolni dziewczynę przed kolacją, panna zakocha się w nim bez pamięci i zrobi wszystko, by z nim być. Nawet, jeżeli będzie to oznaczało samodzielną już ucieczkę od ojca i podróż do Nuln. A to z kolei może ściągnąć na kark BG dodatkowe kłopoty. Tym bardziej, jeśli Cyganie pozostaną na wolności i będą mieć jakiekolwiek pretensje do żaków. Herr Nacht skończy, zapewne po krótkim pościgu, na ślicznej sośnie – burmistrz jest dosyć pamiętliwy...



NULN

Reszta podróży przebiegnie spokojnie, choć MG może oczywiście dorzucić kilka interesujących spotkań – nie powinny być one jednak zbyt uciążliwe dla graczy.

BG wraz z drużyną dotrą do Nuln na dwa dni przed meczem. Dzień później przybędą pozostali. Ponieważ „Klub Kibica” dysponuje pieniędzmi Herr Nachta, nie będzie problemu ze znalezieniem noclegu (lokal średniej klasy, ale zadbane). Na razie nie ma najmniejszego śladu kibiców *Nulnen Drachen*.

Miasto nie przygotowuje się specjalnie do meczu. Zwiększono siłę i liczbę patroli straży miejskiej, ale poza tym wszystko toczy się zwykłym, codziennym trybem. Widać jednak lekkie podenerwowanie kupców – wszak prawdopodobne zamieszki kibiców to nie przelewki. Oczywiście przyciągają porozwieszane tu i tam plakaty, obwieszczające o zbliżającym się spotkaniu. Na części z nich ktoś dopisał niezbyt wyszukane hasła o drużynie gości. Poza tym jest spokojnie, może nawet nieco za spokojnie...

Czego BG nie wiedzą? Po nieudanej próbie porwania zawodników (miał to być wstęp do kolejnych porwań, ale z wiadomych względów zostały one odwołane) mafia altdorfska wysłała za drużyną kilku osobników, mających sabotować mecz. Jako kibice drużyny z Nuln mają oni za zadanie sprowokować napaść na przybyszów z Altdorfu i w zamieszaniu pozbyć się kluczowych graczy. Wina za to spadnie oczywiście na fanów z Nuln. Dodatkowo, w związku z niepowodzeniem akcji Herr Nachta, zostaje wysłany „oddział specjalny”



miejscowych rzeźmieszków, by również polechtał snotballistów nożami.

CO MI ZROBISZ, JAK MNIE ZŁAPIESZ?

BG zapewne będą chcieli zwiedzić Nuln. Niezależnie od ich decyzji, drużyna wybierze się na spacer po okolicznych szynkach. Pod wieczór, gdy wszyscy wrócą do gospody na kolację, okaże się, że Szybki Hans znów się gdzieś zapodział.

Żacy mogą poczekać na niego, licząc, że po prostu się spóźnił. Jednak czas będzie mijał, a Hans się nie pojawi. Po mniej więcej godzinie wszyscy będą na tyle zaniepokojeni, że zostanie wysłane kilkanaście osób, w tym BG wraz z dwoma graczami.

Po mniej więcej godzinie poszukiwań BG odnajdą Hansa w jednym z podlejszych szynków. Mocno wstawiony, w jednej ręce ścisnąć będzie kufel, a drugą obłapiać kelnerkę, na całe gardło śpiewając meczowe przyśpiewki. Hans da się wynieść z lokalu – będzie się opierał, lecz niezbyt skutecznie. Ledwo trzyma się na nogach, więc najlepiej będzie go nieść w dwie osoby.

Gdy BG wyjdą z szynku, napotkają Kłopoty przez duże „K”. Na zewnątrz czekać będzie kilku (tak z pięciu więcej niż jest osób w grupie, która przyszła po Hansa) osiłków przystrojonych w barwy *Nulnen Drachen*. W rzeczywistości będą to miejscowi bandyci nastani na żaków, ale nie ma to większego znaczenia. BG powinni natychmiast zdać sobie sprawę, iż napastnicy mają liczebną przewagę oraz po solidnej palce w ręce. Jedynym ratunkiem jest więc ucieczka.

Jednak to nie koniec problemów. Gdy tylko żacy skręcą za najbliższy róg, napotkają niemal identycznie ubraną bandę. To z kolei są bandziory z Altdorfu. BG powinni dosyć szybko zmienić kierunek ucieczki, póki jeszcze droga nie jest odcięta.

Ucieczka BG powinna być przedstawiona tak dramatycznie, jak się tylko da. Szybki bieg uliczkami pograżającego się w nocnych ciemnościach Nuln. Przekradanie się zaułkami. Tupot butów prześladowców i ciężkie oddechy uciekinierów. Nie wolno zapomnieć, że BG taszczą ze sobą zalanego Hansa, któremu w najmniej odpowiednim momencie całkowicie urwie się film i ktoś będzie musiał biec z ciężarem o wadze niemal stu kilogramów.

Gdy tylko BG zgubią jedną grupę, niech natychmiast wpadną na drugą. Niech myślą, że są osaczeni. Należy zapewnić im maksimum mocnych wrażeń: ślepe zaułki, przerzucanie Hansa przez mur, oblanie nieczystościami z okna, Hans wymiotujący na zakręcie itp.

Należy tak pokierować pościgiem, by BG dotarli do doków. Tam rozegra się finałowa scena pościgu. Jednak w pewnej chwili należy zaszerwować śmiałkom rajd przez kilkanaście połączonych ze sobą piwnic. Biegając przez nie, raz czy dwa powinni zmylić drogę i zniechęcić wpasnąć z impetem przez drewniane drzwi. Gdy opadnie mieszanina kurzu i drzazg, ich oczom ukarze się dosyć niecodzienny widok. Na środku sporego pomieszczenia wyrysowany będzie na podłodze olbrzymi pentagram, otoczony zapalonymi świecami. Dokoła stoi dziesięć nagich – nie licząc kapturów – postaci. To grupka nastoletnich kultystów, którzy zebrali się właśnie tego wieczoru, by przywołać coś mrocznego, bluźnierczego i nieopisywalnego. Prowadzący ceremonię na sekundę przed wtargnięciem

żaków zakończył inkantację. Teraz zaś gapi się na uwalanych kurzem i pajęczynami BG i Zakurzoną Olbrzymią Rzecz, którą ci przynieśli na ramionach. W tym momencie Hans uniesie się majestatycznie i puści przed siebie pawia o rekordowym zasięgu i czasie trwania, obryzując pentagram oraz Mistrza Ceremonii. Sekundę później kultysty z krzykiem – niemal trując żaków – wybiegną z pomieszczenia. Z oddali słychać będzie cichnące wrzaski o hordzie demonów.

Strach dodaje siłę, lecz powoli zmęczenie daje znać o sobie. Gdy BG dotrą do doków, powinni być już nieźle zmęczeni. A prześladowcy są tuż-tuż! Jak na razie, żadna ze ścigających żaków grup nie wie o istnieniu drugiej. To, że jeszcze nie dopadli uciekinierów, wynika z faktu, że osiłki z Altdorfu nie znają Nuln i kilka razy gubili drogę, miejscowi zaś są dosyć leniwi i nie chcą im się zbytnio wysilać – w końcu to ich teren i nikt się przed nimi nie ukryje.

Klucząc w labiryncie skrzyń, BG wbiegną do dużego magazynu. W środku znajduje się długi korytarz pełen po obu stronach drzwi. Wejścia te prowadzą do połączonych ze sobą boków. Magazyn ma tylko jedno wejście – to, którym wpadli BG i w którym za chwilę pojawią się dwie grupy pościgowe, jedna za drugą. W tym czasie BG powinni być pod przeciwną ścianą i zdawać sobie sprawę, iż są uwięzieni. Jedynym ratunkiem jest skorzystanie z bocznych drzwi. Całą scenę należy przedstawić tak klasycznie, jak to tylko możliwe.

BG wbiegają trzecimi drzwiami po lewej, a ponieważ boksy są połączone, wybiegają piątymi. Po chwili jedna z grup osiłków wbiega w trzecie lewe drzwi, a wybiega pierwszymi prawymi. Potem druga grupa. I tak dalej. Po chwili szalonej gonitwy BG umkną z magazynu, a obie bandy powinny mieć gwałtowne spotkanie, wybiegając z przeciwnych drzwi. Ponieważ grupa z Nuln nie rozpozna w przebranych altdorfczykach znajomych kibiców, postanowi profilaktycznie spuścić im łomot. To da BG czas na ucieczkę i bezpieczne dotarcie do gospody. Nikt też więcej żaków niepokoić nie będzie.

MECZ

Dzień przed samym meczem upłynie spokojnie – jeśli nie liczyć plotki, obiegającej miasto z szybkością błyskawicy, że z jednej z piwnic wydostał się oddział inwazyjny armii Chaosu, niosąc śmierć i zagładę. Pod wieczór przybędzie reszta ekipy ze stolicy. Jednak poza kibicami pojawi się również kilkanaście kolorowo ubranych kobiet (mniej więcej w barwy zespołu). Jak ktoś wyjaśni, wybrano najładniejsze dziewczyny z altdorfskich zamtułów, by zagrzewały drużynę do walki. Mają podczas meczu wznosić okrzyki, tańczyć i machać płatkami kolorowych piór, a po meczu umilą wszystkim czas.

Następny dzień. Miasto żyje meczem. Wszędzie pełno jest straganów z chorągiewkami, snotballowymi pasztecikami (robionymi ze wszystkiego, tylko nie z mięsa), kielbaskami, cienkim piwem itp. Między tym wszystkim przechadza się duża liczba strażników miejskich, jeszcze większa liczba kieszonkowców oraz naprawdę olbrzymia rzesza ubranych na żółto halflingów, sprzedających specjalnie przygotowane na tę okazję lukrowane ciasteczka w kształcie bombard.

Mecz zacznie się punktualnie w południe. Kibice Altdorf Jägers zostaną umieszczeni w specjalnie chronionym sektorze



amfiteatru. Przed sektorem mniej lub bardziej udanie występować będą przywiezione z Altdorfu dziewczyny.

Spotkanie należy opisać dynamicznie, zwracając uwagę na ofiarną grę snotlinga i zawodników. Powinno być wiele dobrych akcji, szybkich kontr i ze dwie ucieczki „piłki” z powodu zbyt luźnych więzów. Szala zwycięstwa powinna przechylać się raz na jedną, raz na drugą stronę. Jednak decyzję o ostatecznym wyniku powinien podjąć MG. Niech będzie to podsumowanie całej przygody, starań graczy oraz tego, jak dobrze wczuli się w role i korzystali z możliwości, jakie daje wcielanie się w postać żaka. Jeżeli BG doskonale złapali klimat, mecz powinni wygrać *Altdorf Jägers*. Jeśli jednak obijali się i obchodził ich jedynie główny wątek, drużyna spotkanie powinna przegrać. Szczególnie złośliwy MG może też zdecydować o kolejnym remisie – nawet po dogrywce. Może to być punkt wyjściowy kolejnego scenariusza.

EPILOG

To jednak jeszcze nie koniec. Gdy drużyny schodzić będą z boiska, na sektor altdorfczyków wdrze się kilkunastu kibiców *Nulnen Drachen*, wymachując pałkami i ciskając kamieniami. Za nimi, zanim strażnicy zareagują, ruszą kolejni. Po chwili na widowni rozpęta się małe pandemonium, gdyż fani *Altdorf Jägers* nie pozostaną dłużni.

Bijatyka będzie długa i zawzięta, choć mało krwawa. Gdy po kilkunastu minutach do szturm na niesformych kibiców ruszy oddział straży miejskiej, nastąpi gwałtowny zwrot akcji. Oba fankluby w jednej chwili zawrą rozejm i wspólnie ruszą na gwardzistów.

Awantura przerodzi się w zamieszki, które ogarną dwie dzielnice, spowodują kilka – na szczęście niegroźnych – pożarów. Rozróżba potrwa do późnej nocy. Straty wyniosą tysiące koron, a winni oczywiście nie zostaną schwytani. *Rittergruppe* – poza kilkoma złamaniami i tysiącami siniaków – wyjdzie z tego wszystkiego z dodatnim bilansem. Mimo straty kilku chust, uda się zdobyć olbrzymią flagę drużyny z Nuln – a jest to bardzo cenne trofeum, dla *Wolfenschutz* warte każdej ceny. Tym samym też *Rittergruppe* uzyska tytuł najbardziej radykalnej bojówki sezonu.

Powrót do Altdorfu – w wypadku przegranej – będzie skromny. Pieniędzy Herr Nachta wystarczy jedynie na opłacenie rejsu najgorszą, najbardziej śmierdzącą barką na całym Reiku. W razie wygranej, pieniędzy z zakładów (oczywiście BG stawiali na zwycięstwo swojej drużyny, prawda?) będzie dość, by

wynająć dwa szybkie i spore statki oraz zorganizować w stolicy wielką popijawę, po której wszyscy naprawdę poznają znaczenie słowa „kac”.

Co dalej? Czas wrócić do nauki – i wytłumaczyć się z nieobecności spowodowanej wyjazdem do Nuln (będzie to o wiele łatwiejsze w przypadku wygrania meczu). Jednak sporo osób może mieć pretensje do BG i ich towarzyszy, więc pewnego dnia znów mogą zacząć się kłopoty. Może mafia, niezadowolona z wyniku meczu? Może Frau Brunhilda Speer – kochanka Herr Ingwarusa Nachta – trucicielka, skrywająca prawdziwe oblicze pod maską niezwykle utalentowanej lutniczki? Może ktoś inny? Pomysłów na ewentualne dalsze przygody zabraknąć nie powinno. A na razie trzeba wrócić do codziennych zajęć, wykładów, wizyt w „Pólnocy” i nocnych schadzek. Bo czym byłoby życie żaka bez odrobiny wina i pięknych dziewcząt?

OSTATNIE SŁOWO

Jeżeli po rozegraniu tej przygody gracze nie mają zamiaru dalej wcielać się w żaków, nie ma potrzeby przydzielać Punktów Doświadczenia. Jeśli wykazują chęć kontynuowania zabawy tymi samymi postaciami, każdy powinien otrzymać 100-120 PD. Maksymalnie 60 PD za realizację celów scenariusza i ewentualnych wątków pobocznych, oraz maksymalnie 60 PD za odgrywanie postaci.

Statystyki Bohaterów Niezależnych są zbędne, ale można przyjąć kilka ogólnych założeń:

- * strażnicy miejscy są tępi i powolni;
- * wszelkiego rodzaju draby i bandziory są tępe, powolne, ale za to silne;
- * żak zawsze będzie szybszy niż przeciętny gwardzista;
- * każda panna zakocha się w przystojnym i niesformym żaku;
- * nikomu nie powinna stać się większa krzywda podczas rozgrywania przygody.

Podczas pisania tej przygody

żaden student ani wykładowca nie odniósł obrażeń.

Podobieństwo postaci występujących w tym scenariuszu do osób żyjących lub zmarłych jest całkowicie zamierzone.

Bibliografia:

Pański J. – Życie żaków krakowskich, Wiedza Powszechna, Warszawa 1957

Wyobrażenia oraz doświadczenie życiowe autora

Strona 3:

Prowadzą cię do małego pomieszczenia i oczom nie wierzysz! Sala udekorowana w klimacie Twojego ukochanego systemu! Mistrz gry czeka, akurat jest miejsce.

– Jak to? – pytasz. – Tylko jedna drużyna? Każdy ma spokój? To niemożliwe!

– Możliwe – odpowiada MG – mnie nawet zapłacili za prowadzenie i specjalnie ścignęli z drugiego końca Polski.

Co robisz?

1. Pytasz: „Gdzie jestem? Co tu się dzieje? Który to rok?”

2. Krzyczysz: „Aaaa! Snię!”, po czym rzucasz się na MG i resztę drużyny z piąchami.

Jeśli wybrałeś punkt 1 – idź na stronę 4.

Jeśli wybrałeś punkt 2 – idź na stronę 6.



Maciej Nowak-Kreyer

SEOWO O PÓŁELFACH

– Ciągnie swój do swego – mieszaniec uśmiechnął się złośliwie.
 – Że też ziemia nosi takich jak ty. Kto was płodzi, dziwolagi?
 – Więcej tolerancji, jeśli łaska – rzekł spokojnie Geralt. – Twoja matka, jak widzę, musiała dostatecznie często chodzić sama po lesie, byś miał powody zastanawiać się nad własnym pochodzeniem.
 Andrzej Sapkowski „Mniejsze zło”

Wygląd

Teoretycznie półelfem jest każdy, kto ma w sobie choć niewielką domieszkę krwi Aen Seidhe. Niektórzy – dosyć nawiedzeni zresztą – rasiści obmyślili nawet specjalną terminologię, dotyczącą mieszańców, w której występują takie określenia, jak na przykład kwarteroni (ćwierćelfy), a elfich przodków dopatrują się u każdego, kto ma choć odrobinę delikatniejsze rysy. Zresztą, nie są tak dalecy od prawdy. Kontakty ludzi z elfami obfitowały w cielesne połączenia, a plon tych związków był niemały. Prawdopodobnie zdecydowana większość mieszkańców Kontynentu (nie wyłączając najgorętszych obrońców rasowej czystości) ma antenatów wśród Starszego Ludu.

Cechy zdecydowanie odróżniające danego osobnika od ludzi występują jednak tylko u dzieci mieszanej pary lub potomków pary półelfiej. Później geny ludzkie przeważają.

A cechami elfimi są zwykle: spiczaste, elfie uszy; delikatne rysy twarzy; lekko skośne oczy; wystające kości policzkowe; szczupła budowa ciała. Kolory włosów i oczu są takie jak u ludzi, także uzębienie. Półelfom-mężczyznom często rośnie zarost na twarzy, zwykle jednak rzadki i miękki.

Półelfy dożywają dwustu lat, jednak w przeciwieństwie do zwykłych Aen Seidh, widać po nich oznaki starzenia, postę-

pującego wszak niezwykle wolno. Dopiero po mniej więcej sto pięćdziesiątym roku życia są one wyraźnie dostrzegalne.

Odrzuceni i gniewni: Opowieść o półelfach

To właściwie opowieść o tych dzieciach pochodzących z mieszanych związków, które miały nieszczęście urodzić się i wychowywać wśród ludzi. Aen Seidhe nie czynią różnicy między zwykłymi elfami a mieszańcami, wychodząc z założenia, że każdy nowy osobnik Starszej Krwi tylko wzmacnia ich lud.

Ludzie jednak zwykle widzą w półelfach dziwadła. Zazwyczaj nie odróżniają ich od zwykłych elfów, a jeśli już to czynią, postrzegają je jako plugawe bękarty. I traktują w sposób, na który – w ichże mniemaniu – zasługują. Półelf od dziecka spotyka się z szyderstwami i szykanami. Jest mu tym trudniej, że zwykle wychowuje go samotna, ludzka matka, pogardzana

Garść przydatnych informacji

Zajmowane tereny

Półelfy spotkać można właściwie w każdej części Kontynentu, choć najwięcej w Aedim i Kaedwen, gdzie blisko do enklaw Aen Seidhe w Górach Sinych. Im dalej na zachód od tychże gór, tym półelfy mniej szukanowane są przez ludzi.

Mieszkańcy nie tworzą wśród ludzi odrębnych społeczności, jest ich na to po prostu za mało. Nawet w okolicach o przewadze ludzi starają się trzymać z elfami, jako z tymi, którzy nimi prawie nigdy nie gardzą.

Stosunek do innych ras

Przyjazny do elfów, a raczej obojętny do innych ras, choć czasem niechętny do ludzi i wiedźminów, postrzeganych jako inny, wrogi rodzaj odmieńców.

Język

Większość półelfów zna zarówno wspólny, jak i Starszą Mowę, choć w różnym stopniu.

Stroje

W zależności od ludu, który wychował danego półelfa, typowo ludzkie bądź typowo elfie.

Imiona i nazwiska

Zwykle elfie, choć w niektórych rejonach Aedim wręcz zakazuje się półelfom noszenia ludzkich mian. Zwykle jednak kończy się na tym, że ludzkie jest albo tylko imię, albo jedynie nazwisko.

Ograniczenia cech wynikające z rasy

Min. 3 Zw, min. 2 Og

Umiejętności wrodzone

Języki (wspólny i Starsza Mowa)*

Nasłuchiwanie

Unik

Walka bronią

Wiedza (rodzinna okolica)

Widzenie w ciemności**

Wigor

Skradanie

Spostrzegawczość

Strzelanie

* Jeden język na poziomie **średnim**, drugi na poziomie **kiepskim** (do wyboru).

** Na poziomie **średnim**.



za związek z elfem, albo też personel przytułku, do którego pod-
rzucili go zawstydzeni rodzice.

Dorosły półelf rzadko kiedy może liczyć na karierę w szano-
wanym zawodzie i wysoką pozycję społeczną, choć nie jest to
regulą. Jak zwykle, decydują osobiste zdolności i siła przebiecia
– jednak, oczywiście, w większości krain Kontynentu miesza-
niec musi pokonywać znacznie większe przeszkody niż człowiek.

Najczęściej półelfy to osobnicy sfrustrowani, pełni nienawi-
ści do świata. I chcący zemścić się na nim za zadane przezeń
(i niezawinione) krzywdy. Zasilają młodzieżowe gangi, rozbój-
nicze bandy, często szukają zysku jako płatni zabójcy. Kobie-
ty, słynne z urody i bardziej ludzkie niżli elfki czystej krwi,
często znajdują też „pracę” w zamtuzech.

Od każdej reguły są jednak wyjątki. Zdarzają się regiony i ro-
dziny, gdzie półelfy traktowane są (prawie) na równi z ludź-
mi. Jest ich jednak coraz mniej...

Zabójca (Archetyp)

Bezwzględny łowca wszystkich, za śmierć których mu za-
płacono, właściwie niezależnie od tego, kim ma być ofiara i kto
daje zlecenie. Zresztą, rzadko kiedy ma do niej osobisty sto-
sunek, tylko czasem czuje niewielką litość. Cóż, jednak praca
to praca i trzeba ją wykonać tak dobrze, jak tylko się da... Pro-
fesja wymusza na zabójcy odpowiednie środki ostrożności. Pra-
wie nigdy nie zakłada rodziny, ufa tylko sobie, rzadko kogo
darzy sympatią – i od nikogo jej nie oczekuje. Zwykle też sta-
ra się wyglądać szaro i niepozornie, tak aby być trudnym do
zapamiętania.

Po wykonaniu zlecenia, zdobywa jakiś osobisty przedmiot
zabitego, jako dowód dla pracodawcy. Czasem też odcina i za-
biera głowę, ucho albo dłoń ofiary.

Rasa

Półelf

Cechy

Ko: 2 Po: 2 Si: 1 Zm: 3 Zr: 2 Zw: 3
In: 3 Og: 1 Wo: 2

Umiejętności (9/30)

Charakteryzacja 1
Cwaniactwo 1
Języki: Starsza Mowa* 1
Języki: wspólny* 1
Nasłuchiwanie* 2
Rzeźbanie mieszkańców 2
Rzucanie 2
Skradanie* 2
Spostrzegawczość* 2
Strzelanie* 2
Unieszkodliwianie pułapek
Unik* 3
Walka bronią* 3
Walka wręcz 1
Widzenie w ciemności* 2
Wiedza: rodzinna okolica* 1
Wigor* 1

Włamywanie 1

Wspinaczka 1

Zimna krew 1

* Umiejętność otrzymana dzięki rasie.

Osobowość:

Przygoda (3), reputacja (2), honor (4 – z zastrzeżeniem: mo-
ralność i honor zabójcy nieco różnią się od honoru zwy-
kłego śmiertelnika)

Przeznaczenie:

Niestawa

Żywotność i stany zdrowia:

26 (7/14/20/26)

Wyposażenie:

Kolet, przeszywanica, miecz (z pochwą), łuk długi i strza-
ły, podróżne ubranie, zestaw podróżnika, koń

Walka

Obrona (dystans/broń/wręcz) 2/5/3

Zbroja: przeszywanica 1

Broń: miecz k6+2, łuk długi 2k6+1

Magia

Obrona (czary/modlitwy/znaki): 1/2/1

Manewry bronią

Pchnięcie w odkryte

PW: 16

Kto zacz?

– Jestem odmienicem, podrzutkiem i hyclem. Tak jak ty,
wiedźminie. Ja też nie miałem lekkiego życia. Nawet nie wiem,
jak miała na imię i jak wyglądała moja matka. O ojcu to na-
wet nie wspominam. Choć... jego rasy jestem pewien. Co dzień
przypominają mi o tym te przekłete, spiczaste uszy.

– Powinniśmy się szanować, obaj jesteśmy przecież pluga-
wymi bękartami. Tacy jak my winni trzymać się razem. A ja...
Ja ciebie nie lubię. Nie robisz mi konkurencji, ale przecież też
jesteś płatnym zabójcą. Też nie znasz rodziców. Ale na ciebie
tak nie pluja. Dlaczego? Kurwa, dlaczego?

– Wybacz mi stary. To nic osobistego. Ale z czegoś żyć trze-
ba. Choćby z twojej śmierci.

– Nazywam się Chireadan. Oczywiście, jestem wędrownym
kramarzem. Nie wyglądam? Ech, widywałem już królowe wy-
glądające jak przekupki i przekupki wyglądające jak królowe.
I w dodatku tak się zachowujące. A ja, przez ciekawość, na
kogo wyglądam? Na komedianta? O, bogowie! Pierwsze sły-
szę! Toś mnie rozbawił! A myślałem, że wyglądam szaro i nie-
pozornie...

– Co? Żartowałeś? Tak naprawdę, to wyglądam na parszy-
wego półelfa? Przedni dowcip, wcale się nie gniewam. Bo ja
też mam dla ciebie kawał. Niespodziankę...

CIACH!!



Tomasz !Blob! Dzierżek WIECZNE PIÓRO

Autor jest członkiem KMP

Fabula prezentowanej przygody obraca się wokół przekłętego przedmiotu – pióra. Scenariusz był pisany z myślą o latach 20. XX wieku, lecz po wielkich przeróbkach można go poprowadzić w innych okresach. W tym scenariuszu Badacze powinni skupić się na rozwiązywaniu zagadek i detektywistycznej robocie. Kulturyści nie będą tu mieli wiele pracy, choć nie ma żadnych ograniczeń co do składu drużyny. Ciekawym pomysłem może się okazać wprowadzenie graczy w rolę kultystów, którzy chcą przejąć władzę nad magicznym piórem.

Scenariusz rozgrywa się w mieście Arkham i związany jest z historią rodu Guburne'ów. Jeśli chcesz odpowiednio umotywić Badaczy do działania, możesz przyjąć, że oś fabuły – świętej pamięci James – jest kuzynem jednego z bohaterów graczy. Jeśli jednak Twoja drużyna zawsze pakuje się w kłopoty i nie przepuszcza żadnej interesującej informacji, powinna wystarczyć wiadomość z gazety (fragment przedstawiony poniżej).

Ponieważ nie sposób przewidzieć reakcji graczy, a pragnąłbym, by scenariusz miał otwartą formę, nie będę podawał wątków w postaci liniowej. Do niektórych z nich Badacze mogą nie dotrzeć i jeśli tak się stanie – nie kieruj ich za wszelką cenę! Gracze muszą czuć, że wszystko zależy od nich – o to chodzi w przygodach detektywistycznych. Równie dobrze więc zagadka może zostać nie rozwiązana...

Poszczególne wątki podzieliłem na etapy. Te późniejsze **nie powinny** występować przed wątkami z etapów wcześniejszych. Odkrycie przez bohaterów któregoś z późniejszych motywów automatycznie przeniesie Badaczy na wyższy poziom, a każdy poziom ma za zadanie wprowadzić graczy w inny nastrój. Zaczniemy przedstawienie.

ETAP 1 – WIADOMOŚĆ

Wyjątek z „Arkham Courier” nr 23/1923:

Dziś rano znaleziono ciało Jamesa Guburne'a, redaktora gazety z Masachusset. Mężczyzna najprawdopodobniej popełnił samobójstwo, skacząc z dachu domu swego dziadka. Nieznane są motywy samobójstwa, a nieboszczyk był szanowanym i spokojnym obywatelem. Wcześniej odwiedzał Arkham kilkakrotnie. Ostatni raz przybył, by doglądać spadku po dziadku, Georgu Guburnie.

Na tym etapie Badacze poznają nastroje panujące w mieście. Przybędą do Arkham wczesnym wieczorem.

Po ewentualnym zakwaterowaniu skierują swe kroki zapewne na miejsce wypadku.

MIEJSCE WYPADKU (DOM GEORGA GOBURNIE'A) I BIBLIOTEKA

Na tym etapie Badacze niczego się z tych miejsc nie dowiedzą. Na miejscu samobójstwa postacie graczy ujrzą żółte, zabraniające wstępu taśmy policyjne. Dla upartych można dodać jeszcze kilku policjantów. Niemniej to właśnie tu zdarzy się najwięcej, lecz dopiero w dalszej części przygody. Badacze powinni postarać się o pozwolenie wstępu na teren posiadłości lub dostać się tam w inny sposób (niekoniecznie legalny). Do końca pierwszego etapu dom powinien być dla nich zamknięty.

Dom jest stary i zniszczony, choć wciąż da się w nim mieszkać. Stojąc na peryferiach Arkham, na skraju okolicznego lasu, w odległości około pół kilometra od najbliższych zabudowań, sprawia w nocy upiorne wrażenie. Z zewnątrz dom jest dość dziwny – mały ganek, nad nim taras i dwa piętra. Budowlę wieńczy spiczasty dach. Jest słabo oszklony; tylko część pokoi posiada jedno, góra dwa okna, z których część jest wybita. Mieszkanie nie zostało zelektryfikowane, więc w środku BG znajdują wiele lamp naftowych oraz paliwo do nich.

Bibliotekę proponuję pozostawić po prostu zamkniętą. Może być również otwarta, lecz dr Henry Armitage





powinien być wtedy sam, pracując wytrwale. Nie życzy on sobie, by ktokolwiek mu przeszkadzał.

REDAKCJA „ARKHAM COURIER”

Jednym z pierwszych miejsc, jakie odwiedzą Badacze, będzie zapewne redakcja „Arkham Courier”. Mieści się ona w stosunkowo nowym, dwupiętrowym budynku z czerwonej cegły. Redakcja dysponuje oczywiście bogatym archiwum, ale postacie graczy powinna przede wszystkim zainteresować osoba Johna Vocha – redaktora, który przygotowywał notatkę o samobójstwie Jamesa. Siedzi on przy swoim biurku i wertuje stare wydania gazety. Z bliska człowiek wydaje się zastraszony, aspołeczny i tajemniczy (wymagany może być test *psychologii*). Nie życzy sobie, aby mu przeszkadzać w pracy. Na pytania, dotyczące notatki, będzie odpowiadał zdawkowo; nie poda żadnych szczegółów, wręcz wyrzuci Badaczy z redakcji. To powinno mocno zastanowić graczy.

W redakcji mogą się również dowiedzieć (np. od innych redaktorów), iż Voch nie zachowywał się tak wcześnie. Dopiero przygotowywanie materiału o samobójstwie diametralnie go odmieniło. Jeżeli Badacze będą naciskać, zostaną poinformowani, że John mocno zabiegał o możliwość przygotowania tego materiału.

KOSTNICA

Prawdopodobnie niewielu Badaczy odwiedzi kostnicę, lecz mogą w niej poznać kilka ciekawych informacji. Aktualnie w miejskiej, obdrapanej kostnicy urzęduje Alex Bartinger – młody lekarz, który z braku lepszych ofert przyjął tę robotę.

Bartinger jest bardzo przyjaznym i wesołym człowiekiem. „Niezczęsto mam do czynienia z żywymi ludźmi” – powiada. Jest obdarzony czarnym humorem, a czasem potrafi być nużący. Jeżeli Badacze poproszą go o pokazanie ciała Jamesa, lekarz z chęcią to uczyni. Wysunie półkę z ciałem samobójcy, a oczom bohaterów ukaże się obrzydliwy widok (można stracić 0/1k3 PP) – James spadł prosto na głowę, więc czaszka pękła, ujawniając swe wnętrze. Poza tym całe ciało jest posiniaczone, a na nadgarstkach widnieją ślady nacięć. Dodatkowo – co zauważą tylko lekarze – ma złamanych kilka kości.

Bartinger wyjaśni Badaczom (jeżeli żaden z nich nie dojdzie do takich wniosków), że nacięcia na nadgarstkach to ślady po wcześniejszej próbie samobójstwa – James najpierw podciął sobie żyły, a następnie wbiegł na dach i zeskoczył z niego. Obicia to ślady powstałe zapewne podczas ataku szaleństwa. Alex mógłby opowiadać im o „wspaniałości” pęknięcia czaszki czy też o „doskonałym” przykładzie pęknięcia kości. Bohaterowie o słabych nerwach na pewno szybko opuszczą kostnicę.

„MIEJSCOWI”

Badacze mogą również popytać miejscowych, co sądzą o sprawie. Ci niechętnie będą udzielali informacji,

a co ciekawe, co bardziej zabobonni nigdy nie wymówią nazwiska Guburne. Będą używali różnych innych określeń, jak np. „przekłęci”, „odmienieni” itp.

Podczas tych rozmów bohaterowie mogą się dowiedzieć, że dziadek Jamesa był posądzany o mroczne praktyki (ważne jest, aby ta informacja została przekazana jako legendarna historia, o której mało osób pamięta, a jeszcze mniej w nią wierzy). Usłyszą także o tragicznej historii rodziców Jamesa – spłonęli żywcem we własnym domu. Poznają również wiele oczywistych kłamstw i zabobonów.

Ludzie, którzy mogliby pomóc Badaczom, aktualnie śpią bądź zajmują się czym innym, dlatego jedyne informacje, jakie można zdobyć, to właśnie te skrawki, które przedstawiłem powyżej. Ważny jest sposób ich przekazania – postacie graczy powinny je uznać za plotki.

HOTEL

Hotel, w którym zatrzymają się bohaterowie, to mało wytrawny budynek (chyba że będzie im się chciało szukać po nocy czegoś lepszego). Portier, a jednocześnie właściciel „Serca Arkham” – Marcus – jest starym, zrędlwym człowiekiem. Cieszy się jednak z przybycia Badaczy: w końcu to dobra okazja do zarobku, choć ceny, podobnie do standardu pokoi, nie są zbyt wysokie.

Wielką skarbnicą informacji o mieście, jak i o jego mieszkańcach, jest właśnie sędziwy Marcus. Na jakąkolwiek prośbę zacznie opowiadać o tutejszym życiu. Będą to często nieistotne informacje z okresu młodości portiera, często zdezaktualizowane, choć jedna na pewno wyda się bohaterom interesująca. Otóż Marcus napomknie o „przekętym Guburnie” i jego „szarlatańskich praktykach”. Gdy spostrzeże, że powiedział za dużo, uda się na zaplecze, tłumacząc, że ma akurat wiele spraw na głowie.

ETAP 2 – TAJEMNICA

Na tym etapie Badacze odkryją pierwszą warstwę tajemnicy. Wyjaśnią także większość z informacji uzyskanych w poprzedniej części. Strażnik musi dać graczom tyle informacji, aby chcieli szukać rozwiązania całej sprawy.

BIBLIOTEKA

Rankiem Marcus gdzieś zniknie, więc Badacze nie będą mieli okazji z nim porozmawiać. W godzinach zajęć uniwersyteckich mogą zechcieć odwiedzić Bibliotekę Uniwersytetu w Arkham, mając nadzieję na spotkanie z dr. Armitage.

Tym razem dr Henry Armitage z chęcią przyjmie Badaczy. Spotkanie będzie jeszcze miłsze, choć już bardziej tajemnicze, gdy wyjawia przyczynę swego przybycia. Jeśli opowiedzą bibliotekarzowi o wszystkim, czego się do tej pory dowiedzieli, ten nie będzie krył chęci przeszukania domu Guburne’ów. Wstawi się za



POWRÓT DO DOMU GOBURNE'ÓW

Badaczami, aby uzyskali pozwolenie wejścia na teren posiadłości. Ostrzeże ich także, by nie używali niczego, co znajdują na miejscu. Nie powinni także zbliżać się do miejsc oznaczonych jakimikolwiek znakami ani zostawać w domu po zmroku. Takie oto uwagi przekaże im dr Armitage.

Armitage skieruje Badaczy również do redakcji „Arkham Courier”, aby tam dokładnie przepytali Johna Vocha, powołując się na nazwisko bibliotekarza. Poleci im także odnalezienie informacji o śmierci rodziców Jamesa. Bohaterów czeka więc wiele pracy...

REDAKCJA „ARKHAM COURIER” JESZCZE RAZ...

W redakcji jak zwykle wrze praca. Wszyscy są zabiegani, nikt nie zwraca uwagi na Badaczy. Jedynie John, udając zapracowanie, zagłębi się w papierach. Nie będzie reagował na zaczepki postaci graczy, postara się wyrzucić bohaterów z redakcji, jeśli ci nie użyją jakichś mocnych argumentów. Kiedy według Twego zdania staną się wystarczająco przekonujący, aby nakłonić redaktora do rozmowy, ten zabierze ich do jednego z pustych pomieszczeń...

Voch nie będzie miał wiele do powiedzenia. Zacznie od tego, iż James Goburne był jego przyjacielem, chciał więc wyjaśnić sprawę jego śmierci. Okazało się, że James przyjechał do Arkham na zaproszenie dziadka. Po tragicznym wypadku redaktor przeszedł na własną rękę dom George Goburne'a, dziadka Jamesa. Okazało się, że pokój na poddaszu był całkowicie zniszczony, jakby samobójca rzucił się przed skokiem po pomieszczeniu.

Pod koniec rozmowy John zacznie się trząść i wyzna, że znalazł „To”, po czym usiądzie na podłodze i zacznie płakać. Na jego stan nie da się w żaden sposób wpłynąć (można go jedynie uspokoić udanym testem psychoanalizy).

W redakcji (w archiwum) Badacze będą mieli okazję znaleźć po długich, nudnych i monotonicznych poszukiwaniach (Strażnik powinien postarać się obrzydzić tę robotę) informacje na temat śmierci rodziców Jamesa:

Wyjątek z „Arkham Courier” nr 6/1901:

Z głębokim smutkiem zawiadamiamy, że dzisiejszej nocy, w swym domu, w lesie nieopodal Arkham, spłonęli Will i Rachel Goburne'owie, szanowani obywatele naszego miasta. Z niewiadomych jeszcze przyczyn ich dom zajął się ogniem, momentalnie obejmującym cały budynek. Sąsiedzi nie zdążyli nawet zareagować; gdy przybyli na miejsce, pozostały już tylko zgłiszczka. Według policji i zeznań świadków, ogień wybuchł w salonie na parterze, skąd zaczął się rozprzestrzeniać z dużą prędkością. Strażacy za prawdopodobną przyczynę pożaru podają słabe zabezpieczenie kominika w salonie.

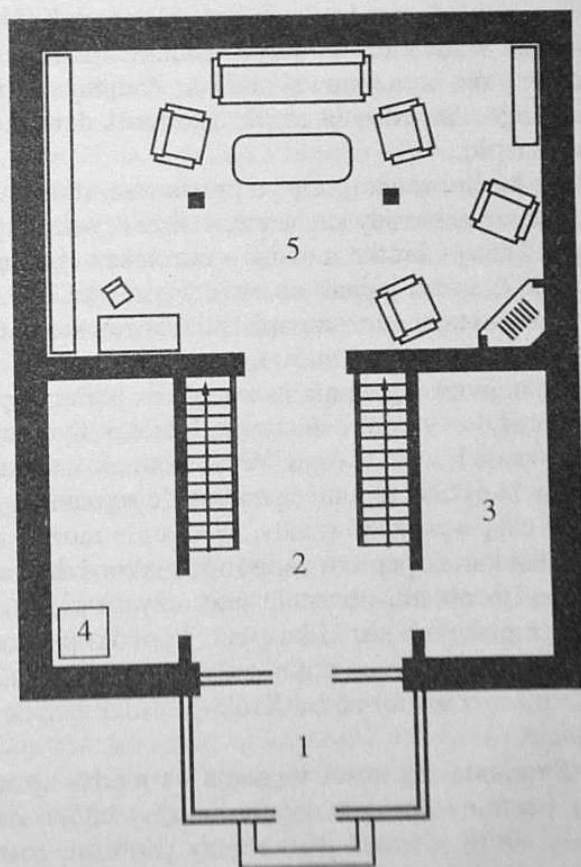
Badacze powinni się wreszcie dostać do domu samobójcy. Być może na policji wstawił się za nimi dr Henry Armitage, a może gracze wpadli na inny pomysł, aby do niego wejść. W każdym razie przed wejściem do budynku będzie stał policjant, muszą więc mieć pozwolenie bądź przekonujący argument, aby ich przepuścić. Poniżej znajdziecie plan wnętrza budowli oraz opis pomieszczeń. Proponuję, aby przed dalszym zapoznawaniem się z tekstem Strażnik przeczytał najpierw opis lokacji.

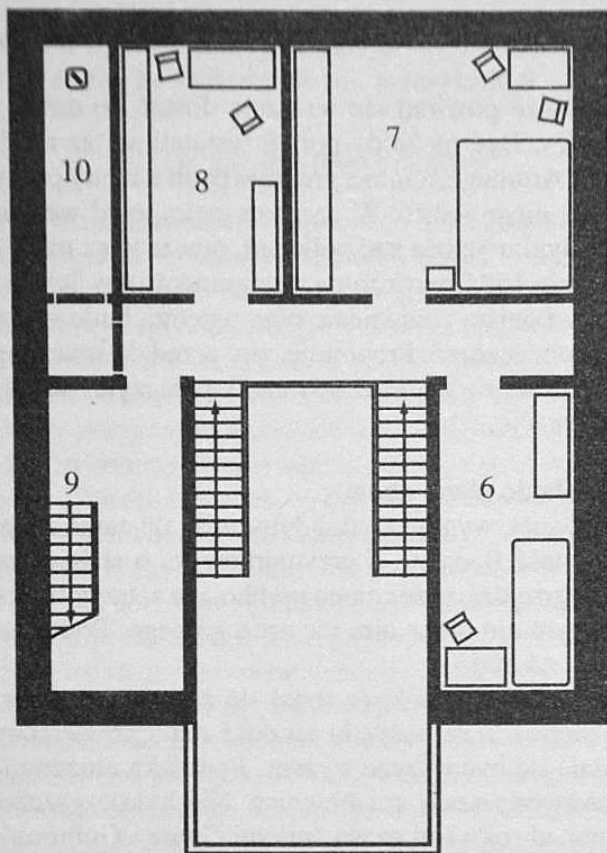
Legenda do planu domu

1. Ganek wygląda, jak gdyby miał się zaraz zapalić. Większość Badaczy, a przynajmniej ci o słabych nerwach, przejdzie przez niego szybko, nie zatrzymując się. Poza tym nie ma w nim nic szczególnego. Pomalowany jest na biało.

2. Hol jest wysoki (wznosi się z parteru po pierwsze piętro), a ze względu na dość małą powierzchnię wydaje się być jeszcze wyższy. Posadzka ułożona jest w czerwono-szarą szachownicę. Nie była czyszczona od ponad roku (od czasu śmierci Georga Goburne'a), więc widać na niej grubą warstwę kurzu oraz pozostawione ślady butów Jamesa. Z holu wychodzą trzy pary drzwi: Zdobione i dwuskrzydłowe naprzeciwko wejścia do holu oraz zwykle po lewej i po prawej stronie od wejścia. Drzwi po lewej stronie prowadzą do kuchni

PARTER





PIĘTRO

(4), po prawej zaś do pokoju dla gości (3). Centralne – do salonu (5). W holu znajduje się także para symetrycznych schodów, prowadzących na piętro.

3. Pokój dla gości jest skromnym pomieszczeniem, gdzie można odpocząć, przeczekać złą pogodę bądź nieobecność właściciela (George Goburne przed stworzeniem pióra wynajmował służbę). Znajduje się tutaj kilka miejsc do siedzenia, stolik, a kominek dawał przyjemne ciepło.

4. W kuchni znajdują się po prostu wszystkie najpotrzebniejsze przyrządy kuchenne, a także zejście do piwnicy, w której – krótko mówiąc – nic ciekawego się nie znajduje (możesz jednak ubarwić wędrówkę Badaczy do podziemi tajemniczymi opisami: zło zawsze czai się w piwnicach starych domów).

5. W największym pomieszczeniu na parterze znajduje się stylowy kominek, stolik, fotele, kilka szafek, a także małe biurko w rogu. W odróżnieniu od innych okien w budynku, te tutaj są naprawdę wysokie – prawie na całą wysokość ściany. W salonie można znaleźć kilka kartek papieru zapisanych jakimś dziwnym pismem (to notatki powstałe przy użyciu pióra). Na każdej zapisanych jest kilka zdań, a notatki pochodzą z okresu, kiedy James próbował nauczyć się kontrolować pióro i wydobyć od Króla w Żółci żądane informacje.

6. Sypialnia dla gości wygląda na niedawno używaną. Istotnie – spał tam ostatnimi czasy James. Znajdowały się tu również jego rzeczy osobiste, zostały

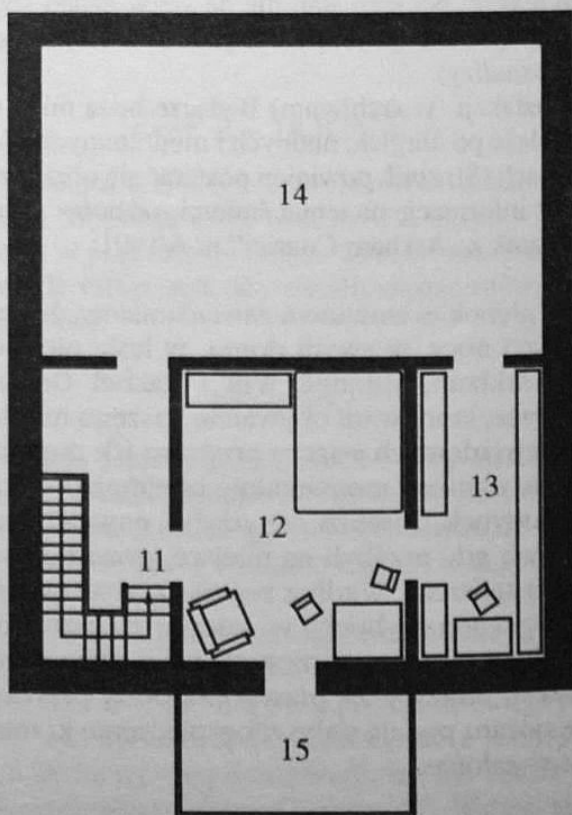
jednak zabrane na posterunek. Ta informacja przyda się Badaczom, gdy zaczną szukać pióra. Mogą się o tym dowiedzieć na komisariacie lub od pilnującego domu krawężnika.

7. W większej sypialni (gospodarza) znajdują się podobne meble do tych w mniejszej sypialni – łóżko (to tutaj jest jednak większe i wygodniejsze), szafy itp. Podobnie jak w sypialni dla gości, tak i tutaj jest ciepło, a to ze względu na obecność kominka.

8. Gabinet jest strasznie zabałaganiony. Podręczne książki, które były poustawiane na półkach, są porozrzucane, a całe pomieszczenie tonie w stercie papierów. Część z nich zapisana jest podobną treścią do tych z salonu. Tutaj jednak zmienia się styl pisma. O ile kartki w salonie były jeszcze pisane dość równo i czytelnie, o tyle te tutaj są po prostu nabazgrane. Wyglądają tak, jakby pisać je osoba trzęsła się ze strachu. W gabinecie znajduje się pierwsza księga, którą powinni znaleźć Badacze – dziennik Georga Goburne'a. Jest on zapisany naprawdę dziwnym językiem i żaden z bohaterów nie będzie umiał go odczytać.

9. Schody na poddasze kryją pewną tajemnicę. Taką, której Badacze na pewno nie powinni znaleźć na tym etapie. Otóż pod schodami znajduje się sprytna skrytka, którą otwiera się poprzez pchnięcie centralnej części ściany, kryjącej lukę pod schodami. W środku znajduje się dźwignia ustawiona na środku. Przesunięcie jej w prawo otwiera tajne drzwi do ukrytego pomieszczenia (10), natomiast przesunięcie jej w lewo również

PODDASZE





otwiera przejście. Chodzi tu po prostu o nastraszenie graczy – opisz im zgrzyty, trzaski, towarzyszące przesuwaniu dźwigni.

10. Po przesunięciu dźwigni (9) ukryte drzwi wsuwają się do środka pomieszczenia. Wewnątrz, po prawej stronie, znajduje się druga para drzwi – metalowe, noszące Znak Starszych Bogów. Dwuskrzydłowe otwierają się do środka podłużnego pomieszczenia. Za nimi, mniej więcej pośrodku, stoi czarny podest o podstawie kwadratu, wysoki na półtora metra. Na szczycie podestu znajduje się wyżłobienie, w które idealnie da się wkomponować przekłute pióro. Obok podestu, na ścianie, wisi srebrny młotek (jest to jedyny przedmiot, którym da się zniszczyć pióro). Ściany pomieszczenia wyglądają, jakby były osmalone. Na wszystkich ścianach i podłodze widnieją symbole Żółtego Znak. Wyglądają, jakby ktoś pospiesznie rył setki ich wizerunków. W pokoju panuje duchota, nie ma tu okien.

11. Wyjście schodów na poddasze to początek horroru. Leży tutaj kilka zapisanych, zakrwawionych kartek. Niestety, są zbyt nieczytelne, aby cokolwiek odcyfrować. Tekst wygląda po prostu jak poszarpane linie. Młody Goburne musiał być już wtedy szalony albo przerażony...

12. Zdemolowany pokój to miejsce szaleństwa Jamesa. Niektóre szafy są poprzewracane, z reszty powyrzucano przedmioty na podłogę. Wszystko tonie w porozrywanych notatkach i książkach. Kilkanaście luźnych kartek niezrozumiałych bazgrołów zachłpane jest krwią, podobnie jak ściany pomieszczenia. Ten widok może spowodować utratę 0/1k2 PP. W tym pokoju znajduje się pióro, lecz Badacze odnajdą je

dopiero w trzecim etapie przygody, kiedy podrzuci je tam John Voch, redaktor „Arkham Courier” (patrz dalej).

13. W bibliotece George Goburne posiadał wiele ciekawych książek. Głównie okultystycznych, chociaż można też znaleźć wiele wyjątków. Zestaw książek każdy MG powinien dopasować do aktualnych potrzeb. Znajduje się tam także pozycja, która powinna zainteresować Badaczy w związku z prowadzonym śledztwem – „Dziennik Rodu Goburne’ów” (tak naprawdę jest to tylko dziennik ojca Jamesa – Willa). Opis informacji zawartych w dzienniku podaję dalej, nie pozwól jednak, aby postacie graczy przeglądały lekturę na miejscu (np. policjanci nie pozwolą dłużej rozglądać się po mieszkaniu).

14. Rupieciarnia to po prostu stosy żelastwa i niepotrzebnych rzeczy. MG powinien umieścić tutaj również to, co mogłoby się przydać drużynie w następnych przygodach. Mogą to być także wszelkie przedmioty codziennego użytku.

Badacze powinni znaleźć dwie księgi – rodzinne dzienniki Goburne’ów – z których tylko jeden mogą na tym etapie przeczytać (zapisków z dziennika George Goburne’a nie potrafią odczytać). Księga zatytułowana „Dziennik Rodu Goburne’ów” zapisana została przez Willa Goburne’a, ojca Jamesa. W dzienniku bohaterowie znajdą informacje dotyczące lokalizacji domu rodziców Jamesa. Ich mieszkanie stało daleko od domu Georga i wiele po nim nie pozostało. Jego miejsce znaczą dziś fragmenty fundamentu porośnięte odrośniętą roślinnością. Gracze mogą zechcieć zbadać ruiny w poszukiwaniu jakichś śladów. Nie zniechęcaj ich. Przeciwnie, podsycaj niepewność. Być może na tropieniu wskazówek spędzą kilka bezowocnych godzin.

Z ważniejszych informacji, zawartych w dzienniku o popalonych brzegach niektórych kartek, można odnaleźć m.in. notatkę o otrzymaniu pióra od niepoczytalnego ojca Willa, a dziadka Jamesa – Georga. Autor pisze o chorej wyobraźni Georga, który wykrzykiwał o niesamowitych mocach przedmiotu i błagał o jego jak najszybsze zniszczenie. Kilka kartek dalej Will opisuje swe dziwne halucynacje (patrz opis pióra). Po następnych stronach można przeczytać o „rozmowach tocących się za pomocą pióra”. Od tego miejsca wpisy zaczynają być nieregularne, a pismo – mniej staranne. Wkrótce przestaje być czytelne, podobnie jak na porzucanych w domu notatkach Jamesa. Na szczególną uwagę zasługuje ostatni wpis, o nieokreślonej dacie:

Udało mi się! Rachel odradzała, ale udało mi się! Nawiązałem Ostateczny Pakt z Postacią z Tronu. Obiecał, że przyjdzie do mnie tej nocy. Czekam z niecierpliwością. Niebawem wezmę do ręki pióro, a wtedy przybędzie Ten, którego oczekuję. Już nie mogę się doczekać! Wszystko jest przygotowane. Narysowałem znaki – według polecenia. Nie mogę już dłużej zwlekać...



Dalej są tylko spalone kartki. Nietrudno jest się domyślić, co zaszło w domu na uboczu. Will Goburne zawarł pakt z Królem w Żółci i ten rzeczywiście przybył tamtej feralnej nocy. Jednak czy to zbyt mocno rozpalony ogień w kominku, czy też wola awatara Nieopisywalnego sprawiła, że wybuchł pożar, trawiąc wyrysowane znaki i zaklęcia (zrywając tym samym połączenie i niszcząc Bramę).

Po przeszukaniu domu, Badacze powinni – zgodnie z zaleceniami – udać się z powrotem do dr. Armitage’a, by opowiedzieć mu o znaleziskach.

I ZNÓW W BIBLIOTECE

W bibliotece spotkanie z Henrym Armitagem będzie dość krótkie. Przejrzyj on Dziennik Rodu Goburne’ów, nad ostatnim wpisem zastanowi się trochę i opowie Badaczom o jego ostatnim spotkaniu z Jamesem.

James Goburne przyszedł do doktora wieczorem, prawie w nocy, i domagał się przetłumaczenia zapisanej kartki (podobnym nieznanym językiem do tego dziwnego z pamiętnika Georga Goburne’a). Nie chciał wyjawiać, jak wszedł w jej posiadanie, choć zaniepokojony Armitage domagał się kilkakrotnie odpowiedzi na pytanie o pochodzenie zapisków. Były to zaś przekazy Postaci z Tronu do jakiegoś kapłana czy też maga, o treści tak straszliwej, że umysł Jamesa tego nie wytrzymał. Po powrocie do domu odnalazł zapewne dziennik i rozpoczął próby przyzwania opisywanej postaci. Był jednak za słaby na konfrontację z potężną istotą i oszalał...

Badacze powinni się już domyślić, że przyczyną całego zamieszania jest pióro. Jeżeli na to nie wpadli, to naprowadź ich na to w tej chwili – Armitage poleci bohaterom odnalezienie przeklętego przedmiotu w czasie, gdy sam będzie się starał przetłumaczyć dziennik dziadka Goburne’a.

ETAP 3 – ZBLIŻANIE SIĘ DO PRAWDY

Tuż przed finałem akcja powinna nabrać tempa. Podczas tego etapu Badacze dowiedzą się prawie wszystkiego o ostatnich wydarzeniach i o tych sprzed wielu lat.

STARY PORTIER

Do hotelu Badacze zapewne nie zajrzą, chyba że po rzeczy potrzebne do przeszukiwania domu. Mogą też mieć ochotę ponownie zasięgnąć języka u Marcusa. Jeżeli odwiedzą hotel, czeka ich miła niespodzianka – Marcusowi rozwiązał się język.

Staruszek – widząc, że Badacze mają co najmniej neutralne intencje – postanowił odpowiedzieć na ich wszystkie pytania. Bohaterowie na pewno poznają historię o Georgu Goburnie. Otóż Marcus opowie im, jak to jeden z „tych szalonych Goburne’ów” – dziadek Jamesa – poświęcił się magicznym praktykom.

Przez pewien czas ludzie przymykali oczy na jego zachowanie. A potem...

Pewnego razu ponad domem Georga czyste niebo rozcięły pioruny. W tę noc Goburne stworzył pióro (tego Marcus jednak nie wie). Od tamtego czasu przez kilka lat coraz bardziej pograżał się w samotności i tajemniczych badaniach. Po jakimś czasie został odwieziony do Arkham Asylum, ale przedtem przekazał „coś” Willovi – swemu synowi. Co, tego Marcus nie wie.

Inne fakty, o których Marcus nie ma pojęcia: George próbował przez te kilka lat samotności opanować sztukę pisania piórem i bezpiecznego kontaktowania się z Istotą. Gdy tylko poznał bliżej władającą narzędziem postać, postanowił natychmiast zniszczyć pióro. Powszechnie mówiono o szaleństwie izolującego się Goburne’a. Jego przyczyny owiane były tajemnicą. A dziadkowi Jamesa udało się w końcu stanąć pewnego razu przed obliczem Króla w Żółci. Ten – znając intencje Georga, pragnącego zniszczyć narzędzie – przywiódł Goburne’a do obłądu.

JOHN VOCH

Badacze wiedzą, że George Goburne przekazał synowi coś, co prawdopodobnie doprowadziło go do szaleństwa. W dzienniku znajduje się zapis nalegań starego Goburne’a, aby zniszczyć pióro. Rola owego przedmiotu w tym przedstawieniu staje się więc oczywista. Gdzie on jednak jest? Nie ma go ani wśród osobistych rzeczy Jamesa zatrzymanych przez policję, ani w domu. Być może gracie przypomną sobie rozmowę z redaktorem Johnem Vochem, który mówił o poszukiwaniach w domu Goburne’a, tuż po śmierci Jamesa. Badacze powinni dojść do wniosku, że warto poznać bliżej szczegóły pobytu Vocha w domu nieboszczyka.

W dzień po samobójstwie Jamesa redaktor wkradł się do domu i znalazł na poddaszu pióro. Będzie jednak o nim mówić z przerażeniem, wyznając w końcu, że nie mógł znieść bliskości przedmiotu i zwrócił je na miejsce. Kiedy będzie o tym wspominać, po jego ciele znów przejdą dreszcze. Od ostatniego spotkania człowiek ten znacznie zbłądził i podupadł na zdrowiu.

Voch zabrał z poddasza Pióro, a następnie próbował go używać. Niestety, przedmiot okazał się potężniejszy od nowego właściciela, ten zaś okazał się jednak na tyle bystry, aby je odrzucić.

WSZĘDZIE DOBRZE, ALE W DOMU...

Jeśli Badacze wrócą do domu Goburne’a w poszukiwaniu pióra, odczują nowy niepokój. Będą musieli pokonać własną niechęć do wejścia na poddasze. Strażnik może wykonać testy dla słabszych psychicznie bohaterów przeciw ich Mocy. Niepowodzenie oznacza, że zostaną na piętrze i za nic nie wejdą na poddasze.

Babranie się w zakrwawionych kartkach, przeszukiwanie zdemolowanego pokoju nie należy do najprzyjemniejszych czynności. Strażnik powinien możliwie jak



najbardziej obrzydzić graczom tę robotę. W końcu, po kilkunastu minutach, któryś z Badaczy odnajdzie pióro. Powinna być noc, będzie więc zachowywało się dziwnie (patrz opis przedmiotu). Postacie graczy nie powinny próbować go używać, lecz na wszelki wypadek wszystkie potrzebne informacje zamieściłem przy opisie przedmiotu.

Po odkryciu Badacze powinni skierować się do dr. Armitage'a.

ETAP 4 – FINAL

Podczas gdy Badacze poszukiwali pióra, Henry Armitage pracował nad tłumaczeniem dziwnych zapisów z pamiętnika Georga Goburne'a. Do powrotu bohaterów zdążył poznać najważniejsze fakty. Zaiste to George stworzył pióro, a wszystkie fakty podane przez Marcusa zgadzają się z tymi z dziennika. Jeżeli postacie graczy nie spotkały się z Marcusem na trzecim etapie, to teraz jest okazja do przekazania wszystkich informacji, które padłyby z ust właściciela hotelu. Dodatkowo, bibliotekarz odczytał z dziennika informacje, które zostały podane przy rozmowie z Marcusem, ale o których nie wiedział (jak np. spotkanie z Postacią z Tronu czy próby zniszczenia pióra). Dr Armitage stwierdzi, że z pamiętnika wynika jednoznacznie, iż przeklęty przedmiot można zniszczyć, tylko wypowiedziawszy wersję zaklęcia podanego w pamiętniku i łamiąc go młotkiem, zawieszonym w sekretnym pokoju Goburne'a. Bibliotekarz weźmie pod pachę notatki i na czele drużyny ruszy w kierunku oddalonego na skraju miasta domu.

OSTATECZNE STARCIE

To już finał. Gracze powinni to poczuć – napięcie, stres, wyczekiwanie... Jednak najpierw muszą odnaleźć ukryty pokój. Dzwignia znajduje się pod schodami na piętrze (patrz opis domu).

Po otwarciu tajnego przejścia oraz wewnętrznych metalowych drzwi (Strażnik może to odpowiednio utrudnić) dr Armitage poleci Badaczom, aby zostali tylko z piórem i dziennikiem, a sami zamknęli tajne przejście i nie reagowali na żadne dźwięki, jakie będą dobiegać ze środka.

Jest to próba siły woli Badaczy. W kilka minut po zamknięciu drzwi z pomieszczenia zaczną dobiegać wrzaski, krzyki i wołania o pomoc. Gracze powinni poczuć, że naprawdę dzieje się tam coś złego. Strażnik musi dać z siebie wszystko, aby przekonać Badaczy, by otworzyli przejście. Z drugiej strony naleganie Armitage'a...

Jeżeli bohaterowie nie zdecydują się na interwencję, po chwili wszystko ucichnie, a po otwarciu przejścia znajdą bibliotekarza na skraju przytomności z rozbitym piórem w ręku. Wszystko wróci do normy.

Podejrzewam jednak, że Badacze nie wytrzymają krzyków i otworzą przejście. Ich oczom ukaże się następująca scena: Na podeście leży pióro, a za nim, pod

ścianą, stoi dr Armitage, do którego zbliża się (choć jednocześnie zdaje się być nieruchoma) ohydna sylwetka Króla w Żółci! Tak, oto awatar Hastura, Postać z Tronu we własnej osobie! Ten widok spowoduje utratę 1k3/1k10 PP. Bibliotekarz resztką woli wskazuje na pióro, leżące w uchwycie podestu. Postacie graczy, które są jeszcze w pełni władz umysłowych, powinny się domyślić, że należy je jak najszybciej rozbić wiszącym na ścianie młotkiem. Pokój rozbłyśnie pełnym widmem barw. Jednocześnie przerażająca istota się rozplynie, a znajdujące się wewnątrz osoby opadną z wyczerpania. W taki sposób kończy się Koszmar z Arkham.

OSOBY DRAMATU

Oto główni bohaterowie niezależni występujący w tej przygodzie. Nie podaję żadnych charakterystyk. Myślę, że nie będą one przydatne, a jeśli okażą się niezbędne, Strażnik nie powinien mieć problemów z szybkim przygotowaniem własnych.

Dr Henry Armitage – Uczony i bibliotekarz. Dr Armitage jest dość dobrze obeznany z Mitami; miał z nimi do czynienia nie raz. Zna wiele języków i umie odczytać teksty pisane piórem. Zna również kilka zaklęć. Więcej informacji znajdziesz w podręczniku głównym ZC.

Marcus – 75-letni właściciel „Serca Arkham”. Doskonale obeznany z historią miasta i jego mieszkańcami. Skory do rozmowy, lecz nie zdradza sekretów nieznanym. Jeżeli jednak pozna kogoś bliżej, gotów jest wyjawić mu wszystkie tajemnice. Istna skarbnica wiedzy o Arkham. Jest stary, co może sprawić, że Badacze będą podchodzić sceptycznie do tego, co mówi.

John Voch – Redaktor „Arkham Courier”; dziennikarz. Ważna postać w przygodzie. Poda graczom wiele przydatnych informacji, a także naprowadzi ich na trop pióra. Był spokojnym i opanowanym człowiekiem, a od pewnego czasu wydaje się być skryty, nieprzystępny. Na każde wspomnienie o zdarzeniach w domu Goburne'a zaczyna dostawać dreszczy. Jest to cień człowieka; nerwy ma tak poszarpane, że aż ogarnia zdziwienie, iż może on jeszcze normalnie pracować.

Alex Bartinger – Młody lekarz. Aktualnie zatrudniony jest w miejskiej kostnicy, gdzie przeprowadza sekcje zwłok. Bardzo lubi swoją pracę i zawsze z chęcią o niej opowie (także o wszystkich obrzydliwościach – patrz tekst główny). Zawsze zachowuje się pogodnie i jest uśmiechnięty. Kontrastuje to z jego ponurym zawodem.

James Goburne – Redaktor, dziennikarz i ofiara pióra. Był spokojnym człowiekiem, któremu narzędzie Króla w Żółci pomieszało zmysły. Po kilku kontaktach z awatarem Nieopisywalnego zapragnął go przywołać. Nie udało mu się, ale zapisał kilkanaście stron przeraźliwego poematu. Po tym wydarzeniu popełnił samobójstwo.

George Goburne – Mag i dziadek Jamesa. Początkowo poważany w mieście obywatel, szybko stracił reputację, a to dzięki skrytym praktykom. Ludzie uznawali



go za szaleńca i czarodzieja. I mieli rację. Jednak Goburne nie był tak szalony, na jakiego wyglądał. W jakiś czas po stworzeniu pióra stał się świadom tego, co stworzył. Poleciał zniszczyć przedmiot Willowi – swemu synowi – a sam trafił do Arkham Asylum. Więcej informacji – patrz tekst główny.

Will i Rachel Goburne'owie – Z Willem rzecz miała się podobnie, jak z Jamesem. Nie zastosował się do poleceń ojca. Willowi udało się nawiązać kontakt z Królem w Żółci i w konsekwencji go przywołać. Jednak widok był zbyt przerażający dla Willa. Zapewne to Postać z Tronu spowodowała pożar, a jednocześnie zerwała więź, łączącą ją ze światem. Will i Rachel (która próbowała odciągnąć męża od fanatycznego zainteresowania) spłonęli we własnym domu.

WIECZNE PIÓRO – OPIS PRZEDMIOTU

Jak już zapewne wszystkim wiadomo, wieczne pióro nie jest zwykłym przedmiotem. Z wyglądu jest naprawdę ładne – czarne, ze złotymi obręczami i stalówką. W świetle dziennym wygląda i zachowuje się normalnie. Jednak gdy zapadnie zmierzch, jego wygląd ulega zmianie. Czarny kolor zyskuje jakąś niewymowną głębię, jakby pióro odbijało głęboko w sobie palety barw. Patrząc na ten widok, ma się wrażenie, jakby wszystko dookoła stawało się ciemniejsze, a zmysły się tępiły.

Jednak nie to jest najgorsze. Gdy w takim stanie będzie się piórem pisać jakiegokolwiek tekst, zaczynają z niego wypływać obrazy, myśli Wielkich Przedwiecznych. Przez rękę posiadacza, przez mózg, przez świadomość z nieprawdopodobną szybkością przepływają niezrozumiałe przekazy. Trzymająca pióro ręka natychmiast zaczyna przelewać te myśli na kartkę. Co przedstawiają tajemnicze zapiski? To już zależy tylko od Strażnika. Może to być coś konkretnego, np. jakaś księga; może to być również nic nie znacząca przepowiednia czy jakiś archaiczny wiersz. Cokolwiek, co aktualnie potrzebne Ci jest do gry.

Przeklęty przedmiot został stworzony przez Georga Goburne'a, szaleńca, opętanego czarodzieja, sługę Króla w Żółci. Goburne pragnął bliższego poznania myśli swego pana, lecz niezrozumiała Postać z Tronu uznała to za zuchwalstwo i pokierowała poczynaniami maga tak, aby stworzył narzędzie oblędu.

Strona 4:

– Jak to gdzie – odpowiada MG – jesteś w centrum Warszawy na profesjonalnym konwencie Wydawnictwa MAG – MAGConie. Jest połowa kwietnia 2002 roku. To prawda: sale tematyczne RPG, gracze na pierwszym miejscu, pisarze, autorzy zagraniczni, wszystko w centrum Warszawy... Chcesz nam pomóc? Chcesz przyjechać jako gość? Zapraszamy!

Niektórzy powiadają, że George Goburne nie umarł, lecz poznał się na swym dziele i odkrył prawdziwą naturę potężnego awatara. Ukrył więc pióro w swym domu, za ścianami pokrytymi znakami ochronnymi. Osłona miała być skuteczna, lecz twórca wiedział, że ktoś wydobędzie je kiedyś na światło dzienne i ponownie użyje. Z tą świadomością polecił je zniszczyć. Sam zaś – ukarany przez Króla w Żółci wiecznym życiem obląkanego – tuła się bez celu po Massachusetts.

Korzystanie z pióra w okresie jego piekielnej mocy powoduje utratę Punktów Poczytalności. Proponuję 1/1k6 za samo pisanie (czegoś, czego sam piszący nie rozumie), natomiast przeczytanie przetłumaczonego tekstu zależy od jego rodzaju. Może to być 1/1k4 w przypadku jakiegokolwiek księgi, aż do 3k10, bądź więcej, jeżeli zdecydujesz się na horror w rodzaju myśli Wielkich Przedwiecznych.

DODATEK:

WIECZNE PIÓRO – INNE POMYSŁY NA PRZYGODY

Badacze mogą dowiedzieć się o samobójstwie Jamesa z gazety (zamieszczony na początku scenariusza wyjątek). Mogą udać się do domu Goburne'ów i go przeszukać. Znajdą wtedy pióro, które potoczyło się pod szafę w zdemolowanym pokoju. Wtedy już roztacza się wielkie pole do manewrów – któryś z Badaczy może przelać coś na papier, co może być wprowadzeniem do większej kampanii.

Kolejnym zbiorem pomysłów może okazać się pamiętnik Georga (bądź „Dziennik Rodu Goburne'ów”). Czy Badacze dowiedzą się, kim był i co stało się z dziadkiem Jamesa? Dziennik może skrywać odpowiedź, ale być także wprowadzeniem do większej przygody. Jeżeli to stary Goburne stworzył pióro, musiał być potężnym magiem – w jego dzienniku mogą znajdować się różne zaklęcia.

Ostatnim pomysłem może być intrygujący list napisany w dziwnym języku, z powtarzającymi się imionami Wielkich Przedwiecznych, który jeden z Badaczy otrzyma od swego przyjaciela (który z kolei znalazł pióro). Po przetłumaczeniu zapisu Badacze będą pewni, że ich znajomy nie jest w pełni władz umysłowych. Będą musieli się dowiedzieć, co się z nim stało. Co ciekawsze, po przyjeździe do niego okaże się, iż zachowuje się całkiem normalnie i nie ma pojęcia o dziwnym liście. Po prostu nie zauważył, co wkłada do koperty, a halucynacje zwałił na ból głowy. Taki scenariusz można jeszcze bardziej skomplikować – przyjaciel Badaczy pozbył się pióra, gdy zobaczył, co napisał w pamiętniku. Wtedy Badacze będą próbowali rozwiązać coś, co nie ma rozwiązania, gdyż ich przyjaciel nie przyzna się do napisania czegoś tak potwornego. Jeszcze lepiej, jeśli głównym bohaterem tak zawilego dramatu będzie jeden z graczy!



W CYKLU NORTH END:

Aleksander „SaszaK” Wegner

KULTY I STARE KSIĘGI: TROCHĘ REALIZMU

Autor jest członkiem Cthulhu Boyz FC



Na jednym z dodatków do systemu **Zew Cthulhu** widnieje tekst zachęcający do jego lektury. Jest to opis stereotypowego kultysty – rechoczącego starucha w szacie z kapturem, uzbrojonego w rytualny nóż. Zaraz po tym widnieje obietnica, że materiał zawarty w tej księdze pomoże ów stereotyp zmienić. Cóż, gdyby udało się to autorom suplementu, nie byłbym skłonny pisać słów, które za chwilę przeczytacie.

KULTYŚCI

Pierwszorzędna sprawa – dlaczego kultystą musi zawsze być szaleniec? Czy naprawdę tylko w tej wąskiej grupie Istoty z Mitów mogą zapuścić swoje macki? Cemuż to? Ileż to razy słyszymy, że morderstwa dokonał ktoś z tak zwanego „dobrego domu”, że defraudacji dokonał ktoś o dotychczas nieposzlakowanej opinii. Nie ma tu reguły. Nie powinno więc być jej i wśród kultystów.

Ludźmi podatnymi na wpływ Mitów (i podążającymi ich ścieżkami) mogą być tracący kontakt z rzeczywistością szaleńcy, ale tak samo inteligenci (choćby nauczyciel – na jak wiele osób ma on wpływ, i w jak dowolny sposób może je kształtować!), prości ludzie, karierowicze. Po prostu: każdy. Każdego więc może ukłuć igielka naznaczona Mitami, pozostać w ludzkim ciebie i coraz bardziej jątrzyć zadaną ranę.

Podążając tą drogą, pokonać trzeba następną sztamową przeszkodę – samobójczy charakter kultystów. Dziwnym trafem w **Zewie Cthulhu** kultyści mają niesamowity potencjał skierowany w jednym kierunku – w samounicestwienie. Paradoksalnie, tajne stowarzyszenia o okultystycznym charakterze wciąż istnieją. Dlaczego przetrwały tak długo, chociaż ich jedynym celem jest dać się zabić – nie wiadomo. A przecież wytłumaczenie jest logiczne. Skoro kultystą może być każdy, to do kultu należą różni ludzie, o różnych funkcjach. Ci o silnej woli stanowią podstawę magicznej siły zgromadzenia, ci zaś o nieprzeciętnej inteligencji – wyznaczają jego cele. A żeby wyznaczyć za taki cel przyzwanie pierwszej z brzegu istoty, nie potrzeba bardzo wysilać szarych komórek. Dlatego postuluję o nałożenie specyfiki ludzkiego zachowania na organizację cthulhowych kultów.

WIEDZA

Celem takiego stowarzyszenia może być tysiąc rzeczy. Przykłady wymienię, gdy będę pisał o powodach

przystąpienia do tajnego zgromadzenia. Ale najważniejsze jest, aby mityczną wiedzę stosować z umiarem. Mierzyć siły na zamiary. Balansować na granicy między życiem a śmiercią. Po ostatnich paru zdaniach zastanawiacie się pewnie, o czym ja bredzę. Na prostym przykładzie wygląda to tak. Jeśli kultyści chcą z wiedzy o Mitach skorzystać, niech czerpią korzyści ze swych zdolności. Niech wpływają na innych ludzi poprzez sny, koszmary, nadludzko silny dar przekonywania. Ale niech wiedzą, że trzeba uważać, bo siłę czerpią z niebezpiecznego źródła.

A gałąź nauki, którą zarówno Badacze, jak i kultyści się zajmują, jest zawiła i kręta. W grze, niestety, nie położono na to nacisku. Porównując ogólnie dostępną naukę z nauką Mityczną jedno ciśnie się na usta – ta pierwsza jest, jak sama nazwa wskazuje, ogólnie dostępna. Na dany temat można znaleźć monografie, prace magisterskie, doktorskie, książki, eseje, materiały w sieci. Panuje natłok informacji. A Mity? Użyteczne informacje zawierają się w kilkunastu, może w kilkudziesięciu książkach, krążących w drugim obiegu, w śmiesznie niskim nakładzie. Ale o księgach jeszcze powiem, wrócić chciałbym dalej do tematu nauki.

Wiedza na temat Mitów jest w pewnym sensie „chalupeczna”. Składa się z opisów, zasięgniętych z tajemniczych ksiąg czy rękopisów. Do tego dokładają się własne doświadczenia. Razem daje to niepewną mieszankę, której nie da się sprawdzić. Nie ma możliwości wypracowania teorii i sprawdzenia w źródłach, czy jest ona prawdziwa. Jest to prymitywne poszukiwanie metodą prób i błędów. I raz jeszcze zwrócę się z pytaniem. Czy takimi działaniami mogą zajmować się szaleńcy, myślący tylko o bieganiu z rytualnym nożem? Teoretycznie mogą, bo w ich ręce wkłada się księgi z zakładką na potrzebnej stronie o tytule „Przyzwanie Naprawdę Wielkiego Potwora”. Ale postarajmy się, aby zamiast tego Mity były składanką ciężko zdobywanych okrucich wiedzy.

Jeszcze jeden ważny postulat, który przewinął się już tutaj między wierszami. Wiedza o zjawiskach nadprzyrodzonych to po prostu kolejne narzędzie w ręku człowieka. I tak jak wszystkie narzędzia, może ono być różnie użyte, zależnie od tego, w jakie ręce trafi. Oczywiście, jest to rzecz niepewna, zawodna, wpływająca niezwykle na mentalność, sięgającego w głąb Mitów, człowieka. I ten ciągły targ z obcymi siłami powinien być głównym znamiem zadawania się z Istotami spoza znanego nam świata.



KOLEJKA DO SEKTY

Pytanie: Dlaczego kulty w *Zewie Cthulhu* nie cierpią na brak członków?

Odpowiedź: Bo oferują nowe możliwości, dają możliwość spotkania się z czymś innym, są po prostu jeszcze jedną alternatywą – i to jakże intrygującą.

Teraz właśnie przedstawię moje pomysły, dzięki czemu Badacze nie będą mogli narzekać na brak przeciwników.

Mity pomocną dłonią? Czemu nie! Oglądaliście film „Krytyczna terapia”? A pamiętacie scenę, gdy główny bohater leży na łóżku, po odpowiedniej dawce leków cierpiąc na objawy sparaliżowania od szyi w dół? Lekarz prowadzący nieetyczne eksperymenty zadaje bohaterowi znamienne pytanie: „Co dałbyś, by znów chodzić?”. Odpowiedź jest prosta: „Wszystko”.

A teraz zastanówcie się, ilu mamy nieszczęśliwych ludzi na świecie. I mówię o prawdziwym nieszczęściu. Dzisiejsza technika i medycyna nie potrafi jeszcze zrobić wszystkiego, a Mity potrafią. Potrafią przywrócić wzrok, uleczyć ze śmiertelnej choroby, przywrócić czucie w ciele, pomóc regeneracji organizmu. A odchodząc od typowo medycznych problemów, na których remedium mogą być Mity, czy są inne przypadki? Oczywiście. Bieda czy głód – ludzie mieszkający na co dzień pod mostem również oddaliby wszystko, aby móc żyć normalnie jak człowiek. A uzależnieni chcący zerwać z nałogiem? Im pomocna dłoń również się przyda. A to, że przywrócony wzrok nie jest taki, jak był, bo zniekształca rzeczywistość i w nocy przyjaciel może przywidzieć się ohydny potworem... Cóż, taka jest cena targowania się z Mitami.

Objawia się nam tutaj wizja nadprzyrodzonej siły bawiącej się ludźmi, kuszącej i obserwującej wyniki. Ale zastanówmy się, czy zjadanie kolejnych ludzkich ciał to zajęcie „na poziomie” dla istot trwających już od eonów? Czy nie powinny one charakteryzować się pewnym wyrafinowaniem? A jeśli tak, to bogatym źródłem pomysłów dla Strażnika będzie kultura ludzka, która dobrą chwilę już istnieje. O czym mówię? Od zawsze istniały jakieś ludzkie wierzenia. I obojętne, czy była to religia plemienna, czy jakiś odłam chrześcijaństwa – znajdował się tam element wodzenia na pokuszenie, np. przez diabły, które obiecywały coś w zamian za duszę. Czemu nie wykorzystać tego patentu, w miejsce diabła podstawiając manifestację Mitów na Ziemi? A wtedy ten korupcyjogenny mechanizm sam się uruchomi, istoty dadzą „dobry początek”, a dalej taki człowiek poradzi sobie sam. Będzie najprawdopodobniej pogłębiał wpływ, któremu podległ, a ten wpływ będzie coraz silniejszy. Błędne koło.

Ale wracając do powodów poddawania się Mitom. Dlaczego wstępuje się do kultu? Wyobraźcie sobie taką sytuację: para małżeńska bardzo pragnie dziecka i nie może go się doczekać, choć stosuje wszystkie możliwe metody; żadne terapie nie pomagają. Przyparciu do muru, dowiadują się od kolegi kolegi o pewnym znajomym,

który powrócił z Ameryki Południowej i potrafi czynić cuda. W takich sytuacjach ludzie spróbują wszystkiego, każdej, nawet najmniejszej szansy. I już wpadają w sidła kultu. W końcu, jeśli chcą coś od stowarzyszenia uzyskać, muszą także coś dać. Nie mówiąc już o tym, kto, a raczej – co może się urodzić...

A ile razy widzieliście reklamy „cudotwórców”? Bio-energoterapeuci, szamani, hochsztaplerzy. Dają jakąś nadzieję w sytuacji, gdy reszta ludzi rozkłada bezradnie ręce. I wtedy jest się już zdeterminowanym do spróbowania wszystkiego. Skoro dla ratowania zdrowia można pić swój mocz, czemu nie spróbować terapii w tym kole samopomocy, prowadzonej przez kolegę z pracy? W końcu cotygodniowe spotkania przy posągu da się znieść, jeśli przyniosą wymierne korzyści, takie jak choćby bezcenne zdrowie. Bach! Jesteś złapany.

„PIERWSZY STOPIEŃ DO PIEKŁA...”

Czemu nie opuścić szeregów kultu, gdy już raz pójdziesz się na jego spotkanie? Najczęstszym powodem pozostania jest nie co, a raczej nie kto inny, jak przywódca. Wiadomo, że na liderów wybieramy osoby charyzmatyczne. A kto, jak nie osoba mająca posłuch wśród ludzi może utwierdzać członków zgromadzenia w przekonaniu, że nie warto się od niej odwracać, podczas gdy można uzyskać tak cenne i niepowtarzalne dary, idąc za nią i słuchając jej rozkazów.

Jest taka cecha, dzięki której ludzkość pędzi do przodu. Jednocześnie stanowi ona „pierwszy stopień do piekła”. Tak, chodzi o ciekawość. Ona to zmusza ludzi do szukania nowych rozwiązań i teorii. A kim byliby bohaterowie Lovecrafta, gdyby nie kusiły ich swoją tajemniczością pamiętniki po zmarłych krewnych czy opuszczone domy zostawiane im w spadku. Gdyby nie ich ciekawość, nigdy nie dowiedzieliby się tego, co czekało ich za progiem tych domostw. I tak też jest z kultami. Ciekawość zwycięży w większości przypadków – zawsze lepiej pójść jeszcze jeden krok dalej i zobaczyć więcej, niż wyjść i do końca życia być nurtowanym przez pytania bez odpowiedzi. W ten sposób kultysta jest coraz bliżej i bliżej Tajemnicy. I zagłębia się w nią coraz bardziej.

Moda to o wiele bardziej prozaiczny powód, ale jakże ważny. Spójrzcie na swoje zdjęcia sprzed kilku (kilkunastu, kilkudziesięciu) lat. Jak wyglądacie? Co najmniej dziwnie, a może i śmiesznie. „Cóż to za piosenki wtedy śpiewano?” – złapiecie się za głowę. Mniej lub bardziej, ale podążamy za modą. A co jeśli panuje właśnie moda na kulty? W jednym z dawnych numerów „Magii i Miecza” był przedstawiony szkic scenariusza do lat dwudziestych, w którym cała akcja kręciła się dookoła niewinnego kultu związanego z Egiptem. Moda – nic dodać, nic ująć. Przyjemnie było spotkać się z przyjaciółmi, przebrać, pomamrotać tajemne formuły, złapać za ręce. I, oczywiście, wszystko to w tajemniczej atmosferze, zamkniętej dla ciekawskich. Dzięki temu napięcie rośnie, a samo modne stowarzyszenie



staje się bardziej atrakcyjne. W takim gąszczu już nikt nie wie, który z takich kultów może być czymś więcej niż fasadą...

Co zaś, jeśli przynależność do kultu jest naturalna? Gdy do niego nie należysz, jesteś podejrzanym dziwakiem, jakimś obcym. Szczególnie w zamkniętych strukturach, jak choćby akademik? Presja rówieśnicza, strach przed byciem odrzuconym. W końcu człowiek lubi przebywać w grupie. Lepiej więc uczestniczyć w tych dziwnych zgromadzeniach i być „równym gościem”, niż sprzeciwić się i być poza nawiasem. A przecież nikt nie powiedział, jak mają wyglądać ramy takiego stowarzyszenia. Jak głęboko może lub ma ono sięgać.

A progresywne wchodzenie w posiadanie strzępków wiedzy Mitów? Zaczyna się od czegoś lekkiego. Niewinny okultyzm, jakieś książeczki. Odbywane w radosnej atmosferze spotkania. Tak popularny jest przecież właśnie okultyzm w świecie RPG. Pentagramy, ścieżki lewej ręki, rytuały – w świecie **Zewu Cthulhu** to dobry początek, aby sięgnąć głębiej. Osoby takie razem zgłębiają Tajemnicę, przekonując się coraz bardziej, że nie zajmują się wcale błahymi sprawami. Zarazem ich mentalność do niedorzecznych zdarzeń już przywykła. Idealne obiekty do wpadnięcia w sidła Mitów.

Kult wcale nie musi mieć niezmiennego celu. Wprost przeciwnie, powód jego istnienia może być całkowicie materialny. Postulowałem już włożenie Mitów do ręki ludziom i potraktowanie ich jako narzędzia. A ileż to różnych dążeń wypełnia ludzką istotę! Cóż może przyświecać takiemu kultystyce? Pomyślcie – choćby względy nacjonalistyczne, narodowowyzwoleńcze, rasistowskie i polityczne. Odłam Fatahu z dostępem do Mitów walczący przeciwko Izraelowi? Czemu nie! Swego czasu myślałem nad przygodą osadzoną w czasie powstania listopadowego. Moskale na przedmieściach Warszawy, a grupka młodych oficerów znających się na sztukach tajemnych przyzywa istoty na pomoc. Oczywiście, istoty owe nie rozumieją słowa „pomoc” tak samo jak ludzie, więc szybko wymykają się spod kontroli. Używajcie Mitów jako narzędzia w ludzkich, wymyślnych, podstępnych i kombinatorskich rękach!

KSIĘGI

Przy okazji omawiania sposobów poznawania Tajemnicy wspominałem o księgach. I nim to chcę poświęcić drugą część tego artykułu. Stare woluminy to niewątpliwie atrybut uniwersum **Zewu Cthulhu**. Stanowią symbol wiedzy o Mitach. Niestety, potraktowane są w tym systemie po macoszemu. Stanowią zbiór dwóch wartości liczbowych i krótkiego tekstu. Jakich to wartości? Plusów do umiejętności *Mity Cthulhu*, mnożnik czarów oraz tytuły zawartych w księdze zaklęć (W ostatniej edycji, 5.5, zrezygnowano z mnożnika czarów, a opisy nieco poszerzono – przyp. rednacz.). Trzeba tętnąć w stare woluminy życie, aby każdy tom był niepowtarzalny i niósł informacje nie do odnalezienia nigdzie indziej. Zamiast więc dawać Badaczom do ręki

księgę z zaznaczonym czerwoną obwódką czarem, pomyślmy, jaka jest specyfika cthulhowych книг.

Przede wszystkim bluźniercze księgi nie są pisane przez fachowców. Są tworzone w bólach podczas kolekcjonowania kolejnych skrawków ukrytej wiedzy. Nie są to podręczniki służące do nauki. To swego rodzaju pamiętniki zawierające zarówno informacje, jak i część duszy piszącego. Na kolejnych stronach zapisane są przypuszczenia, hipotezy, a gdy przekartkować wolumin, widać, jak postępowała ewolucja wiedzy autora – od pierwszej do ostatniej strony.

Ale każda księga jest inna. Ci z Was, którzy studiują, niech spojrzą w swoje (bądź w skserowane) notatki z wykładów. Czy to już nie jest swego rodzaju szyfr? Aby zdążyć wszystko zanotować, stosujemy skróty literowe, myślowe, łączymy zdania strzałkami. Szczęście, gdy sami je robiliśmy i mniej więcej pamiętamy, co chcieliśmy tymi symbolami przekazać. Ale jeśli tych notatek nie robiliśmy my, tylko ktoś inny? Rozszyfrowanie jednej strzałki czy trzyliterowego skrótu to prawdziwa katorga. Nie mówiąc już o charakterze pisma. Jeszcze charakterystyczne jest, iż nie zapisuje się tego, co wydaje się oczywiste. A to już osobista sprawa piszącego. Co dla niego jest oczywiste, nie musi być oczywiste dla kogoś innego. Tym bardziej w przypadku ksiąg o Mitach. Dla zaawansowanego w tych sprawach autora o wiele więcej kwestii jest naturalnych i nie wymagających opisu, natomiast dla Badaczy... A to, że świece muszą być ustawione „jak zwykle”, nie musi być wcale zanotowane i nie wystarczy już tylko przeczytać zaklęcia od tyłu.

Co więcej, jak już pisałem, takie mityczne tomiszczko nie jest podręcznikiem. Nie ma obiektywnych autorytetów, mogących je ocenić. Nie ma kolejnych wydań z poprawionymi błędami. Sam autor jest samoukiem, pracującym metodą prób i błędów. I w laboratorium chemicznym, gdzie dokonuje się analiz, nigdy nie jest się pewnym otrzymanych wyników, a co dopiero w prymitywnej nauce o istotach i ich potędze. Stąd nie można traktować słów wyczytanych w księdze za świętość. Równie dobrze może to być tylko przekonanie autora temu albo fałszywa informacja. Nie ma przecież czasu i możliwości, aby sprawdzić wszystko, co chodzi mu po głowie. A może nawet ta sprawa była potem uregulowana, ale nie starczyło czasu czy chęci, aby poprawić błąd? Jakakolwiek byłaby przyczyna – to, co Badacz przeczyta w księdze tajemnej wiedzy, nie powinno stanowić dla niego niezachwianej postawy. Niech stanowi pomoc, wskazówkę – nie zawsze jednak pewną.

Jak już wspominałem, najczęstsza wiedza na temat Mitów to owoc pracy nadwrażliwych, inteligentnych i pracowitych samotników, mających cierpliwość gromadzić okruszki informacji i składać z nich nie zawsze kompletną całość. Tym bardziej nie istnieje nic na kształt Koła Domorosłych Kultystów. Każdy z nich pracuje sam, na własne konto. A gdy Badaczowi wpadnie w ręce spadek w postaci wiedzy na kartach księgi, trzeba uważać, czy tom zawiera wszystkie informacje.

Czemu? Bo te woluminy nie zawsze znajdują się w muzealnych, monitorowanych pomieszczeniach, tylko w piwnicach, na strychach czy w kufrze ze „skarbami” ciotki. A tam mogą częściowo strawić księgę robaki, szczyry, wilgoć lub pożar. A brak jednej strony to być może utrata klucza do rozwiązania zagadki. To może być utrata legendy do opisu albo ryciny rozmieszczenia kamieni na tajemniczej płycie. Nie ma możliwości sięgnięcia do egzemplarza obok i sprawdzenia, co znajdowało się na stronie trzynastej.

I ostatnia sprawa, którą chciałbym tu poruszyć. Dwa bieguny świata książek. Pierwszy – świat „białych kraków” i kolekcjonerów wszelkiej maści. Zastanawialiście się kiedykolwiek, ile we wszystkich środowiskach kolekcjonerskich krąży fałszywek? Książek, monet, kart telefonicznych, kart do gry, autografów? Wszystkiego. Czemu miałyby to ominąć tak intratny interes, jak księgi okultystyczne? Kultury gotowe są zapłacić krocie, by położyć łapy na jakimś starodawnym źródle wiedzy. A te krocie chętnie wykorzysta oszust na spółkę

z utalentowanym, biednym pisarzem, z którym można podzielić się zyskiem z falsyfikatu. Stąd w ręce Badaczy trafić może coś zupełnie bezużytecznego. Wyglądającego wiarygodnie, ale cóż z tego, jeśli jedynymi zastosowaniami takiego przedmiotu mogą być: Podstawianie go pod herbatę albo bicie kantem książki?

I druga strona – w dzisiejszym świecie poddani jesteśmy natłokowi informacji. Wie o tym każdy, kto siedzi w sieci i próbuje coś znaleźć. Wpisuje się odpowiednie słowa kluczowe i otrzymuje 1 000 000 wyników, z których niestety 999 900 jest zwykłym śmieciem. Ale trzeba się przez to przedrzeć, aby wyluskać prawdziwe informacje. Trzeba wykazać się znajomością tematu i obiektywizmem. Trzeba umieć wybrać coś, co brzmi wiarygodnie, i oddzielić to od rzeczy wyglądających na zwykłe bzdury. I w ten sposób Badacz znów staje przed dylematem, czy to, co właśnie udało mu się znaleźć, jest do czegośkolwiek potrzebne, czy też nie.

Mam nadzieję, że tekst, który właśnie przeczytaliście, zaliczycie do grupy przydatnych.

➔ ciąg dalszy ze strony 15

z pola walki. Jest dobrze, bitwa została wygrana. Pomijając tysiące zabitych, tysiące rannych – jest dobrze. Z tego, co wiecie, dowództwo wrogiej armii uciekło i skryło się wraz z dwuosobowym oddziałem w niewielkiej wiosce po drugiej stronie wzgórz. Czas działać i wysłać pogoń. Tak nakazuje odwieczne prawo wojny. A wioska? To cud, że do tej pory nie poszła z dymem. Prawdopodobnie przez niedopatrzenie. Nieprzyjacielem wysłali już gońca z „prośbą” o wstrzymanie pościgu. Zagrozili rzezią setek niewinnych ofiar – chłopów ze wsi. Prawdopodobnie nie dadzą się łatwo pojmać. Prędzej zginą. A z nimi zginie wioska. Ale czym jest stu niewinnych w grobie tysiąca? A może opóźnić pościg? Tylko o chwilę. Pozwolić im uciec, uratować wioskę. Do granicy zaledwie kilka staj. Być może nikt nie zauważy niesubordynacji. Za granicą trudniej będzie ich złapać. Jeżeli w ogóle będzie to możliwe. Czy dać im szansę, czy dać im żyć – czy zabić ich, pozwalając wymordować wioskę? Co postanowicie? Czy wyślecie pościg? Rozpoczniecie kolejną bitwę? Narazicie stu mieszkańców na śmierć? Być może uda się Wam pojmać wrogie dowództwo. Być może zapewni to spokój Waszemu królestwu na kilka najbliższych lat? A może pozwolicie im uciec, oszczędzicie tych niewinnych wieśniaków. Skażecie

się na podejrzenia o niesubordynację i opieszałość? Spróbujecie szczęścia poza granicami?

Tematy są wokół Was. Właściwie, nie trzeba ich szukać. Prowokować dyskusję mogą zarówno MG i gracze, a każdy choćby najbanalniejszy temat może stać się początkiem niezwyklej przygody.

Można rozpocząć dyskusję już przed grą. Możecie usiąść i o „czymś” porozmawiać. Być może podsunie to Waszemu MG pomysł na przygodę. Mając już jakiś początek (mówię tu o rozmowie przed sesją), MG bez większych problemów może zająć się wplątaniem Was w odpowiednią sytuację. Jeżeli np. rozmawialiście o problemach moralnych – świetną sceną dla gry może być sala sądowa lub wojskowy trybunał. Możecie zająć tu pozycję obrońców, oskarżycieli czy nawet oskarżonych. Jeżeli rozmawialiście o rzeczach przyziemnych („Jak mam wyżyć za takie kieszonkowe? He, he”), niech MG wciągnie Was w sytuację przyziemną. Decydujcie, jak utrzymać się przez miesiąc za jedyne 20 srebrników. Albo jak zarobić na zioła przeciwko bólowi pleców dla matki jednego z Was (bohaterowie też mają matki). Kiedy już spróbujecie „fabularnie podyskutować”, kiedy spróbujecie odnieść rezultaty Waszej gry do rzeczywistości, ujrzycie, jak wiele potrafi zyskać dyskusja dzięki grze. Dzięki spojrzeniu na jej temat od środka.

Być może dzięki fabularnej dyskusji nauczycie się utrzymywać pewien dystans w prawdziwej rozmowie. Być może da Wam to szansę na bardziej obiektywne badanie problemów, o których zwykliście rozmawiać. Może w końcu łatwiej Wam będzie przyznawać innym rację i zrozumieć, że nikt nigdy nie wie wszystkiego.

Strona 5:

Ufff... – trafiłeś na jakiś miły konwent. Mistrzów gry nie ma, tablica informacyjna pomazana hałas, dzikie harce – wszędzie daleko. Tak – do tego jesteś przyzwyczajony.



MiM

Magia i Miecz



ZAPRASZAMY NA KONWENT DO WARSZAWY

W dniach 5-7 kwietnia 2002 roku

odbędzie się wielki konwent miłośników fantastyki i RPG, od którego rozpocznie się świętowanie wydania stu numerów magazynu

MAGIA I MIECZ

Dziesiątki prelekcji, wielu znanych autorów s-f, prawdopodobnie goście z zagranicy, specjalnie organizowane sesje RPG – to tylko część z przygotowywanych atrakcji.

To wydarzenie, którego nie wolno przegapić.

Organizatorzy:

Wydawnictwo MAG i KF Nexus

Miejsce konwentu:

Warszawa, Zespół Szkół Specjalnych
przy ul. Elektorальной

Numer konta:

ING BANK ŚLĄSKI SA o/W-wa
10501054-2257712261.

Akredytacja:

Do końca stycznia wynosi 40 zł,
w lutym – 50 zł, w marcu i na miejscu – 60 zł.
Klubowicze MiMa mają zniżkę 5 zł.





Przedstawiam Wam niezwykle ciekawą przygodę o iście filmowym klimacie. Dodatkowym atutem jest piękny styl opisu, jakim posłużył się w tekście Łukasz. Zapraszam wszystkich miłośników dobrej opowieści (nie tylko miłośników Cthulhu) do lektury!

Cierzy



Łukasz „Gustav” Śmigiel

PRYZYZWANIE



*The farmer took out a book on some old witchcraft.
He made a spell and a potion on a midsummer's night.
He killed a brindled calf in a pale moonlight.*

Sting 1993

WSTĘP

Przygoda ta jest dosyć luźno związana z systemem **Zew Cthulhu**. Prowadziłem ją dla czteroosobowej drużyny, ale bez trudu można rozegrać ją także w nieco większym gronie. Jedyny warunek, jaki powinni spełnić gracze, aby cała zabawa przyniosła odpowiedni efekt, to posiadanie odrobiny doświadczenia i dużej pewności siebie. Wszystko uda się doskonale, jeśli będą myśleli, że nie ma już rzeczy, która by ich mogła zdziwić i – co ważniejsze – przstraszyć.

W oddaniu atmosfery niesamowitości i grozy w poniższym scenariuszu bardzo pomogły mi ścieżki dźwiękowe z gier „Quake II: the Reckoning” i – w późniejszej fazie – muzyka z „Alien vs. Predator”. Brzmi to może dosyć dziwnie, ale działa znakomicie.

Za rozegranie tej przygody chciałbym podziękować mojej wspólnie granej drużynie: Qbie, Filipowi, Marcinowi i Tomkowi.

WPROWADZENIE

Opisane wydarzenia mają miejsce w jednym ze starych miejsc, zapomnianych przez ludzi z dużych miast Wielkiej Brytanii. Dokładniej, niedaleko malutkiej i nieustannie stawiającej czoło nieustępliwym, morskim wiatrom walijskiej wioski Groundend. Właśnie w takim pustym i deszczowym, wręcz umierającym miejscu, gdzie na lekko pnących się ku górze zboczach rosną smagane wichrem polacie brązowych, sztyletowatych traw, pośród zagajników chorobliwie powykręcanych drzew, rozbił kolorowy obóz cyrk sir Winstona Creiga. Dyrektor Creig i jego wesola ferajna bawili swymi występami ludność z miast, miasteczek i podobnych do Groundend wsi już od dobrych trzydziestu lat i, mimo iż nie osiągnęli światowej sławy, zasłużenie zyskali sobie wśród miejscowych grono wielbicieli. Po ostatnich dwóch latach nieustannego podróżowania, cyrk zdecydował się wreszcie na, zdawałoby się, wielce zasłużoną przerwę i rozłożył się właśnie niedaleko Groundend. Niestety, zmęczenie nie było jedynym powodem decyzji

o postoju. Bezpośrednia przyczyna, o której nikt nie śmiał nawet głośno mówić, szczególnie w obecności sir Creiga, była zupełnie inna...

Chodziło mianowicie o trzy śmiertelne wypadki, które nieczym plagą trawiącą owe stare, powykręcane drzewa, zupełnie niespodziewanie spadła na szczęśliwych do tej pory cyrkowców. Wypadki te wydarzyły się praktycznie jeden po drugim, w czasie zaledwie dwóch tygodni. W tym właśnie momencie do historii wprowadzamy Badaczy Tajemnic.

Jak to zwykle bywa w tego typu opowieściach – szczęśliwym trafem jeden z bohaterów jest dobrym przyjacielem sir Craiga jeszcze z czasów szkoły. Dwa dni temu w domu owej postaci, dokładniej: w sobotni wieczór, odezwał się dzwonek telefonu, ale zamiast spodziewanego zaproszenia do pubu, w słuchawce dał się słyszeć trudny do rozpoznania, bardzo roztrzęsiony głos starego kumpla, Creiga. Ów – mówiąc z charakterystycznym, walijskim akcentem – uporczywie nalegał, by nasz bohater niezwłocznie odwiedził jego cyrk i pomógł mu rozwiązać pewien problem. Jaki, tego już nie chciał wyjawiać, zarzekając się, że nie jest to rozmowa na telefon. Aby ułatwić przyjazd, Creig zobowiązał się nawet do przysłania po bohatera (i ewentualnie jego znajomych) samochodu...

PRZYJAZD

Obiecane auto niestety trochę się spóźniło i kiedy bohaterowie wreszcie ujrzeli jego słabe, żółtawe światła, było już dobrze po dwudziestej. Jaskrawoczerwone jesienne słońce wolno mknęło ku szarej ziemi i po chwili skryło się za horyzontem, pograżając świat w zduwać by się mogło bardziej niż zwykle nieprzyjemnym mroku. Samochód okazał się nieco już zdezelowanym i przerobionym na potrzeby cyrku modelem rollsa, który pomalowano na prawie całkiem już zmatowiałą czerwień. Po bokach ozdobiono go w groteskowo wyszczerzone twarze klaunów. Za kierownicą siedział potężnie zbudowany Murzyn, który przedstawił się jako Tolga – połykacz ognia. Okazał się bardzo miłym i usłusznym człowiekiem, ale niestety dosyć małomównym, a to z racji słabej znajomości języka angielskiego (przez to Badacze nie dowiedzą się od niego zbyt wiele o rzekomych kłopotach sir Creiga).

W miarę zbliżania się do cyrkowego obozowiska, czarnoskóry kierowca milknie coraz bardziej, aż wreszcie



nie nie mówi. Z jego szerokiej, jeszcze przed chwilą wesołej twarzy znika także szeroki uśmiech. Zjeżdżając z głównej trasy w boczną, błotnistą dróżkę, która wijąc się to w lewo, to w prawo, prowadzi przez okalający obozowisko, zniszczony ostatnią burzą las, Tolga wydaje się coraz bardziej smutny, posępny, a nawet nerwowo. Na pytania poszukiwaczy o przyczynę niepokoju nie odpowie, mamrocząc coś basem pod wielkim nosem. Przy szczególnie wąskich przejazdach wśród drzew będzie się nerwowo rozglądał.

W pewnym momencie auto wpadnie w poślizg, silnik dziko zaryczy i zgaśnie. Słabe reflektory samochodu, oświetlające ciężkie krople deszczu, zamigotają przez moment, jakby zmagając się z napierającą ciemnością, po czym znów zaczną działać pełną mocą. Tolga – zmagając się z wielką kierownicą – wpadnie w panikę. Kiedy auto zgaśnie, prędko, może odrobinę rozedrganymi rękoma, sięgnie do schowka po latarkę, i szepcząc coś, co dla jednych może brzmieć jak modlitwa, a dla innych jak przekleństwo w jego ojczystym języku, wypadnie z samochodu, nakazując bohaterom pozostać w środku.

Badacze zobaczą, jak podnosi maskę, coś przez chwilę majstruje, a następnie – brnąc po kostki w błocie i migając światłem latarki po nieprzeniknionej ścianie lasu – wróci do środka, trzaskając drzwiami. Po trzykrotnej, ciągnącej się w nieskończoność, próbie uruchomienia silnika da się wreszcie słyszeć znajomy, trochę niepewny warkot. Kierowca wyda się odzyskiwać humor. Co bardziej spostrzegawczy dojrzą jednak na jego czarnej skroni i czole spływające krople potu.

Wreszcie, po kolejnych kilkunastu minutach, samochód wyjedzie z czarnej plamy lasu, a jego reflektory oświetlą lekko pnącą się ku górze, trawiastą polanę, na której rozbito cyrkowe namioty i rozstawiono wozy. Niestety, jest już zupełnie ciemno i wszystkie obiekty są dla Badaczy niewyraźnymi, ciemnymi konturami, odcinającymi się na tle jeszcze ciemniejszego, zachmurzonego nieba. Jedynym źródłem światła w całym obozie jest stojąca na centralnym placu stara, elektryczna lampa oraz maleńkie, przysłonięte od wewnątrz, okienka cyrkowych wozów.

Po wyjściu z auta, uderzą bohaterów silniejsze niż przedtem porywy zimnego wicheru, który nieustannie

napiera na cyrkowe namioty i wozy, powodując niepokojące szумы i hałasy, poruszając wiszącymi z plan-dek sznurkami i chorągiewkami. Dziwaczny nastrój dodatkowo potęguje zacinający to z jednej, to z drugiej strony ciężki jesienny deszcz, oraz – w miarę zbliżania się do głównego namiotu – ryki i wycia przestraszonych czymś zwierząt...

CYRK

Po nieprzyjemnej wędrówce przez plac, wewnątrz głównego namiotu wydaje się być miłą odmianą. W środku płonie kilka naftowych lamp, które dosyć solidnie oświetlają wznoszące się ku smagany wiatrem ścianom kręgi drewnianych ławek przeznaczonych dla widzów oraz główną scenę, którą stanowi krąg ubitego piasku. Oprócz otworu, który po wejściu bohaterów został szczelnie zasłonięty przez Tolgę, z pomieszczenia są jeszcze trzy inne wyjścia.

Murzyn, lekko popędzając Badaczy, skieruje ich do środkowego wyjścia. Przechodząc przez scenę, bohaterowie powinni zwrócić uwagę na leżące tu i ówdzie bez ładu cyrkowe rekwizyty (stalowe obręcze, stojaki, stare skrzynie). Szczególnie spostrzegawczy Badacz zauważy również wiszącą pod sufitem siatkę zabezpieczającą z ogromną dziurą w centrum. Środkowe wyjście prowadzi do pewnego rodzaju korytarza między namiotem głównym a prywatnymi pomieszczeniami sir Creiga. Połykacz ognia wskaże bohaterom drzwi na końcu owego przejścia i, kłaniając się lekko, wróci do sali z areną.

Badacze zostaną zupełnie sami. Znajdujące się za drzwiami korytarza, niezbyt obszerne i słabo oświetlone płomykami świec pomieszczenie należy do sir Creiga. W środku bohaterowie – w migotliwym świetle ognia, tworzącym hulające po ścianach cienie – ujrzą starszego, siwego mężczyznę o pooranej zmarszczkami, bladej i wyraźnie zmęczonej twarzy. Wspierając podbródek na dużych, kościstych dłoniach, siedzi za dębowym stołem, umieszczonym jakieś dwa metry od drzwi, które otwarli. Oprócz starszego jegomościa, w pokoju znajduje się ktoś jeszcze, choć z miejsca, w którym stoją bohaterowie, stwierdzić jest to trudno. Po bliższych oględzinach ta nie całkiem realna postać okaże się małym dzieckiem, na oko dziesięcio-, może dwunastoletnim chłopcem, co jednak trudno stwierdzić ze względu na okrywające je od stóp do głowy zabrudzone na brązowo bandaż. Niezbyt starannie założone opatrunki nie zakrywają jedynie czubka jego nosa, ust i małych dłoni. Dziecko siedzi prawie zupełnie nieruchomo, tylko czasami kiwając się w przód i w tył na ogromnym krześle. Nie wydaje z siebie żadnych odgłosów.

Po dokładniejszych oględzinach postacie graczy zauważą, że delikatny nosek, usta i niewinne dłonie są strasznie poparzone i schodzi z nich skóra. Jegomość, siedzący za zawalonym papierami i stosem książek stołem, otrząśnie się z zadumy i spojrzy na





bohaterów dopiero wtedy, gdy któryś z nich coś powie lub krzyknie, widząc, jak musi cierpieć mały chłopiec. Ten człowiek to właśnie sir Creig – właściciel cyrku.

HISTORIA SIR CREIGA

Po krótkiej wymianie uprzejmości i wskazaniu drużynie miejsc, Creig – jakby z odrobiną otuchy w zmęczonym głosie – wyjaśni pokrótce, w jakim celu bohaterowie zostali „wezвани”. Otóż w ciągu ostatnich dwóch tygodni całym cyrkiem wstrząsnęły wydarzenia na równi smutne, co przerażające. Zaledwie kilka dni po występach w ostatniej wiosce, nożownik Zahary wyjątkowo brutalnie zasztyletował podczas jednej z prób swoją asystentkę Mię, a następnie popełnił samobójstwo, wieszając się na pasku od spodni. Ciało odnalazł francuski akrobata Pierre.

Tuż po związanej z tymi nieszczęściami wizycie policji zginął Pierre. Spadając podczas treningu, przerwał ochronną siatkę. Na tym jednak nie koniec. Zanim oszłomiony wypadkiem Pierre’a sir Creig zdążył kolejny raz zawiadomić władze, wydarzyło się coś jeszcze gorszego. Tej samej nocy klaun przezywany Kwiatkiem jak zwykle poszedł z synkiem Creiga do namiotu z klatkami, by nakarmić zwierzęta...

W tym momencie opowiadający staruszek odetchnie głęboko, jakby chciał opanować płacz, po czym będzie ciągnął dalej, ciszej niż przedtem...

– Wtedy, wtedy... za sprawą jakiejś niewyjaśnionej, szatańskiej siły Kwiatek oszalał i, histerycznie krzycząc, wybiegł z namiotu, powalając stojącego mu przypadkiem na drodze tresera zwierząt, Jorge na, po czym uciekł do pobliskiego lasu. Mały Tobiasz – tu głos zupełnie mu się załamał – został później znaleziony w ostatniej, pustej klatce... Był ślepy, głuchy i niemy. Prawdopodobnie z powodu poważnych oparzeń ciała...

Po zakończeniu opowieści Creig znów ciężko opadnie na krzesło i ze łzami w oczach spojrzy na kiwającego się w tył i w przód syna... Jeśli bohaterowie będą chcieli dowiedzieć się teraz czegoś więcej, Creig nie udzieli im żadnych innych wskazówek, prócz tego, co już zostało powiedziane. Gracze mogą także spróbować porozumieć się z poparzonym chłopcem, co, ze względu na rodzaj obrażeń, może okazać się nieco trudne. Jeśli jednak któryś z Badaczy wpadnie na pomysł, by dać małemu do ręki kartkę papieru i coś do pisania, ten – po chwili bezczynności – jakby nagle wpadając w coś w rodzaju transu, przestanie się kiwać i zacznie rysować.

Pierwszy rysunek okaże się bezsensownym grymołem, drugi jednak, może trochę niewyraźnie, ale przedstawiać będzie coś w rodzaju kwiatka. Trzeci natomiast – zrobioną z kilku kresek klatkę. To powinno dać drużynie do myślenia i, co ważniejsze, skłonić jej członków do odwiedzenia pechowej klatki. Zanim jednak to zrobią, powinnieneś

się, Strażniku, koniecznie postarać, by bohaterowie się rozdzielili. Dwoje niech pójdzie do klatki, a pozostała dwójka do brata Kwiatka – Buby, drugiego klauna, o którym nagle wspomni Creig.

BUBA

Podwójna przyczepa Buby znajduje się najdalej od głównego namiotu, w miejscu, do którego prawie zupełnie nie dochodzi już światło latarni z placu. W drodze do niej znów w bohatera uderzy – tym razem jakby ze zdwojoną siłą – zimny wiatr i zacinające, ciężkie krople deszczu. Creig wyśle z dwójką bohaterów Tolgę – „Dla otuchy”.

Podchodząc bliżej do jaśniejących w ciemności światełek wozu, bohaterom wyda się, iż dobiegają z niego jakieś dziwne odgłosy. Jakby kwilenie, pojękiwania, płacz oraz drugi, matowy, monotonny głos, który mówi coś powoli w nieznanym nikomu języku. Tolga także zwróci na to uwagę i, coraz bardziej nerwowo, koniecznie będzie chciał pójść do wozu, w czym drużyna powinna mu przeszkodzić, ponieważ w przeciwnym razie gość Buby spłoszy się i ucieknie do lasu, ani na moment nie pokazując się badaczom.

Jeśli drużyna zdecyduje się podkraść do przyczepy i ostrożnie, po podsadzeniu jednego z bohaterów (wóz ma spore koła), zajrzeć do wnętrza przez niewielkie, zabrudzone okienko, zobaczy następującą scenę. Pośrodku





wozu, na drewnianym, trzeszczącym krześle siedzi mały, szlochający grubas w makijażu klauna. Przed nim, lekko pochylony, ale mimo to nadal prawie zahaczający o sufit, stoi drugi klaun o wzroście dobrze ponad dwóch metrów, posturze atlety i kręconych, czerwonych włosach. To do niego należał ów matowy głos i to on w niezrozumiałym, trochę syczącym języku mówił coś temu mniejszemu.

Nagle drzwi do przyczepy otworzą się z hukiem i staną w nich błady i wściekły Tolga. Olbrzym wolno odwróci się ku Murzynowi, po czym – zdecydowanie zbyt szybko jak na swoje rozmiary – rzuci się na niego, błyskawicznie skręcając mu kark i wypychając ciało z przyczepy. Zaraz po tym wypadnie na zewnątrz. Bohaterowie mogą próbować go ścigać, ale jego postać po chwili zniknie w ciemnościach.

W tej sytuacji drużyna powinna wrócić do płaczącego Buby. Na miejscu, po próbach uspokojenia klauna, okaże się, iż ten jest niemową. Nagle od strony namiotu ze zwierzętami dobiegną ich uszu wrzaski.

Teraz, Strażniku, musisz na chwilę wyjść z pomieszczenia, w którym gracie z bohaterami zwiedzającymi klatki. Dwaj uspokajający Bubę nie mogą wiedzieć, co się wydarzyło w innym miejscu.

KLATKA

Razem z bohaterami do namiotu zwierząt poszedł także treser. Pomieszczenie, którego podłoga wysypana jest piaskiem i słomą, zdaje się być ogromne, a po obu jego stronach stoją dwa rzędy klatek, tworząc coś na kształt korytarza. Ta, której szukają, jest na samym końcu. Zmierzając w tamtym kierunku i mijając kolejne zwierzęta, treser z niepokojem w głosie stwierdzi, że jego podopieczni są tej nocy bardzo rozdrażnieni i jeżeli nie przejdzie im do jutra, trzeba będzie przerwać program ćwiczeń. Fakt pozostaje jednak niezmienny: wszystkie zwierzęta hałasują, ryczą, pojękują i nerwowo przechadzają się po wybiegach.

Wreszcie bohaterowie dotrą do właściwej klatki. Jest wysoka na około dwa metry, szeroka na około cztery i zbudowana z grubych, stalowych prętów. Otwarto ją na oścież. W środku leży dużo suchego siana, a przy lewym końcu, na fragmencie odsłoniętej, wyłożonej deskami podłogi, widać coś w rodzaju plam krwi. To w tym właśnie miejscu znaleziono chłopca. Oglądając klatkę, treser opowie bohaterom, że cyrk dostał ją za darmo w jednej z wsi na zachodzie Anglii, z której podobno pochodził Zachary. Zauważy także, iż kiedy był tu ostatnim razem, drzwi były zamknięte.

Teraz UWAGA – dochodzimy do bardzo ważnego momentu. Ten z bohaterów, który zdecyduje się wejść do klatki, by przyjrzeć się śladom krwi, poczuje się nagle bardzo dziwnie, jakby zabrakło mu tchu. Powinien też otrzymać od Strażnika Tajemnic karteczkę z następującą informacją:

ZABIĆ, ZABIĆ WSZYSTKIE OSOBY W TYM POMIESZCZENIU. IŚĆ DO NAMIOTU ZE SPRZĘTEM

I ZABIĆ, ZABIĆ OSOBY W TAMTYM POMIESZCZENIU...

To jedyne myśli, jakie posiada teraz bohater. One nim kierują.

W tej chwili można znów spędzić całą drużynę do jednego pomieszczenia i zająć się bohaterami biegnącymi ku namiotowi dla zwierząt. Po drodze jednego z nich coś nagle wciągnie w ciemność przy którejś z przyczep. Zobaczy wyszczerzoną twarz klauna Kwiatka; zabraknie mu tchu. Teraz i on powinien dostać kartkę z powyższą informacją.

ODROBINA WYJAŚNIENI

Klatka, którą cyrk jakoby „z dobrej woli” otrzymał w rodzinnej wiosce Zacharego, tak naprawdę wcale nie była pusta. Pewien podstarzały już, domorosły okultysta, eksperymentując pewnego razu z czarem „Przyzywanie”, ściągnął do naszego wymiaru dwa wyjątkowo złośliwe demony. Zdając sobie sprawę z tego, co właśnie udało mu się przyzwać, zamknął je w przygotowanej specjalnie na sytuacje awaryjne klatce i obłożył ją ochronnymi zaklęciami. Pech chciał, że po latach do wsi zajeżdżał cyrk Creiga i staruszek, chcąc pozbyć się problemu, zwyczajnie oddał klatkę (powiedzmy: dla zwierząt...) w ręce cyrkowców.

Pierwszy zajrzał do niej Zachary, a wtedy jeden z demonów – chcąc wydostać się poza sferę działania ochronnych pieczęci klatki – wstąpił w jego ciało. Po zabiciu Mii (bardzo rozbawiło to demona), zamordował też swego gospodarza, nakazując mu się powiesić, i opętał najbliższą znajdującą się osobę – Pierre’a, który odnalazł ciała. Akrobatę przed śmiercią normalnie uratowałaby siatka, ale demon sprawił, iż stał się on cięższy, a spadając, przerwał zabezpieczenia.

Pozbawiony gospodarza demon – rad nierad – musiał prędko powrócić do pechowej klatki. Obydwu bestiom kolejnej okazji do rozrywki dostarczyła nieoczekiwana wizyta Kwiatka i syna Creiga, którzy przyszli przygotować pomieszczenie dla zwierząt. Dziecko okaleczyły, a ciało Kwiatka zajął jeden z demonów, który w namiocie ze składzikiem będzie chciał odprawić rytuał umożliwiający obydwu złośliwcom powrót do wcześniejszej egzystencji. Gospodarz jednak nie może być zbyt długo eksploatowany przez demona, ponieważ ludzki organizm jest na to za słaby. Z tego powodu obie istoty ochoczo skorzystały z pojawienia się nowych nośców – bohaterów.

OPĘTANI

Teraz, kiedy demony zajęły ciała i dusze dwóch członków drużyny, Ty, Strażniku, musisz zdecydować, na kogo padnie. Musi to być jeden z bohaterów, którzy poszli obejrzeć klatkę, i jeden z tych, którzy spotkali Kwiatka. Spora odpowiedzialność za dalszy przebieg przygody spoczywa teraz właśnie na opętanych postaciach, a raczej prowadzących ich graczach. Muszą oni

najlepiej jak potrafią wczuć się w nowe role i spróbować wykonać podstawowe zadania – pokonać stojących na drodze przeciwników (reszta drużyny plus cyrkowcy) oraz dostać się do namiotu ze składzikiem i odprawić rytuał.

Pamiętaj, że zabawa uda się jeszcze lepiej, gdy co pewien czas będziesz zmieniał bohaterów, którzy są opętani. Doskonale pogłębi to paranoję, która opanuje drużynę. Będą wciąż zadawali sobie pytania... Kto jest dobry, a kto nie? Komu mogę zaufać? Jak uratować opętanych? Aby dodatkowo skomplikować sprawę, rób czasami tak, aby nie zawsze dwaj bohaterowie byli opętani. Może to być np. jeden badacz i ktoś z cyrkowców.

Bez wątpienia ten moment przygody jest najtrudniejszy, trudno bowiem przewidzieć, co zrobi w danej chwili gracz, prowadzący opętaną postać. Do każdego posunięcia opętanych trzeba będzie się jakoś dostosować i kierować nimi tak, by cały scenariusz nie zawalił się od jednego głupiego pomysłu. Myśli, polecenia, które będziesz wydawał demonom, kieruj do graczy spisane na małych karteczkach w stylu:

RYTUAŁ, SNYGOTH MUSI ODPRAWIĆ RYTUAŁ!

Przez jakiś czas trzeba dać graczom swobodę w tym wzajemnym „polowaniu” na samych siebie. Pozwól im zastawić zasadzkę, wymyślić sposób uratowania opętanych (np. ponownego umieszczenia ich w klatce), utrudnij im walkę, niszczyć broń lub ograniczając ilość amunicji, aby zwyczajnie się nie wystrzelali – liczba dostępnych rozwiązań zależy już tylko od Waszej wyobraźni.

ZAKOŃCZENIE

Zakończenie, które poprowadziłem, było jednocześnie wstępem do nowej przygody. Opętani bohaterowie otworzyli bramę do innego świata/wymiaru i w wszystkich tam przeniosło. W nowej rzeczywistości demony nie potrzebowały już ich ciał, i uradowane faktem powrotu do domu, zwróciły postaciom osobowości (naturalnie, sporo czasu zajęło przekonanie pozostałej części drużyny, że opętani na powrót są sobą).

Przygodę można oczywiście zakończyć inaczej. Np. doprowadzić do opętania dwóch BN-ów i zamknąć ich w klatce ze wspomnianymi ochronnymi pieczęciami. Można tu wstawić ciekawy opis miotania się zaszczutych i na swój sposób szalonych cyrkowców po klatce. Udać ich podstępne błagania o wypuszczenie i kusić bohaterów. Z klatką drużyna postąpi, jak zechce – po tym, co przeżyli jej członkowie, z pewnością bez mrugnienia okiem zatopią ją w pobliskim jeziorze.

Najprostszym zakończeniem jest naturalnie umożliwienie demonom odprawienia rytuałów i ucieczki, w zamian za co opuszczają one ciała gospodarzy i znikają na zawsze.

NIECO O BN-ACH



Sir Creig: Wysoki, mniej więcej czterdziestoletni mężczyzna, który przez pooraną zmarszczkami, wychudzoną twarz, długie siwe włosy i siwy zarost wygląda na o wiele starszego. Mówi zmęczonym, lekko zachrypniętym głosem. Często nie kończy zdań. Jest właścicielem cyrku i przyjacielem z lat szkolnych jednego z bohaterów.

Tolga: Potężny, czarnoskóry polakacz ognia. W cyrku jest od samego początku. Zwykle wylewny i pewny siebie, w momencie, kiedy spotyka go bohaterowie, okaże się człowiekiem spiętym i małowównym. Wypowiadając się, często stosuje bezokoliczniki.



Klaus Jorgen: Pochodzący z Niemiec treser zwierząt. Posturą przypomina Tolgę; szczególnie imponują jego wielkie ręce. Jest całkowicie łysy, a w kącikach wąskich ust nieustannie porusza się zastrzona zapalka. Akcent ma nienaganny, czasami jednak lubi głośno przeklinać



w swoim ojczystym języku.

Kwiatek: Jeden z dwóch cyrkowych klaunów. Ma ponad dwa metry wzrostu i waży ze sto pięćdziesiąt kilo. Na twarzy ma znakomity, białoczerwony makijaż, a łysinę na czubku głowy otacza mu burza farbowanych na pomarańczowo loków. Ubrany jest w jaskrawoniebieską marynarkę i szerokie, workowate, czarno-niebieskie spodnie. Nie można naturalnie zapomnieć o wystającym z kieszeni jego marynarki, wielkim gumowym kwiatku, w którym ukryta jest pompka z wodą.



Buba: Upośledzony, niemy, lecz zupełnie niegroźny młodszy brat Kwiatka. Ma na oko metr sześćdziesiąt wzrostu i znaczną nadwagę. Wiek – trzydzieści osiem lat. Kiedy spotkają go bohaterowie, będzie bez makijażu i sztucznego nosa. Ubrany w białą pizamę w słoniki, płacziwy,

przestraszony, diametralnie zmieni swoje nastawienie do otoczenia po ewentualnym opętaniu.

Tobbias: Kilkunastoletni syn Creiga. Niemy, ślepy i głuchy na skutek odniesionych oparzeń. Cały owinięty zabrudzonymi bandażami.





Jacek Drewnowski

PRAWNUKI TAMAGOCHI



Obejrzałem niedawno najnowszy film Spielberga, „AI – Sztuczna Inteligencja” (tak ostatecznie zatytułował go polski dystrybutor). Wśród występujących w nim cybernetycznych twórców wyróżniał się pluszowy robot – należący do głównego bohatera miś Teddy. Teddy potrafił mówić i reagował na polecenia. Najwyraźniej miał też zaprogramowany imperatyw opieki nad chłopcem, wszędzie bowiem za nim podążał, a kiedy dzieciak znikł mu z oczu – pardon, sensorów – starał się go odnaleźć za wszelką cenę. Taki miś zostawia więc w tyle współczesne zabawki elektroniczne, o których za chwilę. Nie tylko stanowi obiekt instynktów opiekuńczych (i – przynajmniej teoretycznie – pozwala je rozwijać), ale sam opiekuje się nieletnim właścicielem.

Cybernetyczne zwierzęta pojawiają się w SF wcale nie tak rzadko, a najwięcej miejsca poświęcił im

chyba Dick w „Blade Runnerze”. U Dicka roboty są jedynie tańszym substytutem niedostępnych zwierząt domowych. Na luksus posiadania tych ostatnich mogą sobie pozwolić tylko nieliczni, a mechaniczne „podróbki” często bardzo trudno odróżnić od pierwowzoru.

Tymczasem w naszym świecie, gdzie czworonogów jest pełno, dzieciaki szaleją na punkcie elektronicznych zwierzątek. Parę lat temu pojawiły się tamagochi, kieszonkowe ustrojstwa, w których trzeba było naciskać różne guziki, by wyobrażony na ekraniku kurczak, kotek czy dinozaur rósł w siłę i żył dostatnio; nienaciskanie groziło śmiercią wirtualnego stworzonka i resetem. Później furorę zrobiły furby, genialnie pomyślane zabawki – gadające pluszaki, zdolne uczyć się nowych słów i reagujące na bodźce. Miały kilka wzorów „osobowości” i – jeśli rodzice szarpnęli się na więcej niż jeden egzemplarz – mogły wchodzić między sobą w interakcje. Teraz w modzie są z kolei pieski o celowo „zrobotyzowanym” kształcie, w działaniu przypominające furby, ale o mniejszych możliwościach (choć tu nie mam pewności). Ostatnio dołączyły do nich nowe wersje: kotki, świnki itp.

W przeciwieństwie do elektronicznych zwierząt z „Blade Runnera”, zabawki te nie zastępują żywych czworonogów. Ba, jak na polskie warunki nie są tanie i to raczej one stanowią luksus, w przeciwieństwie do prawdziwych kotów, psów, żółwi i chomików. Ale tak czy owak, pozostają tylko zabawkami – moda na poszczególne modele pojawia się i przemija w rytmie wyznaczanym przez kampanie reklamowe. Żywe zwierzęta jeszcze długo nie będą zagrożone w swojej roli towarzyszy dzieci i dorosłych.

Pozostaje kwestia, jak dalej potoczą się losy mechanicznych zwierzątek. Czy rozwój technologii doprowadzi do przemiany tych gadżetów w „inteligentne” urządzenia, niezauważenie sprawujące kontrolę nad dziećmi i chroniące je przed zagrożeniem – niczym Spielbergowski Teddy? Może zajmą miejsca psów i kotów w ludzkich domach i sercach, czym straszyl Dick? A może dojdzie do skonstruowania scyborgizowanych stworzeń, stanowiących hybrydę życia i techniki, o jakich pisali inni autorzy SF (choćby Stephenson)? Całkiem prawdopodobne, że ziszczą się wszystkie możliwości. A prapradziadkiem każdego cyberzwierzęcia będzie wykpiwany tamagochi.

Być może wizja towarzyszących dzieciom w zabawie psów-robotów jest niepokojąca. Ale co powiecie na taką samą maszynę, tyle że w roli przewodnika osoby niewidomej? Rozwój techniki budzi lęk, bo nieodwracalnie zmienia świat. Nauka, zgodnie z maksymą Clarke’a, staje się magią. Ale o tym więcej za miesiąc.

Nie bójmy się zwierząt-robotów. Nie bójmy się techniki. Świat na naszych oczach ulega ogromnym przeobrażeniom, ale czy można powiedzieć, że zmieniają się ludzie? Moim zdaniem – nie. A dzieci zawsze pozostaną dziećmi.

Strona 6:

Ledwie przyszło Ci do głowy, żeby coś zrobić, a nie wiadomo skąd pojawiła się kulturalna ochrona konwentu, która jakoś tak dziwnie zasugerowała Ci wyjście, że pomyślałeś sobie – „Co za mili Panowie. Zrobię im przyjemność i wyjdę sam”.

W najbliższym czasie w MiM:

- Zerrikania w grze WIEDZMIN.
- Dekalog gracza, czyli co każdy z nas wiedzieć powinien.
- „I umarli kłamią” – niesamowita przygoda do GASNĄCYCH SŁOŃC.
- Początek kampanii i settingu do WFRP, której akcja toczy się w Arabii.
- Kolejna część cyklu o okrętach Starego Świata.

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

Wszystkie ceny aktualne do
15.02.2002

ZASADY ZAKUPU PRODUKTÓW



1. DO KAŻDEGO ZAMÓWIENIA, bez względu na jego wysokość, prosimy doliczyć kwotę kosztów wysyłki, wynoszącą 5 zł (nie dotyczy prenumerat).
2. NIE REALIZUJEMY ZAMÓWIEŃ na kwitach z numerów poprzednich, kwitach obcych (np. formularzach, które można wziąć na pocztę).
3. Jeśli Twoje zamówienie przekracza 100 zł, ale bez kosztów wysyłki, otrzymujesz rabat w wysokości 10% – nie zapomnij odliczyć go sobie od kosztów zamówienia – jednak nie od kosztów wysyłki, które w każdym przypadku muszą być takie, jak wyżej.

Uwaga:

Oznaczenia przed kodem produktu: ☆ – nakład uległ tymczasowemu wyczerpaniu – produkt można zamawiać, ale czas realizacji zamówienia będzie dłuższy. ♦ – przedsprzedaż: produkt jeszcze się nie ukazał; planujemy jego wydanie w ciągu najbliższych 3 miesięcy; cena jest w większości przypadków ceną promocyjną, znacznie niższą niż przewidywana cena detaliczna. * – nie jest to produkt firmy MAG, która zajmuje się jedynie dystrybucją takich produktów. Oznaczenia po nazwie produktu: R – rozszerzenie zasad, O – opis miejsca, P – przygoda.

KUPON – JAK GO WYPEŁNIAĆ? DRUKOWANYMI LITERAMI!

Zamiast pełnej nazwy, należy wpisać, w odpowiedniej rubryce, kod danego produktu.

Kody są podane pod nazwami produktów, które reprezentują.

Kupon ważny tylko do dnia ukazania się następnego numeru pisma.

GRY FABULARNE		Prenumerata		Labirynt nr 4		Przewodnik Szeryfa (twarda oprawa)	
Numery archiwalne		Magii i Miecza		LB4		15,00 zł DLPSZ	
Magii i Miecza		Prenumerata półroczna		Labirynt nr 5: Warhammer		Stróż prawa	
Magia i Miecz – nr (odpowiednio) 24-94		od numeru 98 do numeru 103		LB5		29,00 zł DLSPR	
MIM24 – MIM49	4,90 zł	PP98	40,00 zł	Labirynt nr 6: Zew Cithulhu		Kanty i kanciarze	
MIM50 – MIM77	6,50 zł	Prenumerata roczna		LB6		39,00 zł DLKIK	
MIM78 – MIM80	6,90 zł	od numeru 98 do numeru 109		Labirynt nr 7: Warhammer		Tancerze Ducha	
MIM81 – MIM84	9,90 zł	PR98	70,00 zł	LB7		45,00 zł DLTND	
MIM85 – MIM89	11,00 zł	Labirynt		Deadlands		Groszowa powieść: Córa zatracenia	
MIM90	8,50 zł	Labirynt nr 1		– Martwe Ziemie		DLGP1	
MIM91-92	15,00 zł	LB1	3,90 zł	Podręcznik gracza (twarda oprawa)		Groszowa powieść: Dzień niepodległości	
MIM93 – MIM96	7,90 zł	Labirynt nr 3		DLPGR		95,00 zł DLGP2	
Uwaga: Numery 31-32, 41-42, 43-44, 55-56, 67-68 i 91-92 są podwójne.		LB3	15,00 zł				

Groszowa powieść: Nocny pociąg DLGP3	(P)	Almanach potworów ZCALP	(R)
Groszowa powieść: Adios, a-mi-goi DLGP8	(P)	Krainy Snów ZCKRS	(O, P)
Earthdawn - Przebudzenie Ziemi		Przerazające podróże ZCPOP	(P)
Podręcznik podstawowy (twarda oprawa) EDRPG	69,00 zł	Maski Nyarlhotepe ZCMAN	(P)
Księga wiedzy EDKWI	45,00 zł	Dzień Bestii ZCDZB	(P)
Ścieżki adeptów EDSAD	55,00 zł	Twierdza Wron ZCTWR	(P)
Mieszkańcy Barsawii EDMB1	45,00 zł	Śródziemie	
EDMB2	45,00 zł	Przewodnik po Śródziemiu ŚRPPS	(O)
Magia: Księga wiedzy tajemnej EDMAG	49,00 zł	W poszukiwaniu palantira STWPP	(P)
Mroczne sekrety Barsawii EDMSB	39,00 zł	Wilkołak: Apokalipsa	
Węzowa Rzeka EDWRZ	49,00 zł	Ekran Narratora WAEKR	(R, P)
Koszmar z przestworzy EDKZP	35,00 zł	Rytuał przejścia WARPR	(R, P)
Powietrzna Przystań i Vivane EDPPV	89,00 zł	W krwawym blasku Księżyca WAWKB	(P)
Przygody w Powietrznej Przystani EDPPP	32,00 zł	Dzikie Pola	
Stwory Barsawii EDSTB	49,00 zł	Podręcznik podstawowy (twarda oprawa) DPRPG	30,00 zł
Splugawieni EDSPL	35,00 zł	W stepie szerokim DPWSS	(R, P)
Therańskie Imperium EDTHI	85,00 zł	Ogniem i mieczem DPOIM	(R, P)
Gasnące Słońca		Inne	
Podręcznik podstawowy (twarda oprawa) GSRPG	89,00 zł	Aphalon *APPOD	45,00 zł
Podręcznik gracza (twarda oprawa) (R)		GRY KARCJANE	
GSPGR	59,00 zł	Inferno	
Dziwne miejsca GSDZM	32,00 zł	- magazyn gier karcianych	
Ekran Mistrza Gry i Przewodnik po Pandemonium GSEIP	32,00 zł	Nr 2 INF02	3,50 zł
Byzantium Secundus GSBSE	45,00 zł	Nr 3 INF03	4,80 zł
Kapłani Niebiańskiego Słońca GSKNS	59,00 zł	Doomtrooper	
Lenna Hawkwoodów GSCP1	20,00 zł	- Żołnierz zagłady	
Lenna al-Malików GSCP2	20,00 zł	Warzone DTWAR	6,00 zł
Wiedźmin - gra wyobraźni		Paradise lost DTPAL	8,00 zł
Podręcznik podstawowy (twarda oprawa) WDRPG	69,00 zł	Dark Eden: Mroczny Raj	
Zasady podstawowe WDZAP	9,90 zł	Talia podstawowa DESTA	28,00 zł
Czas pogardy WDCZP	39,90 zł	Zestaw dodatkowy DEDOD	9,00 zł
Biały Wilk nr 1 WDBW1	14,90 zł	Kult	
Biały Wilk nr 1 WDBW1	14,90 zł	Talia podstawowa KTSTA	35,00 zł
Zew Cthulhu		Zestaw dodatkowy KTDOD	8,00 zł
Podręcznik podstawowy (twarda oprawa) ZCRPG	79,00 zł	Inferno KTINF	8,00 zł
Podręcznik Badacza Tajemnic ZCPBT	35,00 zł	INNE	
Xiegra bestyj ZCXIB	15,00 zł	Battletech	
		Battletech: Kompendium BTKOM	15,00 zł
		Warzone - gra bitewna	
		Kompendium, tom 1: Świt wojny WZSWW	55,00 zł
		Kompendium, tom 2: Bestie wojny WZSBW	55,00 zł

Pokwitowanie dla wpłacającego		Pokwitowanie dla banku		Pokwitowanie dla poczty		Pokwitowanie dla posiadacza rachunku	
zł		zł		zł		zł	
słownie		słownie		słownie		słownie	
wpłacający		wpłacający		wpłacający		wpłacający	
Inne, nazwisko, adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIĆ, PROSIMY)		Inne, nazwisko, adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIĆ, PROSIMY)		Inne, nazwisko, adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIĆ, PROSIMY)		Inne, nazwisko, adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIĆ, PROSIMY)	
MAG 00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430		MAG 00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430		MAG 00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430		MAG 00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430	
stempel		stempel		stempel		stempel	
podpis przyjmującego		podpis przyjmującego		podpis przyjmującego		podpis przyjmującego	
zł		zł		zł		zł	
pobrano opłatę		pobrano opłatę		pobrano opłatę		pobrano opłatę	

LITERATURA

Literatura RPG

Pierścień tęsknoty (ED)

EDPIT 19,90 zł

Beletrystyka

John Barnes „Million otwartych drzwi”

SMJB1 25,00 zł

C. J. Cherryh „Przybysz” (1/3, wyd. II)

SMCC1 29,00 zł

C. J. Cherryh „Najeźdźca” (2/3)

SMCC2 23,00 zł

C. J. Cherryh „Spadkobierca” (3/3)

SMCC3 29,00 zł

C. J. Cherryh „Prekursor” (1/3)

SMCC4 32,00 zł

Glen Cook „Słodki srebrny blues” (1/9)

SMGC1 25,00 zł

Glen Cook „Gorzkie złote serca” (2/9)

SMGC2 25,00 zł

Glen Cook „Zimne miedziane łyż” (3/9)

SMGC3 25,00 zł

Glen Cook „Stare cynowe smutki” (4/9)

SMGC4 25,00 zł

Glen Cook „Ponure mosiężne cienie” (5/9)

SMGC5 25,00 zł

Glen Cook „Czerwone żelazne noce” (6/9)

SMGC6 25,00 zł

Stephen R. Donaldson „Skok w konflikt

Prawdziwa historia” (1/5)

SMSD1 10,00 zł

Stephen R. Donaldson „Skok w wizję:

Zakazana wiedza” (2/5)

SMSD2 29,00 zł

Stephen R. Donaldson „Skok w potęgę:

Mroczny zachłanny bóg powstaje” (3/5)

SMSD3 35,00 zł

Dave Duncan „Niechętny szermierz” (1/3)

SMDD1 22,00 zł

Dave Duncan „Dar mądrości” (2/3)

SMDD2 23,00 zł

Dave Duncan „Przeznaczenie miecza” (3/3)

SMDD3 23,00 zł

Dave Duncan „Pozłacany łańcuch” (1/3)

SMDD4 29,00 zł

Dave Duncan „Władca ognistych krain” (2/3)

SMDD5 35,00 zł

Dave Duncan „Niebo mieczy” (3/3)

SMDD6 35,00 zł

Steven Erikson „Ogrody księżycy” (1)

SMSE1 35,00 zł

Steven Erikson „Bramy domu umarłych” (2)

SMSE2 39,00 zł

C. S. Friedman „Świt czarnego słońca” (1/3)

SMCF1 29,90 zł

C. S. Friedman „Nadejście nocy” (2/3)

SMCF2 35,00 zł

C. S. Friedman „Korona cieni” (3/3)

SMCF3 29,00 zł

C. S. Friedman „Obcy brzeg”

SMCF4 35,00 zł

Neil Gaiman „Nigdziebądź”

SMNG1 27,00 zł

Neil Gaiman „Gwiezdny pył”

SMNG2 22,00 zł

Elizabeth Haydon „Rapsodia” (1/3)

SMEH1 35,00 zł

Elizabeth Haydon „Proroctwo” (2/3)

SMEH2 35,00 zł

Patricia A. McKillip

„Mistrz Zagadek z Hed” (1/3)

SMPM1 22,00 zł

Patricia A. McKillip

„Dziedziczka Morza i Ognia” (2/3)

SMPM2 22,00 zł

Patricia A. McKillip „Harfista na wietrze” (3/3)

SMPM3 25,00 zł

Patricia A. McKillip „Zapomniane bestie z Eldu”

SMPM4 25,00 zł

Patricia A. McKillip

„Wieża w kamiennym lesie”

SMPM5 25,00 zł

Feliks W. Kres „Północna granica” (1/5)

SMFK1 19,00 zł

Feliks W. Kres „Król Bezmiarów” (2/5)

SMFK2 27,00 zł

Feliks W. Kres

„Grombelardzka legenda” (3/5)

SMFK3 37,00 zł

Feliks W. Kres „Pani dobrego znaku” (4/5)

SMFK5 27,00 zł

Feliks W. Kres „Piekło i szpada”

SMFK4 29,00 zł

Larry Niven, Jerry Pournelle „Miasto Pożogi”

SMNP1 35,00 zł

Bruce Sterling, William Gibson

„Maszyna różnicowa”

SMBS1 29,00 zł

Bruce Sterling „Święty płomień”

SMBS2 29,00 zł

Sean Stewart „Wskrziesiciel”

SMSS1 13,90 zł

Sean Stewart „Nocna straż”

SMSS2 29,00 zł

Michael Swanwick „Stacje Przypływu”

SMMS1 15,90 zł

Michael Swanwick „Córka żelaznego smoka”

SMMS2 23,00 zł

Walter Jon Williams „Aristoi”

SMWW1 19,90 zł

Walter Jon Williams „Miasto w ogniu” (cz. 2)

SMWW3 35,00 zł

Walter Jon Williams „Stacja aniołów”

SMWW4 29,00 zł

Walter Jon Williams „Klejnoty koronne”

SMWW5 23,00 zł

Lawrence Watt-Evans „Niedoczarowany miecz”

SMLW2 25,00 zł

Lawrence Watt-Evans „Jednym zaklęciem”

SMLW1 25,00 zł

Gene Wolfe „Ciemna Strona Długiego

Słońca” (1/4)

SMGW2 22,00 zł

Gene Wolfe „Jeziorno Długiego Słońca” (2/4)

SMGW3 22,00 zł

Gene Wolfe „Caldé Długiego Słońca” (3/4)

SMGW4 27,00 zł

Gene Wolfe „Exodus z Długiego Słońca” (4/4)

SMGW5 29,00 zł

Wszystkie produkty Wydawnictwa MAG
do nabycia w EMPIKACH

WIEDŹMIN

– gra wyobraźni –

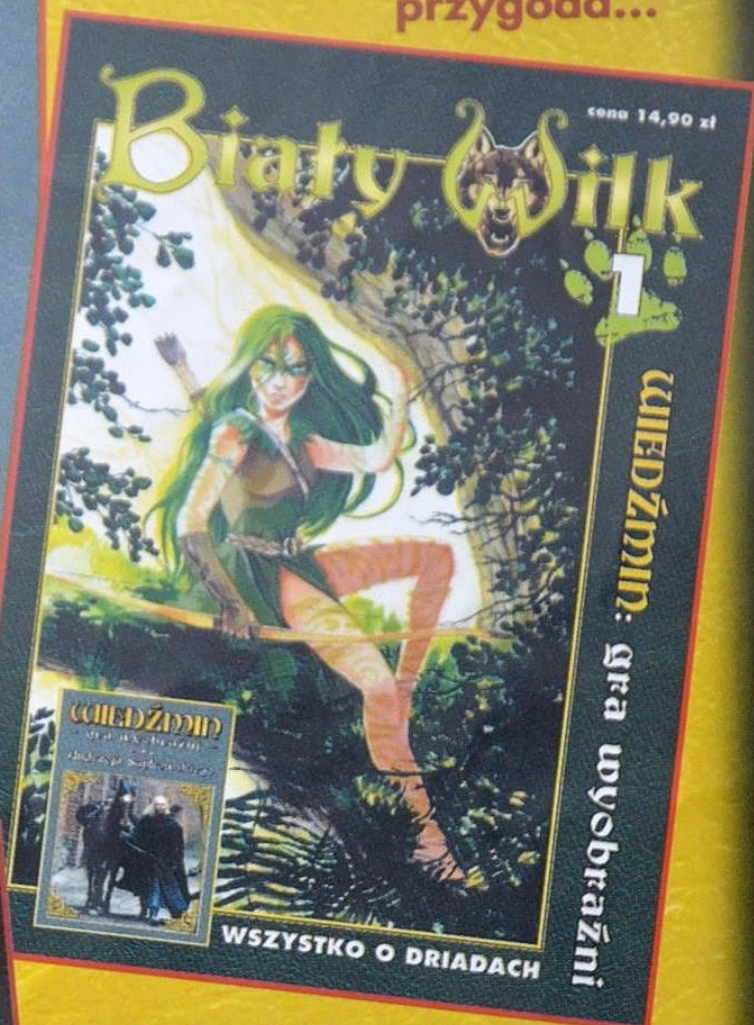
według

Andrzeja Sapkowskiego



Już do kupienia!

„Biały Wilk” nr 1:
Wszystko o driadach.
Magia lasu, archetypy,
tajemnice Brokilonu,
przygoda...

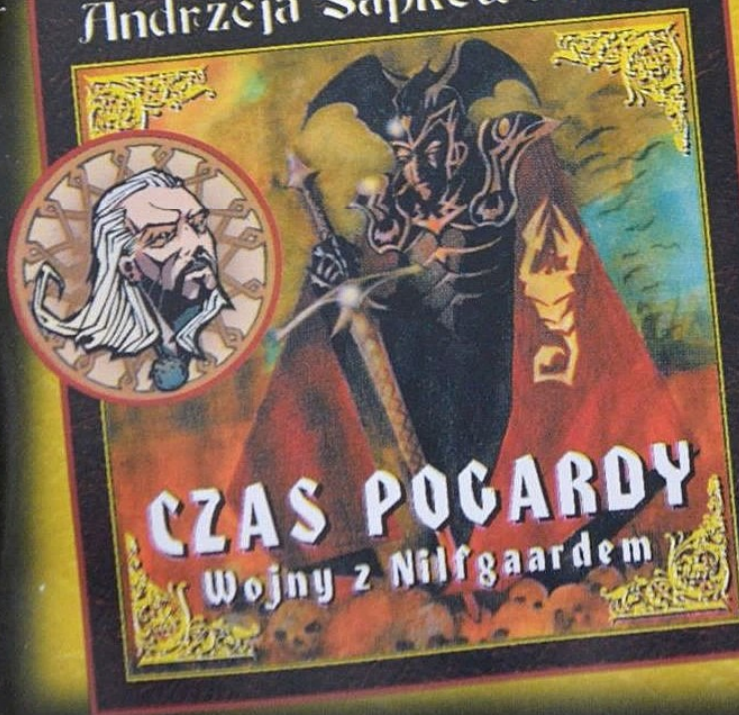


WIEDŹMIN

– gra wyobraźni –

według

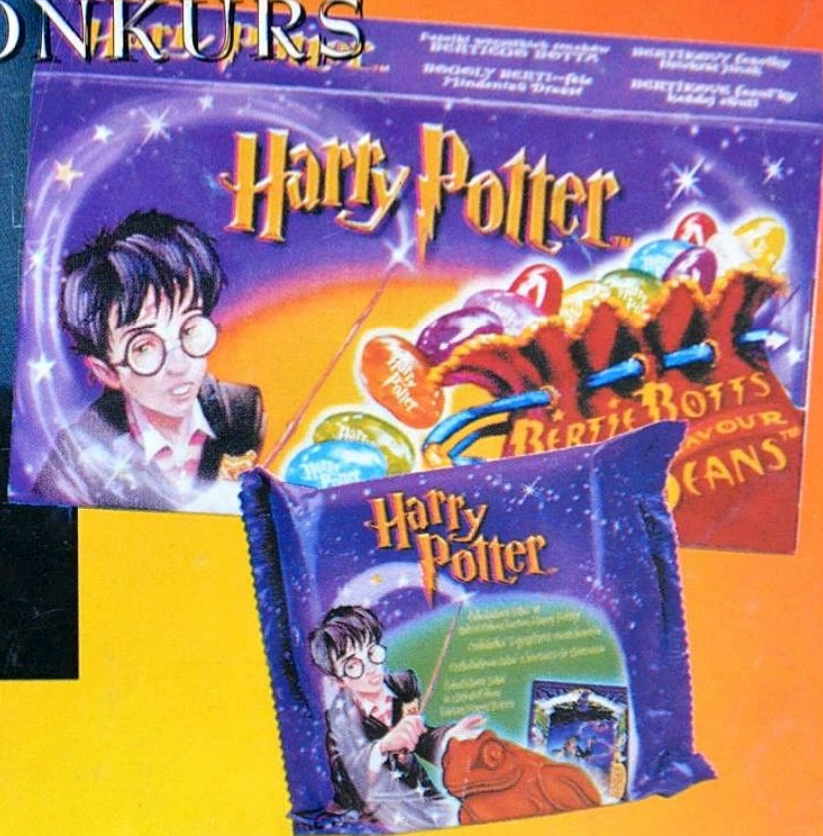
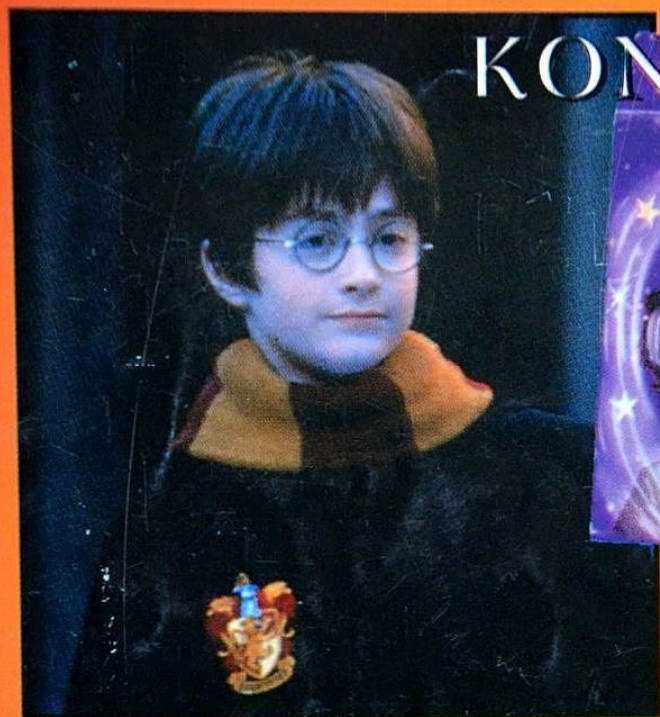
Andrzeja Sapkowskiego



Już do kupienia
pierwszy tom Biblioteki Białego
Wilka, oznaczonej poniższym
symbolem „Czas pogardy:
Wojny z Nilfgaardem” to pier-
wszy dodatek do gry
WIEDŹMIN, w którym poza
nowymi zasadami znajdziecie
wyczerpujący opis Imperium,
a także owianych legendą,
tajemniczych Czujnych...
A w przygotowaniu nowy
„Biały Wilk” o Novigradzie.

HARRY POTTER

KONKURS



Wśród osób, które do 5.02.2002 przysłały na adres redakcji poprawne odpowiedzi na pytania obok (wraz z kuponem!), rozlosujemy atrakcyjne nagrody, ufundowane przez firmę Warner Bros Poland. Nagrodami tymi będą zestawy, w skład których wejdą m.in. potterowe teczki, fasonki i zabawki.

**ŻYCZYMY
POWODZENIA!**

1. Jaki jest numer pociągu, którym Harry jedzie do Hogwartu?
a) 1812; b) 56 B.C.; c) 5792
2. Jakiego koloru ma włosy Ron?
a) fioletowe; b) rude; c) czarne
3. W jakim miejscu Harry ma bliznę
a) na ręce; b) na ramieniu; c) na czole
4. Ilu piłek używa się w grze Quidditch?
a) 3; b) 4; c) 5
5. Co zakładają do szkoły uczniowie Hogwartu?
a) krawat; b) szatę; c) zegarek
6. Jakie zwierzę ma Harry?
a) żabę; b) szczurę; c) sowę
7. Co zakładają na głowę studenci Hogwartu aby dowiedzieć się do którego domu ich przydzielono?
a) pelerynę niewidkę; b) tirę przydziału; c) parasolkę
8. Od kogo Harry dowiedział się, że jest czarodziejem?
a) od profesora Dumbledore'a; b) od Hagrida; c) od ciotki Petunii

**HARRY POTTER
KUPON
KONKURSOWY**