

MAGAZYN FABULARNYCH GIER WYOBRAŹNI

INDEKS: 322954

MiM

Magia i Miecz

02

nr 98 luty 2002

cena 7,90 zł (w tym 7% VAT)

Karciany
THORGAL:
Pierwsze
spojrzenie

Arabia Starego Świata

WŁADCA PIERŚCIENI
filmowe gry i zabawy

Zerrikania
w WIEDŹMINIE

Oraz: DL, ED, GS i nie tylko...



GASNĄCE SŁONCE

Od ortodoksów po eskatników
Od wcielonych po zuranistów
Życie Proroka i apostołów
W wszelkie tajemnice Kościoła

Kapłani

Niebiańskiego

Słońca



MAGIKON ZBLIŻA SIĘ KROKAMI WIELKIMI

Sto numerów **Magii i Miecza**... Kto by pomyślał? Okazja w sam raz na niezły konwent. Tak też sobie pomyśleliśmy i stąd idea MAGiKONu. Przypominam: 5-7 kwietnia, Warszawa.

Co zaś planujemy na MAGiKONie? Poza całą gamą niespodzianek (he, he), oczywiście. Będą elementy typowe dla każdego konwentu, czyli spotkania z pisarzami i ludźmi z branży. Będą eRPGowe prelekcje. Będą też konkursy. Będzie też program dla karciarzy i miłośników gier bitewnych. Ale to nie wszystko...

Jednym z najciekawszych elementów – dla miłośników gier fabularnych, oczywiście – będą sesje u wybranych przez nas Mistrzów Gry, w specjalnie przygotowanych do tego salach. To znaczy: wybraliśmy człowieka, o którym wiemy, że potrafi dobrze prowadzić. Namówiliśmy go do sesji na MAGiKONie. Przygotowaliśmy dla niego salę. I uczestnicy konwentu będą mieli szansę u takiego Mistrza zagrać. Szansę, bo wiadomo, że nikt nie jest w stanie dobrze poprowadzić sesji więcej niż 4-5 osobom.

Tak wybrani Mistrzowie Gry poprowadzą kilka sesji systemów MAGa. Poza tym będziecie mogli oczywiście grać u innych ludzi i w każdy pewnie RPG, jaki się w Polsce pojawił. Oddamy Wam do dyspozycji sale, salki i korytarze, by wszystko odbyło się w możliwie najbardziej komfortowych warunkach.

Staramy się też o sprowadzenie tuzów polskiej fantastyki. Żeby nie było, iż konwent jest tylko dla graczy. Póki co wszystko idzie w dobrym kierunku.

Może uda się nam również doprowadzić do przybycia gości z zagranicy. Robimy co możemy, ale wiadomo – ocean jakoś przeskoczyć trzeba, a wszystko kosztuje. Trzymajcie kciuki! Jeśli się uda, będziecie mieli okazję zdobyć bezcenne niemal autografy.

Planujemy też pewne premiery na MAGiKON. Staramy się m.in. wydać **Pieć na Ziemi**, czyli post-apokaliptyczny system, nawiązujący do **Deadlands**. Jeśli chcecie porozwalać nieco mutancików, postraszyć normalni czy też grzebać w ruinach rozpiżonych miast – gra jest dla Was. Zresztą: pewnie i tak dobrze wiecie, o czym PnZ jest...

Przygotowujemy też dwa obszerne zestawy pod tytułem „Najlepsze z **Magii i Miecza**”. Będą to zbiory artykułów i przygód, które uznaliśmy za warte powtórzenia w tej nowej postaci. Przez te kilka lat nabierało się naprawdę dużo materiału i było z czego wybierać. Wygląda na to, że „Najlepsze z **Magii i Miecza**: przygody” oraz „Najlepsze z **Magii i Miecza**: artykuły” będą najobszerniejszymi pozycjami „w swoim gatunku”.

Pozostaje mi już tylko zaprosić wszystkich na MAGiKON. To świetna okazja by spotkać nie tylko nas, redaktorów **MiMa** czy pracowników MAGa, ale również ludzi z branży fantastyczno-rpgowej czy innych miłośników fantastyki. Zapraszamy!

T. Kreczmar

MiM

2(98)/2002

REDAGUJE ZESPÓŁ:

Tomek Kreczmar (redaktor naczelny)

krzak@mag.com.pl

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

grabarz@rpg.pl

Artur Szrejter (wsparcie redakcyjne)

eplams@egmont.pl

Jerzy Cichocki (ZC, DL)

cierzy@mag.com.pl

Piotr Gnyp (Panorama, ED, SM, WFRP)

toread@rpg.pl

Michał Marszałik (Almanach, GS)

puszkin@rpg.pl

Jarosław Musiał (dział graficzny)

jarek@mag.com.pl

Maciej Nowak-Kreyer (W:GW)

kreyer@wp.pl

Poison Ivy (Listy)

poisonivy@mag.com.pl

Tomek Laisar Fruń (dział techniczny)

laisar@rpg.pl

Igor Kałat (WWW)

ingwar@rpg.pl

STRONA MiM:

<http://www.magiamiecz.pl>

PRENUMERATA:

Monika Wernio (prenumerata@mag.com.pl)

DZIAŁ REKLAMY:

Anna Choluż (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 Cieśliński, Jacek Drewnowski, Sławomir Łukasz,

Tomasz Z. Majkowski, Michał Stachyra, Maciej

i Joanna Szaleńcowie, Piotr Wysok

ADRES REDAKCJI:

ul. Cypryjska 54, 02-761 Warszawa,

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

e-mail: mag@mag.com.pl

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

WYDAWCA:



Wydawnictwo MAG

Jacek Rodek (prezes)

jrodek@mag.com.pl

Redakcja zastrzega sobie prawo dokonywania zmian w nadesłanych materiałach.

Materiałów nie zamówionych redakcja nie zwraca.

Za treść ogłoszeń wydawnictwo nie odpowiada.

Większość nazw gier, pojawiających się w tekstach,

to zastrzeżone znaki handlowe. Ich publikacja

nie ma na celu jakiegokolwiek naruszenia

związanych z nimi praw.

ILUSTRACJA NA OKŁADCE:

© New Line Cinema/Warner Bros. Poland

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

**Panorama:**

„Drużyna Pierścienia”: recenzja filmu — 6

Andrew Malcolm

Frodo żyje... i gra! Czyli co dobrego dla graczy
wszelkiej maści po premierze filmowego
„Władcy Pierścieni” — 8

Krzyszyna Nablić

Władca Pierścieni. Drużyna Pierścienia.

Filmowe postacie i miejsca

Władca Pierścieni. Przewodnik po filmie — 10

Michał „Puzon” Stachyra

Tolkienowskie kalendarze — 10

Tomuś

Wieści tolkienowskie — 10

Wieści — 11

Zagraj Thorgalem — 14

Stale działy:

MiM(ochodem) – Dziś krótkie pytanie:

Twój ulubiony system? — 3

Listy — 4

Felietony:

Miasto, magia, maszyna:

Przezroczyta technika — 77

Jacek Drewnowski

Almanach:

Dekalog Gracza — 16

Tomasz Rzepecki

Scenariusze:

Dawno, dawno temu... Baśniowa przygoda
do niemal dowolnego systemu — 69

Tomasz Z. Majkowski

Deadlands:

Stój, kto idzie?! — 21

W spektaklu występuje Długi George, znany jako Barman

Miasto zaginionych dziewczyn — 23

Jerzy Cichoński

Earthdawn:

Wolność splugawiona — 28

Tomasz „TomBlue” Stańczyk

Gasnące Słońca:

I umarli kłamią — 40

Joanna Szaleniec

Warhammer:

Wprowadzenie do kampanii

„Miasto ze Złota” — 50

Joanna i Maciej Szaleniec

Tileański spiszek — 51

Maciej Szaleniec

Wiedźmin:

Zerrikania — 64

Martyna Tomaszewska

Hasło numeru:

– Co jest takiego w filmie „Wiedźmin”, że miliony ludzi na świecie sięga po literaturę fantasy? – J.Ż., TVP.



Dziś pytanie:

TWÓJ ULUBIONY SYSTEM?

Najbardziej lubię RODZINĘ WSCHODU. Ma dopakowane postacie, ma Wschód i moja drużyna bawi się doskonale w super-kombinacje. Niestety – licha mechanika wymaga nieco modyfikacji, ale jak się przyłożyć zabawa jest konkretna.

Miłosz Brzeziński

Mimo wszystko Cthulhu, choć Deadlandsy depczą mu po piętach. A dlaczego? Bo zawsze mam pomysły na scenariusz, bo lubię straszyć i tworzyć klimat grozy, bo po wyjściu z kolegami na ulicę mamy setki skojarzeń z przeżytą przygodą itd.

Jerzy Cichoński

Nie mam „najbardziej lubianego” systemu, ale raczej grupę. Każdy z nich daje mi coś innego i nie dopuszcza do popadnięcia w sztampę. Proste – zaczynam mieć dość uczucia szczura w pułapce, przestaje grać w ZC i przesiadam się na heroicznego ED; mam dość mroku, odpalam 7th Sea, czuje pociąg do wschodu – udaje się na sesję L5K. Metoda skuteczna i godna polecenia każdemu.

Piotr Gnyp

Każdy system, do którego włożyłem coś swojego – tłumacząc, redagując czy doprowadzając do wydania – jest moim ulubionym. Dlatego kocham ZC, ED, GS, DL i wszystko inne. Na topie tej listy stoi oczywiście WGW, bo przy nim roboty było najwięcej, a jednocześnie była najprzyjemniejsza. Jakoś jednak tak wychodzi, że gram ostatnio tylko w D&D3e – trochę z sentymentu za AD&D, a trochę dlatego, iż lubię ten system:).

Tomek Kreczmar

Długo czas najbardziej lubianym przeze mnie systemem było PWI (Przyziemna Wizja Idioty -taki system autorski, mój i kolegów). Przede wszystkim dlatego, iż nikt nie mógł mi wytknąć, gdy go prowadziłem, że klimat jest inny niż powinien. Mogłem raz zrobić horror, innym razem śmiechawę... a jeszcze innym tragedię i nikt się nie rzucał. To zaleta, która długo trzymała ten system na pierwszym miejscu. Kiedy jednak w Polsce pokazały się GASNĄCE SŁOŃCA szybko się przerzuciłem. Czemu? GSy dają dokładnie te same możliwości robienia w nich po prostu wszystkiego, a z drugiej strony biją na głowę systemy autorskie. Czym? Ano tym samym, co każdy system komercyjny – są gruntownie i dobrze przemyślane i przygotowane... pokazują się masy dodatków itp. Wolę prowadzić bez narzuconego schematu, ale za to korzystając z gotowej logicznej mechaniki i bogatych opisów świata. W GSach mogę zrobić tak samo fantasy, jak SF czy cyberpunk, nie mówiąc już o klimacie.

Michał Marszałik

Jasne, że WIEDZMIN! A serio, to łatwiej mi ułożyć listę systemów, których nie lubię. Jest znacznie krótsza. W niemal każdej grze znajduję dla siebie coś ciekawego, fascynującego.

Maciej Nowak-Kreyer

Oczywiście WAMPIR: MASKARADA. W systemie tym można wcielić się w drapieżnika, wyzwolić z moralności i poznać mroczną stronę własnej duszy. Wampir jest ekscytujący, trochę szalony i bardzo, bardzo podniecający. Podobno wszyscy fani WAMPIRA tak naprawdę marzą o nieśmiertelności... Być może to sprawia, że gra jest jeszcze bardziej fascynująca.

Poison Ivy



Witajcie!

Zastanawiam się ostatnio czy wierzyć w działanie leków homeopatycznych czy nie... a może nie jest to kwestia wiary tylko faktów obiektywnych? Nie jestem jednak farmaceutą, to i o owych faktach nie wiele wiem. Słyszałam natomiast, że pewien ksiądz nazywał leki homeopatyczne Czarną Magią. Zastanawiając się nad tym głębiej i studiując zagadkowe etykiety specyfików można dojść do różnych wniosków. Jednakże dla mnie na miano Czarnej Magii zasługuje raczej nasz obecny system podatkowy...

Mam nadzieję, iż zainteresuje Was tego miesięczny wybór listów, gdyż faktem subiektywnym (czyli IMHO) jest to, iż są to najciekawsze z ostatnio dostarczonych.

O Śmierci w nawiązaniu

Cześć... Posion Ivy

Tak chyba zaczę, bo to najlepszy rodzaj rozpoczynania... moim zdaniem.

Ostatnio dorwałem **Magię i Miecz** (12/01) i doczytałem się listu od niejakiego pana xywą podpisanego Dalkielek. Tytuł listu był: „Memento Mori”. Przeczytałem go kilka razy i jakoś zdecydowałem się skrobnąć cosik.

Śmierć... to taki stan, którego nikt z nas nie zaznał, ale zazwyczaj wielu ma coś do powiedzenia o niej. Umieramy, rodzimy się i tak jest cały czas – cyklicznie się to powtarza. Ale czy ktokolwiek z nas pamięta czasy swego pierwszego bohatera. To już było 3, może 4 lata temu. A może to było 7 lat wstecz??? Nie wiem, nie pamiętam. Wiem jedno: gdy po miesiącu grania zaczęło dziać się źle, wiedziałem, że to już chyba koniec. Tylko – do jasnej cholery – dlaczego to stało się tak nagle? Dlaczego zagryzły go wilki? Tego nie pamiętam, pamiętam jedynie to, że to wilki go zagryzły. Śmierci kolejnego bohatera nie pamiętam. Nawet nie wiem, jak zginął mój ostatni bohater. Wiele razy umierałem – z własnej głupoty, bądź i ze złośliwości MG. Szastałem śmiercią. Jak zginę teraz – to jutro będzie jakiś nowy heros. Tak było...

Zacząłem prowadzić. Moja pierwsza przygoda w Fantasy – pierwsza, którą poprowadziłem swoim graczom. Ludziom, u których grałem od pół roku. Ludziom, którzy byli moimi przyjaciółmi. Bohaterowie znaleźli się w karczmie i tam pili piwo. Byli początkującymi herosami – krasnoludzki i ludzki wojownik. W pewnym momencie coś im się nie spodobało i zaczęli rozróbę w karczmie – w środku miasta wielkości Nuln. To, czego dokonali było niewyobrażalne, zdolali przejąć drogą karczmę i co więcej ruszyli na pałac panującego szlachcica. Tam pokonali jego strażę i zabili szlachcica. To wszystko zrobili we dwójkę... Nie zabiłem ich, a powinienem.

Dziś już się wszystko zmieniło, śmierć czeka na nich. Oni nie muszą jej zapraszać do siebie, ona sama przyjdzie. W pierwszym wypadku umierałem, bo wiedziałem, że nikt nie będzie płakał za mną. W drugim wypadku nie zabijałem, bo bałem się, że nie spodoba się moim graczom ich śmierć na pierwszej sesji.

Uważam, że bohaterowie powinni mieć jakieś stanowisko wobec śmierci. Powinni się jej bać lub powinni do niej dążyć, tak jak bogaty szlachcic czy załamany zabójca gigantów. Jednak zawsze powinni pamiętać, że umrą. Nieważne, czy umrą teraz – zabici przez wilka, czy zgniecieni starością – UMRĄ!!!

Zastanawiając się nad śmiercią BNów możemy zauważyć, że BNi prawie nigdy nie są postaciami – takimi jak nasi bohaterowie. BNi zazwyczaj wkraczają na scenę i schodzą z niej w taki, czy inny sposób. Jeśli BN nie jest ważnym źródłem informacji bądź pieniędzy nie ma sensu go chronić. Co taki może dać? Czasami zapominamy o tym, że ktoś jest żyjącą istotą, że ten ktoś ma rodzinę. Co tam żona i dzieci do wykarmienia. Zapomnijmy o naszej ludzkości, o naszym człowieczeństwie i tak, jak w życiu codziennym, pozwólmy, aby nasze ideały stratowano, pogrążono i zdeptano.

Xaplan

Z tą śmiercią różnie bywa. Jedni się jej boją, a inni nie – ale i tak wszystkich dosięgnie. Chyba, że gramy bohaterem nieśmiertelnym, a i wówczas zdarza się, iż ów „schodzi naturalnie” w zapomnienie, a my znajdujemy sobie nową, jeszcze fajniejszą postać... Ode mnie kropka na ostudzenie tej gorzkiej prawdy.

Jeszcze raz o Śmierci

cha, cha chaaaa!!!

odpisuję deldalkowi (chyba jakoś tak) na jego wystąpienie w sprawie śmierci. szanowny kolego! opisane przez Ciebie przypadki z sesji to „naturalna” kolej rzeczy w rpg, że tak się eufemistycznie (chłe chłe chłe) wyrażę. miałem okazję prowadzić dla wielu przeróżnych drużyn i prawie zawsze schemat obcowania postaci graczy ze śmiercią był podobny. najpierw wyzwaniem było „zdjęcie” głównego szwarccharaktera (utożsamianego przez zatrwającą większą część moich graczy z mg, czyli ze mną!), potem przychodził czas na „polowania” na naprawdę potężne potwory i przeróżne „sporty ekstremalne”, np. konkurs na największą liczbę orków zabitych gołymi rękami itp. i wreszcie postacie graczy zaczęły tłuc się między sobą, aby w końcu ostatecznie zaniechać zabijania bez (chłe chłe chłe) potrzeby. zaręczam, że i Twoim graczom prędzej czy później znudzi się sianie zamętu i śmierci w misternych scenariuszach i zaczęną myśleć mózgiem a nie półtorakiem. jeśli nie... ZABIJ ICH POSTACIE!!!! CHA CHA CHA CHA!!!! a tak naprawdę, to czy próbował ktoś kiedyś grać postacią, która odczuwa lęk przed zabiciem czegokolwiek? polecam!!! można nieźle wkurzyć resztę drużyny. dobra, koniec głędzenia..

sim.on



ps. śmierć nie czeka na nikogo, ale się, co do niektórych, FATYGUJE.

Kolega Simon zafundował „śmierć” wielkim literom w swoim liście – ale postanowiłam zachować oryginalną pisownię – bo niby co? Że ja jakaś orędowniczka ortografii jestem? Złota zasada – precz z wszystkimi zasadami ;-). Przyznaję kropkę oczywiście?.

Mój Ci on mój ci...

Drogi Poison

Do napisania tego listu nakłonił mnie jeden z graczy prowadzonego przeze mnie systemu.

Mieszkam w niedużym miasteczku pod Łodzią, którego nazwa wywodzi się od imienia cara Aleksandra. Z grami fantasy zetknąłem się w roku 1997. W ciągu pięciu lat bujałem się w klimatach WFRP, ED, AD&D, WM, lecz moim pierwszym i nie zastąpionym systemem, na którym szlifowałem umiejętności, „BYŁ” MERP. Z tego właśnie powodu kieruję swoje słowa do was szanowna redakcja **MIM-a**. Ten bajeczny świat, różnorodność kultur oraz olbrzymia możliwość do działania dla kreatywnego MG zasługuje na coś więcej niż tylko na wzmiankę w rubryce „Sprzedaży Wysyłkowej”!!! Korzystając z okazji ukazania się na dużym ekranie pierwszej części trylogii „Władcy Pierścieni”, chciałbym prosić Was, droga redakcjo, o wznowienie wydawania artykułów związanych z wyżej wymienionym systemem. Liczę na to, iż gracze obejrawszy ten film zafascynują się wspaniałym światem i zechcą podążać śladami Drużyny Pierścienia. Zdam sobie sprawę, że wasza sytuacja jest ciężka i bardzo nad tym ubolewam, zwłaszcza, że kupuję każde kolejne wydanie **MiM**.

Zadziwiające jest to, że system **WIEDZMIN** posiadał swój dział zanim jeszcze ukazał się na rynku. Chciałbym zaznaczyć, że również jestem fanem prozy A. Sapkowskiego i nie działam na szkodę wiedźmina, ale dlaczego by nie pozbawić owego systemu jednej strony/kartki i przeznaczyć ją na rzecz MERP-a. Podobnie można by postąpić z DL. Artykuły nie straciłyby na swojej wartości, a przy okazji zyskalibyście nowych czytelników oraz zwiększylibyście zainteresowanie systemem.

Pod tym listem podpisałiby się za pewno wszyscy, którzy interesują się światem J.R.R. Tolkiena, oraz większość tych, co choć raz zetknęli się z tym systemem.

Z poważaniem

Ashram

Generalnie nie ukrywam swej płci kobiecej, choć w niektórych kręgach faktycznie łatwiej być facetem... No cóż, w pewnym badaniu psychologicznym mi wyszło, że mam męski mózg, to pewnie Szanowny Czytelnik dotarł do wyników... Albo wie o czymś, o czym ja nie wiem! A może Poisons płci nie mają? A może jednak zasady ortografii się przydają...

Wiele jest rzeczy dziwnych, ale na pewno nie to, iż **WIEDZMIN** miał na łamach **MiM** swój kącik zanim jeszcze system ukazał się na rynku. Wystarczy troszkę pokojarzyć kilka nazwisk ;-). Kropkę przyznam jak Szanowny Czytelnik nadeśle samodzielne rozwiązanie tej zadziwiającej zagadki.

(MERP jako taki nie żyje na całym świecie, dlatego też nie należy się spodziewać jakichkolwiek tekstów do tego systemu. Zobaczmy jednak, jak przyjęty zostanie nowy RPG w świecie Śródziemia – przyp. nacza.).

Rewolucja w szklance wody

Witaj!

Pozdrowienia z przed mojego komuterka :)... ale nie o tym chciałem napisać. Na pewno słyszałaś o najnowszym wynalazku niejakiego Deana Kamena, urządzeniu zwanym „GINGER”. Jeżeli nie to polecam 74 stronę listopadowego **MiM-a** :)

GINGER podobno miał zrewolucjonizować cały świat. Niewielkie przecieki dotarły do prasy, co spowodowało, że na całym świecie podniósł się straszny wrzask, czym to ten GINGER nie jest... Było tym głośniejsze, że Kamen starał się te plotki jak najszybciej uciszyć.

Najróżniejsze plotki powstały, a część z nich dotarła aż do mnie. Słyszałem nawet, że ten cały Kamen to kosmita, a Ginger to urządzenie do masowego prania mózgów, które pozwoli swojemu wynalazcy opanować świat.

Okazuje się, że ten GINGER jest zwyczajnym skuterem, o trochę futurystycznych kształtach, a ta „tajność” była zwykłą KAMPAANIĄ REKLAMOWĄ!!! ARGH!!!

Czuje się zawiedziony. Straciłem wiarę w postęp techniki. Ten świat się już za mojego życia nie zmieni...

Wiedźmin

Czuje się wielce zaszczyczona, iż ma skrzynka e-mailowa została zaszczyczona dużą liczbą listów od przedstawicieli fachu wiedźmińskiego. Ba, w zeszłym miesiącu to nawet sam Geralt napisał ;-). Jak sami widzicie, różne problemy nękają naszych pocziwych potworoniszczycieli, no ale żeby tak – za przeproszeniem – hulajnoga? Marsz mi od tego komputera i hajda na potwory! Kropka za obeznanie z nowoczesną techniką. A może by tak połączyć **WIEDZMINA** z CP2020?!

Troszkę tego i troszkę tamtego

Szanowna Poison Ivy.

Czytam **MiM-a** bodajże od pierwszego numeru. Nie czytałem wtedy co prawda wszystkich numerów po kolei. Do niektórych, pomimo szczerych chęci, nie dotarłem, aż około numeru 30 założyłem prenumeratę i tak



„DRUŻYNA PIERŚCIENIA”: recenzja filmu

Andrew Malcolm



Kilka razy do roku studia Hollywood chwalą się nam, że właśnie wypuściły największą produkcję w historii kina. „Drużyna Pierścienia” być może nie jest największym filmem wszechczasów, ale na pewno stanie się jednym z najbardziej ulubionych. Niezależnie od tego, czy uwielbiacie dzieła J.R.R. Tolkiena, czy też was one raczej nudzą, film po prostu musi się Wam spodobać. Podobnie jak w epickiej trylogii „Gwiezdnych wojen” znajdzie się w nim coś, by zainteresować każdego.

Już od początkowych scen w Shire panuje wrażenie, że ogląda się coś wyjątkowego. Staranność, z jaką potraktowano szczegóły, scenerię, dekoracje i krajobrazy urzeka swoim pięknem poprzez cały film. Od razu czujemy się w domu w wiosce hobbitów z ich uprzejmym, staroświeckim sposobem bycia. Żyją spokojnie, w harmonii ze światem i nie sposób się oprzeć, by im nie współczuć, wiedząc, jak zakończy się cała historia. W pierwszej scenie pojawia się też po raz pierwszy Ian McKellen, wcielający się w rolę Gandalfa. Jeśli nie dostanie za swoją niesamowitą kreację Oscara, nie ma sprawiedliwości na tym świecie. McKellen robi coś więcej niż tylko gra – przywołuje wręcz ducha starego czarodzieja, który opanowuje jego ciało. Świetnie oddaje zmiany nastrojów Gandalfa i różne strony jego charakteru, od znużonego życiem starucha, poprzez wszechmocnego maga i kuglarza strzelającego fajerwerkami, aż po przedwiecznego mędrca. Krótko mówiąc, jest wspaniały.

Reszta obsady robi nie mniejsze wrażenie. Sean Bean jest znakomity jako Boromir, którego rolę w opowieści, (w tym dialogi) reżyser Peter Jackson rozszerzył z bardzo dobrym skutkiem. Dzięki temu Boromir zyskuje naszą sympatię i zrozumienie, pozwalając nam identyfikować się z ogarniającą go pokusą użycia Pierścienia. Jego śmierć to kawałek świetnego aktorstwa i reżyserii; pozostaje w pamięci jako jeden z najlepszych momentów filmu.

Przeniesienie na taśmę filmową tak ukochanego przez czytelników i pełnego szczegółów dzieła zawsze stanowi problemem. Podobnie jak to zrobiono w wersjach radiowych i filmie animowanym, Jackson całkowicie pomija postać Toma Bombadila i upiory kurhanów, koncentrując się

zamiast tego na scenach w Bree, Rivendell i Morii. Początkowo byłem trochę rozczarowany, że nie próbowano do niego włączyć żadnej z tak licznych legend i ballad, lecz z drugiej strony zawsze uważałem, że w książce było ich zbyt dużo. Kolejną zmianą jest ujawnienie prawdziwej tożsamości Aragorna, którego dokonuje o dziwo Legolas w Rivendell!

Sceny w Morii należą do najbardziej niesamowitych w całym filmie. Od pierwszej chwili, w której Gandalf wspomina tę podziemną drogę, wyczuwa się grozę bijącą z jego słów. Atmosfera osamotnienia w nawiedzonym podziemnym królestwie jest tak przejmująca, że ma się wrażenie dzielenia tej piekielnej podróży z bohaterami. Atak goblinów jest naprawdę morderczy i niebezpieczny – w przeciwieństwie do większości tego typu filmów czuje się, że walka toczy się naprawdę. Efekty specjalne użyte przy trollu jaskiniowym i Balrogu pozostawiają jednak uczucie niedosytu. Mam wrażenie, że można byłoby zrobić je dużo lepiej, nie strasząc równocześnie młodszej widowni na śmierć.

Potworami, które wypadają dużo, dużo lepiej są Nazgule. W scenach, kiedy hobbita kryją się na drodze i później w Bree, gdy atakują puste łóżka (zresztą niemal identycznych, jak te wersji animowanej), są naprawdę przerażające. Kluczem do efektu, jaki wywołują, jest subtelność, gdyż to wszystko, czego w nich nie widać, wzmacnia nasz strach. Z kolei biała, upiornie rozświetlona forma, w jakiej widzi ich Frodo, gdy wkłada Pierścień, to dzieło czystego geniuszu. Po obejrzeniu tego filmu nigdy więcej nie będzie się Wam wydawać, że tylko ubra- ni na czarno faceci są źli.



Mimo że to jeden z najlepszych filmów, jakie widziałem w życiu, można mieć do niego kilka zastrzeżeń. Po pierwsze, gra w nim zdecydowanie za dużo gwiazd. Wciąż wydaje się, że angielski weteran horroru Christopher Lee zamieni się w Draculę i zacznie gryźć ludzi w szyję, Ian McKellen zacznie mówić o hobbitach i mutantach władających ziemią, a Sean Bean włoży napoleoński mundur i pójdzie na Francuzów (*całe szczęście to ostatnie raczej nie dotyczy polskich widzów – przyp. tłum.*). Problem w tym, że choć to jeden z drugiego utalentowani aktorzy, zbyt utożsamia się ich z poprzednimi rolami, co psuje nieco całościowy efekt filmu. Najgorszym przykładem jest fatalne obsadzenie Hugo Weavinga w roli Elronda. Nie można się oprzeć, by nie myśleć o jego roli w „Matrixie”: „Cóż, panie Baggins, postaram się to panu wyjaśnić. Jest pan tu, bo potrzebujemy pańskiej pomocy. Próbuje my pochwycić cyber-terrorystę, który posługuje się hakerskim aliasem Gandalf...”

Po części ze względu na Hugo Weavinga przemożnie kojarzącego się z Agentem Smithem w roli Elronda, a po części dzięki Legolasowi, który w filmie jest zaledwie chodzącym meblem, elfie postaci męskie są kiepskie. Weaving z trudem mówi normalnym ludzkim głosem lub wykazuje jakąkolwiek intonację, a Orlando Bloom w roli Legolasa umiera chyba z nudów, nie mając nic ciekawego do powiedzenia. Elfice wypadają o niebo lepiej. Liv Tyler w roli Arweny skupia w sobie wszystko, co piękne i szlachetne w rasie Sindarin, a Cate Blanchett jako Galadriela jest obca, odległa i lekko niepokojąca, jak przystało na elfa wysokiego rodu. Widać, że to obce istoty, inna rasa, całkowicie odmienna od ludzi. Ujawnia się tu prawdziwy talent reżysera, szczególnie, że Tolkien źle sobie radził w opisywaniu kobiet w roli innej niż cichej towarzyski.

Obawiałem się, że w filmie problemem może być brak bezpośredniego adwersarza. Sauron jest zbyt odległy i nigdy nie spotyka się go we własnej osobie, Saruman

nie gra wystarczająco dużej roli, a Gollum jest zbyt tragiczną postacią, by móc go porządnie nienawidzić. Peter Jackson rozwiązał jednak tę śliską sprawę, z dużą wyobraźnią postanawiając uczynić Pierścieniem głównym antagonistą. Szepce on swą siejącą zepsucie pieśń w uszy każdego; uwodzi tych, którzy go pragną, a zniewala tych, którzy go noszą. Jest niczym narkotyk, który pozostawia uczucie nieopanowanego głodu, nasuwając myśl, że być może jest uosobieniem nieśmiertelnej duszy Saurona, swego stwórcy. Centralną rolę Pierścienia umiejętnie podkreślają przemyślnie zastosowane efekty specjalne.

Kolejną ingerencją reżysera było rozwinięcie roli Sarumana, w którego wcielił się Christopher Lee. Film wyjaśnia jego związek z Sauronem i rolę w nadchodzących wydarzeniach lepiej niż książki. Saruman staje się tu strażą przednią Saurona i twórcą uruk-hai, których początki wyjaśnia zgrabnie kilka krótkich scen. Zmagania Gandalfa i Sarumana, zaledwie mętnie wspomniane w książce, ukazane są w pięknych szczegółach. Choć w zasadzie to walka między dwoma starymi mężczyznami, kątem kamery, światła i montaż przekonująco oddają jej brutalność. To starzy przyjaciele, mistrz i uczeń, zmagający się o losy Pierścienia, a przez to całego świata.

Podsumowując: to jeden z najlepszych filmów, jakie widziałem w życiu, co jest komplementem w ustach człowieka wiecznie spierającego się z uwielbiającymi Tolkiena przyjaciółmi. Sądziłem co prawda, że powieść miała zbyt wiele szczegółów w zupełnie nieodpowiednich miejscach i że Tolkien kompletnie nie rozumie ludzkiej psychiki, filmowi udaje się jednak pokonać te niedociągnięcia, pozostając jednocześnie wiernym wszystkiemu, co czyni z tej opowieści wspaniałą epicką sagę. Jeśli w tym roku wybieriecie się do kina tylko na jeden film, zobaczcie „Drużynę Pierścienia”. A jeśli tak jak ja uważacie, że powieść Tolkiena to świetne lekarstwo na bezsenność, zobaczcie go i tak. Nie będziecie rozczarowani.

Tłum. Krystyna Nahlik

Komentarz do filmu

Film jest przepiękny. Od pierwszych scen (opowieści o powstaniu Pierścieni Władzy i wspominków z Ostatniego Sojuszu) do samego końca (rozpadu Drużyny Pierścienia) film wciąga i przenosi nas do świata Śródziemia. Zagorzali tolkieniści z pewnością przyłączą się do zmian w fabule, bo te wbrew pozorom nie są takie małe, jak zapowiadano. Niemniej film dzięki temu da się zrozumieć i bez znajomości książki, a to niewątpliwie jest bardzo ważne. Ponadto po jego obejrzeniu człowiek z radością i przyjemnością zagłębi się w powieść, by raz jeszcze, z zupełnie innej perspektywy, przenieść się w magiczny świat Śródziemia.

Jeśli miałbym się do czegoś przyklepić (a lubię to robić), to jest tylko jedna słaba scena. Kilka ewidentnie nakręcono z myślą o 13-letniej publiczności i dlatego wydają się nieco infantylne, ale w całej konstrukcji obrazu nie zgrzytają.

Długo można by się rozwodzić nad grą aktorską – nie ma złych ról, a w najgorszym wypadku są poprawne. Najważniejsze postaci są pokazane świetnie, a drugoplanowym również nic nie można zarzucić. Mym zdaniem Ian McKellen to kandydat na Oskara.

Piękna jest również scenografia oraz krajobrazy. Nie można się też przyklepić do efektów specjalnych. A wszelkie rasy Śródziemia pokazano tak, jak to opisał Tolkien.

Co tu dużo mówić: ten film trzeba zobaczyć...

Tomu\$



FRODO ŻYJE... I GRA!

CZYLI CO DOBREGO DLA GRACZY WSZELKIEJ MAŚCI
PO PREMIERZE FILMOWEGO „WŁADCY PIERŚCIENI”.

Krystyna Nahlik

Zima się kończy, a wraz z nią największy jak dotychczas w historii sezon na filmy fantasy. Nas w Polsce szaleństwo filmowe dopiero czeka, ale zanim rozłożymy śpiwory w kolejce pod kinem, zobaczmy, jakim dobrem zarzuca nas w najbliższym czasie producenci gier w nadziei, że z kina wyjdziemy pełni chęci do wydawania ciężko zarobionych pieniędzy.

Firma Decipher (wydawca między innymi karcianych *Star Wars* oraz *Star Trek RPG*) ma w zanadru aż trzy produkty: kolekcjonerską grę karcianą, „grę przygodową”, czyli przygodę w kopalniach Morii dla początkujących, oraz zupełnie nowiutki system RPG. Dla każdego coś miłego, przyjrzyjmy się więc im po kolei.

„The Lord of the Rings TCG: Fellowship of the Ring”

– uczta dla oka...

Premiera gry odbyła się 6 listopada 2001, a od jakiegoś czasu można już ją kupić w polskich sklepach. Oparta jest w całości na materiale filmowym „Fellowship of the Ring” (co oznacza, że nie uświadczysz w niej Toma Bombadila, ale za to jest ork imieniem Lurtz, a Arwena ma +2 do walki z Upiorami Pierścienia) i jest pierwszą odsłoną z dziewięciu, które mają wypełniać fanom czas pomiędzy premierami kolejnych części filmu – rozszerzenie, zapowiadane na marzec 2002, to „Mines of Moria”.

W oczy rzuca się od razu projekt graficzny kart, bardzo dopracowany i klimatyczny – karty dzielą się na „kultury” (Gondor, Lorien, uruk-hai itd.), zależnie od tego, jaki lud Śródziemia reprezentują. Ponadto gratką dla każdego fana filmu są ilustracje: nie tylko sceny z samego filmu, ale też fragmentów, które nie trafiły po montażu do ostatecznej wersji.

Zasady gry są dosyć skomplikowane, ale zrozumiałe opisane, szczególnie po rozegraniu opisanej „partii demo”. Karcianka przeznaczona jest dla dowolnej liczby osób i według niektórych krytyków może stać się najlepszą karcianką *multiplayer* wszech czasów. Dlaczego? Otóż podczas tury każdego z graczy inni nie siedzą i nie przyglądają mu się biernie, ale mogą mu przeszkadzać zgodnie z zasadą „huzia wszyscy na jednego”. Każdy gracz posiada bowiem w talii zarówno karty Wolnych Ludów (reprezentujące siły dobra), jak i karty Cienia (reprezentujące siły zła). Pierwszych używa się w swojej turze, kiedy staramy się doprowadzić kontrolowaną przez siebie Drużynę Pierścienia szczęśliwie do celu poprzez dziewięć przystanków; drugich podczas tur pozostałych graczy, kiedy to wciela się w Saurona i jego podwładnych uprzykrzających życie ich drużynom.

LOTR TCG opiera się na bardzo ciekawym pomysłe, wymagającym strategiczne myślenie. W przeciwieństwie do

innych gier karcianych zagranie w swojej turze karty Wolnych Ludów nie kosztuje gracza żadnych „zasobów”, natomiast za każdym razem trzeba włożyć odpowiednią liczbę żetonów do tak zwanego „twilight pool”, z którego korzystają z kolei gracze zagrywający karty Cienia. Im więcej żetonów, tym więcej kart Cienia można zagrać. Im potężniejsza karta Wolnych Ludów, tym więcej żetonów trafia do puli. Dzięki temu ważnym elementem gry staje się podejmowanie ryzyka: czy zagrać dobrą kartę i narażać się na atak, czy też słabszą, by nie dać swoim przeciwnikom szansy? Przeciwnicy mogą zrobić tylko tyle, na ile im pozwolisz. Wszystko wskazuje na to, że karcianka ta wniesie powiew świeżości do rynku pełnego klonów M:tG i POKEMONA.

Dla tych, którzy wciąż wahają się, czy warto wydać około 50 zł na starter, Decipher przygotował na swojej stronie internetowej <http://www.decipher.com/lordoftherings/downloads/index.html> wersję dwóch dostępnych w sklepach prekonstruowanych startowych talii („Aragorn Starter Deck” i „Gandalf Starter Deck”) nadającą się do ściągnięcia, wycięcia, wydrukowania i zagrania na próbę.

„The Lord of the Rings Adventure Game”

– coś na przekąskę...

Premiera gry zapowiadana była na grudzień 2001, więc może być już dostępna też w niektórych polskich sklepach. Ma być ona krótkim wprowadzeniem do RPG dla miłośników Tolkiena w wieku od 12 do 16 lat, którzy obejrzeliby właśnie film i ich największym marzeniem jest posiadanie owłosionych stóp. Dla starszych wyjadaczy stanie się natomiast zapowiedzią właściwego systemu RPG, który Decipher przygotowuje na wiosnę przyszłego roku.

Zestaw zapowiada się smakowicie: w pudełku znajdziemy 32-stronicową przygodę „Through the Mines of Moria”, niezbyt gruby przewodnik po Śródziemiu dla tych, którzy nie czytali Tolkiena, broszurkę wyjaśniającą (znowu) co to jest RPG, gotowe kolorowe karty postaci, mapki oraz sylwetki bohaterów i potworów do wycięcia z kolorowego kartonu. Niby wszystko dla dzieci, ale pewnie co poniektórzy storytellingowcy zakupią w tajemnicy przed kolegami kolorowe śliczności... o ile cena nie zbije z nóg.

Sama przygoda polega oczywiście na przeprowadzeniu Drużyny Pierścienia przez kopalnie Morii, gdzie czyhają na



nią bandy orków, troll jaskiniowy, mnóstwo pułapek i Balrog (ze skrzydłami!). Wszystko proste jak parasol; nie należy spodziewać się głębi psychologicznej, za to dużo akcji. Gracze mogą wcielić się wyłącznie w wybranych przez siebie członków Drużyny Pierścienia. Scenariusz oparty jest w większym stopniu na materiale filmowym niż powieści, a całość ilustrowana jest bogato kadrami z filmu (ja chcę kartę postaci Boromira nad łóżkiem!). Mechanika jest uproszczoną wersją pełnego systemu, opiera się na rzucaniu 2k6 z różnymi modyfikatorami i wygląda na niezwykle prostą, wręcz łopatologiczną.

„The Lord of the Rings RPG”

– i coś na deser

Ta dość pokaźna gra (288 kolorowych stron w twardej okładce) zapowiadana jest dopiero na wiosnę 2002 – toteż przyjdzie nam jeszcze nieco poczekać. Głównym autorem jest Stephen S. Long, który współpracował w przeszłości między innymi z Pinnacle Entertainment Group (wydawcami Deadlands) i White Wolfem. Głównymi celami jaki postavili przed sobą autorzy jest łatwy i przyjemny w użyciu system oraz unikalny tolkienowski klimat, który ma odróżnić grę od typowych produkcji fantasy. Czy uda im się to osiągnąć, zobaczymy, a na razie nieco przecieków.

THE LORD OF THE RINGS RPG – w przeciwieństwie do gry karcianej – ma się opierać przede wszystkim na twórczości Tolkiena, a nie na filmie, w związku z czym wszystkie ilustracje w podręczniku będą oryginalne. „Oficjalny” czas gry ustalono na 70 lat przypadających pomiędzy akcją „Hobbita” i „Władcy Pierścieni”, co wydaje się być dobrym pomysłem: Pierścień już się odnalazł i Sauron go szuka, ale jeszcze nie znalazł. Gra ma być utrzymana w nastroju epickim i heroicznym.

Mechanika LotR RPG opierać się będzie o tzw. system Coda, znany fanom *Star Trek RPG*, oczywiście nieco zmodyfikowany. Działa on prosto: rzucamy 2k6 i dodajemy do tego testowaną umiejętność, modyfikator z odpowiedniej cechy i ewentualnie inne rzeczy. Każda postać posiada sześć podstawowych cech, plus cztery reakcje (zależne od cech), umiejętności, wady, zalety i odwagę (przypominającą Pustkę z L5K). Prosto i bez udziwnień.

Graczom dostępne są cztery rasy zamieszkujące Śródziemie – ludzie, hobbici, elfy i krasnoludy; wcielić się będziemy zatem wyłącznie w siły dobra. Ponieważ każda rasa ma dokładnie opisane specyficzne cechy i zdolności; pojawia się pytanie, czy autorom uda się bez zaburzania równowagi gry poradzić sobie z elfami, które mają być podobno wierne tolkienowskiemu opisowi, a więc raczej potężne. Postaci należą też do jednej z dziewięciu „klas zawodowych” i w ich ramach się rozwijają, mogąc z czasem stać się członkiem elitarnej organizacji, takiej jak rycerze Gondoru czy Strażnicy Północy).

Największy nacisk na „utolkieniowanie” świata postawiono w systemie magii. Tak, dobrze przeczytaliście, systemie magii. Postaci graczy nie będą mogli rzucać

fireballi ani dorównać Gandalfowi, ale za to będą w stanie używać runów, przepowiadać przyszłość czy wykorzystywać mistyczną moc przysiąg. Rozdział poświęcony sprawom nadprzyrodzonym ma być najobszerniejszy ze wszystkich, by jak najdokładniej opisać subtelne moce działające w Śródziemiu.

Cieężko w tej chwili przewidzieć, co z tego systemu wyjdzie, ale jeśli autorzy dotrzymają obietnic dotyczących wierności książkom, nie popadając zarazem w pułapkę zbytniego ograniczenia świata i dostępnych fabuł w imię ugłaskania fanów kultowego dzieła (w szczególności po śmierci poprzedniego tego typu projektu – wszyscy chyba jeszcze pamiętamy MERPa z jego setkami tabelki), zarówno na hobbitologów, jak i miłośników starych, dobrych gier fantasy czekać prawdziwa gratka. Jak na razie warto zaglądać na stronę www.decipher.com i sprawdzać co nowego.

„Władca Pierścieni: Drużyna Pierścienia”

– gra bitewna

Prawa do gry bitewnej nawiązującej fabułą do filmu nabył *Games Workshop*, czyli potentat rynku bitewniaków. Co tu dużo mówić: przyłożył się do roboty, wykorzystał całe swoje doświadczenie i zrobił naprawdę niezłą gierkę. Zasady są z jednej strony proste, z drugiej zaś na tyle ciekawie skonstruowane, że można będzie (po odpowiednich, zapowiadanych już modyfikacjach) toczyć niewielkie potyczki i starcia licznych armii. W końcu taka jest właśnie specyfika powieści i filmu.

Podręcznik do gry jest bardzo ładny, oczywiście w pełni kolorowy, a zdobią go – jakżeby inaczej – zdjęcia z filmu oraz figurki. Te ostatnie same w sobie są dziełami sztuki. Co ciekawe, podobno projekt każdej akceptował aktor odgrywający daną postać.

Jeśli chodzi o zasady, to nawiązują one do wcześniejszych produkcji firmy *Games Workshop*, a jednocześnie odwołują się do filmu. Będziemy więc mieli do czynienia zarówno z broniem szaców, jak i magią Gandalfa. Reguły podano w tak słodki sposób, że nikt nie powinien mieć problemów z ich przyswojeniem sobie.

Wytrawni tolkieniści na pewno znajdą kilka potknięć. Choćby takie, że Arwena jest potężniejsza od Elronda... Cóż, role w filmie zostały rozpisane nieco inaczej niż w książce.

Na zakończenie miła wiadomość dla Polaków. Firma *Trefl* przygotowuje polską wersję gry, która powinna być na rynku wraz z tym numerem **MiMa**. Rozglądajcie się za nią, bo warto. Niestety, ta zabawa nie będzie tania.

Trefl planuje również kilka innych tolkieniistycznych gier dla ludzi w różnym wieku. Niestety, nie udało nam się wydobyć informacji na ich temat.

Tomu\$



tytuł: WŁADCA PIERŚCIENI. DRUŻYNA PIERŚCIENIA.
FILMOWE POSTACIE I MIEJSCA.

autor: Jude Fisher

wydawca (polski): Wydawnictwo AMBER

tłumaczenie: Andrzej Syrzycki i Aleksandra Jagiełowicz

cena: 39.80

tytuł: WŁADCA PIERŚCIENI. PRZEWODNIK PO FILMIE

autor: Brian Sibley

wydawca (polski): Wydawnictwo AMBER

tłumaczenie: Aleksandra Jagiełowicz

cena: 39.80



Już na ponad dwa miesiące przed premiera kinową „Drużyny Pierścienia” pojawiły się w Polsce dwie książki poświęcone temu filmowi. Pierwsza z nich to „Władca Pierścieni. Drużyna Pierścienia. Filmowe postacie i miejsca” druga zaś zatytułowana jest „Władca Pierścieni. Przewodnik po filmie”. Obie publikacje to niesamowita gratka dla fanów Mistrza – ślicznie wydane, pełne są kolorowych zdjęć z planu filmowego jak i z samego filmu.

„Filmowe postaci i miejsca” zawierają dokładnie to, co napisane jest w tytule. Każdej ważniejszej postaci z filmu poświęcono dwie strony, z których większość zajmują zdjęcia z filmu, do tego dodany jest jakiś cytat z Tolkiena i krótki, kilkuzdaniowy opis postaci. Również opisy miejsc są dość krótkie, za to zdjęcia przy nich zamieszczone są po prostu śliczne. Mamy tu też staranną mapę Śródziemia i to już w zasadzie wszystko – razem siedemdziesiątka stron w twardej oprawie.

Nieco inną publikacją jest „Przewodnik po filmie”. Tutaj mamy przedstawioną drugą stronę planu filmowego – sylwetki aktorów wcielających się w główne role oraz reżysera i ekipy technicznej. Sporo jest tu wypowiedzi Petera Jacksona: o jego stosunku do dzieła Tolkiena, o jego pomysłach i drodze do realizacji filmu. Z wypowiedzi aktorów wynika, że wielu z nich (np. Lee czy Holm) było miłośnikami książek Tolkiena i możliwość wystąpienia w tym filmie to realizacja ich marzeń. Jest tu także powiedziane na temat pracy na poszczególnymi elementami filmu – od scenariusza, przez scenografię i rekwizyty. Poszczególni aktorzy opowiadają jak widzą swoją rolę, kim dla nich jest grana postać.

Wszystko to spisane jest w sposób ciekawy, czyta się bardzo szybko i człowiek po prostu nie może się już dobrać do obejrzenia tego filmu.

Michał „Puszon” Stachyra

TOLKIENOWSKIE KALENDARZE

Wydawnictwo *Egmont* zaserwowało nam trzy miłe produkty związane z filmem „Władca Pierścieni: Drużyna Pierścienia”. Są to kalendarze przeznaczone do różnych celów. Pierwszy, tzw. ścienny, można sobie powiesić, by przez cały rok podziwiać różne ujęcia z filmu. Drugi, biznesowy, wydany na bardzo ładnym papierze i z licznymi pięknymi zdjęciami, teoretycznie przeznaczony jest dla zapracowanych ludzi, bo ma odpowiednie miejsca do wpisywania terminów spotkań plus wiele innych informacji przydatnych „w interesach”. Ludzi zainteresowanych filmem przyciągną zaś liczne ciekawostki związane z jego realizacją. Podobnie skonstruowany jest kalendarz młodzieżowy – zwykłe kalendarium do zapisywania różnych dziwactw oraz wieści o filmie, a do tego kolorowa wkładka z kadrami z filmu.

Tomuś

WIEŚCI TOLKIENOWSKIE:

* Największy producent puzzli w Polsce – firma *Trefl* – wydaje polską edycję gry strategicznej WŁADCA PIERŚCIENI. Twórcą gry jest *Games Workshop*.

* Co było do tej pory? „Władca Pierścieni” reż. Ralph Bakshi: animowano-aktorski, kończy się bitwą w Helemowym Jarze. Dalszy ciąg tego filmu to „Powrót króla” Arthura Rankina i Julesa Bassa. Ci sami twórcy nakręcili również „Hobbita”. Dzieła te są – najłagodniej mówiąc – tragiczne.

* Christopher Tolkien – syn Johna – był przeciwny ekranizacji prozy ojca. Po oglądnięciu filmu wydał oświadczenie, że film nie oddaje klimatu książki. Stwierdził, że nakręcenie filmu, który w pewni oddawał by klimat książki, jest niemożliwe.



Phil Boulle przestał być line developperem WAMPIRA: MROCZNYCH WIEKÓW. Po otrzymaniu zasłużonej podwyżki awansował w *White Wolfie* i aktualnie pracuje w oddziale książek SF&F (*White Wolf* wydaje też bardzo dużo literatury fantastycznej, jakby ktoś nie wiedział). Jego miejsce zajmie z pewnością Wam znany Matt McFarland, któremu gratulujemy nowego stanowiska i czekam na nowe projekty.

ISA wypuściła na rynek polski dwie karcianki oparte na magicznych hitach filmowych. Mowa oczywiście o WŁADCY PIERŚCIENI i HARRYM POTTERZE. Jak na razie możemy zakupić podstawki do obu gier, jak również dodatek *Harry Potter Quidditch*. Obydwie gry posiadają instrukcje w języku polskim. Pojawił się również *Neo Revelation* do POKEMONA.

Realms of Sorcery – najdłużej oczekiwany dodatek do RPG ukazał się (w Anglii nakładem wydawnictwa *Hogshead*). Postaramy się jak najszybciej zrecenzować go na naszych łamach.

Co słyszeć u *Wizardów*? Ano ruch w interesie. Na pierwszy kwartał tego roku *WotC* zapowiedzieli całkiem sporo fajnych rzeczy. A więc ukazały się: **Lord of the Iron Fortress**, czyli 48-stronnicowa przygoda autorstwa Andy'ego Collinsa, **Masters of the Wild: A Guidebook to Barbarians, Druids and Rangers** – tytuł mówi sam za siebie: wszystko o graniu barbarzyńcami, druidami i rangerami (96 stron). Miłośnicy ekranów dla Mistrzów Gry z pewnością będą usatysfakcjonowani *Forgotten Realms*

Dungeon Master's Screen, zaś fani gwiazdnej sagi aż posikają się ze szczęścia, gdyż jeszcze w tym miesiącu w ich łapki trafić może (za jedyne 30 baksów) **New Jedi Order Sourcebook**. Inne propozycje *Wizardów*, to przygoda (do D&D oczywiście) **Bastion of Broken Souls** dla 18-poziomowych bohaterów, **Warcraft III Player Guide**, czyli wszystko to potrzebne, aby bawić się w D&D w świecie *Warcrafta*. Ponadto cała masa książek do *DragonLance*, *Forgotten Realms*, *Magic the Gathering*, a nawet do *Greyhawka*.

Darmowe, albo bardzo tanie systemiki d20, między innymi *Strange Aeons* – postapokaliptyczna gierkowa, dziejąca się w czasach, gdy Przedwieczni zstępują na ziemię, możemy znaleźć na stronie <http://www.abashima.com/index.html>.

Od jakiegoś czasu istnieje już system RPG oparty na kultowym cRPG „FALL-OUT” – **FALLOUT PENCIL AND PAPER**,



stworzony przez Jasona Micala. Można go ściągnąć z oficjalnej strony – www.iamapsycho.com/fallout lub www.fallout.pl.

19 listopada 2001 niejaki John R. Seal – wierny fan *ICE* – zdobył większość akcji *Iron Crown Enterprise INC* (ROLEMASTER, MERP itd.), co pozwoliło firmie na nowo zacząć działać i wyjść z bankructwa. Z tego, co nam wiadomo, John gra od 1979 roku, a przez ostatnie lata zajmował się studiami marketingowymi i biznesowymi nad rynkiem gier właśnie! Jak na razie od razu daje się zauważyć zmiany na stronie wydawnictwa (<http://www.ironcrown.com>). Firma zapowiada dodanie rozmaitych forum, narzędzi pomocnych w grze oraz kompletne i będące na czasie informacje o tym co, jak i kiedy będzie wydawane. Już zaczęto kontaktować się ze stałymi współpracownikami *ICE* – autorami, ilustratorami itd. –

Redakcja (i, mam nadzieję, że czytelnicy) życzą wszystkiego najlepszego Ani Brzezińskiej i Gregowi Wiśniewskiemu na nowej drodze życia, teraz dodatkowo uświęconej przez sakrament! Podobne życzenia przesyłamy również Miłoszowi, który co prawda na „nową drogę” nie wszedł, ale znajduje się już na ścieżce prowadzącej do niej; wszystkim czytelnikom i fankom składamy wyrazy współczucia i jednoczmy się w żałobie.

w sprawie przyszłości ich produktów. Co z planami na przyszłość? Oczywiście nie zabraknie nowych dodatków do *ROLEMASTERA* i *SPACEMASTERA*. Jak twierdzi *ICE*, mają oni również całkiem sporo pomysłów na nowe światy i gry, jednak poznamy je dopiero w przyszłości. Zainteresowani współpracą powinni napisać na adres: IronCrownCEO@aol.com.

Powstał nowy portal skupiający rozgrywki RPG postaci PBEM. Na razie istnieje możliwość rozpoczęcia zabawy w światach: *WARHAMMERA*, *CP2020* oraz *ZEWU CTHULHU*. Poszukiwani są MG chętni do współpracy. Więcej informacji na stronie <http://terraincognita.int.pl>.

Shinobi: Shadows of Nihon został uznany za „Najlepszy dodatek roku 2001” przez Kena Hite'a w jego stałej kolumnie „Out of the Box” – więcej informacji znajdziecie na stronie: <http://www.gamersrealm.com/store1/outofthebox.php>.

Już niedługo odbędzie się mackowaty konwent *Tentacles 2001* – impreza tajni *Chaosium*: odradzającego się *HERO WARS*, *ELRIC!* i *CTHULHU*. Całość imprezy ma odbyć się 17-20 maja 2002 w zamku *Stahleck*, w Niemczech. W sumie blisko – a koszt? 85 euro za noclegi ze śniadaniem i obiadem. Mogło być drożej. Więcej informacji znajdziecie na <http://www.Tentacles-Convention.de>.

O godzinie 12.10, dnia 22-12-01, jak podało Radio Zet, zmarł Grzegorz Ciechowski, lider zespołu *Republika*, występujący także jako Obywatel G.C. Muzyk zmarł dzisiaj w szpitalu na serce. Miał 44 lata. Informacje potwierdził menedżer artysty. Dla nas z jego dokonań ważne jest skomponowanie muzyki do filmu „Wiedźmin”.



Lista konwentów w 2002

24-27 stycznia – Krakon (Kraków, org. KKM Dżabersmok)
 8-10 marca – Snotcon (Gdańsk)
 15-17 marca – Fantastykon (Rzeszów, org. GOTHMOG)
 15-17 marca – Pyrcon (Poznań, org. Druga Era)
 5-7 kwietnia – MAGICON (Warszawa, org. Wyd. Mag, KF Nexus)
 12-14 kwietnia – Lubelskie Dni Fantastyki (Lublin, org. Cytadela Syriusza)
 30 kwietnia-3 maja – Arracon V (Elbląg, org. KF Fremmen)
 2-5 maja – Melkoriada IV (Wrocław, org. Melkor)
 31 maja-2 czerwca – Seminarium Literackie (Katowice, org. SKF)
 28-30 czerwca – Dracool (org. Wyd. Portal)
 28 czerwca-3 lipca – Teleport 2002 (Gdańsk)
 3-17 sierpnia – Playwak (org. Collaps)
 17-24 sierpnia – Flamborg (Mirów)
 29 sierpnia-1 września – POLCON 2002 (Kraków, org. GGFF)
 26-29 września – BECON (Łódź, org. Khatovar)
 3-6 października – Zahcon (Toruń, org. KF RASSUN i TKF MITHOST)
 25-27 października – IMLADRIS VI (Kraków, org. GGFF)
 10-12 listopada – Szedariada (Wrocław, org. Szedar)
 22-24 listopada – Falcon (Lublin, org. Cytadela Syriusza)
 5-8 grudnia – Nordcon (Jastrzębia Góra, org. GKF)

*

Koniec roku to zawsze czas podsumowań. Oto jedno z nich, zrobione przez stronę Gamer's Realm:

Najlepsza nowa gra RP 2001:

Nominacje: Fvlminata Jasona Robertsa i Michaela Millera, Exalted George'a Grobbskiego, Dying Earth RPG Robina Laws'a, Little Fears Jasona Blair'a

Zwycięzca: Adventure! Bruce Baugha i Andrew Batesa

Najbardziej kreatywna gra 2001:

Nominacje: Rune RPG Robin Laws'a

Zwycięzca: DE PROFUNDIS! (gratulujemy)

Najlepszy dodatek 2001:

Nominacje: Sourcebooki: GURPS WWII, Traps & Treachery D20, Touched by the Gods D20, Shinobi do Sengoku z *Gold Rush Games*, GURPS Atlantis Phil Masters'a, GURPS Cabal; Przygody: Weep z *Atlas Games*

Zwycięzca: Unseen Masters Bruce Balon'sa

Najlepszy powrót na rynek 2001:

Nominacje: GURPS Atomic Horror 2nd Edition, GURPS Deadlands, Mummy: the Resurrection, Manual of the Planes

Zwycięzca: Ravenloft 3rd Edition

Najbardziej poprawiony powrót na rynek 2001:

Nominacje: Grande Temple of Jing z Hammerdog Games', Forgotten Realms Campaign Setting

Zwycięzca: Sorcerer Ron Edwardsa

*

„Gwiezdne wojny” – muzyką filmową wszechczasów! Tysiące słuchaczy rozgłosni Classic FM głosowało na najlepszą muzykę filmową w historii kina. Jak widać wyraźnie, „nasi” górą.

*

Może to stroniczy news, ale przeczytajcie sami: „Memento” uznane zostało filmem roku przez krytyków z Las Vegas. Ci sami krytycy przyznali sześć nagród filmowi Petera Jacksona „Władca Pierścieni, cz.I. Drużyna Pierścienia”. Również Amerykański Instytut Filmowy, który przyznał po raz pierwszy w historii swoje nagrody, uznał „Władcę Pierścieni” najlepszym filmem roku.

*

30 grudnia członkowie amerykańskiego zgromadzenia Christ Community Church, spalili kilkaset książek o przygodach Harry'ego Pottera.

Moongoose Publishing planuje wydać RPGa na podstawie serii komiksów „Sędzia Dredd” (na ich podstawie powstał już film ze Sly'em Stallone). JUDGE DREDD powstanie oczywiście na mechanice d20. Planowany termin wydania to sierpień.

*

Powstaje parodia „Wiedźmina” – „Wiedźman”! Arnold Buzdygan, reżyser, powiedział: „Nasi znajomi żartują, że robimy prawdziwy film po parodii jaką mieliśmy okazję obejrzeć”. Zdjęcia do produkcji mają ruszyć w marcu. Kim będzie tytułowy wiedźman? Jak mówią twórcy, będzie to człek już niemłody. Nieudacznik życiowy i fajtłapa z dużym piwnym brzuszkiem. Okoliczna ludność pamięta go jednak również jako postawnego, dobrze zbudowanego i przystojnego chłopca co się zowie. Dlaczego? Otóż wiedźman nosi flakonik, w którym przetrzymuje dzina, którego wypuszcza zawsze, gdy ma jakieś kłopoty. Pojawieniu się pomocnika widźmana towarzyszy rozchodzenie się bardzo nieprzyjemnego zapachu, co twórcy filmu zamierzają wykorzystać do zbudowania paru zabawnych sytuacji. Zarys fabuły? Proszę bardzo: Wiedźman wspólnie z Bardem z Jaskrą ratuje Cyryllę porwaną przez zbójów. Bohater zamierza zwrócić ją rodzicom. Niestety, pewnego dnia dziewczynka znika razem z... magicznym flakonikiem. Zrozpaczony wiedźman rozpoczyna poszukiwania Cyrylli. Gagi w filmie mają po części być obceni i brutalne. Reżyser zapowiada dużą dawkę kobiecego ciała, będziemy więc mogli bardzo dokładnie obejrzeć sobie aktorki. Twórcy stawiają na aktorów nieprofesjonalnych – każdy może się zgłosić, wypełniając odpowiedni formularz na stronie. Wszystko ma być kręcone kamerą cyfrową, a dystrybucja ma się odbyć techniką cyfrową. „Wiedźmana” ma wyreżyserować Sylwia Okonkwo i Arnold Buzdygan, autorem zdjęć podobno jest Marek Lipiński, muzykę ma skomponować Paweł Błaszczak, a kostiumy zaprojektować Anna Kuźniar i Agnieszka Olejniczak. No cóż, sami do końca nie wiemy, czy to żart, czy poważna informacja. Więcej informacji znajdziecie na stronie www.wiedzman.pl. – my tymczasem postaramy się skontaktować z twórcami, by przedstawić wam jak najpełniejsze informacje o tej produkcji.



Silne uderzenie AEGu

AEG postawił wyraźnie na d20. Oto czego możemy się od niego spodziewać w tym i następnym roku. Zaczniemy od L5K d20:

Magic of Rokugan (wcześniej Awakened)

Cena: \$24.95

Co znajdziemy w środku? Nie tylko oszałamiającą liczbę nowych przedmiotów magicznych i czarów, które będziemy mogli wykorzystać w każdej kampanii d20, ale również wiele nowych zasad dla „przebudzonych” przedmiotów. „Featsy” dotyczące tworzenia nowych przedmiotów i nowe „prestige classes” dla shugenja. Na pewno znawcy L5K tradycyjnego, jak i karcianki zobaczą dużo znajomych przedmiotów, ale nie obawiajcie się, jest dla was również przygotowanych sporo nowych niespodzianek.

Creatures of Rokugan

Cena: \$24.95

Ten dodatek na pewno pokochają wszyscy fani azjatyckiej odmiany fantasy. Zawiera ona bowiem tony potworków znanych graczom L5K i L5K CCG, dostosowując mechanikę i wymagania do zasad z Oriental Adventures. Zresztą, dodatek ten jest w pełni kompatybilny ze wspomnianym wcześniej settingiem. Co jeszcze? Rozszerzone zasady grania Nagami, Nezumi, kenku, goblinami i innymi dziwnymi rasami – również nowe „featsy” i „prestige classes” dla wrażliwych istot. Godne polecenia.

ROKUGAN (The Legend Of The Five Rings RPG d20 System Companion)

Cena: \$29.95

Cóż więcej trzeba mówić? 242 strony full-color, twarda oprawa, treść poszerzająca Oriental Adventures, a w zasadzie zaczynająca się tam, gdzie poprzednia się zakończyła, wprowadzając nas coraz głębiej w świat Szmaragdowego Cesarstwa. W środku nowe klasy, „prestige classes”, „feats”, umiejętności, czary i o wiele, wiele więcej. W dodatku dołączono zasady konwersji na L5K RPG, jak również serce systemu – czyli niesamowite legendy i opowieści.

A teraz przygody do d20 (wszystkich w cenie 2.99\$)

The Gauntlet – Całość rozbija się o przystąpienie do Gildii Złodei. Poziomy 2-4, dla postaci złych.

Folnar's Dagger – Dla złych postaci, marzących o dominacji nad światem. Przyzywanie demonów i inne atrakcje zapewnione. Poziomy 5-7.

Fall from Grace – Zetknijmy się tu ze Świętym Zakonem Paladynów. Jeden z przywódców zaczyna questa: ma stać się bohem. Oczywiście znowu gramy tymi złymi. Poziomy 6-8.

No Mercy – Rebelia niewolników niszczy spokój miasta Rahbaud. Należy ukroić wybryki niewolników. Złe postacie. Poziomy 7-9.

Gottheit (wyjątkowo niższa cena: 2.49\$). Eksploracja wymarłego miasta, odkrycie prawdy o tym, co się stało. Jak również zapobieżenie szerzenia się zła. Wyjątkowo nie dla postaci złych, na poziomach 9-11.

The Road to Covenant Hill – Klepanka z martwiakami; nic dodać, nic ująć. Pod koniec ma nas czekać trudna decyzja. Poziomy 5-8.

That Which does not Die – W rolach głównych nowy typ undada: Revenant. Wyklepać. Poziomy 3-5.

The Flesh is Weak – Coś złego dzieje się w mieście Alstand. Ludzie giną po nocach itd. Poziomy 7-10.

Jak widać nie są to przygody najwyższych lotów.

Na koniec jeszcze coś...

River of Blood

Cena: \$14.95

Rzeka Purvas zawsze stanowiła pole bitwy. Może dlatego każdy w tym zakątku świata nazywał ją Rzeką Krwi. Teraz jednak pojawiło się nowe zagrożenie – martwiaki. Trzy królestwa zawierają pokój, by dać opór nowemu zagrożeniu. Potrzebni są bohaterowie, którzy stawiają czoło wyzwaniu!

Undead

Cena: \$19.95

Przyda się na pewno każdemu, kto chce wprowadzać nieumarłych do swoich kampanii. AEG przedstawia nam zupełnie nowe spojrzenie na duchowe rejony. Znajdziemy tam porady od grania, do tworzenia i kreowania kampanii z martwiakami w roli głównej. Oczywiście nowe klasy, przedmioty itd. również znajdują się w tej książce.

The Montaigne Revolution

Cena: \$19.95

Stało się! Czasami wystarcza mały akt niesprawiedliwości, by poruszyć i zbuntować cały naród. Cesarz Leon przelał czarę gorzkości. Ulice Charouse spłynęły krwią, a nad nimi pojawiła się flaga wolności. Czyli... w końcu ruszył storyline w 7TH SEA! Trzymajcie się mocno, bo to będzie na pewno coś niesamowitego.

Z ostatniej chwili

Pojawiła się nowa gra AEGu! CLOACK & DAGGER – bo o niej mowa – rozgrywa się w świecie mrocznych sekretów i dużego ryzyka. Gracze wcielają się w role superszpiegów, mających za zadanie zapobiegać lub też likwidować spiski i konspiracje zagrożające światowemu pokojowi! Szaleni dyktatorzy, ekscentryczni miliarderzy i geniusze zbrodni opętani żądzą dominacji nad światem są głównymi złymi i to oni uprzykrzają życie naszym bohaterom. Wszystko to AEG zawarł na 256 stronach, w twardej oprawie. Podręcznik zawiera pomysły na przerobienie naszych ulubionych seriali na kolejne przygody. Całość ukazuje się w marcu 2002, czyli już za miesiąc – postaramy się Wam jak najszybciej zrecenzować to nowe dzieło. Czy może być to nowa jakość? Nie wiem, mnie osobiście kojarzy się to z drogą, jaką powinna pójść Nowa Fala.

Z jeszcze jednej „ostatniej chwili”

Już wiadomo, że ukarze się: Cloak & Dagger Game Master's Screen, bo czymże byłby system RPG bez własnego parawaniku? Tu dla odmiany – 3 strony tabelki i super obrazków na drugiej stronie. W promocji również dostaniemy wyspecjalizowane karty postaci i rozmaite pomoce dla MG.



ZAGRAJ THORGALEM

**Najpopularniejszy komiks w Polsce
wchodzi w nowy wymiar!**

Popularność komiksowego cyklu o Thorgalu to nie tylko specyfika polskiego rynku. Opowieści o mężnym wikingu-kosmicie znana jest w całej Europie. Autor rysunków, Grzegorz Rosiński, i scenarzysta, Jean van Hamme, zdobyli za swą pracę liczne różne nagrody i wyróżnienia. A sam Thorgal doczekał się nie tylko licznych opracowań czy internetowych stron, ale również swoistej „ścieżki dźwiękowej”. Jeśli wierzyć plotkom, powstanie również film o przygodach dzielnego wikinga-kosmity, być może i gra komputerowa...

Sam fakt wydania gry to dopiero wierzchołek góry lodowej precedensów na naszym rynku. Karciankę wspierać będzie niespotykana nigdy wcześniej akcja promocyjna. Z myślą o niej wyprodukowano dziesięć wzorów atutów, tzw. kart promocyjnych. Dołączone one zostaną do marcowych numerów kilku czasopism branżowych oraz do nowej części komiksu o przygodach Thorgala. Prawdopodobne jest również, iż premierę gry uświetni swą osobą sam Grzegorz Rosiński.

Jak zdobyć karty promocyjne

Zostaną one dołączone do marcowych numerów czasopism:

* Magia i Miecz

* Świat komiksu

* Świat gier komputerowych

oraz do nowego, publikowanego również w marcu, komiksu o Thorgalu, noszącego tytuł:

„Królestwo pod piaskiem”

Tymczasem w Polsce, rodzinnym kraju Grzegorza Rosińskiego, powstał projekt gry karcianej (CCG – *collectible card game*) „Thorgal”. Nie tylko powstał, ale również doczekał się realizacji! Liczna ekipa pracowała ponad rok na grę, która należy do grupy rozrywek wykreowanych przez „Magic: The Gathering”. Autorami karcianki są Maciek Kocuj i Robert Siniakiewicz – znani z łam „Magii i Miecza” redaktorzy czasopisma o grach karcianych „Inferno”. Poza nimi karcianego „Thorgala” swoimi pomysłami zasilili wiele różnych osób. Projekt prowadzi Tomasz Kołodziejczak (pisarz i publicysta), a jego prawą ręką jest Tomek Kreczmar (redaktor naczelny MiMa).

Pierwsze turnieje

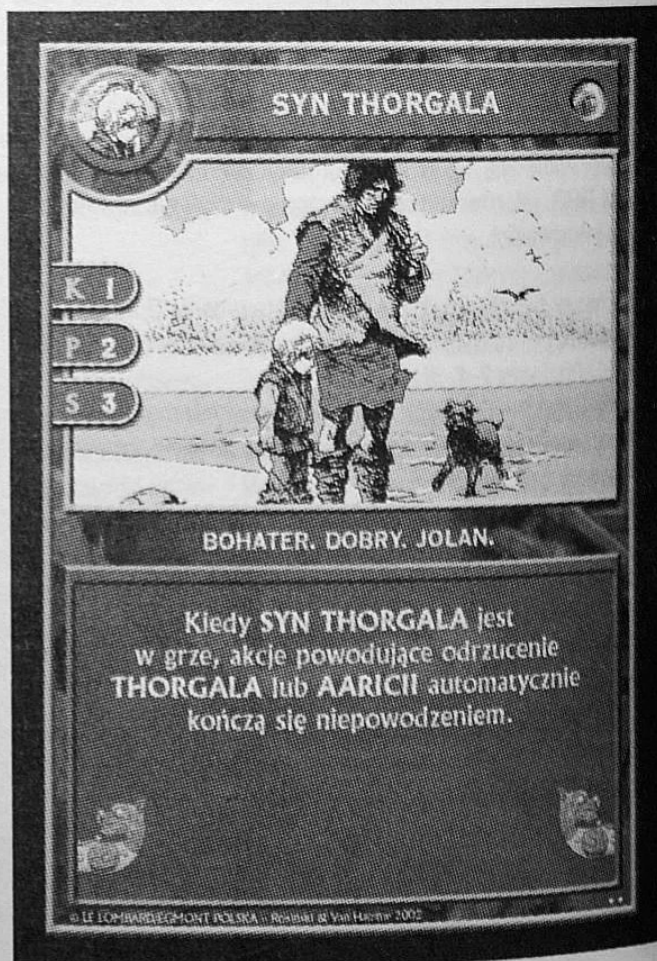
16 marca, Warszawski Festiwal Komiksu, kino Grunwald (al. Niepodległości 141)

5-7.04, MAGiKON, Zespół Szkół Specjalnych nr 5 przy ul. Elektoralnej 12/14, Warszawa

Karciany „Thorgal” to wydarzenie bezprecedensowe na polskim rynku. Wydawnictwo Egmont zdecydowało się wyprodukować grę od A do Z. Karcianka jest całkowicie polska – nawet zdobiące atuty ilustracje wykonywał wszak Rosiński! Jedynie druk odbędzie się poza granicami naszego kraju. Nigdy wcześniej nikt w Rzeczypospolitej nie wydał takiej gry karcianej. Były liczne tłumaczenia oraz karty z dołączaną polską instrukcją. Ale całkowicie polskiego produktu – wymyślonego przez Polaków, opracowanego przez Polaków i testowanego przez Polaków – nie.

Kriss de Valnor

Kartę Kriss będzie można zdobyć tylko w specjalnych pakietach wysyłkowych Egmontu oraz zwyciężając na turniejach, bądź też spełniając inne, nietypowe warunki.



Sprzedaz

"Thorgal" będzie sprzedawany w zestawach podstawowych, zawierających 60 kart (w tym 10 gwarantowanych, niedostępnych w inny sposób) i instrukcję, oraz w 8-kartowych busterach.

Premierę gry oraz pierwszy turniej – z niezwyklejmi nagrodami – zaplanowano na Warszawski Festiwal Komiksu, który odbędzie się w kinie Grunwald 16 marca. Drugi oficjalny turniej będzie miał miejsce na konwencji MAGIKON (www.magiaimiecz.pl/magikon.php), 5-7 kwietnia, również w Warszawie.

Turnieje nie będą jedynym sposobem popularyzowania gry. Powstaje też strona internetowa (www.egmont.pl/thorgalccg) poświęcona tylko i wyłącznie karciance. Poza informacjami o zasadach, wyjaśnieniami wątpliwości, przykładową rozgrywką i zasadami turniejowymi znajdą się tam również porady i przykładowe talie. Oczywiście wygląd strony i jej zawartość w dużej mierze będzie zależała od potrzeb i pragnień graczy.

Po euforii promocji i premiery wypada powiedzieć kilka słów o idei gry. Drukowane właśnie 255 (plus 10 kart promocyjnych) wzorów kart odwołuje się do pierwszych komiksów o Thorgalu, aż do „Łuczników”, którzy jednak tak naprawdę pojawią się dopiero w planowanym na drugą połowę roku rozszerzeniu. Owo pierwsze rozszerzenie obejmować będzie również opowieść o krainie Qa.

Podstawą karcianego „Thorgala” są misje, czyli zadania, jakie wykonują różni bohaterowie znani (i nie) z kart komiksu. Niektóre z tych misji również możecie znać z opowieści przygodach wikinga-kosmity. Jest więc **Walka o Złote Miecze**, **Wyprawa po Trzy Klucze** czy **Zdobycie Wody Dziejów**. Wykonana misja daje określoną liczbę Punktów Zwycięstwa. Ten z graczy, który pierwszy zdobędzie odpowiednią ich liczbę, zwycięża.

Jednak wykonywanie misji do łatwych zadań nie należy. Przeciwnicy mogą przeszkadzać naszym bohaterom zagrywając przeróżne podstępny, wprowadzając do gry stwory (Kheele, Karła czy Olbrzyma) czy wyposażając swe postaci w przedmioty (Złoty Miecz, Woda Dziejów, Lina itp.),

Przykładowe karty

Bohaterowie: Gandalf Szalony, Heriulf, Syn Thorgala, Thorgal – Syn Leifa

Czary: Gniew Odyna, Urok, Uśmiech Lokiego

Misje: Abordaż, Kraina Cieni, Przez lodowy labirynt

Podstępny: Atak bestii, Król wikingów ogłasza wyprawę, Na włócznie Odyna!

Przedmioty: Brązowy klucz, Dębowy łuk, Łódź bez wiosel i żagli

Stwory: Alinoe, Loki, Orzeł

Po kwitowanie dla wpłacającego

45 zł

czterdzieści pięć złotych
słownie złotych

Nazwisko.....

Imię.....

ul.....

(kod)..... (miejscowość)

na rachunek

Grupa Wydawnicza Infor Sp. z o.o.
ul. Okopowa 58/72, 01-042 Warszawa

ABN AMRO Bank

16700004-643991058575

EGMONT

Datownik

Podpis przyjmującego

Oplata

zł.....

Po kwitowanie dla wpłacającego

45 zł

czterdzieści pięć złotych
słownie złotych

Nazwisko.....

Imię.....

ul.....

(kod)..... (miejscowość)

na rachunek

Grupa Wydawnicza Infor Sp. z o.o.
ul. Okopowa 58/72, 01-042 Warszawa

ABN AMRO Bank

16700004-643991058575

EGMONT

Datownik

Podpis przyjmującego

Oplata

zł.....

Po kwitowanie dla wpłacającego

45 zł

czterdzieści pięć złotych
słownie złotych

Nazwisko.....

Imię.....

ul.....

(kod)..... (miejscowość)

na rachunek

Grupa Wydawnicza Infor Sp. z o.o.
ul. Okopowa 58/72, 01-042 Warszawa

ABN AMRO Bank

16700004-643991058575

EGMONT

Datownik

Podpis przyjmującego

Oplata

zł.....

Po kwitowanie dla wpłacającego

45 zł

czterdzieści pięć złotych
słownie złotych

Nazwisko.....

Imię.....

ul.....

(kod)..... (miejscowość)

na rachunek

Grupa Wydawnicza Infor Sp. z o.o.
ul. Okopowa 58/72, 01-042 Warszawa

ABN AMRO Bank

16700004-643991058575

EGMONT

Datownik

Podpis przyjmującego

Oplata

zł.....

[illegible]

podpis prawego opiekuna zarządczego
jest nie jest on pełnoletni

podpis zarządcy

Wybieram opcję zamówienia

- ☐ 2 startery
- ☐ starter i 3 buster

Postaw krzyżyk przy opcji, którą wybierasz.

[illegible]

podpis prawego opiekuna zarabiającego
jesli nie jest on pełnoletni

podpis zadržavajući

Wybaram opcję zamówienia

- ☐ 2 startery

☐ starter i 3 buster

Postaw krzyżyk przy opcji, którą wybierasz

[illegible]

podpis płaćtego opłata za zaliczenie
jeśli nie jest on płacony

podpis zawierający:

Wybieram opcję zamówienia

- ☐ 2 startery
- ☐ starter i 3 buster

Postaw krzyżyk przy opcji, którą wybierasz

[illegible]

jesli nie jest on palnietni

pudding & custard

Wybieram opcję zamówienia:

- ☐
- 2 startery
-
- ☐
- starter i 3 buster

Postaw K. Zyzyn przy opcji, która wylicza



bańdz też rzucając czary. Na szczęście my możemy kontrować ich akcje, również wykorzystując różne sztuczki.

Choć na pierwszy rzut oka wydaje się to dość skomplikowane, opanowanie zasad gry zajmuje kwadrans. A po kilku rozgrywkach reguły nie mają już niemalże tajemnic. Dopiero wtedy też przychodzi chwila na opracowanie talii i odpowiedniej taktyki. A potem czeka Was wiele zabawy...

PRZEDPREMIEROWA SUPEROFERTA

Zacznij zbierać karty i grać!

Możesz zamówić:

- 2 startery
 - starter i 3 bustery
- za 45 złotych.

Oszczędzasz prawie 15 zł!

(w sklepach starter kosztuje 29,90, a buster 9,90 zł).
Oferta ważna wyłącznie do 10.03.2002.

Decyduje data stempla pocztowego na przelewie.

Jeżeli ktoś nada pieniądze po tej dacie, otrzyma 1 starter i 1 buster.

Koszty wysyłki wliczone w cenę.

Oficjalna strona karcianki:

www.egmont.pl/thorgalccg



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 5

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.





Almanach teoretycznie przeznaczony jest dla Mistrzów Gry. Nie tym razem jednak. „Czytaj, graczu, bowiem dla Ciebie są te prawa”. Mam nadzieję, iż poniższy tekst ułatwi życie wielu Mistrzom Gry. Pod artykułem znajdziecie moją konkluzję. Miłego teoretyzowania! ☺

Puszkini

Tomasz Rzepecki

DEKALOG GRACZA

Odkąd rozpocząłem swoją przygodę z grami fabularnymi, nieprzerwanie spotykam się z opinią, wedle której prowadzący w pełni odpowiada za sukces lub porażkę sesji. „Nie ma złych systemów, są tylko źli Mistrzowie Gry” – słyszę wokoło. Ja jednak ciągle nie zgadzam się z tym stwierdzeniem. Owszem, MG to najważniejsza persona na sesji, ale mimo praw, które dają mu zasady prawie każdej gry fabularnej, nie może być odpowiedzialny za wszystko i wszystkich. Dlatego postanowiłem napisać zbiór zasad, którymi powinien kierować się gracz, aby móc po zakończeniu gry powiedzieć, że spełnił swoje zadanie. Oczywiście, zdania na ten temat są bardzo podzielone, a kodeks przedstawiony w tym artykule, to tylko moja wersja Dekalogu Gracza.

COŚ NA DOBRY POCZĄTEK

W wyniku dziwnego zbiegu okoliczności, większość rad zawieranych w dziale **Almanach** kierowana jest do Mistrzów Gry. Trudno to racjonalnie wytłumaczyć, skoro prowadzący odpowiada co najwyżej za jedną trzecią ogólnej oceny sesji. Tak to już jest – nieważne, jak dobrze się przygotowałeś i jakim świetnym jesteś MG, gracz albo „się wczują” i sesja wypadnie znakomicie, albo ta sztuka im się nie uda i Wasze wspólne starania okażą się daremne. Oczywiście, jako prowadzący, masz na to duży wpływ, ale większość i tak zależy od Twoich podopiecznych. Z własnego doświadczenia wiem, że gracz potrafi zniweczyć nawet największe starania Mistrza. Co więc powinni zrobić gracze, aby wczuć się w rolę tworzonych przez siebie bohaterów i tym samym uczynić sesję udaną?

Dalszą część artykułu, Szanowny Mistrzu, kieruje do Twoich graczy. Zaproponuj im przedstawione poniżej zasady, a poziom Waszych sesji ulegnie znacznej poprawie. Oto pierwsze przykazanie, którego Twoja drużyna nie może złamać.

I. MISTRZ GRY MA ZAWSZE RACJĘ

Wydaje się proste, Drogi Graczu? Tak, ale nie zawsze przychodząc na sesję, stosujemy się do tej zasady. Przypomnij sobie, ile razy się kłóciłeś, a nawet krzyczałeś na

prowadzącego? Uwierz mi, nie ma większego wykroczenia, niż podnieść głos na MG. Pamiętaj, wbrew pozorom prowadzący to też człowiek i ma prawo popełniać błędy.

Przygotowując się do sesji, poświęcił wiele czasu, a Ty tylko przyszedłeś na gotowe. Jeżeli zdecydowałeś się zagrać, to musisz bawić się wedle zasad swojego MG. Prowadzącego należy szanować. Po każdej sesji trzeba podziękować mu za jego starania, niezależnie od tego, jak dzisiaj wypadł. Wymaga tego kultura osobista. Zanim przejdziesz do gry, musisz zgodzić się z tym, że to Twój kumpel dzisiaj prowadzi, on jest teraz szefem, i do niego należy stanowienie prawa. Nawet jeśli na co dzień też jesteś Mistrzem Gry, być może lepszym niż znajomy, u którego grasz, pogódź się z tym, jak on pełni tę funkcję. Wszelką krytykę przedstaw mu po sesji. Skorzystacie na tym obydwaj. Jeśli natomiast nie możesz znieść tego, jak prowadzi, to wcale nie musisz uczestniczyć w jego sesjach.

II. JESTEŚ BOHATEREM

Gdy przychodzisz na sesję, gdy przekraczasz próg pokoju, w którym się ona odbywa, powinieneś sprawy życia codziennego zostawić na zewnątrz. Zdaję sobie sprawę, że to bardzo trudne, niemniej jest niezbędne, by osiągnąć sukces. Kłótnie, waśnie, spory, wzajemne uprzedzenia musisz odstawić na plan dalszy. Biorąc do ręki kartę postaci, nie jesteś już Jasiem Kowalskim – stajesz się bohaterem, którego imię widnieje na trzymanym przez Ciebie skrawku papieru. Pamiętaj o tym.

To, co piszę, jest dla niektórych oczywiste, ale zapewniam, że nie dla wszystkich. Wielokrotnie gra jest ruinowana przez spory pomiędzy graczami. I nie chodzi wtedy o nasze postacie. Ujawniamy swoje najgorsze cechy, pokazując głupi upór, przesadną ambicję i zazdrość. Jednym słowem, nasze uczucia wygrywają z rozumem. No cóż, nie każdy umie trzymać nerwy na wodzy, ale po tym poznaje się profesjonalistę.

III. BĄDŹ GOTÓW NA WSZYSTKO

Tak, jak Twój Mistrz Gry, Ty również potrzebujesz gruntownego przygotowania do gry. Nie siedz wiecznie



z założonymi rękami. Nie żądam od prowadzącego Bóg wie czego, jeśli sam nie starasz się ze wszystkich sił. Nie muszę chyba przypominać Ci o historii postaci. Napisanie jej to Twój obowiązek. Prowadzący tworzy scenariusz, a Ty – dzieje swojego bohatera. Jeśli chcesz „wczuć się” w rolę odgrywanego herosa, musisz poczuć łączący Was związek. Krótko mówiąc, Twoja postać powinna być częścią Ciebie.

Żeby choć częściowo stać się na sesji bohaterem, trzeba zacząć myśleć jego kategoriami, czyli pozyskać punkt widzenia odgrywanej postaci. Jeśli masz z tym kłopot, prócz historii bohatera zacznij pisać jego pamiętnik. To bardzo dobra metoda; po każdej rozgrywce należy opisać w imieniu prowadzonej postaci to, co działo się na sesji. Oczywiście, nie powinno się z tym przesadzać i pisać książki, ale tworzenie krótkich notatek naprawdę pomoże Ci w odgrywaniu postaci, a o to chyba w grach fabularnych chodzi.

IV. WYSTARCZY TYLKO CHCIEĆ

Na pewno znasz przysłowie „Raz na wozie, raz pod wozem”. Dotyczy ono prawdziwego życia, jak i – w takim samym stopniu – świata kreowanego podczas gry. Często zdarza się, że na sesji podejmujesz błędne decyzje. To samo dotyczy się pomysłów, które nie zawsze wypalają. Co robić, gdy coś nie wyjdzie? Przede wszystkim, należy sobie uświadomić, że jako ludzie jesteśmy istotami ułomnymi i możemy czasem wybrać złą drogę. To nic strasznego; nawet najlepszym graczom od czasu do czasu zdarza się powiedzieć lub zrobić coś, czego później się strasznie wstydzą. Głupi nie ten, kto popełnia błąd, ale ten, który nie potrafi się do niego przyznać. Gdy już zdasz sobie sprawę, że postąpiłeś źle, spróbuj to naprawić. Może Ci nie wyjść, ale nie przejmuj się tym. Podczas gry najbardziej liczą się starania.

V. NIE SZARŻUJ

Jak wiadomo, gracze zwykle skłaniają się do tworzenia postaci bardzo okazałych i niezwykle trudnych do odegrania. Jednak nie trwają w tym postanowieniu zbyt długo. Gdy akcja gry zmusza ich do podejmowania coraz to większej liczby trudniejszych decyzji, znacznie upraszczają charakter swojej postaci. Ja zdecydowanie przestrzegam przed kreowaniem bohaterów o zbyt skomplikowanym charakterze czy historii. Mierz siły na zamiary. Nie przychodź na sesję z postacią, którą nie będziesz umiał później zagrać. To bez sensu! Radzę tworzyć bohaterów, którzy w życiu kierują się kilkoma bardzo prostymi zasadami. Takie postacie stają się bardzo barwne, a gra nimi sprawia dużą frajdę. Dobrym przykładem takiego bohatera może być druid wierny swoim ideałom albo błędny rycerz, naiwnie wierzący w zawsze tryumfującą sprawiedliwość. To postacie z pozoru bardzo proste, ale grając rycerzem, który nigdy nie weźmie udziału w nierównej walce i w życiu nie

wycofa się z placu boju, łatwiej zwrócisz uwagę prowadzącego na swoją grę. W ten sposób nigdy nie będziesz czuł się niedoceniony.

VI. BĄDŹ KONSEKWENTNY

Stworzyłeś jednocześnie barwnego i prostego bohatera, masz także logiczną historię postaci, starasz się już myśleć jego kategoriami, a gra ciągle Ci nie wychodzi. Czemu tak się dzieje? Istnieje prosta odpowiedź. Twojemu bohaterowi – a raczej: Tobie – brakuje konsekwencji. Okazuje się, iż bardzo szybko rezygnujesz z raz obranej drogi. Wynika to z tego, iż jeszcze całkowicie nie zmieniłeś się w bohatera, którego odgrywasz. Będąc na sesji, patrzysz na nią ze swojego punktu widzenia, mimo iż stajesz się coraz lepszym aktorem. Trudno to wytłumaczyć, nie pomagając sobie przykładem. Wróćmy więc do naszego rycerza. Honor wybranki jego serca płami bardzo groźny przeciwnik, a jest nim przedstawiciel wiedźmińskiego fachu. Rycerz w tym momencie po prostu musi walczyć, a gracz, bojąc się o życie swojej postaci, nie wzywa zawodowego zabójcy potworów na pojedynek. Postępując tak, niszczy swojego bohatera. Gdy grasz jakąś postacią, nie rezygnuj z raz obranej drogi i pod żadnym pozorem nie zmieniaj zbyt często swoich poglądów. Jeśli nie rozumiesz o czym mówię, wróć do punktu drugiego.

VII. MYŚL, CO MÓWISZ

Gdy bierzesz udział w rozgrywce, dwa razy zastanów się nad tym, co masz zamiar zrobić, ponieważ skutki Twoich działań mogą okazać się nieodwracalne. Bardzo często w wyniku chwilowego uniesienia robisz coś bardzo spontanicznego, lecz nie zawsze mądrego, a to może okazać się tragiczne dla Twojej postaci. Oczywiście, nie wolno dopuścić do sytuacji, w której sesja stanie się bardzo schematyczna i przewidywalna. Wtedy gra przestanie być emocjonująca i nie będziemy się dobrze bawić. Mimo wszystko dla własnego dobra staraj się, aby Twój bohater postępował logicznie.

VIII. GRA TO NIE WYŚCIG SZCZURÓW

Zajmując się grami fabularnymi zauważyłem, iż przynajmniej w moim środowisku częściej dochodzi do konfliktu pomiędzy grającymi, niż na linii MG-gracze. Nie wiem, jak wygląda to u Ciebie, ale raz na zawsze zapamiętaj, że sesja to nie zawody sportowe. Jeśli jesteś profesjonalistą, nie musisz udowadniać tego swoim kumplom na każdej sesji. Oni dobrze o tym wiedzą. Oczywiście, obowiązkiem jest się starać, ale czasami warto trochę wyluzować. Podczas gry powinna wytworzyć się zdrowa konkurencja, która pomoże każdemu podnieść swoje umiejętności. Jednak gdy za wszelką cenę będziesz chciał być najlepszy, sesje, w których bierzesz udział, na pewno skończą się kłótnią.



IX. I X. GRA, TO PRZYJEMNOŚĆ

Zastanów się, czym dla Ciebie jest RPG? Dla mnie, to jedna z rozrywek, łącząca przyjemne z pożytecznym. Największe znaczenia w grze ma dobra zabawa, więc ostatnie przykazanie zamieszczone w tym artykule jest najważniejsze. Jeżeli gry fabularne nie sprawiają Ci przyjemności, to tracisz czas, który na nie poświęcasz. Jeśli podczas gry coś Ci przeszkadza, od razu informuj o tym swoich przyjaciół. Nie ma sensu, abyś na sesji siedział z przymusu. Popsujesz w ten sposób zabawę sobie, jak również innym osobą biorącym

udział w rozgrywce. Wychodząc z domu, w którym przed chwilą toczyła się gra, musisz być szczęśliwy i zadowolony. Pamiętaj o tym.

ZAKOŃCZENIE

Mam nadzieję, że po przeczytaniu tego tekstu sesje, w których bierzesz udział, staną się lepsze. Zdaję sobie sprawę z tego, że trudno jest grać zgodnie ze wszystkimi przykazaniami zawartymi w Dekalogu Gracza. Czasami, mimo woli, może coś Ci nie wyjść, ale staraj się. Życzę powodzenia.

*Specjalne podziękowania dla Eomera, Jakobiego, Corwina, Tilvana oraz Chearvela – mojej drużyny.
Bez nich ten artykuł nigdy by nie powstał.*

KONKLUZJA (KOMENTARZ REDAKTORA)

Powyższy dekalog to parę naprawdę bardzo istotnych i wartych zastosowania rad. Na wynik sesji jak najbardziej mają wpływ poczynania graczy. To przecież ich zabawa. Jednak na samym początku tekstu spotykamy się ze słowami autora, w których mówi nam, że niezależnie od tego, jak dobrze przygotował się MG, oraz tego, jak dobrze prowadzi, wszystko i tak zależy od wczucia graczy.

Postaram się pokrótce przedstawić Wam nieco inną teorię. Błąd w owym stwierdzeniu tkwi w tym, iż to właśnie umiejętności prowadzenia MG (nie mylić z jego przygotowaniem do sesji) mogą mieć ogromny wpływ na „wczucie się” graczy. To prowadzący może pomóc dobrać takie postaci, by gra nimi sprawiała Wam jak największa przyjemność. Dalej, to MG może wybrać taką porę dnia, miejsce, muzykę, aby jak najlepiej sprzyjały konkretnemu nastrojowi. Spotkałem się z prowadzącymi, którzy specjalnie przed sesją dyskutują z graczami na jakiś kontrowersyjny temat związany z zaraz mającą się rozegrać przygodą. Po to właśnie, aby wprowadzić w jej klimat. Niektórzy Mistrzowie Gry próbują jak najlepiej poznać potrzeby poszczególnych graczy, żeby na sesji dać im dokładnie to, po co tam przyszli, a zarazem mieć pewność, że będą się ostro starali. Najróżniejszych metod, sposobików, trików, specjalnego trybu narracji oddzielnie pod wybranego gracza itd. jest naprawdę multum. Umiejętność poprawnego i skutecznego posługiwania się nimi to jeden z najistotniejszych czynników cechujących dobrego MG. Wielu uważa, że świetny prowadzący to taki, który przeczytał wszystkie dodatki, zna na pamięć większość tabel, przebiera się na sesję, przygotowuje całymi miesiącami etc. Najczęściej jednak okazuje się, że taki Mistrz prowadzi to, co sam chciałby widzieć, a gracze pragnęliby czegoś innego. I tu zwykle powstaje problem ze wstrętnymi „niewczuwającymi się” graczami. Co mają jednak robić biedaczki, aby się nie nudzić? Grzecznie siedzieć przez całą sesję, udając, że bardzo podoba im się coś, co przygotował sobie (bądź muzom) prowadzący? Dobry MG to skuteczny MG.

Zupełnie inną sprawą jest zabawa samego prowadzącego. Aby i on mógł uważać czas spędzony na sesji za przyjemny i ciekawy, postarajcie się, Drodzy Gracze, zastosować do Dekalogu. Spowodować to może, iż następną przygodę MG poprowadzi z chęcią i bez specjalnego namawiania. Na koniec bezsprzecznym pozostaje fakt, iż pomagając MG w sesji, uczynicie ją na pewno lepszą. Na dodatek, nie każdy Mistrz musi być dobrym mistrzem.

Puszkina

Konkurs

Wśród osób, które do 10.03.2002 do-
sła poprawną odpowiedź (wraz z kupo-
nem!) na poniższe pytanie, rozlosujemy
nagrody – jeden z trzech podręczni-
ków głównych do gry EARTH-
DAWN: PRZEBUDZENIE ZIEMI.

A oto pytanie: Kto wcielił
się w postać Froda?

Rozwiązania konkursów

Rozwiązanie konkursu „Księżę nocy”. Ufundowane przez wydawnictwo
EGMONT komiksy otrzymują: Michał Tabor z Warszawy, Łukasz Słowski
z Lublinieca, Magda Mińko z Warszawy, Michał Dziewoński z Łazisk
Górnych i Gerard Kościelski z Czarnkowa.

Ponieważ przygody na konkurs wiedźmiński niestety nie były
wystarczająco interesujące, abyśmy je opublikowali, ogłaszamy tylko
zwycięzcę, który otrzyma zestaw ufundowany przez firmę VISION plus
symbol szkoły wilka. Zwycięzcą jest Janusz Obraszkievicz z Krakowa.

KONKURS
„FRODO”



Długi George, znany jako Barman, w spektaklu pt.:

STÓJ, KTO IDZIE?!

Określenie charakteru swojej postaci – a w konsekwencji całej posse – jest bardzo ważne ze względu na motywację, jakie będą kierowały drużyną podczas przygód. Pomoże to także Szeryfowi w doborze odpowiedniej konwencji. Powinniście się nad tym zastanowić, zanim wyruszyście na Zachód.

Istnieją dwa sposoby, dzięki którym można ustalić charakter postaci (i całej posse). Pierwszy, to kreowanie bohaterów we wspólnym gronie: np. decydujecie się z kumplami na wcielenie się w grupę dezertków, która przedostaje się do Meksyku. Jeśli uważacie, że to już wszystko wyjaśnia, jesteście w błędzie. Nie wystarczy już tylko wylosowanie kilku kart i zapisanie liczb. Odłóżcie na chwilę kostuchy i choć raz w życiu zastanówcie się przed sesją.

Zdecydowaliście się, aby wasi dezertki byli wcześniej, dajmy na to, kawalerzystami Unii. Na froncie zdali sobie sprawę, że w zasadzie nie wierzą w ideały, za które walczą, a kasę można zarobić na wiele innych, często łatwiejszych sposobów. Spoko. To już wiemy. Teraz zaczynają się schody. Czy okropieństwa wojny stworzyły z Was nieczułe maszyny do zabijania? Czy dla fortuny byłibyście w stanie pozbawić życia dziecko? I co, nadal jesteście tacy fafarafo? Zmiętkły Wam nóżki, nie? Określenie takich wyznaczników znacznie pogłębi postacie. Wyjść jest znacznie więcej: to, że przestaliście wierzyć w cel wojny, nie musi oznaczać, iż jesteście gotowi brać za robotę brudne pieniądze. Zamiast tego zaczniecie wymierzać sprawiedliwość, wcielając się w łowców nagród. Może zabijanie na polach bitew wywarło takie piętno, że coś Was natchnęło do naprawy krzywd i zaczniecie bezinteresownie pomagać ludziom skrzywdzonym przez wojnę czy przez jakichś przestępców? Albo zupełnie na odwrót. Armia nauczyła Was za-

bijać i w tej chwili nie jest ważne, kogo kropnicie, tylko za ile?

W ten sposób nie tylko znajdziecie motyw kierujący Waszą posse i od razu stworzycie zgraną paczkę, ale określicie także jej charakter. Dzięki temu nie zdarzy się na sesji sytuacja, w której wszyscy się zastanawiają, co zrobić z napotkanymi właśnie *desperados*, którzy rabują biednych osadników. Albo postanowicie: „Phi, nie nasza to sprawa. Byli pierwsi, więc kasa jest ich” (alternatywnie: załatwią bandytów, a kasę zabiorą sami), albo: „Ratujmy biedaków i ich piękną córkę!”. Decyzje zostaną podjęte błyskawicznie i właśnie o to chodzi – o wiarygodność.

POMYSŁ NR 2

Jednemu z graczy powierzasz rolę szpiega, ewentualnie zdrajcy. Zadaniem bohatera jest zdobycie zaufania posse, nie zdradzając przy tym swego celu. Jak postąpi w sytuacji wyboru między dobrem prawdziwego zleceniodawcy a utrzymaniem kamuflażu przed resztą drużyny? Jego prawdziwe oblicze powinno zostać ujawnione w chwili nagłego zwrotu akcji całej przygody. Jak wielkie będzie zaskoczenie „przyjaciół”?

POMYSŁ NR 1

Posse składa się z archetypów jednego rodzaju, np. oddział wojskowy. Niech gracze wybiorą konkretne specjalizacje, na których będą musieli się opierać w czasie przygody (pomóż im w wyborze, Szeryfie). Drużyna musi sobie zdawać sprawę, że śmierć jednego z nich zniweczy plany osiągnięcia celu (np. przedarcie się za linię wroga i wysadzenie mostu się nie uda, jeśli zginie saper).

Warto zwrócić uwagę na jeszcze jedną sprawę determinującą zachowanie postaci, szczególnie w drużynach wieloarchetypicznych. Podkreślajcie odmiennosć profesji przez określone wcześniej typowe reakcje, wypowiedzi itd. Szalony naukowiec ze swoją uczoną gadką, wzbudzający gromki śmiech wśród „tutejszych”; panielka z saloonu, której nigdzie nie jest tak wygodnie, jak w trzygwiazdkowym hotelu; wreszcie twardy *pistolero*, który nie przeoczy okazji, aby opróżnić butelkę tequili, uważa się za lepszego od wszystkich i tylko czeka na zwadę.

Inny sposób wykorzystuje się wówczas, kiedy posse ma być „składana” dopiero podczas przygody. Lepiej, żeby nie poznali się wcześniej, nie mieli pojęcia o swoich motywacjach. Niech każdy z osobna określi swój charakter. To wyzwanie dla całej drużyny. Wyobraźcie sobie sytuację, w której posse odnajduje skrzynię złota zrabowaną z banku. Większość z Was długo by się pewnie nie zastanawiała. W kieszeń ile wlezie, i dzida na południe!



Prawdziwy sprawdzian czeka jednak osobę, która założyła, że będzie prowadzić praworządnego bohatera. I zapraśnie oddać skarb do banku. Najprościej będzie rozwiązać sprawę za pomocą ołowiu, ale skomplikujmy trochę sytuację. Powiedzmy, że ten wielce uczciwy mężczyzna o gołęim sercu jest nagle cholernie potrzebny reszcie drużyny, bo jako jedyny zna drogę do ukrytej twierdzy. Konflikt charakterów w czasie długiej kampanii zapewne urozmaici sesję, a podobnych sytuacji powinno być więcej. W końcu to *role playing*.

Podobnie rzecz się może mieć z drużyną, której się wydaje, że jest zgrana (pierwszy sposób określania charakteru). Po tym, jak stworzą posse, zaprosz każdego z nich oddzielnie do swojego pokoju i każ określić swój priorytet (honor, sława, pieniądze, rodzina) i stopień współpracy z resztą grupy. W ten sposób otrzymamy bardziej złożoną strukturę drużyny. Przypuśćmy, że wszyscy zdecydowali się na granie meksykańskimi *banditos*. Czy to zabroni odczuwać jednemu z nich współczucie dla niewinnej ofiary? Może kiedyś zbuntuje się przeciw praktyce grupy? A może jeden z nich przedkłada nad dobro posse swój interes i kiedy dojdzie do rabunku większych pieniędzy, zapraśnie ich dla siebie? Istotne jest, abyście zrozumieli, że RPG to nie zawsze gra zespołowa, a w systemach takich jak **Deadlands: Martwe Ziemie** indywidualizm to istotna cecha postaci (ukłony dla Majkosza).

POMYSŁ NR 3

Posse o jasno określonym charakterze ma za zadanie eskortowanie do najbliższego miasta osoby, która daje im się we znaki na różne sposoby (nie przestaje mówić, śmierdzi, jest przedstawicielem obcego rządu, ciągle pije itp.). Może być to bohater niezależny, ale równie dobrze jeden z graczy. Czy reszcie starczy cierpliwości?

Na koniec jedna uwaga. Archetypiczna postać samotnego jeźdźcy, który zmienia stronę konfliktu w zależności od tego, kto da więcej, może się wydawać fajowa. Raz staje w obronie prawdy, by w następnej przygodzie mordować z zimną krwią – i nie ma problemu. Zawsze jest motyw, który pokieruje taką osobą. Kto jednak nie lubi wyzwania w RPG? Określenie i trzymanie się własnych zasad to rzecz trudna, ale przynosząca satysfakcję i... sztony losu.

Co tu dużo gadać, odwieczna walka gościa w białym prochowcu z tym w czarnym – to jest to, co w starych westernach najbardziej rajcuje. Bo to jest właśnie ten gatunek filmu (w naszym przypadku: gry), który jasno rozdziela dobro od zła.

Wirtualne Imperium Fantastyki

-codzienne aktualizacje

-nowinki

-książka

-galerie

-film

-gry

-opowiadania

www.fantasy.gry.wp.pl

Jerzy Cichocki

MIASTO ZAGINIONYCH DZIEWIC

Salton Sea, jezioro na południu Kalifornii, niedaleko granicy z Meksykiem. Jego wschodni brzeg zajmuje niewielka osada o tej samej nazwie. Wiele lat temu przybyli tu bracia Grimhood, aby na środku jeziora wybudować przedziwną instalację. Dzięki niej wydobywają spod dna cenne minerały. Przy okazji zaofiarowali pracę Meksykanom, którzy chętniej godzili się na pracę i to za mniejszy zarobek, niżli ściągani z daleka i nierzadko kłopotliwi Amerykanie.

Mejicanos, porzucając biedne życie w swym kraju, przybywali do nowo powstającego miasteczka całymi rodzinami. Część z nich dostała zatrudnienie bezpośrednio na platformie wiertniczej braci Grimhood, reszta zajęła się budową osady. Z początku wszystko szło składnie, a nadzieja na lepsze życie dodawała sił. Po kilkunastu latach nikt już jednak nie wierzy w boską sprawiedliwość.

Zza wzgórz otaczających małą kotlinę, w której znajduje się jezioro, unosi się pył. Po chwili do uszu mieszkańców Salton dobiega tętent kopyt. Stojąco wysoko słońce podgrzewa powietrze do niemiłosierniej temperatury. Na kamieniu można by usmażyć jajecznicę, a wzbijany przy każdym kroku kurz zatyka gardła. Leniwi, skryci w cieniu kowboje poprawiają niedbale broń, wypatrując nadejżdżających. Na horyzoncie pojawia się posse...

WELCOME TO SALTON

Jak już zdążyliście skumać, Salton to miejscina wzniesiona trudem wyzyskiwanych meksykańskich rodzin. Można tu zauważyć typowe *construcciones* z kościołem Najświętszej Panienki na rynku w centrum miasta, do którego prosto od powitalnej bramy prowadzi główna ulica. Po niej biegają wrzaskliwe dzieciaki, nierzadko w towarzystwie hodowlanych zwierząt. Zachodnia część Salton zbiega łagodnie do jeziora. Na brzegu stale czeka tratwa, którą można poruszać w kierunku platformy za pomocą mechanizmu linowego.

Idąc tą drogą, można co jakiś czas natknąć się na rewolwerowców pana Grimhooda, fundatora tego przybytku. Właściwie to jednego z założycieli, bo jego brat przestał odgrywać znaczącą rolę jakiś czas temu. Ale o tym później. Rola chłoptasiów jest jasna. Nie dopuścić do żadnego buntu, kontrolować pracę Meksykanów, wyganiać intruzów. Nie mają większych problemów. Rzadko kto zapuszcza się tu bez powodu, a okolica rządzona przez tych koleżków zdążyła już osiągnąć złą sławę. Biedni, zastraszeni mieszkańcy nie podniosą na strażników widel. Nieraz już widzieli, jak

z zimną krwią obeszlili się z łowcami nagród, którzy przybywali po głowę niejednego przestępcy z szeregów ludzi Grimhooda. Na dodatek nie mają broni, a nawet gdyby mieli, żaden z tych *pobres* nie umiałby się nią dobrze posłużyć. I tak od kilkunastu lat harują bez słowa dla samego diabła, jak nazywają założyciela miasta, choć początkowo wiele im obiecywał i wiele oczekiwali. Zbyt wiele.

Większą część czasu *pistoleros* Grimhooda przebywają w czymś, co uchodzi tu za saloon. Całkiem prawdopodobne, że jeden z nich już pospieszył zawiadomić swego szefa o przybyciu Twojej żalosnej kupy śmieci. Właśnie trafili do swego miejsca pochówku, czy wzięli się tu przez przypadek, zostali wynajęci przez okolicznego konkurenta do podwodnych złóż, czy też są tu w imieniu prawa. Pobliskie wzgórze cmentarne, naszpikowane krzyżami, mówi samo za siebie.

BRACIA GRIMHOOD

Nikt nie wie, skąd pochodził majątek Jamesa i Jacoba, dzięki któremu założyli nad jeziorem osadę i wybudowali skomplikowaną aparaturę wiertniczą. Przez długi czas stanowili doskonałą spółkę – James, utalentowany naukowiec, i Jacob – koleś z głową do wszelakich inwestycji na karku. Wkrótce jednak okazało się, że *hermanos* nie są już tacy zgodni. James przestał być potrzebny bratu, szczególnie od kiedy zaczął narzekać na złe traktowanie mieszkańców Salton. Robotnicy na tyle opanowali posługiwanie się aparaturą wydobywczą, że starszy z braci mógł odstawić naukowca na boczny tor. Od tej pory przebywa pograżony w szalonych pracach w rezydencji, jaką mu przygotowano na piętrze saloonu. Granice jego terytorium są ściśle kontrolowane przez rewolwerowców. Ma nie wchodzić w drogę Jacobowi. Czasem, gdy wynalazca nie może wpaść na jakiś drobny szczegół projektu, schodzi na dół do baru i zatapia rozterki w butelce whiskey.

Rodziny w Salton mają jednak większy problem, niż tylko przymusowa praca, ograniczony handel i głodowa ilość żywności. Od jakiegoś czasu *señor* Grimhood żąda ich dorastających córek. Tym, którzy nie zgadzali się na oddanie dziecka, zabierano je siłą, a pozostałych czekały różnorakie represje, w których lubowali się *groseros* „pana na platformie”. Nikt nie wie, co się następnie dzieje z młodymi kobietami. Po przetransportowaniu na środek jeziora, do posiadłości, w której mieszka Jacob Grimhood, wieść o nich przepada.



Przedsiębiorstwo wydobywcze działa całkiem prężnie. Z zadziwiającą szybkością wydobywane są kolejne kilogramy minerałów. Pośród nocnych ciemności, spod wody wyłaniają się wagoniki wypełnione drogocennym materiałem. Na brzeg docierają po ułożonych na dnie szynach. Stamtąd transport odbierają konwoje, które o świcie ruszają na szlak do Państwa Pustyni i fabryk całej Kalifornii. W czasie całego wywozu na powierzchnię i przeładunku na podstawione wozy, pracy pilnuje uzbrojona ochrona, która nikogo nie dopuści zbyt blisko. Od kiedy ruszyły pierwsze odwierty, linia zaopatrzeniowa nie została ani razu przerwana.

CO MY TU ROBIMY?

No dobra, koniec gadki-szmatki, czas do dzieła. Jak już wspomniałem, jest kilka przyczyn, dla których posse mogła się znaleźć w tej dziurze. Co, nie uważałeś? Nie będę powtarzał, przeczytaj jeszcze raz ostatni akapit w rozdziale „Welcome to...”, zaczekam... Już? Więc jeśli jeszcze Ci mało, to niech serca Twoich bohaterów poruszą wystraszone oczy *habitantes* Salton, którzy zdają się szukać nadziei w każdym zjawiającym się w miasteczku gościu. A jeśli ich serducha są twarde jak kamień, może na ich wyobraźnię podziała worek złotych monet, które ci biedacy zbierają już od paru lat w oczekiwaniu na wybawienie. Wstyd, naprawdę wstyd. A za co to wszystko? Sprawa jest prosta. Jacob Grimho od naraził się i prawu, i kilku okolicznym bogaczom. Wiele osób ucieszyłby widok jego osoby na stryczku. Poza tym te młode, niewinne dziewczęta... Zrospaczona matka, zasmuceni ojcowie, płaczące rodzeństwo...

Pierwsze, z czym Twoje żółtodzioby będą miały do czynienia, to tutejsi zabijacy, którzy tylko czekają na rozkaz pracodawcy, żeby skopać tyłki tym panienkom. Jeśli postacie graczy będą chciały dostać się na platformę, to nie ma siły, żeby puścili ich żywcem. Zanim jednak dojdzie do draki, pozwól bohaterom dojść do salonu i tyknąć głębszego, co by postawiło ich po podróży na nogi i rozjaśniło umysły. Oczywiście, przez cały pochód od bramy do baru będą na sobie czuć parszywe spojrzenia rewolwerowców. Nie zapomnij o teście *jaj*, żeby sprawdzić, czy posse nie miękną nogi. Kobiety zabierają dzieci, cichnie gwar, ulica pustoszeje. Tylko pies stojący pośrodku zdaje się nie przejmować narastającym napięciem. Zaraz za Twoimi *amigos* do saloonu wchodzi ich „aniołowie stróże”. W środku robi się ciasno, wszyscy milczą. Grimhoood kazał wybadać obcych, ale nie bić im mordy bez potrzeby. Czekają więc tylko na jakąś prowokację.

Wizyta w barze jest ważna z jednego względu. Powinni się tam spotkać z Jamesem. Wynalazca okaże się całkowicie pijany, a wyglądem przypomina już trupa. Od kilku dni nic nie jadł, obmyślając plan zniszczenia platformy. Dość już ma autorytarnych rządów brata, który dodatkowo pozbawił go możliwości kariery. Ledwo utrzymując się na nogach, kieruje się ku posse. W bohaterach widzi narzędzie swojej zemsty i zaprowadzenia ładu

KOMBINEZON NURKA

(Jednoczęściowy skafander zapinany u góry i zakładany przez nogi, para butów i para rękawic, łączone razem za pomocą specjalnych klamer i guzików. Hełm uszczelnia się po dokładnym złączeniu z obręczą przymocowaną na ramionach).

Ostrona o wartości: 1

Niezawodność: 19

Przykładowe problemy z kombinezonem i butlą z powietrzem

Mało poważne: Zaparowany hełm. Testy *Sportstrzegawczości* z karniakiem -4.

Poważne: Przeciekający hełm. Po 1k6 rundach jest wypełniony wodą po brzegi. Użyj zasad duszenia.

Katastrofalne: Hełm rozpada się. Nurek musi wykonać Poważny (7) test *Wigoru*, aby zapobiec zachłyśnięciu się wodą. Nieudany powoduje utratę 2k6 punktów Dechu.

w miasteczku. Ma zamiar złożyć im pewną ofertę, jednak czy te oferty wysłuchają słów pijaka?

Jeśli zdecydują się pójść za namową Jamesa do jego pokoju, szalony naukowiec zdradzi im swój plan. Zamierza mianowicie wysadzić platformę, na której przebywa starszy z Grimhooodów, i uwolnić mieszkańców Salton od tyrań i niewolniczej pracy. Nie jest to jednak takie proste. Konstrukcja opiera się na czterech wysokich podporach, które wchodzi w dno na głębokości blisko 26 jardów. Właśnie tam trzeba umieścić materiał wybuchowy, aby platforma zapadła się pod wodę. W tym celu *científico* przygotował specjalne skafandry głębinowe, którymi będą mogli posłużyć się bohaterowie graczy. Każdy z nich otrzyma także zapas powietrza w butli oraz samoladujący się harpun jego własnej konstrukcji (głoty Twoich koleśki chyba nie przydadzą się pod wodą, nie?). Dodatkowa paczka zawiera cztery porcje nieprzemakalnego ładunku (dotyczą go wszystkie zasady związane z dynamitem, opisane na str. 79 i 139 **Podręcznika gracza**), który detonuje się za pomocą zapalnika chemicznego, przez zerwanie ochronnej plomby. Na koniec wręcz kilka osobom wodoodporne lampy naftowe.

Czy za wykonanie jego zlecenia posse otrzyma coś w zamian? Hej, przecież ten facet właśnie oddał im przysługę! No dobra, niech Ci będzie. Grimhoood przez chwilę przerzuca niedbale notatki, po czym wyciąga z ich odmetów plany platformy – możesz je dać graczom.

Kiedy *héroes* opuszczają pracownię Jamesa, będzie już na nich czekała niespodzianka. Starszy Grimhoood, kiedy tylko się dowiedział, że „goście” obgadywali coś z jego bratem, kazał ich „gorąco powitać” i obezwładnić, po czym dostarczyć przed swoje oblicze. Tam mieliby wyjaśnić, w jakim celu przybyli do Salton i o czym rozmawiali z jego bratem. Sądzę, że nie skończy się na



BUTLA Z POWIETRZEM

(Zapas powietrza na około jedną godzinę).

Ostrona o wartości: 1

Niezawodność: 19

Podczas nurkowania, raz na godzinę, należy sprawdzać sprawność kombinezonu i butli testem Niezawodności. Nieudany rzut oznacza pewne komplikacje, które pozostawiam do decyzji Szerfy.

Producent kombinezonu gwarantuje użyteczność skafandra do 250 stóp (poniżej tej granicy topik traci 1k6 punktów Tchu za każdą minutę), jakiegokolwiek skargi proszę kierować do niego, oczywiście o ile nie jest już za późno.

Nurek nie może schodzić pod wodę szybciej niż 10 jardów na rundę. Przebywanie poniżej 30 stóp dłużej niż piętnaście minut zmusza do powolnego wynurzania (nie szybciej niż 5 jardów na rundę). Jeśli z jakichś powodów *buzo* nie zastosuje się do wskazówek, musi wykonać Ciężki (9) test *Wigoru*, aby zapobiec dolegliwościom. Jeżeli gościu ma zły dzień, zalicza w czerep 3k6 obrażeń. Prawdziwy pechowiec, taki co zaliczy poważną albo gorszą ranę, doznaje uszkodzenia mózgu – *Spryt* i *Wiedza* redukowane są o jeden rodzaj kości (np. z 2k8 na 2k6).

Nieźle tarapaty powstają dopiero wtedy, kiedy gamoniowi kończy się powietrze w butli. Taki spozstrzegawczy koleś ma najwyżej dwie minuty (24 rundy) na wypłynięcie na powierzchnię. Jeśli mu się to w danym czasie nie uda, będzie musiał здаwać co rundę Ciężki (9) test *Wigoru*, albo odejmie sobie różnicę rzutu w punktach Tchu.

Nurek porusza się po dnie z połową swojej *Szybkości* i nie może biegać.

Przykładowe problemy z butlą z powietrzem

Mało poważne: Powolne uchodzenie. Zredukuj pozostałe powietrze o 50%

Poważne: Szybkie uchodzenie. Pozostałe powietrze wystarczy na 1k4 minut.

Katastrofalne: Butla eksploduje powodując 3k12 obrażeń od wybuchu.

przyjaznym spotkaniu, więc na wszelki wypadek przedstawiam plan saloonu.

SCHODY DO GŁĘBIN

Jak już mówiłem, chłopcy Jacoba nie pozwolą naszym dzielnym bohaterom dopłynąć do jego siedziby ot tak. Dotarcie do tratwy będzie więc okupione śmiercią paru osób i módlmy się, żeby trupy były tylko po stronie złych charakterów. W przeciwnym razie na cholerę byłaby reszta tego tekstu?! W każdym razie walki

HARPUN JAMESA

Większość gadżetów Jamesa Grimhoda konstruowana jest z myślą o użyciu w wodzie. Harpun o długości nieco ponad łokieć kryje pod lufą okrągły, obrotowy bęben, w którym znajduje się 8 dwudziestocentymetrowych bełtów. Mechanizm spustowy tuż po wystrzeleniu ładuje do komory nowy pocisk. Na powierzchni broń jest dość ciężka i nieporadna w użyciu (odejmij w czasie testu jeden typ kości). Przy określaniu rezultatu trafienia opieraj się na umiejętności *strzelaniu: karabiny*, ewentualnie na *strzelaniu: rewolwery*.

Strzały 8 (plus jeden gotowy do wystrzału w lufie)

SZS 1 **Obrażenia** 2k10

Zasięg 5 (na powierzchni 10)

nie powinny być zbyt trudne, bo prawdziwe zadanie jeszcze przed drużyną (wykorzystaj profil typowego bandyty ze strony 82 **Przewodnika Szerfy**).

Szkice platformy, które posse dostała od Jamesa Grimhoda, są w miarę dokładne. Jeśli Twoim twardejśm coś za łatwo idzie, możesz ich zaskoczyć, zmieniając nieco lokacje lub dodając coś od siebie na każdym poziomie. Przybycie postaci graczy na pokład budowli zostanie już wcześniej zasygnalizowane przez obserwatora. Jacob, obawiając się o swoje życie, spakuje manatki i zejdzie na najniższy pokład. Na pierwszym poziomie czekają na posse rewolwerowcy (możesz lekko zmodyfikować wcześniej wykorzystane postacie typowych bandytów). W czasie walki istnieje szansa, że któraś z kul trafi w delikatną instalację odprowadzającą wybuchowe gazy z odwiertów. Jeśli któryś z *pistolaros* nie trafił w cel, rzuć kością. Jedyńka na k20 oznacza, że pocisk utkwił w niewłaściwej rurze. Użyj zasad niekontrolowanego wybuchu ze strony 139 **Podręcznika gracza**. Przyjmijmy wartość wybuchu taką, jak od laki dynamitu.

Podczas tego całego burdelu bezbronni i tchórzliwi pracownicy platformy będą się kryli po kątach. Choć – jeśli tylko będą przekonani o szansie powodzenia – spróbują pomóc posse, obezwładniając ich przeciwnika. Zanim dojdziemy do ostatniego poziomu, jedna uwaga: pamiętaj, co te dzieciaki robią z kombinezonami, butlami i ładunkami. Jeśli przezornie założyli je przed wizytą u Grimhoda, to chodząc po korytarzach, musi im być trochę ciężko. Dodatkowy problem, o którym mogą dowiedzieć się za późno, to przedziurawienie skafandra podczas walki.

Kiedy już wystarczająco nabawiłeś się z *compañeros*, po opróżnieniu kolejnej flaszki herbaty i przewinięciu taśmy z muzyką country pozwól swoim niedobitkom dostać się na ostatni pokład platformy. To, co zobaczysz już ze schodów, może nieco przypominać scenerię z filmu „Obcy”, który objazdowy kinematograf pokazywał ostatnio w Santa Ana. Ściany pokryte lepka mazią,



w której gdzieś ugrzęzły młode kobiety – bez wątpienia porwane dziewczęta z miasteczka. Ich nadęte brzuchy nie wróżą niczego dobrego... Na środku, tuż za wyjściowym włazem (jeśli choć trochę uczyłeś się fizyki, wiesz, że po otwarciu woda nie zacznie wypełniać pomieszczenia, a posse będzie miała okazję przebrać się w specjalne ubranka), czeka na bohaterów Jacob Grimhood. Kompletnie obłąkany władca Salton ratuje się jeszcze ostatnim możliwym sposobem – ukrywa się za zakładniczką. Finał zależy już od drużyny. Finał?

Pozostaje jeszcze kwestia zniszczenia konstrukcji, o ile posse nie uczyniła tego wcześniej podczas poходу. Luk da się łatwo otworzyć. Po zanurzeniu, w świetle lamp głębinowych, zobaczą prawdziwy horror. W jednej chwili zrozumieją niezwykle wystrój ostatniego

pomieszczenia i przyczynę cięż porwanych dziewczyn. Wokół drużyny, dookoła stalowych pni, na których opiera się budowla, pływają człekokształtne, przerażające wynaturzenia. Zbyt groteskowe, aby mogły być wynikiem naturalnej ewolucji. Dopóki któryś z odważniaków nie zaczepi jednej z bestii, te będą tylko uważnie obserwowały postacie graczy. Atak przypuszczają także wtedy, gdy posse zbliży się do rusztowania.

Jacob Grimhood natknął się na potwory z głębin, kiedy rozpoczął budowę swej fortecy. Ponieważ bogacz już wtedy był pod ścisłą obserwacją Mścicieli, postanowili oni umożliwić mu nawiązanie kontaktu z mało rozumnymi wynaturzeniami. Wkrótce Grimhood wykorzystywał je do pracy i do terroryzowania poddanych. To one m.in. wynurzały się nocami, by prowadzić po szynach

wagoniki z wydobytym minerałem. Także one były wykorzystywane do planowania kolejnych odwiertów, jako że doskonale wyczuwały zgromadzone pod dnem złoża. I to prawdopodobnie posse będzie ich podwieczorkiem. Co, Ty sobie z nimi nie poradzisz?!

SUPLEMENTOS

Poniżej znajdziecie statystyki Jacoba Grimhooda, typowego mieszkańca Salton oraz charakterystykę występujących w przygodzie wynaturzeń. Skończyły się czasy, kiedy za Ciebie przyznawano Sztony Losu. Poćwicz nagradzanie i obdaruj postacie według własnego uznania. I jeszcze jedna, bardzo ważna uwaga: Zasady nurkowania oraz statystyki kombinezonu są spisane na podstawie katalogu panów Smitha i Robardsa. Nieocenioną pomoc uzyskałem także od członków amerykańskiej listy dyskusyjnej fanów DL (deadlands@gamerz.net).

JACOB GRIMHOOD

Atak:

Rewolwer 3k6/2k6

Obrona:

Walka na pięści 2

Uniki 1

Żywotność: 30

Ma przy sobie derringera oraz neseser z pieniędzmi i czymkolwiek, co wyda się słuszne Szeryfowi.

Typowy *mejicano* z Salton

Atak:

Widły (ciężki klucz) 2k6/2k6+1k4

Obrona:

Walka na pięści 1

Żywotność: 30

POTWORY Z GŁĘBIN

Potwory z głębin przypominają nieco te z opowiadań H. P. Lovecrafta. Są jednak nieco większe, tłustsze, z wielkimi paszczami i pazurami. Olbrzymie skrzela znajdują się tam, gdzie ludzie mają żebra. Są znakomitymi pływakami, jednakże poza wodą ciężko im się poruszać na płetwoidalnych kończynach. Ich ciała, podobnie jak u walen, pokrywają liczne wypustki. Jacob Grimhood w trakcie ich poznawania zrozumiał, iż są zdolne do stosunków płciowych z ludzkimi kobietami. Chciał w ten sposób stworzyć dla siebie armię hybryd.

Potwory z głębin występują jeszcze w kilku innych jeziorach na Dziwnym Zachodzie. Słyszano też pogłoski o ich pojawieniu się w Labiryncie.

Cechy fizyczne: S: 3k10, Spr: 2k8, Sz: 2k10, Wig: 2k6, Zr: 1k4

Pływanie 3k8, Uniki 2k8, Walka: wręcz 3k10

Cechy umysłowe: Cha: 1k8, D: 1k6, Spo: 2k8, Spt: 2k6, W: 1k4

Tempo: 4 (na ziemi)/10 (w wodzie)

Rozmiar: 8

Dech: 12

Terror: 7

Zdolności specjalne:

Obrażenia: Ugryzienie (1k10+2k8), pazury (1k10+2k6).

Słabości:

Środowisko wodne: Gdy potwory zostaną pozbawione dostępu do wody na dłużej niż godzinę, ich ciało zaczyna obumierać.



CENTRUM GIER
Fantasy Games and Science Fiction

FANTASTYCZNY SKLEP INTERNETOWY

www.bard.pl

Nasze sklepy:

31-135 Kraków
ul. Batorego 20
tel. (012) 632-07-35

31-060 Kraków
Pl. Wolnica 13
tel. (012) 430-57-27

40-049 Katowice
ul. Kościuszki 8
tel. (032) 257-18-17

50-079 Wrocław
ul. Rуска 46 (pasaż)
tel. (071) 341-74-72

GRY
BITEWNE

RPG

GRY
KARCJANE

WARHAMMER

WARHAMMER
12000

GAMES WORKSHOP

MAGIC
The Gathering

THE LORD OF THE RINGS
TRADING CARD GAME

nowa gra kolekcjonerska

zamówienia:

przez internet,
telefonicznie lub faxem



Tomasz „TomBlue” Stańczak

WOLNOŚĆ SPLUGAWIONA

ostatnie słowo wypowiedzianego przez ksenomantę zaklęcia odbijało się echem po okolicznych skałach i narastało z każdą chwilą, aż w końcu wyrwało płynącą w przestrzeni astralnej magię. Z otwierającego się portalu dochodziły przyprawiające o dreszcze dźwięki, a po chwili z otchłani wynurzyło się potężne, ohydne ciało Horroru. W znajdujący się w pobliżu kryształowy ołtarz uderzały z hukiem pioruny wypływane przez chmury o mrocznych barwach, a zawieszona na długiej szacie kości grały demoniczną melodię. Trzy potężne skalne iglice stały jakby na straży odbywającego się spotkania, nieporuszone muzyką gromów. Groza w materialnej postaci, Horror Iygross, wbił wzrok w stojącą przed nim postać i przemówił głosem, który swym brzmieniem rozbudzał chaos.

– Kim jesteś?...

WPROWADZENIE

Przygoda ta przeznaczona jest dla drużyny złożonej z Thera, choć po przeróbkach może być poprowadzona także dla poszukiwaczy przygód z prowincji imperium. Tereny, na których rozgrywają się przedstawione poniżej wydarzenia, opisane są dokładnie w dodatku **Powietrzna Przystań i Vivane**.

W poszukiwaniu dwójki przyjaciół, bohaterowie wyruszają w podróż po Rzece Żywego Ognia na spotkanie wroga, którego nie mają szans pokonać w otwartej walce. W tej grze stawka jest o wiele wyższa niż życie dwóch osób, a od powodzenia wyprawy uzależnione są dalsze losy Dawców Imion. Oprócz głównej osi przygody, pojawia się wiele pobocznych wątków, które z powodzeniem można wykorzystać w prowadzonych przez siebie kampaniach. Thera potrzebuje heroicznych czynów!

W WIELKIM VIVANE

Vivane, gdzie rozpoczyna się przygoda, przedstawia się jako wspaniałe, wielkie skupisko Dawców Imion, gdzie stykają się kultury Thery, Barsawii i podległej Imperium Rugarii. Na ulicach bez trudu można usłyszeć rozmowy toczące w egzotycznych językach, a kupcy na każdym kroku oferują sprowadzane z najodleglejszych zakątków znanego świata, przyciągające swą różnorodnością towary. Trudno jest poruszać się przez zatłoczone miasto, jednak w całym tym zgiełku dostrzec można nienaganny therański porządek. Pojawiające się co kilka minut miejskie patrole uspokajają obywateli, a wszelkie drobne przestępstwa, nieuniknione przy tak dużej liczbie saskiewek, spotykają się z błyskawiczną reakcją straży.

Bohaterowie przybyli do miasta w celu odnalezienia i namówienia do wspólnego poszukiwania przygód dwóch ludzkich braci, Taerosy i Cirosa Tepai, którzy są dobrymi przyjaciółmi jednego z członków drużyny. Z ostatnio otrzymanych przez niego wieści wynika, że pracują u orka Darbeleezera,

który organizuje walki gladiatorów w Dole. Choć bracia nie występują na arenie, a jedynie zajmują się pilnowaniem porządku i przyjmowaniem zakładów, nie jest to najprzyjemniejszy sposób na zarabianie pieniędzy i zapewne chętnie wyrwą się z tego miejsca. Dół znajduje się w niezbyt okazałym prezentującej się dzielnicy portowej. W tych okolicach Vivane nie robi już wrażenia najwspanialszego miasta w prowincji i jedynie widoczny w oddali pałac gubernatora przypomina mieszkańcom, że imperium troszczy się o nich. Przy samym budynku, w którym rozgrywane są walki, tłoczą się Dawcy Imion niemal wszystkich ras, stawiając pieniądze w nadziei na wygraną.

Bohaterowie, chcąc otrzymać informacje o Taerosie i Cirocie, muszą zagadać nawołujących do obstawiania walk pracowników Darbeleezera. Jeden z nich, otyły troll, który samym zapachem mógłby powalić mniej odpornych, powie im, że bracia już tu nie pracują. Adeptci dowiedzą się, że najlepiej zrobią, jeśli porozmawiają z właścicielem Dołu, który z pewnością wie, gdzie ich szukać. Podobno jedyną możliwością na spotkanie się z nim jest wygranie walki, gdyż ork osobiście wręcza nagrody zwycięzcom, a z nieznanymi nigdy się nie kontaktuje. Chociaż Darbeleezer faktycznie się boi, że kiedyś, szukając zemsty, przybędą do niego przyjaciele zamordowanych przed laty towarzyszy, to zapewne zgodziłby się na rozmowę; jednak w interesie jego pracownika leży nakłanianie poszukiwaczy przygód do walki na arenie. Troll spróbuje więc wykorzystać sytuację, aby namówić bohaterów na próbę pozyskania nagrody wyznaczonej za niedawno ściągniętego do Dołu ogrowego bliźniaka. Być może bohaterów Twoich graczy przekona pięćdziesiąt imperialnych florenów i spróbują swoich sił? Jeśli śmiałkowicie stwierdzą, że ten przeciwnik jest zbyt niebezpieczny, otrzymają inne propozycje. W Dole znajduje się kilka rodzajów dzikich zwierząt żyjących w vivaniskich lasach, więc być może z nimi zechcą się zmierzyć. Walka z ogrowym bliźniakiem będzie jednak bardziej heroiczna, a zwycięstwo przyniesie bohaterom sławę wśród biedniejszych mieszkańców miasta. Troll chce, aby drużyna stanęła na arenie za niecałe dwie godziny, ale jeśli będą nalegać, zgodzi się na inny termin. Zwycięstwo wiąże się z nagrodą w postaci złotych monet i możliwością rozmowy z orkiem. W razie przegranej lub odmowy przyjęcia propozycji, drużyna będzie zmuszona dowiedzieć się czegoś o braciach na własną rękę.

Wejście na arenę to długi, ciemny tunel kończący się krętą, za którą bohaterowie oczekiwać będą na walkę. Z zewnątrz da się słyszeć słowa zapowiadającego potyczkę orka oraz publiczność wywołującą gladiatorów. Kraty otworzą się i zarówno bohaterowie, jak i wielki ogrowy bliźniak, z którym przyjdzie im się zmierzyć, będą mogli wyjść na arenę. Walka toczyć się będzie przy akompaniamencie dzikich krzyków widowni, a każda kropla krwi podgrzewać będzie panującą tu atmosferę. Niezwykłe stworzenie przyciągnęło więcej niż zwykle therańskiej szlachty, co bardzo cieszy właściciela Dołu. Jeśli



adepti zabijają przeciwnika, trudno im będzie dowiedzieć się czegokolwiek od orka, rozwścieczonego utratą ogra. W końcu padnie cios, który poważnie zrani jednego z walczących i zakończy starcie. Zwycięzca będzie mógł ruszyć w kierunku śmiejącego się Darbeleezera, a przegranego ściągną z areny pracujący w Dole niewolnicy. Jeżeli bohaterom uda się pokonać przeciwnika, czeka na nich zapłata i krótka chwila, podczas której mogą porozmawiać z orkiem. Wszystkie pytania muszą zadać właśnie teraz, ponieważ później nie będzie już ku temu sposobności. Słyszając, że drużyna potrzebuje informacji, Darbeleezer drżącymi dłońmi schowa do kieszeni sporą część monet przeznaczonych na nagrodę (jako zapłatę za pomoc w odnalezieniu braci), po czym powie, że Tareos i Ciros Tepai nie pracują u niego od kilku miesięcy, i z tego, co wie, zarabiają jako łowcy niewolników. Ork krzyknie do poznanego już przez drużynę pracownika, by ten zaprowadził ją do Teuunisa, zajmującego się interesami Viyiniusa Carinci, u którego najęli się bracia.

Troll, po wyjściu z Dołu, skieruje się na Wielką Aleję i ruszy w kierunku północnej części Starego Miasta, gdzie w dużym kompleksie budynków (należącym do Domu Carinci, a położonym na rogu Wielkiej i Zachodniej Alei) pracuje Teuunis. Po dotarciu na miejsce, pracownik Darbeleezera podejdzie do strażników pilnujących wejścia i porozmawia z nimi chwilę, wskazując na bohaterów. Jeden z żołnierzy wejdzie do budynku, a troll ruszy z powrotem do dzielnicy portowej, przedtem informując adeptów, że Teuunis powinien wyjść do nich za kilkanaście minut. Pół godziny później na spotkanie drużynie wyjdzie elegancko ubrany t'skrang z krótkim, ostro zakończonym, bordowym grzebieniem zdobiącym głowę, i ogonem tej samej barwy.

Teuunis przedstawi się i zapyta, w jakim celu przybyli. Gdy dowie się, że poszukują Taerosa i Ciroso, przez chwilę będzie stał w milczeniu, aż w końcu zaproponuje rozmowę w zajeździe „U Gubernatora”. Nie odezwie się ani słowem, zanim wszyscy nie znajdą się w gospodzie, nie chcąc, aby niepożądane osoby cokolwiek usłyszały. Po zachowaniu t'skranga i gospodarzy widać, że znają się dobrze i nie będzie żadnego kłopotu z wejściem drużyny do środka. Mężczyzna od razu poprowadzi bohaterów do osobnej sali, a chwilę później młody elf przyniesie dzban wspaniałego wina. W gospodzie panuje przytłaczający przepych. Misternie rzeźbione meble, wspaniałe dywany, cudowne gobeliny wiszące na ścianach oraz zadziwiające, rzadko spotykane rośliny pozwalają przebywającym tu osobom czuć się jak w pałacu. Serwowane „U Gubernatora” jadło to uczta dla podniebienia, a klientelę stanowią najbogatsze osobistości Vivane.

Gdy elf opuści salę, t'skrang powie bohaterom, że potrzebują ich pomocy, gdyż Taeros i Ciros oraz kilku innych łowców niewolników znajduje się w niebezpieczeństwie, jednak nie będzie chciał przekazać im żadnych innych informacji, jeśli nie zdecydują się na złożenie przysięgi milczenia. Jeżeli zgodzą się na ten warunek, Teuunis wyciągnie z kieszeni bogato zdobioną, małą sakiewkę, a z niej wspaniałą, mieniącą się wieloma kolorami orichalkową monetę, której materialną wartość przewyższa tylko siła zawartej w niej magii. Następnie poda bohaterom sztylet, którym będą mogli naciąć skórę na wewnętrznej stronie dłoni. Krople krwi mają spaść na monetę, a bohaterowie powinni

wypowiedzieć słowa, które podpowie im magia (więcej informacji o magii krwi znajdziesz w książce **Magia: Księga wiedzy tajemnej**).

Ja, imię bohatera, przysięgam, że tak, jak milczy noc, tak ja milczeć będę i nie zdradzę nigdy sekretów rozmowy, jaką przeprowadzę z Teuunisem. Tak, jak nie można słyszeć głosu ci-szy, tak nikt nie usłyszy, jak ja łamię przysiężenie.

Po złożeniu przysięgi, moneta wchłonie krew bohaterów, a t'skrang schowa ją z powrotem do sakiewki, po czym opowie bohaterom o ostatnich wydarzeniach. Taeros i Ciros dołączyli w skład grupy łowców niewolników, która została wysłana aż na północne skraje prowincji, do Jaroslavl. Człowiek o imieniu Andriej, zajmujący się interesami domu na tamtych terenach, wysłał niedawno list, w którym pisał, że łowcy zniknęli bez śladu, tak jak i osoby poszukujące zaginionych. W związku z tym zdarzeniem oczekuje on na decyzję przełożonych z Domu Carinci.

Teuunis postanowił zatrudnić poszukiwaczy przygód, gdyż uważa, że lepiej niż ktokolwiek inny poradzą sobie z tym zadaniem, gdyż działać będą bez ograniczeń, jakie obowiązują wojsko. Twoja drużyna ma na dodatek prywatny interes w rozwiązaniu problemu, nie posiada również powiązań z żadnym z domów szlacheckich Vivane.

Bohaterowie muszą dotrzeć do Jaroslavl i skontaktować się z Andriejem, który posiada mapy okolicznych lasów, oraz będzie mógł przedstawić wszystkie dokładne informacje pomocne w poszukiwaniach. Ważne jest, aby drużyna zbadała sprawę bez zwłoki, aby jak najszybciej odnaleźć grupę łowców niewolników. Przekazawszy te informacje, Teuunis powie adeptom, że podczas całej podróży nie powinni zdradzić celów swojej misji i że będą mogli, a nawet powinni, wyruszyć nazajutrz na pokładzie statku *Wodny Szybowiec*, którym dostaną się w górę Rzeki Żywego Ognia, do miasta Ballaize. Dalszą część wyprawy bohaterowie muszą zorganizować na własną rękę, ale oczywiście mogą liczyć na pomoc przedstawicieli Domu Carinci. Dzisiejszą noc drużyna będzie mogła spędzić w gospodzie „U Gubernatora” na koszt Viyiniusa, jednak jeśli jej członkowie będą sprawiać najmniejsze kłopoty, wszyscy znajdą się na zewnątrz.

Po przedstawieniu, jak się sprawy mają, t'skrang przypomni jeszcze, że *Wodny Szybowiec* wyrusza równo o wschodzie słońca następnego dnia, po czym pożegna się z bohaterami, mówiąc, że spotkają się jeszcze w przystani, przed wejściem na statek.

Oczywiście, cele Teuunisa nie są tak szlachetne. T'skrang szczerze wątpi, aby którykolwiek z łowców jeszcze żył i na pośpiechu zależy mu tylko dlatego, że dostawy niewolników z tamtych terenów powinny zostać wznowione jak najszybciej, w innym wypadku ucierpią interesy domu. Dyskrecja podczas całej wyprawy musi być zachowana, ponieważ Viyinius ma wrogów, którzy zapewne wykorzystaliby zaistniałą sytuację, by osłabić jego pozycję w Domu Carinci.

Gdyby drużynie nie udało się z jakiegoś powodu porozmawiać z właścicielem Dołu, jej członkowie będą musieli przemierzyć najpodlejsze dzielnice Starego Miasta i wybyć się wielku brzęczących monet. W wielkim Vivane trudno jest odnaleźć dwie osoby, ale być może bohaterom uda się skontaktować z jedną z wiedzących wszystko osób zajmujących się handlem



informacjami, oczywiście przez pośrednika. Zapewne znajdzie się wielu Dawców Imion, podających fałszywe wiadomości i ułatwiających się z zapłatą.

Jeśli w Twojej drużynie znajdują się osoby znające reguły rządzące ulicą lub mające charyzmatyczną naturę, najprawdopodobniej pozyskają prawdziwe i konkretne informacje, które doprowadzą ich w końcu do Teunisa. W innym wypadku bohaterów Twoich graczy może ominąć wielka przygoda, ale na to chyba nie pozwolisz?

WODNY SZYBOWIEC

Na półtorej godziny przed wschodem słońca bohaterów obudzi młody elf pracujący „U Gubernatora”. W głównej sali czeka na nich obfite śniadanie. Po opuszczeniu gospody adeptci zapewne skierują się ku przystani.

Rankiem, gdy ulice Vivane są niemal puste, miasto wygląda zupełnie inaczej. Czasem idących ulicą bohaterów mijają kilkuosobowe patrole, a śpiące miasto, choć tak odmienne, wydaje się nie mniej wspaniałe niż za dnia. W miarę, jak drużyna zbliża się do dzielnicy południowej, robi się coraz jaśniej, a przy samej bramie rzecznej, prowadzącej do przystani, słychać już liczne głosy Dawców Imion. Bohaterowie nie powinni mieć problemów, jeśli tylko uiszczą opłatę za opuszczenie miasta, wynoszącą miedziaka od osoby (oczywiście, żaden szanujący się Theranin nie posługuje się „pieniędzmi biedoty” i zapłaci całego srebrnika).

Po drugiej stronie murów widać liczne pomosty i zacumowane przy nich statki, a na lądzie duże budynki, stanowiące magazyny towarów czekających na przewiezienie w inne rejony prowincji. Nad samą rzeką słychać donośne, krzykliwe głosy t'skrangijskich marynarzy, poruszających się na linach i pracujących przy załadunku. Bohaterowie nie mogliby prze-gapić *Wodnego Szybowca*. Wspaniała karawela, przyćmiewająca swym pięknem wszystkie inne jednostki, naprawdę warta jest ponad stu tysięcy imperialnych florenów wydanych na jej budowę, a pływając między rzeczными portami prowincji rozstawia imię swego budowniczego, T'ssiskara.

Gdy tylko bohaterowie zbliżą się do statku, zobaczą Teunisa rozmawiającego z bogato ubranym, dostojnym, błękitnoskórym t'skrangiem. Mężczyzna natychmiast zareaguje na ich przybycie i przedstawi ich swojemu rozmówcy, Rass'kalitowi, właścicielowi *Wodnego Szybowca*. Kapitan jednak szybko przeprosi wszystkich i skieruje się na statek, a Teunis wręczy adeptom podpisany przez Viyiniusa listy. Jeden zapewni Andrieja, że ma do czynienia z właściwymi osobami, a drugi pozwoli śmiało korzystać z pomocy wszelkich przedstawicieli Domu Carinci na szlaku podróży.

Jeśli bohaterowie będą mieli jakieś nowe pytania, t'skrang postara się wszystko wyjaśnić, po czym pożegna się z nimi i ruszy w kierunku miasta. Nasi dzielni poszukiwacze przygód mogą teraz wejść na statek i podziwiać jego kunsztowne wykonanie. Jeden z członków załogi zaprowadzi ich do zachwycającej swym luksusowym wyposażeniem kabiny, w której będą zakwaterowani podczas podróży, oraz wręczy amulety pływania (patrz *Wężowa Rzeka*, strona 125), tłumacząc, jak ich używać. Kilka chwil po wschodzie słońca statek odbije od brzegu i wyruszy w górę rzeki, w kierunku

Ballaize. Bohaterowie będą mogli jeszcze spojrzeć za siebie i ujrzeć znikające w oddali mury wielkiego miasta.

ŻYWE OGNI PODRÓŻY

Rozpoczyna się podróż na pokładzie *Wodnego Szybowca*, która obfitować powinna w różne drobne wydarzenia, by gracze nie mogli później powiedzieć, że nic się podczas niej nie działo. Oczywiście, powinienes, Mistrzu Gry, wprowadzić kilku nietuzinkowych członków załogi o odmiennych przekonaniach politycznych, z którymi można by porozmawiać w czasie tej ponad dwudniowej drogi. Szczególnie ważne jest, byś już na początku podróży ukazywał graczom, jak wariacko podchodzą do życia t'skrangi. Możesz opowiadać, jak marynarze w wolnych chwilach huśtają się na linach, pływają w rzece czy też pojedynkują się na kije, stojąc na cienkiej desce wysuniętej za burtę. Choć bohaterowie są dość szczególnymi osobami na statku, kapitan nie będzie ich oszczędzał, a wręcz przeciwnie, wykorzysta ich umiejętności do pomocy. Rzeka płynie u podnóża rozciągających się na północnym-wschodzie pasm górskich, a niebo usiane jest drobnymi chmurami, pod którymi szybują rozmaite ptaki, ale drużyna ma na tyle zajęty dzień, że brak jej czasu na podziwianie krajobrazów.

Najciekawsze wydarzenie wiąże się z nocnym przybyciem do Żelaznego Kija, kiedy to Rass'kalist ogłasza, że jego syn przejmie dowodzenie statkiem i doprowadzi go bezpiecznie do wioski, aby potwierdzić, że jest godzien awansu na wyższy krąg w dyscyplinie Marynarza. Od tej pory aż do czasu przy-bicia do brzegu rozkazy członkom załogi wydawał będzie Irr'kalist, on też będzie prowadził *Wodnego Szybowca* przez wody Rzeki Żywego Ognia. Chłopak pomyślnie przejdzie rytuał awansu i wejdzie na kolejny krąg swojej dyscypliny, a bohaterowie bezpiecznie dopłyną do wioski, gdzie zostaną poproszeni o pomoc przy rozładunku i załadunku statku. Po harówce, adeptci będą mieli niewiele czasu na odpoczynek i ewentualne zejście na ląd, zanim *Wodny Szybowiec* wyruszy w dalszą drogę.

Bohaterowie oraz inni podróżujący statkiem będą spożywać wszystkie posiłki razem z załogą, więc warto, abyś przygotował kilka ciekawych dyskusji, jakie mogą się zawiązać podczas śniadania czy kolacji. Należy podkreślić tu odmienną kuchnię t'skrangów, opierającą się na rybnych potrawach i bardzo silnych, aromatycznych przyprawach.

Drugiego dnia podróży, gdy statek pokonywał będzie odcinek między Żelaznym Kijem a Ballaize, jeden z t'skrangów, imieniem Parasyen, zaoferuje adeptom wróżenie z użyciem kości. Jeśli przystaną na propozycję, marynarz poprosi o uwagę, a następnie wyciągnie zza pasa małą, wyszywaną sakiewkę i wysypie z niej na znajdującą się w pobliżu duar pięć kości z dziwnymi symbolami na ścianach. Przez pewien czas będzie w skupieniu spoglądał na nie i bohaterów, po czym zacznie opowiadać, co udało mu się z nich wyczytać.

„Rzeka... trudna podróż i... podróż na rzece... kryje wielką tajemnicę... odnalezienie przyjaciół... niewolnicy... walka z przeciwnościami losu... iiii...”

W tym miejscu możesz, Mistrzu Gry, dodać wszystko, czego, według Ciebie, może się spodziewać drużyna. Kości mają dość specyficzne właściwości, ale nie wie o nich nawet sam



Parasyen, więc gdy bohaterowie postanowią wypytać o ich sekret, odpowie, że dostał je od ojca, który zdradził mu też, jak rozumieć ich symbole. T'skrang cały czas podchodził będzie do wróżenia z dystansem, gdyż sam nie wierzy w jego działanie, ale lubi przepowiadać przyszłość dla zabawy, dlatego jeśli adepci zbyt przegłupiają się przepowiednią, sprowadzi ich na ziemię, mówiąc, że to tylko zwykłe kości. Kilku t'skrangów, którzy przyglądali się i żywiłowo komentowali wróżenie (z ich słów wywnioskować można, że już wiele razy widzieli rzucającego kośćmi kolegę), odejdzie, by zająć się własnymi sprawami, a Parasyen z okrzykiem radości złapie linę i wyskoczy za burtę.

Bohaterów może z początku zdziwić takie zachowanie, ale gdy po chwili zobaczą, jak marynarz wspaniale się bawi, płynąc za statkiem – zapewne się uspokoją. Jeśli jednak zostaną jeszcze przez chwilę, przekonają się, że t'skrang wcale nie jest tak bezpieczny, jakby się zdawało. Bohaterowie zobaczą błysk w wodzie tuż obok Parasyena, a po chwili usłyszą krzyk marynarza. T'skrang puści linę i zacznie szamotać się w wodzie. Statek dość szybko się oddala, więc bohaterowie muszą błyskawicznie zareagować. Niech wszystko dzieje się błyskawicznie, a gracze nie mają czasu do namysłu. Reszta załogi statku zorientuje się w sytuacji dopiero za kilka chwil, gdy jeden z żeglarzy zacznie krzyczeć, że ktoś jest za burtą, dlatego jeżeli bohaterowie zdecydują się skoczyć na pomoc marynarzowi, ten będzie miał większe szanse na przeżycie.

Teraz musisz przedstawić dynamiczną i trudną walkę z przeciwnikiem, którym jest bardzo rzadko występujący na tych wodach shilagru (patrz **Wężowa Rzeka**, strona 123). Po kilku dziesięciu sekundach na pomoc przyplyną inne t'skrangi. Gdy uda się już uwolnić Parasyana z objęć rzeczniczego potwora, ze statku zostanie spuszczone łódź wiosłowa, na której marynarze umieszczą swojego ledwo żywego kompana i wszystkich, którzy ucierpieli na tyle, by nie móc samemu wrócić na pokład. Rannym t'skrangiem zaopiekuje się medyk, a reszta załogi, przekrzykując się nawzajem, wróci do swoich zajęć. O zmierzchu statek wpłynie na tereny zalesione, a nad ranem zbliży się do wielkich wrót Ballaize, uchylonych zaledwie na tyle, by przepłynąć przez nie mogły jedynie mniejsze łodzie.

MIASTO WŚRÓD GĘSTWIN

Statek zakotwiczy przed wejściem do miasta, a po kilku chwilach na pokład przylecą dwa wietrzniki, które od razu rozpoczną rozmowę z kapitanem. *Wodny Szybowiec* bez problemu uzyska pozwolenie na wpłynięcie do Ballaize. Jeden

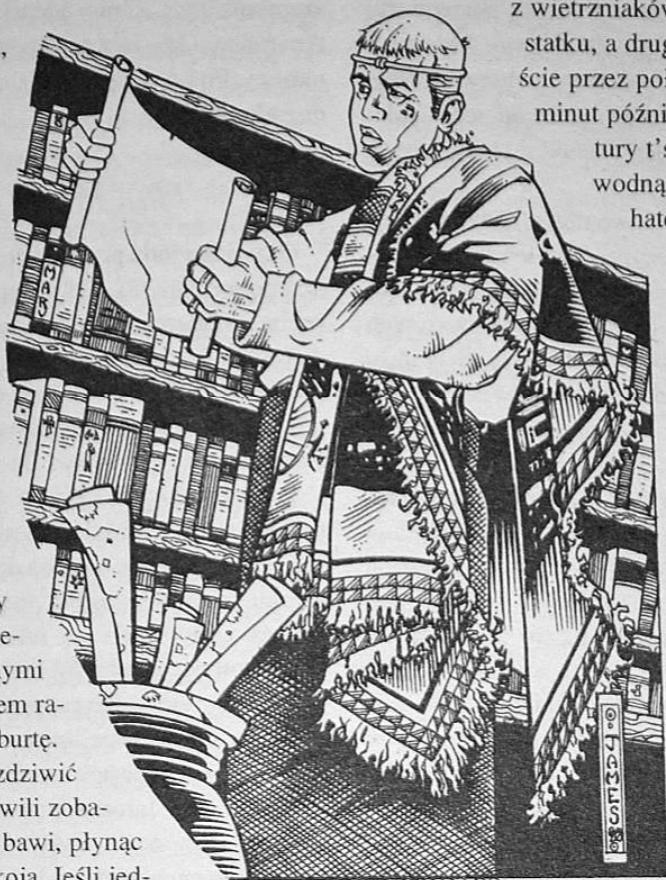
z wietrzników poleci zawiadomić o przybyciu statku, a drugi zostanie, by nadzorować przejście przez południowo-wschodnią bramę. Parę minut później wrota, będące cudem architektury t'skrangów, rozsuna się, otwierając wodną drogę. Blisko dziesięć minut bohaterowie będą mogli podziwiać po-

krywające wrota wspaniałe płaskorzeźby, przedstawiające legendę o niekończącej się rzece, a gdy przejście do Ballaize będzie już otwarte, ujrzą niezwykłość tego gwałtownego t'skrangijskiego miasta. Wewnętrzna część, otoczona murami, zbudowana jest na wodzie lub zawieszona kilkadziesiąt metrów nad nią. Z głębin Rzeki Żywego Ognia wyrastają wieże pokryte błyszczącymi w słońcu skorupami guarendal. Na rozmieszczonych między kanałami wysepkach rosną olbrzymie drzewa, których korony mieszczą wietrznickie „miasto w mieście” – misternie wykonane przez tutejszych

rzemieślników chaty, połączone ze sobą gęstą siecią mostów linowych i kamiennych platform, utrzymywanych w powietrzu za pomocą magii. Na porozwieszanych wszędzie linach bez przerwy huśtają się t'skrangi, poruszając się w ten sposób po Ballaize, a między nimi pracują wietrzniki, opiekując się roślinnością i tworząc nowe budowle. Z daleka ujrzyć można broniące miasta baty, przycumowane przy wielkiej platformie zbudowanej z esencji drewna, ziemi i powietrza, rozciągniętej między trzema wielkimi drzewami na zachodzie. Chwilę po otwarciu wrót *Wodny Szybowiec* podniesie kotwicę i powoli wtopi się w ten wspaniały krajobraz, zbliżając się do portu. Gdy statek zakończy swą wędrówkę, rozpocznie się drugi etap podróży drużyny do Jaroslavl.

Zaraz po przybyciu do Ballaize, Rass'kalist pożegna się z bohaterami, życząc powodzenia w dalszej podróży. Powie im, że aby zorganizować transport do Jaroslavl, muszą zgłosić się do Cairyena, silnie powiązanego z Domem Carinci. W momencie, gdy adepci schodzą już będą ze statku, podejdzie do nich Parasyen (stanie się tak, tylko jeśli to jej członkom t'skrang zawdzięcza życie) i powie, że co prawda w żaden sposób nie można w pełni odwdziżyć się za uratowanie życia, ale chciałby wręczyć im swoje kości. Do tej pory przechodziły one z pokolenia na pokolenie w jego rodzinie, a teraz powinny znaleźć się w rękach tych, którzy, posługując się magią, pomagają innym.

Bohaterowie będą musieli już tylko oddać amulety pływania, po czym mogą zająć się organizacją podróży do Jaroslavl i zwiedzaniem Ballaize. W mieście zakupić można wyroby charakterystyczne dla t'skrangów i wietrzników, a także towary oferowane przez kupców, którzy się tutaj zatrzymali. Wiele osób przyjeżdża do Ballaize dla wspaniałej atmosfery





tego miejsca, gdzie piękno łączy się z gorącym nocnym życiem. Raz do roku organizuje się tu kilkudniowy karnawał, podczas którego na ulice wylegają przebrani w barwne stroje Dawcy Imion, tańcząc w rytm żywiołowej muzyki, a całe miasto wydaje się płonąć w ogniu tysięcy pochodni i magicznych fajerwerków.

Ballaize oferuje niesamowitą zabawę niemal każdej nocy. Znajduje się tu mnóstwo tawern oferujących wietrzniackie wino, a tutejsze nocne kluby słyną ze wspaniałych, różnorodnych napojów i pięknych kobiet tańczących przy rozmaitych melodiach. Przebywający w mieście bohaterowie mają duże szanse na nieprzespanie nocy. Wiele osób w mieście dorabia, używając podróży na nocleg, po niewygodnych cenach.

Budynki są tu stawiane niemal jeden na drugim, dlatego trudno jest cokolwiek znaleźć. Przedstawicielstwo Domu Carinci znajduje się w pobliżu koszar, a urzędujący tam Cairyen, choć wspomagany armią pracowników, jest wiecznie zajęty. Rzadko ruszający się z miejsca t'skrang wyraźnie wyróżnia się wśród swoich pobratymców nie tylko dużą wagą, ale i flegmatycznym charakterem. Gdy bohaterom uda się już do niego dotrzeć i wręczyć mu list, nie będą mieli problemów z organizacją dalszej podróży. T'skrang, nie chcąc narażać się na wywołanie wojny, nie chce narażać się na wywołanie wojny. T'skrang, nie chcąc narażać się na wywołanie wojny, nie chce narażać się na wywołanie wojny. T'skrang, nie chcąc narażać się na wywołanie wojny, nie chce narażać się na wywołanie wojny.

W GŁĘB ARKHAZID

Shebayen to t'skrangijski Mistrz Żywiołów i Marynarz w średnim wieku, o potężnej budowie ciała. Jego skóra ma żółto-zielonkawe zabarwienie, a wyrastający z głowy grzebień lekko odchyła się ku dołowi, co jest rzadko spotykane.

Gdy bohaterowie przybędą o umówionej godzinie, czekać na nich będzie mała łódź żaglowa, napędzana nie tylko siłą wiatru, ale i magią. T'skrang zaprosi śmiarków na pokład. Przez kilka minut zajmować się będzie ostatecznymi przygotowaniami, po czym rozwinie żagle i uplecie zaklęcie, dzięki czemu łódź powoli ruszy w kierunku północno-zachodniej bramy i bez przeszkód przeplynie między skrzydłami wrót.

Podczas podróży Shebayen, przeżuwając tytoń i co chwila częstując nim bohaterów, opowiadać będzie o swoich licznych przygodach i o legendzie o niekończącej się rzece. Łódź szybko mknąć będzie przez spokojne wody, oddalając się od tętniącego życiem Ballaize. Brzegi odcinka Rzeki Żywego Ognia tuż za miastem zajmuje wiele budynków mieszkalnych oraz uprawy tytoniu, kończące się dopiero kilka kilometrów za murami, gdzie wody wpływają między ciche lasy Arkhazid. Choć odległość między Ballaize a Jaroslavl jest dość duża, to pokonanie jej na magicznej łodzi zajmie bohaterom zaledwie dobę. Mogą czuć się zupełnie bezpiecznie do miejsca rozwidlenia, kiedy to t'skrang skieruje swoją łódź na wody Rzeki Zielonej – nazwanej tak, ponieważ jej dno i brzegi porośnięte są rzadko spotykaną w innych rejonach prowincji

szerokolistnicą. Zanim adepci dopłyną do Jaroslavl, mogą natknąć się na któreś z groźnych zwierząt, występujących w tej okolicy. Po kilkunastu godzinach bohaterowie wreszcie dotrą do celu podróży.

TAJEMNICE JAROSLAVLA

Gdy tylko łódź przybije do pomostu, podejdzie do niej średniego wzrostu elf o ciemnej karnacji i przywita się Shebayenem, po czym zaprosi bohaterów do wioski, wskazując na oddaloną o kilkadziesiąt metrów bramę, a sam rozpocznie rozmowę z t'skrangiem. Przy wejściu do miasta siedzą dwa potężne trolle, które chwilę przyglądać się będą przechodzącej drużynie, po czym wrócą do smętnej rozmowy.

Po przejściu przez bramę, bohaterowie mogą rozejrzeć się po wiosce. Stoi tu kilkadziesiąt drewnianych chat, z których jedna jest gospodą, a reszta domami mieszkalnymi. W dużym baraku postawionym tuż przy bramie pracuje Andriej, który oprócz zajmowania się interesami Domu Carinci, piastuje urząd sołtysa wioski. W budynku znajdują się także pomieszczenia, w których trzyma się niewolników oczekujących na transport do Ballaize, oraz pokoje łowców, zajmujących się w razie niebezpieczeństwa obroną miasta.

Mieszkańcy Jaroslavl pracują przeważnie jako drwale lub zajmują się hodowlą świń, rybołówstwem oraz zbieractwem. Spotkać tu można orków, ludzi, krasnoludy i kilka elfów. Trolle przebywające w wiosce pracują dla Andrieja i nie mieszkają tu na stałe. Wszyscy mają robotę, ale nie ma z tego dużych pieniędzy. Mimo to wielu posiada własnego niewolnika, ponieważ ich ceny są tu o wiele niższe. Tutejsza gospoda oferuje dziczyznę w sosie z leśnych owoców oraz faszerowane grzybami ryby po dość niskich cenach oraz kilka izb, w których można przenocować.

Bohaterowie zapewne od razu skierują się do Andrieja, który niemal cały dzień pracuje w terenie i rzadko bywa w biurze. Adepci będą mieli szczęście i zastaną go u siebie. Szczupły, rudowłosy mężczyzna o ogorzałej twarzy zapyta śmiarków, o co chodzi, nie podnosząc się z miejsca, a gdy pokażą list od Viyiniusa, szybko wstanie i przywita ich, a zaraz potem poprosi, by usiedli, i poczęstuje alkoholem. Andriej zamknie drzwi i zajmie się czytaniem, po czym opowie o ostatnich wydarzeniach. Podczas rozmowy okaże się, że jest człowiekiem bardzo serdecznym, łatwo nawiązującym kontakty. Gdy tylko któremuś z bohaterów skończy się alkohol, Andriej ponownie napelni kielich.

Gracze dowiedzą się, że grupa, która zaginęła, wyruszyła cztery tygodnie temu i miała wrócić po czterech dniach. Gdy przez tydzień nie pojawiały się żadne wieści, wysłano kilka osób, by sprawdziły, co stało się z zaginionymi. Do Jaroslavl nie wrócił nikt, w związku z czym wysłano do Vivane wiadomość o całej tej sytuacji. Viyinius miał zdecydować, jakie działania należy podjąć w celu rozwiązania problemu. Człowiek przerwie na chwilę rozmowę i przebiegnie jeszcze wzrokiem po liście, po czym poprosi bohaterów, by zatrzymali się na noc w gospodzie na koszt Domu Carinci i przyszli do niego następnego dnia, do którego to czasu przygotowuje potrzebny do wyprawy sprzęt i mapy, oraz będzie mógł przekazać więcej dokładnych informacji.



Tak więc adepci mają czas do następnego ranka i jest całkiem możliwe, że zechcą zacząć śledztwo już w Jaroslawlu. Tajemnicze wydarzenia nekają okoliczne lasy dłużej niż cztery tygodnie. Na kilka dni przed wyruszeniem zaginionej grupy łowców do Jaroslawla wbiegł jeden z jego mieszkańców, krzyżując coś o czarnych postaciach. Po chwili złapał się za pierś i zmarł w konwulsjach. Przeszukiwano później okoliczne tereny, ale niczego nie znaleziono.

Dwa tygodnie temu łowcy natknęli się na uciekiniera z jednej z wiosek położonych w okolicy miejsca zniknięcia szukanej grupy. Prosił ich o przebaczenie i powtarzał, że Lochost jest wielki. Ponieważ w wiosce pojawiły się głosy, że był on splugawiony przez Horra, ukamienowano go po drugiej stronie rzeki.

Wiele osób będzie opowiadać także o tajemniczym czarodzieju, który przybył kilka miesięcy temu i rzadko kiedy wychodzi z domu położonego tuż za murami, na wschód od wioski. Nikt nie wie o nim nic więcej, ponieważ mag nigdy nie wpuszcza nikogo do domu.

To wszystkie informacje, jakie bohaterowie mogą uzyskać od mieszkańców. Jeżeli postanowią rozejrzeć się po okolicznych lasach, nie odnajdą nic, co mogłoby naprowadzić ich na właściwe rozwiązanie. Pozostaje im wynająć izbę w gospodzie i czekać, co przyniesie spotkanie z Andriejem.

Bohaterów obudzi rano pianie koguta. Prowadząca gospodę krasnoludka poda im na śniadanie chleb i bryndzę oraz zasugeruje, aby wykupali się w rzece. Ranek na wsi wygląda zupełnie inaczej niż w mieście. Większość osób już wstała i zajmuje się pracą, a przy pomocy bawią się dzieci. Dobrze zbudowany ork wychodzi z baraku i idzie w kierunku bramy.

Bohaterowie zapewne skierują się do Andrieja, który jest w biurze, ponieważ zasnął tam, pracując do późna. Gdy adepci przyjdą do niego, od razu przejdzie do rzeczy i przekaże im mapy, na których zaznaczona jest droga, jaką miała podążać grupa łowców i miejsce docelowe, znajdujące się niecałe dwa dni drogi marszu na północny-zachód od Jaroslawla. Oprócz tego Andriej wręczy bohaterom spis zaginionych, na którym wypisał Imię, rasę i płeć członków grupy, a także ich standardowy ekwipunek. Na pergaminie wyraźnie widać między innymi:

Taeros Tepai	człowiek	mężczyzna
Ciros Tepai	człowiek	mężczyzna

Po przekazaniu wszystkich istotnych informacji, mężczyzna odpowie na ewentualne pytania i zaprowadzi śmiatki do magazynu, gdzie rozda potrzebne wyposażenie, kilka eliksirów uzdrawiających oraz żywność na drogę. Andriej poprosi adeptów o jak najszybsze wyruszenie w drogę, ponieważ póki sprawa jest niewyjaśniona, nie może wysyłać w tamte okolice nowych grup. W razie jakichkolwiek pytań o braci, nie będzie potrafił powiedzieć niemal nic, ponieważ byli to nowi łowcy i nie znał ich dobrze. Może jednak zapewnić, że byli w pechowej grupie.

NIESPOKOJNE LASY

Bohaterowie mogą wyruszyć praktycznie o każdej porze, a przez najbliższy czas wszystko zależeć będzie tylko od nich.

Podsycaj atmosferę tajemniczości lasów Arkhazid, by gracze mogli lepiej odczuć podniecenie wiążące się ze zbliżającym rozwiązaniem. Teraz poprzez ciekawy opis bagnistych terenów i niebezpiecznych zwierząt, możesz uczynić ten fragment silnie pobudzającym wyobraźnię elementem opowieści. Wspañiale pasuje tutaj padający przez kilka dni deszcz, który bardzo przeszkadza w wędrówce.

Bohaterowie będą w lesie także w nocy, a wtedy budzi się wiele stworzeń i cisza staje się bardziej złowieszcza. Nie powinni czuć się bezpiecznie, bo wcale nie są bezpieczni. Aby im to udowodnić, zaskocz ich nocną walką ze stworzeniem spotykanym tylko w tej okolicy. Czasem możesz mówić im, że ktoś ich obserwuje, choć wcale tak nie jest. Mają mapy, ale mogą się zgubić i dopiero po trzech lub czterech dniach odnaleźć to, czego szukają. Przed tym jeszcze raz zmusz ich do walki, by później brnęli przez Arkhazid skrajnie wyczerpani. Gdy jeden z nich będzie tracił przytomność z powodu odniesionych ran, trafią w miejsce, w którym dużo się wyjaśni.

Przed nimi, wśród drzew, znajduje się zaginiona grupa. Leśne stworzenia tak dokładnie oczyściły miejsce rzezi, że po łowcach zostały niemal same kości. Szkieletów jest jednak dokładnie tyle, ile osób widnieje na liście, więc Taeros i Ciros Tepai najprawdopodobniej polegli tutaj, w walce ze strasznym przeciwnikiem. Gdy gracze zdadzą sobie z tego sprawę, zapewne pojawi się w nich żądza zemsty, popychająca do dalszego działania. Choć nie ma nigdzie szczątków niewolników, bohaterowie mogą wywnioskować ze śladów, że Theranie wrócili już do Jaroslawla po udanej wyprawie.

Przeszukiwanie terenu pozwoli odkryć wśród kości i porzucanej broni najbardziej przerażający swą tajemnicą widok. Ciało ubranego w czern napastnika, którego twarz nie posiada ani ust, ani nosa, a jedynie gładką, bladą skórę i czarne, bezduszne oczy. Postać trzyma w zaciśniętej dłoni czarny sztylet, a na szyi ma wisior o nieokreślonym kształcie. Dziwny, ciemny kryształ nie wydaje się być ozdobą, a po dokładniejszym badaniu zauważyć można, że wrasta on w skórę postaci. Zglądając w przestrzeń astralną, dojrzeć można, że tak jak i sztylet, jest on silnie magiczny.

Teraz gracze zapewne przez dłuższy czas nie będą mieli pomysłu na dalsze działanie. Powinieneś nie dawać im spokoju i przypominać, jak nienaturalna była ta postać... i ten kryształ. Zdjęcie go z szyi postaci nie jest trudne, choć trzeba pokonać magię, która połączyła go z ciałem. Jedynym sposobem jest delikatne pociągnięcie za rzemień, na którym jest zawieszony. Kryształ powoli wynurzy się z ciała, a gdy już całkowicie się oddzieli, postać zacznie niesamowicie szybko gnić, aż w końcu pozostanie po niej jedynie szkielet.

Teraz wiele zależy od tego, czy ktokolwiek zdecyduje się założyć naszyjnik kryształem. Jeśli któryś z bohaterów postanowi zaryzykować, opisz, jak jego usta oraz nos zaczynają powoli stapiać się z resztą twarzy, a ciałem targają potężne wstrząsy spowodowane oplatającą go magią. Gdy wszystko się uspokaja, przemieniony przed chwilą adept nie musi już oddychać oraz nabywa specyficzny rodzaj wzroku astralnego. Widzi przemierzane obrazy wymiaru fizycznego i astralnego oraz ślady przepływu magicznej energii. Cały krajobraz przecinają mieniące się barwami ścieżki, prowadząc do innych wymiarów. Dzięki kryształowi bohater może podróżować między zaświatami, a nawet



przeprowadzać inne wzorce. Jedna z dróg naznaczona jest wyraźnymi śladami przejścia energii – to ona prowadzi we „właściwe” miejsce. Osoba z kryształem, wchodząc na ścieżkę, zostawia za sobą wolno zanikającą wyrwę, przez którą przechodzić mogą pozostali członkowie drużyny. Trzeba zaznaczyć, że przejście nie jest łatwe i wymaga wielkiej siły woli i wytrzymałości. Po pokonaniu trudności, adepci docierają do miejsca, w którym ścieżka łączy się z innym wymiarem, i zaraz potem wylaniają się w innym świecie.

INNA RZECZYWISTOŚĆ

Choć przejście trwało jedynie kilkanaście minut, adeptom może się wydawać, że kończą kilkugodzinną podróż. Przestrzeń, w której znajdują się bohaterowie, to pole brudnobrązowych skał otoczone morzem chaosu. Niebo pokrywają chmury w ciemnych odcieniach żółci, czerwieni i fioletu. W tym nieprzyjaznym środowisku wyrastają niskie drzewa o wysmukłych, szarych łodygach, wydających kwiaty podobne do kryształów. Bohaterowie mogą dojrzeć w oddali obóz czarnych postaci, jednak muszą podejść bliżej, aby dokładniej zbadać, co się tam dzieje.

Przejście przez kryształowy las jest dość niebezpieczne ze względu na specyficzne właściwości drzew, ale próba obejścia go może skończyć się wykrzykiem. Najlepszym punktem obserwacyjnym jest niskie wzgórze po jego północnej stronie. Gdy drużyna się zbliży, opowiedz dokładnie, co bohaterowie widzą.

Miedzy trzema kilkudziesięciometrowymi skalnymi iglicami znajduje się ołtarz, stworzony ze splatających się czarnych kryształów, a na nim szarpie się ogromna niematerialna istota, zmieniająca co chwile kształt i przybierająca postacie dzieci Dawców Imion o twarzach skażonych szaleństwem. Dookoła kłęczy kilkadziesiąt osób, przykutych łańcuchami do skalnego podłoża. Ich twarze wyrażają strach i cierpienie. Bliżej iglic, ale po zewnętrznej stronie tworzonego przez nie trójkąta, ustawione jest kilkanaście namiotów, z których jeden, zbudowany z kości i zwłok Dawców Imion, przyprawia o mdłości.

Wśród przechadzających się postaci zdecydowanie wyróżnia się długowłosa Ksenomanta – jedyna osoba o naturalnej twarzy. Choć bohaterowie tego nie słyszą, mogą się domyślić, że jego makabryczna szata łopocze na wietrze.

Wydaje się, że śmiałkowie nie mają szans na uwolnienie porwanych łowców. Gdyby zechcieli działać otwarcie, nie powinni mieć dla nich litości. Z małą grupą poszukiwaczy przygód czarne postacie poradzą sobie nawet bez pomocy Ksenomanty. Czasu na zastanowienie się jest dużo, ale trudno znaleźć pomysł na szczęśliwe zakończenie.

GWOLI ŚCISKOŚCI

To chyba najlepszy moment na wyjaśnienie, co tu się właściwie dzieje. Kilka lat temu potężny elf, Ksenomanta o imieniu Entalandivandel, przemierzając przestrzeń astralną, odkrył niezwykle magiczny świat i jego roślinność o specyficznych, magicznych właściwościach. Drzewa porastające skaliste tereny rodziły kryształowe kwiaty, które potrafiły wysysać znajdującą się w pobliżu magiczną energię, by odżywić całą roślinę.

Pozwoliło mu to spróbować urzeczywistnić szalony pomysł, jaki powstał w jego głowie wiele lat wcześniej i z początku wydawał się niemożliwy do spełnienia.

Entalandivandel zbudował z kryształowych kwiatów ołtarz, a następnie opracował potężny rodzaj magii twórczej, opierającej się na budowie prawdziwego wzorca z astralnej energii. Można ją było zastosować jedynie w silnie magicznej przestrzeni. W ten sposób stworzył sobie potężnego sługę, na kształt Horrorów, których wzorce badał przez lata. Iygross miał świadomość, ale był całkowicie posłuszny swemu panu. Połączył się z ołtarzem, by móc wysysać moc z istoty, którą elf chciał uwięzić, a także wspólnie z Entalandivandelem stworzył kryształowe wisiory.

Ksenomanta wyruszył na łowy i zamordował, a następnie przeniósł do magicznego wymiaru kilkudziesięciu głosicieli Lochosta, których później ożywił. Dzięki kryształom, które założył im na szyję, stali się wspaniałymi sługami, a ich rany błyskawicznie się regenerowały poprzez przerzucanie energii na postać Iygrossa i rozpraszanie jej w przestrzeni astralnej. Po stworzeniu armii Splugawionych Głosicieli, elf rozkazał im uwolnić z theriańskich rąk jak największą liczbę niewolników – poprzez wymordowanie ich panów. „Wyzwolonych” w ten sposób Dawców Imion przykuł łańcuchami wokół ołtarza i wpoił im, że zawdzięczają cierpienia potężnemu Lochostowi, po czym wraz z Horrorem odprawił rytuał, który wspomagały szalone umysły więźniów. W ten sposób przyciągnął do planu jednego z potężniejszych yatarów Lochosta – Virrelda, a następnie, wykorzystując niemal całe siły swoje, Iygrossa i Dawców Imion, uwięził go na kryształowym ołtarzu.

Potężna istota rozpoczęła szaloną walkę o życie i próbowała wyrwać się z wymiaru, ale bardzo osłabiona, nie mogła sobie poradzić z pętającą ją magią i splugawioną wiarą. Teraz Entalandivandel musiał już tylko zebrać wystarczającą ilość niewolników, by dostatecznie osłabić Virrelda i przejąć nad nim kontrolę. Niemożliwe już wkrótce miało się stać możliwym.

HEROIZM PONAD WSZYSTKO

W pewnym momencie z obozu wyjdzie grupa kilku Splugawionych Głosicieli i skieruje się do miejsca, gdzie z miedzywymiarowej ścieżki wychynęli bohaterowie. Wrogowie





zamierzają wyjść na zewnątrz i zbadać okolicę w celu pozyskania nowych więźniów. Drużyna powinna podążyć za nimi, aby zdobyć ich kryształy i ubrania. Tylko dzięki temu bohaterowie będą mogli wejść do obozu, nie wzbudzając żadnych podejrzeń.

Śmiałkowie muszą kolejny raz przeżyć męczącą podróż, ale tym razem nie będzie ona tak krótka, ponieważ wkraczając do świata o niższym poziomie magii, traci się energię, co nie jest tak niebezpieczne, jak jej przyjmowanie. Po zejściu ze ścieżki, adepci muszą odnaleźć i zaatakować czarne postacie. Walka powinna być szybka i bolesna, ponieważ rany przeciwników błyskawicznie się goją; na dodatek porażają oni czarne ostrza. Jednym ze sposobów wygrania starcia jest wyrwanie kryształów z ciał czarnych postaci, w wyniku czego rozsypią się one w proch. Choć po walce adepci są już bardzo zmęczeni, muszą ponownie wyruszyć do mrocznego wymiaru.

Teraz drużyna powinna zdecydowanie wtargnąć w przebranie do obozu i podjąć desperacką próbę rozbicia ołtarza. Jeżeli zdecydują się zaatakować Splugawionych Głosicieli lub Ksenomantę, nie mają szans na zwycięstwo. Jedynie oswobodzenie więzionego na ołtarzu yatara Lochosta pozwoli im mieć nadzieję na przeżycie. Jeśli w bohaterach jest chęć uwolnienia istoty i uwięzionych Dawców Imion, a nie tylko wola zniszczenia Ksenomanty, zemsty za śmierć przyjaciół i rozwiązania problemów Domu Carinci, lub jeśli którykolwiek z nich wezwie Lochosta na pomoc, to po kilku uderzeniach ołtarz rozprysnie się na kawałki, ponieważ wiara bohaterów w to, że mogą ofiarować komuś wolność, da Virreldalowi siłę potrzebną do wyswobodzenia się z magicznych więzów. W jednym momencie powoła on do życia potężne huragany, które wyrwą łańcuchy z ziemi i rzucą wszystkich na skały lub między kryształowe drzewa.

Wszyscy bohaterowie zasną wycieńczeni i śnić będą o pięknie wolności. Przebudzą się w lasach Arkhazid w miejscu, w którym zginęli łowcy. Będą odczuwać tak silny ból, że ledwo podniosą się z miejsc. Na ich szyjach swobodnie wisieć będą czarne kryształy, które utraciły swoją moc, a oni sami będą mogli zaczerpnąć świeżego powietrza. Jeden z bohaterów będzie musiał wyjąć tkwiące w ciele odłamki kryształowych kwiatów, a obok niego leżeć będzie pęknięty, szary pęk z wysypującymi się nasionami. Drużynie nie pozostaje nic innego, jak długa powrotna podróż do Vivane, podczas której zastanowią się będą mogli nad wydarzeniami, jakich byli świadkami.

Jest to jedno z możliwych zakończeń, ale zapewne Twoi gracze postąpią wyjątkowo. Być może drużyna postanowi uciec jak najdalej od Arkhazid lub powiadomić gubernatora Kyprosa o zaistniałym niebezpieczeństwie? A może uda im się skontaktować z potężnym magiem mieszkającym w pobliżu Jaroslavl i namówić go do pomocy, a ten polegnie w wielkim pojedynku na czary z Ksenomantą, zdążywszy śmiercią wyzwolić Virrelda?

POWRÓT DO DOMU, KTÓREGO NIE MA

Podczas dwudniowego powrotnego marszu bohaterowie powinni marzyć o normalnym łóżku i kąpieli w rzece. Będą wracać

wyczerpani, co pozwoli im jeszcze bardziej się radować, gdy wreszcie wrócą do Jaroslavl. W wiosce od razu otrzymają uzdrawiające eliksiry i możliwość solidnego wypoczynku.

Gdy odzyskają siły, co może potrwać dość długo, Andriej zacznie zarzucać ich pytaniami. Wszyscy, którzy usłyszą opowieści, zastanawiać się będą, jaka istota uwięziona była w wymiarze, w którym znaleźli się bohaterowie. Będzie wiele domysłów, tak jak i wersji legend, które krążyć będą później po imperium. Ponieważ Andriej nie będzie już musiał ukrywać, że Dom Carinci miał na tych terenach kłopoty, mieszkańcy wioski dowiedzą się o czynach drużyny i urządzią małą ucztę na jej cześć. Podczas zabawy widać jednak będzie, że nie czują się już tak bezpiecznie jak kiedyś.

Bohaterowie mogą zostać w tych okolicach tak długo, jak tylko zechcą, i być może spotka ich tu jeszcze kilka niezwykłych przygód. W końcu jednak postanowią zapewne, że pora wracać do Vivane. Podczas podróży do stolicy prowincji, mogą oczywiście liczyć na pomoc Domu Carinci. Gdy wreszcie, po długiej nieobecności, powrócą do Vivane, czekać na nich będzie Teuunis, który powie, iż przykro mu jest z powodu zmarłych przyjaciół, i przekaze, że od teraz mogą zawsze zgłaszać się do niego w razie kłopotów. Oprócz tego wypłaci im po sto imperialnych florenów wynagrodzenia.

Z ZIARNA ZRADZAJĄC ŚWIAT (POMYSŁY NA ROZWINIĘCIE PRZYGODY)

Entalandivandel uciekł z magicznego wymiaru i postanowił nie próbować już igrać z tak wielkimi siłami jak Pasje, ale w jego głowie każdego dnia rodzą się nowe plany na uzyskanie wielkiej potęgi. Może kiedyś drogi jego i Twojej drużyny znów się skrzyżują, choć on nawet nie będzie szukał zemsty.

Jeśli bohaterowie zabrali ze sobą nasiona kryształowych drzew, być może uda im się znaleźć miejsce na tyle magiczne, by roślina mogła się tam rozwinąć. W jaki sposób pojawienie się tajemniczego kryształu wpłynie na świat? Istnieje także możliwość, że adepci postanowią zniszczyć nasiona, ale ku ich zdziwieniu okaże się to bardzo trudne, a wręcz niemożliwe. Czy istnieje jakiś sposób na pozbycie się ich? Należałoby zapewne znaleźć miejsce całkowicie pozbawione magii, ale takie w znanym świecie nie istnieje.

Kim tak właściwie jest Iygross? Być może bohaterowie w swojej niewiedzy postanowią odszukać bestię i stoczyć z nią legendarną batalię? Po wykonaniu zadania drużyna może liczyć na częstsze kontakty z Domem Carinci i nowe przygody.

Najważniejsza decyzja, jaką musisz podjąć, dotyczy uwięzienia Virrelda, a raczej tego, jak wpłynęło ono na niego, a więc pośrednio i na Lochosta. Skrajne możliwości to powstanie czwartej splugawionej Pasji, będącej patronem krwawych buntów, niezgody i nienawiści, oraz brak jakichkolwiek zmian. Może bohaterowie będą musieli uzdrowić splugawionego Virrelda, szukając rytuałów w starożytnych księgach, które posiada jedynie przywódca Kluczy Śmierci z Barsawii? A jeśli Lochost nie ucierpiał, może zesłać na adeptów wizje i uczynić ich swoimi najwierniejszymi głosicielami. Jest wiele możliwości na rozwinięcie tej przygody, a nawet uczynienie jej wstępem do wielkiej kampanii.

MYŚLAĆ ZAWCZASU

Warto już na kilka sesji przed rozpoczęciem „Wolności Splugawionej” delikatnie dać graczom do zrozumienia, że coś w ich otoczeniu jest nie tak. Mówi się, że niewolnicy rzadziej się buntują, a wszędzie da się zauważyć, że Dawcy Imion nie pragną zmian w swoim życiu i godzą się na to, co im los zgotował. Drużyna może dowiedzieć się o tajemniczym zniknięciu dwóch orków podejrzewanych o głoszenie ideałów Lochosta i o innych dziwnych wydarzeniach związanych z planami Entalandivandela. Bohaterowie podczas swojej podróży powinni często zauważać takie drobne zmiany w postępowaniu Dawców Imion (na przykład tuż przed odpłynięciem z Vivane). W ten sposób można osiągnąć efekt elementów układanki, które powoli łączą się w całość.

ZMIENIAJĄ NAS CHWILE

Trzeba zauważyć, że wyznawanie Lochosta jest w Therze powszechnie potępione. Jeśli bohaterowie dowiedzą się, jaką istotę ocalili mogą odczuwać moralny niepokój. Wszak dla Theranina jest to porównywalne z uratowaniem Horra. Możliwe jednak, że bohaterowie dostrzegą szlachetne ideały Lochosta i staną się jego głosicielami. W jaki sposób będą się wtedy ukrywać przed oczami theranickich szpiegów i innych poszukiwaczy przygód? Co, jeśli na Therze odrodzą się buntownicy, którzy żądać będą krwi swych panów? Inną sprawą jest to, jak będą czuli się bohaterowie, skoro ich wyprawa właściwie zakończyła się niepowodzeniem? Taeros i Ciros nie żyją i nic już nie przywróci im życia. W imperium Trubadurzy śpiewają o drużynie pieśni, a jej członkowie starają się zapomnieć o przeżytych dramacie.

ISTNIEJĄ ISTOTY, O KTÓRYCH NIE ŚNILIŚMY

Virreldal żył kiedyś jako Dawca Imion i był jednym z najwierniejszych, a co za tym idzie – najpotężniejszych głosicieli Lochosta. Po śmierci stał się duchem przemierzającym astralne przestrzenie, a jego esencją były ideały Pasji, w którą wierzył. Połączył się z prawdziwą naturą potęgi, która go oczyściła. Stał się yatarem. Od tego czasu przemierza krainy, dając natchnienie głosicielom Lochosta i zsyłając im duchowe dary. Jest bardzo potężny i potrafi korzystać z mocy Pasji, której jest częścią, np. wywoływać potężne wichry. Ponieważ jest duchem, działają na niego ksenomantyczne zaklęcia, co pozwoliło Entalandivandelowi go uwięzić. Tak jak Lochost, Virreldal jest jedynie odzwierciedleniem ideałów wolności i nie ma świadomości jako takiej. Wydaje się, że przemierzając świat, podlega prawom chaosu.

KAŻDY MA WŁASNE ŻYCIE

W tym dziale chciałbym przedstawić dokładniej niektóre postacie i pomysły na wiążące się z nimi przygody.

Viyinius Carinci

Ten obrzydliwie bogaty t'skrang jest blisko spokrewniony z główną linią rodu Carinci. W połączeniu ze znakomitą wykształceniem i talentem do interesów, pozwoliło mu to osiągnąć bardzo wysoką pozycję w mieście. Jego nienaganne maniere i elegancja przyciągają kobiety, ale żadnej nie udało się na stałe zdobyć serca t'skranga. Złoto-czerwona skóra doskonale pasuje do jego gorącego temperamentu. Byłaby osobą wręcz idealną, gdyby nie to, że jest niemal pozbawiony uczuć. Dla Viyiniusa najważniejsze są interesy i nie liczy się z nikim, gdy w grę wchodzi pieniądze. Uwielbia grać w Atlosh T'zdrum i poświęca tej rozrywce większość wolnego czasu. Na dachu jego willi znajduje się ogromny basen, w którym t'skrang często zażywa kąpieli.

Przygoda: Członkowie ruchu oporu opracowują bardzo szczegółowy plan porwania Viyiniusa, mając nadzieję, że Cyprus zgodzi się na uwolnienie barsawiańskich więźniów politycznych czekających na egzekucję. Możesz wprowadzić bohaterów do tych politycznych rozgrywek jako vivianickich szpiegów. Być może porwanie szlachcica ma także inne cele, ukryte przed oczyma wścibskich?

Teuunis

Najbardziej zaufany t'skrang Viyiniusa, który od kilku lat zajmuje się załatwianiem wszystkich nieoficjalnych spraw. Jest bardzo młody, ale charyzmatyczny. Swoją pracę traktuje bardzo poważnie, ale nie wiąże z nią emocji. Viyinius bardzo dobrze zarabia, ale nie obnosi się z bogactwem i gdy nie zajmuje się sprawami Domu Carinci, toczy spokojne życie w Klinie, w co trudno uwierzyć, gdy widzi się go przemierzającego najgorsze dzielnice i kontaktującego się z wieloma osobnikami o wątpliwej reputacji.

Przygoda: W czasie, gdy bohaterowie zajmowali się poszukiwaniem zaginionych łowców niewolników, do Teuunisa dotarła wiadomość, że jego mieszkający w Inshaldren brat został skazany na niewolę za morderstwo, którego nie popełnił. Jeśli drużynie udało się pomyślnie ukończyć „Wolność Splugawioną”, załamany zaistniałą sytuacją t'skrang poprosi ich o pomoc. Być może istnieje związek między tym morderstwem a wysoko postawionymi głosicielami Vestriala, dla których wrobiecie niewinnego jest szczególnie żarliwym aktem wiary.

Shebayen

Doświadczony adept, podążający ścieżką dwóch dyscyplin zna Ballaize i okoliczne lasy jak nikt inny. Kiedyś wiódł żywot poszukiwacza przygód i podczas jednej ze swych wielu podróży natknął się na księgę, która dowodzi, że niekończąca się rzeka nie jest tylko legendą. Od tamtej pory przeczytał wiele ksiąg, poszukując dokładniejszych informacji, i wielokrotnie wyruszał, podążając fałszywym tropem.



Przygoda: Jeśli bohaterowie wykazą zainteresowanie piękną opowiedzianą legendą, t'skrangi spróbuje namówić ich, by wyruszyli z nim na poszukiwanie Niekończącej się Rzeki. Ostatnio przeczytał, że jej źródło może znajdować się między szczytami Zapomnianych Gór (pasmo na północ od Arkhazid). Wyprawa przez bagniste tereny i pogoń za legendą może stać się wspaniałą przygodą.

Dyscypliny

Mistrz Żywiołów (4)
Marynarz (2)
Poziom sławy 1

Cechy

Zręczność (16): 7/k12 Siła (11): 5/k8
Wytrzymałość (8): 4/k6 Percepcja (16): 7/k12
Siła Woli (16): 7/k12 Charyzma (14): 6/k10

Szybkość

Pełna: 75 W walce: 38

Umiejętności

Artystyczne/gawędziarstwo (2): 8/2k6
Wiedza/legenda (3): 10/k10+k6
Wiedza/dżungla Arkhazid (2): 9/k8+k6

Walka

Obrona fizyczna: 9
Obrona magiczna: 10

Obrona społeczna: 8
Pancerz fizyczny: 0
Pancerz duchowy: 2

Obrażenia

Próg życia: 40
Próg ran: 7
Próg przytomności: 28
Testy zdrowienia: 2
Kostki zdrowienia: k6

Inicjatywa

Kostki akcji: k12

Talenty

Broń biała (2): 9/k8+k6
Czytanie/pisanie znaków magicznych (4): 11/k10+k8
Języki żywiołów (4): 11/k10+k8
Matryca (2)
Matryca (3)
Matryca (4)
Pilotowanie łodzi (3): 10/k10+k6
Rytuał karmiczny (4)
Rzucanie czarów (4): 11/k10+k8
Tkanie Wątków (Magia Żywiołów) (4): 11/k10+k8
Unik (2): 9/k8+k6
Uzdrowiający ogień (4): 11/k10+k8
Walka wręcz (2): 9/k8+k6
Wytrzymałość 4/3 (3)

MELODIE TŁA:

LEGENDA O NIEKOŃCZĄCEJ SIĘ RZECE

Podobno w dawnych czasach, o wiele lat poprzedzających nadejście Długiej Nocy, kraina zwana dziś Arkhazid była pięknym miejscem, porośniętym wspaniałymi lasami i poprzecinany tysiącem strumieni. T'skrangi, które nazywały ją domem, żyły w zgodzie z naturą, opiekując się jej darami, a każdego dnia dziękowały Jaspree za hojność. Jednak zawsze najbardziej kochały płynącą wodę i nie mogły żyć z dala od niej, dlatego Pasja objawiła się pewnego dnia swoim dzieciom i powiedziała, że oto mogą się radować, gdyż wszystkie wody Arkhazid połączyły się ze sobą. Gdy Jaspree odeszła, t'skrangi ujrzały rzekę, której piękno zauroczyło ich tak bardzo, że zapomniały o innych darach. Choć żeglowały po niej wiele lat, nigdy nie zobaczyły Jeziora Marzeń, do którego miała uchodzić, i nazywały ją Niekończącą się Rzeką.

Kilka wieków później t'skrangi z Arkhazid dowiedziały się o nadchodzącym Pogromie. Prerażone błagały Jaspree, by uratowała Niekończącą się Rzekę. Pasja nigdy się nie pojawiła, a t'skrangi wybudowały sobie podwodne schronienia. Po przebudzeniu ze snu wyszły poznawać zmieniony świat i nie ujrzały już Niekończącej się Rzeki. Teraz opowiadają tę legendę z pokolenia na pokolenia, marząc o dniu, w którym znów usłyszą jej cudowny szum i ujrzą piękny blask.

Przygoda: Nikt nie wie, gdzie znajduje się Niekończąca się Rzeka, ale istnieje wiele opowieści, które w przybliżeniu określają jej położenie. Można przyjąć, że rzeka nadal istnieje i spływa jako strumień z Zapomnianych Gór, by rozwinąć się w pełni na Złoziemiu. Wtedy wyprawa będzie niesamowicie niebezpieczna, szczególnie jeśli bohaterowie postanowią odnaleźć Jezioro Marzeń. Jeśli jednak Niekończąca się Rzeka zmieniła się w setki mniejszych, istnieje może sposób na ponowne połączenie wód Arkhazid. Takie wydarzenie bez wątpienia odbiłoby się echem po całym imperium, jednak na pewno wiąże się z wieloma niebezpieczeństwami. Możliwe jest także, że legenda powstała po Pogromie, tym bardziej, że w żadnych starych legendach nie ma rzeki o takiej nazwie. W takim wypadku bohaterowie poszukiwać będą czegoś, co nie istnieje, ale być może stare opowieści doprowadzą ich do dawnych skarbów. Legendy mają to do siebie, że zawsze niosą choć ziarno prawdy i stają się motywacją dla heroicznych czynów.

**Karma**

Kostka akcji: k6

Punkty: 25

Czary

Kryształowe pociski
Maskowanie
Odciążenie
Odporność na ogień
Ognisty cios
Płomienne ostrze
Powietrzna sieć
Powietrzny podmuch
Powrotna droga
Skrzela
Tarcza błyskawic
Wspinaczka

Entalandivandel

Jest to najważniejsza postać występująca w przygodzie, ale właściwie nie musisz przejmować się jego statystykami. Przyjmij, że jako Ksenomanta czternastego kręgu posiada wielką potęgę w postaci talentów, stworzonych przez siebie zaklęć i magicznych przedmiotów, ma wiele sług (Dawców Imion, duchów i pomniejszych Horrorów) oraz odkrył liczne wymiary. Jest fanatykiem i dąży do uzyskania jak największej władzy i potęgi. Nie zależy mu na czynieniu zła, ale jeśli zło pomoże w osiągnięciu celu, nie będzie się wzbierał przed niczym. Jest niesamowicie inteligentny i całe życie poświęca na przygotowywanie misternych planów. Nie musi się spieszyć, bo za pomocą magii oddalił swoją śmierć o kilkaset lat.

PRZEDMIOTY**Kości Pieśni Wspomnień**

Pięć kości, o różnej liczbie ścian, pokrytych kolorowymi symbolami i mała, wyszywana sakiewka, w której można je przechowywać.

Maksymalna liczba wątków: 1**Obrona magiczna: 16****Poziomy wątek****Poziom 1 Koszt: 300**

Tajnik: Kości stworzył szalony Trubadur imieniem Tazg. Podczas krótkiego życia widział on wiele okropieństw i pochował wszystkich przyjaciół, co przekonało go, że zawsze już będzie cierpiał, ponieważ na świecie nie ma piękna. W swoich pieśniach Tazg opowiadał o przeszłości i braku nadziei na lepsze jutro, a magia zawarta w muzyce zmieniała go i w końcu doprowadziła do szaleństwa. Korzystanie z mocy kości wymaga poznania Imienia i dyscypliny ich twórcy.

Efekt: Rzucając kośćmi przy Dawcach Imion, można zobaczyć przyszłość taką, jaką sobie oni wyobrażają. Tak więc, jeśli ktoś jest przekonany, że niedługo umrze, kości pokażą śmierć. Rzucający, patrząc na symbole, widzi jak przez mgłę obrazy, które pojawiają się w umysłach Dawców Imion, i nie zdaje sobie

sprawy, że są spowodowane przez magię kości, a jedynie uważa, że jego wyobrażenia tak zinterpretowała symbole.

Poziom 2 Koszt: 500

Tajnik: Trubadur uznał, że winni wszystkiemu są Dawcy Imion, więc rozpoczął swą szaloną zemstę. Magią lutni zmuszał kolejno przedstawicieli każdej rasy do tworzenia muzyki wspomnień. Gdy Tazg kończył grać, umierali z wyczerpania, a on tworzył z ich kości makabryczny komplet. Posiadacz kości musi poznać słowa rozpoczynające pieśń wspomnień, które brzmią: „Wyдай mi swoje wspomnienia / Krzykiem rozdzrzyj przeszłość”.

Efekt: Kości pozwalają poznać przeszłość danej osoby w postaci pojawiających się i znikających obrazów jej życia. Wizja taka trwa zaledwie kilka sekund, ale zapada w pamięci tak mocno, że po pewnym czasie rzucającemu kośćmi wydaje się, że są to jego własne wspomnienia.

Poziom 3 Koszt: 800

Tajnik: Trubadur zemścił się w ten sposób na elfach, ludziach, krasnoludach, orkach i trollach. Bohater musi poznać Imiona osób, których kości znajdują się w sakwie.

Efekt: Kości podczas rzutu, uderzając o siebie, tworzą wspaniałe, smutne melodie, które słyszeć jeszcze kilkanaście sekund po wysypaniu ich z sakiewki. Przez ten czas ich posiadacz może wmówić zauroczonemu tymi dźwiękami Dawcy Imion dowolne wspomnienia.

Poziom 4 Koszt: 1300

Tajnik: Tazg był tak bardzo opętany magią swojej muzyki i posiadał tak wiele cudzych wspomnień, że jego astralne odbicie widoczne było na wielką odległość. Przyciągnęło to Horra Sugd'yala, który jeszcze przez wiele lat żywił się jego bólem i szaleństwem. Tazg przed śmiercią doznał cierpień nie tylko swoich, ale także tych, których wspomnienia posiadał. Bohater musi poznać Imię Horra, który odnalazł Tazga.

Efekt: Rzucając kośćmi, można zesać wielki ból i cierpienie na osobę znajdującą się w zasięgu wzroku. Ofiara nie jest w stanie wykonywać w tym czasie żadnych czynności i krzyczy, dając ujście swoim mękom. Efekt utrzymuje się przez kilkanaście sekund, podczas których oprócz bólu fizycznego pojawiają się także wizje najstraszniejszych przeżyć. Ofiara musi

DODATKOWE POMYSŁY**ZWIĄZANE Z KOŚCI PIĘŚNI WSPOMNIEŃ:**

1. Istnieje jeszcze jeden magiczny przedmiot związany z Tazgiem – Lutnia Melodii Wspomnień. Jeśli bohater posiada i kości, i lutnię, może zmusić kogoś do stworzenia muzyki wspomnień i w ten sposób dorzucić do sakiewki kości kolejnych ras (także smoka). Pozwoli to dodać nowe potężne moce do kości.

2. Można nie wprowadzać kości do tej przygody i przyjąć, że Tazg jeszcze żyje. Pozwoli to skonfrontować bohaterów z szalonym Trubadurem.

wykonać test Siły Woli i jeśli wypadną same jedynki, popada w obłąd.

Dodatkowe informacje: Każde przejęte wspomnienia i poznane uczucia przejmują część wzorca innej osoby i umagicznają posiadacza kości, przez co wzmacniają blask jego astralnego odbicia. Może to spowodować zainteresowanie Horrorów. Kości mogą doprowadzić do szaleństwa. Efekty te można odkryć dopiero, gdy się pojawią. Aby rzucić kośćmi, należy je wysypać z woreczka, w innym przypadku ich magiczne właściwości nie zadziałają.

CZARNE OSTRZA

Te sztylety, wykonane z czarnych, kryształowych kwiatów, są bardzo niebezpieczną bronią. Ich niewiarygodna ostrość powoduje, że każde trafienie przebija pancerz. Oprócz tego posiadają zdolność absorbowania magicznej energii (działa tylko wtedy, gdy bohater trzyma sztylet w ręku).

Stopień obrażeń: 4

Każde trafienie przebija pancerza przeciwnika.

+1 do pancerza duchowego

Cena, jaką można uzyskać:

- u zwykłego kupca: do 500 orrusów
- u maga, który spojrzy na wzorec sztyletu: do 500 imperialnych florenów.

WISIOR SPLUGAWIONYCH GŁOSICIELI

Wisior stworzył z kryształowych kwiatów Ksenomanta Entalandivandela, a następnie magią nasączył je Iygrossa, który zresztą dostroił się do nich. Osoba, która założy jeden z nich, nie ryzykuje jednak, że zostanie przez niego wykryta. Jeśli próba zniewolenia Virreldała nie powiedzie się, Iygross rozplecie wątki łączące go z medalionami i utracą one swoją moc.

- * Regeneracja k12 punktów życia na rundę.
- * Wartość Percepcji równa jest 26 (10 stopień).
- * Pozwala widzieć tunele międzywymiarowe i bezpiecznie je przemierzać (medalion reguluje przepływ magicznej energii między ciałem a otoczeniem).
- * Powstrzymują proces starzenia (po zdjęciu medalionu w ciele zachodzą błyskawiczne zmiany, które powodują zestarzenie się organizmu o czas, przez jaki medalion był noszony).

KRYSTAŁOWE DRZEWA

Są to rośliny żywiące się magią, powstałe w jednym z pomniejszych „wymiarów wysepkowych”. Z ciemnych nasion zawierających skondensowaną magiczną energię wyrastają półtorametrowe drzewka, na których gałęziach rozwijają się czarne, kryształowe kwiaty. Pobierają one magię z otoczenia, pozwalając roślinie na dalszy rozwój i wytworzenie szarych, twardych pąków, a w każdym z nich od dwóch do trzech nasion, które wysypują się, gdy wystąpią dogodne warunki. Nowe rośliny mogą rozwinąć się na każdym podłożu, ale tylko w silnie magicznym otoczeniu.

Przedmioty wykonane z kryształowych kwiatów zachowują ich właściwości. Potrafią one pochłaniać duże ilości magicznej energii, a następnie stopniowo ją uwalniać.

SPLUGAWIONY GŁOSICIEL

ZR: 9	SF: 5	ŻYW: 5
PER: 10	SW: 8	CHA: -
Inicjatywa: 9	Obrona fizyczna: 11	
Liczba ataków: 1	Obrona magiczna: 13	
Atak: 11	Obrona społeczna: -	
Obrażenia: 9	Pancerz fizyczny: 0	
Liczba czarów: -	Pancerz duchowy: 4	
Rzucanie czarów: -	Zachowanie równowagi: 5	
Efekt: -	Testy zdrowienia: (patrz opis)	
Próg życia: 3	Szybkość w walce: 602	
Próg ran: 8	Pełna szybkość: 120	
Próg przytomności: odporny		
Łup: Każdy Splugawiony Głosiciel posiada sztylet – czarne ostrze – oraz czarny wisior, wykonane z kwiatów kryształowych drzew.		
Punkty legend: 200		

Splugawieni Głosiciele czerpią swoją moc głównie z kryształowych wisiorów, które zwiększają ich cechy i zapewniają regenerację k12 obrażeń na rundę (poważne rany goją się, gdy głosiciel nie ma żadnych obrażeń). Można zniszczyć ich na dwa sposoby – zabijając w walce lub wyrwijając wisior z ich ciała. W tym drugim przypadku gracz musi najpierw zadeklarować chęć podjęcia próby, a następnie poświęcić całą akcję i wykonać najpierw test *walki wręcz* o trudności równej obronie fizycznej przeciwnika, a następnie test *Siły Fizycznej* o trudności 2. Jeśli próba się powiedzie, głosiciel rozsypie się w proch.





Przed Wami po prostu świetna przygoda. To scenariusz, za który, zaraz po oddaniu go Wam, sam się zabiorę. Moich graczy czeka wyśmienity smakołyk. Sądzę, że Waszych także. Przygodę, jak łatwo zauważyć, bez problemów można poprowadzić w świecie Rokuganu – świecie LEGENDY PIĘCIU KREGÓW (Decadosi = Skorpiony, Li Halanowie = Lwy bądź Żurawie). Przy odrobinie wysiłku, można ją przerobić na potrzeby każdego systemu.

Puszkina

Joanna Szaleniec

I UMARLI KŁAMIA

WPROWADZENIE

Scenariusz jest przeznaczony dla szlachcica, najlepiej z rodu Li Halan, oraz jego świty. Jeżeli jednak bohaterowie wolą służyć innej rodzinie, wystarczą drobne modyfikacje, aby poprowadzić przygodę w nieco odmiennych realiach – intryga na tym nie ucierpi.

Jako preludeum należy opowiedzieć arystokracie o liście, który otrzymał od swojego dalekiego krewnego, księcia Kiokushina Li Halana, posiadającym włości na Kalialu, niewielkim księżycu okrążającym Malignatiusa. Książę donosi, iż właśnie zmarła jego jedyna córka, a ponieważ nie ma żadnych bliższych spadkobierców, pragnie adoptować bohatera i uczynić swoim następcą. Prosi go, aby nie omieszkiał zabrać ze sobą zaufanej świty, gdyż jako dziedzic tak wielkiej fortuny będzie zapewne narażony na ataki zazdrośników. Kiokushin nie ukrywa, że chodzi w szczególności o ród Decados, który od lat toczy z Li Halanami walkę o supremację na tym terenie.

Bohater, którego dalej dla uproszczenia będę nazywać Spadkobiercą, może być zaskoczony tak nieoczekiwanym uśmiechem losu. Do tej pory nie słyszał nawet o Kiokushinie; co więcej, był pewien, iż w układzie Malignatiusa nie pozostał już nawet skrawek ziemi, której nie odebraliby jego rodzinie sprytni Decadosi. Studiując drzewo genealogiczne rodu, odszuka jednak zapomnianą boczną gałąź i zauważy, że jakkolwiek łączy go z Kiokushinem bardzo odległe pokrewieństwo, książę nie ma żadnych bliższych krewnych. Przeglądając szczegółowe mapy systemu Malignatiusa, odnajdzie również zagubiony wśród ziem oznaczonych znakiem modliszki skrawek terenu, na którym widnieje krzyż Li Halanów.

KALIAL

Przygodę należy rozpocząć w momencie, gdy statek z bohaterami na pokładzie zbliża się do gwiazdnych wrót w układzie Kish. Na tle usianej słońcami czerni pustki kosmicznej można dojrzeć przez przednie iluminatory majestatyczny, zawieszony w przestrzeni okrąg, ozdobiony głowami tajemniczych gargulców. Kiedy statek wpada we wrota, gwiazdy ulegają na moment zaćmieniu, by po chwili utworzyć nowe konstelacje –

gwiazdozbiory charakterystyczne dla nocnego nieba Malignatiusa. W miarę, jak statek zbliża się do celu swej podróży, najjaśniejsza z gwiazd – słońce tego układu – świeci coraz silniej. Wkrótce oczom bohaterów ukazuje się niebieskawa tarcza planety. Przyszły Spadkobierca z niecierpliwością oczekuje zapewne, kiedy ukaże się zza niej jego przyszłe władztwo – Kalial.

Z bliska księżyc okazuje się jedynie niewielką bryłką czerwonej skały. Mające zwiększać grawitację metalowe trzpienie, wbite w procesie terraformowania w skorupę księżyca, nadają mu wygląd zawieszzonego w kosmosie morskiego jeżowca. Kiedy statek schodzi na niższą orbitę, bohaterowie dostrzegają wzniesione na powierzchni Kaliala miasta – sieć ulic, strzeliste wieżowce, wreszcie spore lądowisko. Ku zdumieniu pasażerów, statek nie kieruje się jednak właśnie na to ostatnie. Po chwili wśród eleganckich budowli portu kosmicznego bohaterowie zauważają flagi ze znakiem





Decadosów. Wkrótce zza krzywizny księżycy wyłania się zupełnie inny krajobraz: małe wioseczki o dachach krytych strzechą i zielone pola, na których mozolą się chłopci. Statek osiada w osmalonym, popękanym betonowym zagłębieniu, a niecodzienne to widowisko gromadzi wokół miejsca lądowania gromadę rozemocjonowanych wiejskich dzieci.

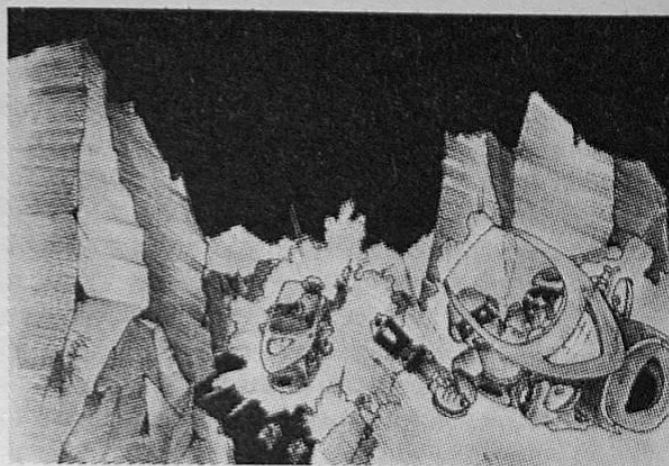
Spadkobierca Kiokushina Li Halana wkracza do swojej dziedziny.

NAPAD

Z lądowiska bohaterowie jadą do zamku przystanym przez Kiokushina powozem. Ponieważ sielska podróż zaczyna ich już zapewne nużyć, nadchodzi czas, aby dostarczyć im nieco emocji. Oto nagle zza jednego z pagórków wypadają z wyciem dwa śmigacze. Zanim zaskoczeni podróżni zdążą wykonać jakikolwiek ruch, pojazdy przelatują po obu stronach powozu. Rozlega się krótki terkot pistoletów maszynowych i kwik rannego konia. Pojazdy z prędkością błyskawicy mijają powóz, po czym zawracają, by ponownie wziąć w dwa ognie Li Halana i jego świtę.

Rozpoczyna się walka. Śmigacze raz po raz dopadają powolnego powozu, by po chwili uskoczyć przed strzałami bohaterów. W każdym z pojazdów, poza kierowcą, znajduje się dwóch ludzi uzbrojonych w pistolety maszynowe i granaty.

Już po chwili staje się oczywiste, że głównym celem napastników jest Spadkobierca Kiokushina. Poprowadź starcie tak, żeby świta naprawdę przestraszyła się o życie własne i swojego pana. Pozwól im także dokonać kilku spektakularnych czynów. Być może któremuś z nich uda się przeskoczyć z powozu na pędzący śmigacz, może ktoś celnym strzałem zabije kierowcę pojazdu i doprowadzi w ten sposób do widowiskowej kraksy. Przede wszystkim zadbaj jednak o to, aby nikt nie odniósł poważniejszych obrażeń – to dopiero początek przygody, a głównym zadaniem tej sceny jest rozbudze-



Madieusz

nie emocji graczy i zasygnalizowanie Spadkobiercy, że musi się przygotować do walki o swoje dziedzictwo.

Jeżeli bohaterom uda się schwycić i przesłuchać któregoś z napastników, dowiedzą się, iż atak zaplanował książę Costar Decados, władający pozostałą częścią Kaliala. Decadosi są bardzo zadowoleni z faktu, że Li Halan nie ma następcy, i woleliby, aby ten stan rzeczy się nie zmienił. Liczą bowiem na to, że w razie śmierci Kiokushina zapanuje chaos, który ułatwi im przejęcie kontroli nad jego włością.

ZAMEK

W końcu bohaterowie docierają do siedziby Li Halanów. Zamek góruje nad całą okolicą. Wzniesiono go na osmalonej rufie potężnego statku, który jeszcze za czasów Drugiej Republiki runął na Kaliala i wbił się głęboko w skałę. Niewielka wystająca ponad powierzchnię księżycą część wraku przypomina czarną skałę o regularnych kształtach, na której szczycie wznoszą się mury twierdzy. Ponad całą budowlą góruje strzelista wieża zamkowej katedry. Li Halanowie pragnęli bowiem, aby ich siedziba stanowiła symbol triumfu religii nad techniką. Powóz Spadkobiercy wspina się na stromy podjazd, którego przedłużeniem jest opuszczany z zamku zwodzony most.

Na pierwszy rzut oka Kiokushin Li Halan robi wrażenie jowialnego i wesołego. Wygląd nieco komicznie – jest niski, ma szczupłą, odrobinę żółtawą twarz o zaczerwienionym nosie, chude ręce i duży brzuch, wydymający zabawnie jego długą szatę. Bardziej spostrzegawczy bohaterowie zauważają jednak, że wesołość księcia sprawia wrażenie wymuszonej, w jego oddechu zaś daje się wyczuć lekką woń alkoholu.

Książę powita przybyłych bardzo wylewnie i poprosi ich, aby przez kilka tygodni zechcieli być jego gośćmi. Kiokushin twierdzi, że spisze testament dopiero, kiedy lepiej pozna swojego krewnego. W rzeczywistości dokument ów już istnieje, jednak książę nie chce wyjawiać tego nowo przybyłym, dopóki się nie przekona, czy może im ufać. Ostatnią wolę przechowuje ojciec Yu-an, szwagier i spowiednik księcia. Z kolei dwór Kiokushina został poinformowany, że testament już istnieje – w ten sposób książę ma nadzieję ukreślić łeb wszelkim

DECADOSCY NAJEMNICY

Ciało: Siła 7, Zręczność 6, Wytrzymałość 8

Umysł: Spryt 4, Percepcja 6, Technika 3

Duch: Ekstrawersja 5, Introwersja 2, Porywczność 4, Opanowanie 2, Wiara 1, Ego 4

Umiejętności wrodzone: broń biała 6, skradanie się 4, spostrzegawczość 5, strzelanie 6, uniki 5, urok osobisty 3, walka wręcz 6, wigor 4, wywieranie wrażenia 6

Umiejętności wyuczone: kierowanie pojazdami lądowymi 4, przeszukiwanie 4, rzucanie 3

Broń: pistolet maszynowy, sztylet

Pancerz: kaftan skórzany

Żywotność: -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0/0/0



intrygom, które mogłyby zaszkodzić przyszłemu Spadkobiercy. Cała ta skomplikowana sieć kłamstw i niedomówień jest wynikiem nieustannej obawy Kiokushina przed wiecznie zagrażającymi jego planom intrygami.

Jeśli bohaterowie wspomną o napadzie, książę natychmiast się domyśli, iż przykre powitanie zgotowali im Decadosi – wszak żaden jego poddany nie splamiłby się użyciem śmigacza! Jeżeli natomiast któryś ze śmiarków zapyta o zmarłą córkę księcia, ten natychmiast zmieni temat, pokrywając chwilowe zmieszanie jeszcze większą – wymuszoną – wesołością.

Kiedy Spadkobierca i jego świta zbierają się już do wyjścia, do pokoju wkracza księżna Yoshiko Li Halan – wysoka, szczupła kobieta w żałobnej sukni. Jej twarz musiała być niegdyś bardzo piękna, teraz jednak pokryta jest delikatną siateczką zmarszczek. Rysujący się na niej wyraz głębokiego smutku stanowi uderzający kontrast w zestawieniu z krzykliwym zachowaniem księcia.

Kiokushin przedstawi gości żonie i prędko ich odprawi, wspominając tylko o uczcie, którą planuje wydać tego wieczora na ich cześć. Gdy za bohaterami zamkną się już drzwi, z wnętrza pokoju dobiegną stłumione okrzyki księcia: „Co to za suknia? W tym domu nie obchodzi się żałoby, rozumiesz? Przebieraj się natychmiast! Nie wąż się przyjść tak na ucztę!”.

FATALNA UCZTA

W czasie uczty bohaterowie mają okazję poznać dwór Li Halanów. Książę przedstawia im między innymi dowódcę swojej straży, Konrada Masseri, zajadłego wroga rodu Decadosów.

Brakuje natomiast brata Yoshiko, ojca Yuana, który akurat modli się w katedrze. Atmosfera przy stole jest bardzo niezręczna – Kiokushin usiłuje zabawić gości wesołą rozmową, natomiast pozostali biesiadnicy odnoszą się do nich z wyraźną rezerwą, a niekiedy nawet z nieukrywaną niechęcią. Yoshiko – tym razem ubrana w elegancką, zieloną kreację – milczy niczym zaklęta, ignorując piorunujące spojrzenia, jakie od czasu do czasu rzuca jej mąż. Potrawy są dostarczane z kuchni (znajdującej się poniżej sali jadalnej) za pomocą prostej mechanicznej windy.

W pewnej chwili książę prosi Spadkobiercę, aby ten nalał mu wina, po czym wznosi toast za jego zdrowie, wychyla kielich i w tym samym momencie zaczyna wymiotować krwią. Zanim ktokolwiek zdola otrząsnąć się z wrażenia, Kiokushin osuwa się martwy pod stół.

Konrad Masseri natychmiast zrywa się od stołu i każe swoim ludziom aresztować bohaterów. Krzycząc, że otruli księcia, aby natychmiast zagarnąć spadek, wyszarpuje zza pasa ogłuszacz i wypala w Spadkobiercę. Strażnicy tymczasem rzucają się na członków świty, usiłując ich pojmać (ale nie zabić!).

W tej sytuacji bohaterowie powinni wdać się w dyskusję z Konradem, prawdopodobnie jednak zareagują instynktownie i dojdzie do walki wśród huku przewracanych stołów i brzęku tłuczonego szkła. Damy w stroj-

KONRAD MASSEBI

Ciało: Siła 8, Zręczność 8, Wytrzymałość 6

Umysł: Spryt 6, Percepcja 5, Technika 3

Duch: Ekstrawersja 2, Introwersja 1, Porywczność 3, Opanowanie 2, Wiara 1, Ego 4

Umiejętności wrodzone: broń biała 7, skradanie się 3, spostrzegawczość 5, strzelanie 6, uniki 6, urok osobisty 3, walka wręcz 6, wigor 5, wywieranie wrażenia 5

Umiejętności wyuczone: akrobatyka 4, czytanie i pisanie, docieklivość 1, etykieta 1, kusznictwo, przywództwo 4, szelmstwo 2, tortury 1, wiedza o zwierzętach 4, żelazna wola 3

Błogosławieństwa i przekleństwa: podejrzliwość, władca zwierząt, skryty

Broń: rapier, kusza, ciężki pistolet, ogłuszacz

Pancerz: kirys plastikowy, tarcza energetyczna

Żywotność: -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0

nich sukniach uciekają z piskiem; jedynie Yoshiko siedzi na swoim miejscu jak skamieniała. Starcie przerywa dopiero nadejście ojca Yuana, który wkracza między walczących, wołając: „Pax! Pax!”.

Zawieszenie broni stwarza okazję do logicznej rozmowy. Masseri jest przekonany, że zbrodni dokonali bohaterowie, jednak kapłan ma co do tego wątpliwości – przecież śmiarkowie myślą, że Kiokushin nie spisał jeszcze testamentu! Dwór nie może się zdecydować, czy należy traktować Spadkobiercę jak zbrodniarza, czy też jak nowego pana. W końcu zapada decyzja, aby dać przybyłym szansę oczyszczenia się z zarzutów. Jeśli szlachetny pan Li Halan da słowo, że nie umknie z Kaliala, on i jego świta pozostaną wolni i będą mogli na własną rękę prowadzić śledztwo. Ojciec Yuan odchodzi, by napisać do synodu prośbę o pomoc w znalezieniu i ukaraniu winnych. Tymczasem zwłoki zostają wyniesione do kaplicy.

STRAŻNICY LI HALANÓW

Ciało: Siła 5, Zręczność 8, Wytrzymałość 6

Umysł: Spryt 3, Percepcja 7, Technika 3

Duch: Ekstrawersja 3, Introwersja 1, Porywczność 4, Opanowanie 2, Wiara 3, Ego 1

Umiejętności wrodzone: broń biała 7, skradanie się 3, spostrzegawczość 5, strzelanie 7, uniki 5, urok osobisty 3, walka wręcz 7, wigor 5, wywieranie wrażenia 4

Umiejętności wyuczone: docieklivość 1, kusznictwo 4, przeszukiwanie 2, rzucanie 2.

Broń: miecz, pałka, kusza (niektórzy)

Pancerz: kolczuga

Żywotność: -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0



ŚLEDZTWO

Prawdopodobnie bohaterowie rozpoczną śledztwo od dokładnego zbadania wina, którego wypicie zabiło księcia. Powinieneś, Mistrzu, stwarzać pozory, że jest w nim coś podejrzanego, ale niezwykle trudnego do wykrycia. Jeśli gracze tego chcą, każ im głowić się, wąchać, próbować, rzucać wielokrotnie kostkami, naliczając „sekretnie modyfikatory” – i dopiero wtedy powiedz, że niczego nie udało się ustalić. W rzeczywistości w winie nic nie ma, ale o tym nie powinni na razie wiedzieć (pamiętaj, że jakkolwiek potwierdzenie obecności trucizny bywa zwykle proste, o tyle wykluczenie tego graniczy często z niemożliwością).

Zbadaniu ciała Kiokushina sprzeciwia się stanowczo ojciec Yuan, uważając beczeszczzenie zwłok za niewybaczalny grzech.

W tej sytuacji bohaterowie mogą czuć się nieco zagubieni, warto zatem podsunąć im kilka śladów wskazujących na to, co w rzeczywistości dzieje się na zamku.

- * W kuchni można zauważyć, że wszystkie brudne naczynia pozostałe po uczcie są spuszczone z jadalni windą mechaniczną, jednak jeden komplet zastawy wnosi na tacy służąca o ognisku rudych, kręconych włosach. Służąca twierdzi, że zabrała naczynia z sali jadalnej, jednak nie potrafi wyjaśnić, dlaczego zniosła je sama, a nie spuściła windę.
- * Nikt w zamku nie chce poruszać tematu zmarłej córki Kiokushina. Jedni twierdzą, że umarła, jeszcze inni, że księżę nigdy nie miał żadnej córki. Zakłopotana służba wymiguje się od odpowiedzi („Panie, co ja tam się znam na sprawach państwa, czy oni jakąś córkę mają, czy nie mają?”).
- * Wśród grobowców rodziny Li Halanów nie ma grobu księżniczki Yoko.
- * Mało kto ma ochotę rozmawiać o śmierci księcia. Od czasu do czasu można usłyszeć opinie, że „spadła na niego kara boska”, albo że „nieszczęścia chodzą parami”, jednak nikogo nie można zmusić do rozwinięcia tematu.
- * Bez trudu można uzyskać wiele informacji o bezustannych sporach Li Halanów z Decadosami.
- * Chodząc po zamku, można trafić na wejście do podziemi. Strzeże go dwóch strażników, którzy zabraniają bohaterom wejść do środka. Twierdzą, że Kiokushin kazał pilnować wejścia, gdyż kazamaty pod twierdzą są siedliskiem zła (warto przypomnieć, że za lochy służy wrak statku z czasów Drugiej Republiki, czyli wytwór grzesznej techniki). Zastanawiać może jedynie fakt, że dawniej wejście nie było strzeżone, a data wydania dziwnego rozkazu pokrywa się w przybliżeniu z datą śmierci księżniczki.

Jeżeli bohaterowie zechcą śledzić rudowłosą służącą lub obserwować wejście do podziemi, zauważą, że dziewczyna trzy razy dziennie znosi do lochów tacę z jedzeniem, by po pewnym czasie wynieść puste talerze. Strażnicy przepuszczają ją, o nic nie pytając. Wnikliwy

PRZYGODA NIELINIOWA

W części przygody dotyczącej śledztwa nie ma ustalonego porządku wydarzeń. Ich kolejność jest dowolna i zależy jedynie od działań bohaterów graczy, a zatem Mistrz Gry powinien w tym miejscu całkowicie przekazać im inicjatywę. Jego zadanie sprowadza się obecnie do tego, by zapobiegać przestojom i dyskretnie „popychać” akcję, gdy gracze nie mają pomysłu, co robić dalej. W takiej sytuacji prowadzący musi podsunąć im któryś z podanych dalej śladów. Nie należy jednak robić tego nachalnie – do większości informacji gracze powinni dotrzeć samodzielnie. Mistrz Gry musi się również postarać naprowadzić śmiazków na wszystkie istotne tropy, by żadnego nie pominęli (nie muszą jednak pojawiać się w podanej kolejności). Dopiero gdy odkryją wszystkie tajemnice zamku, można wprowadzić wydarzenie niezależne, zamykające część nielineową – najazd Decadosów.

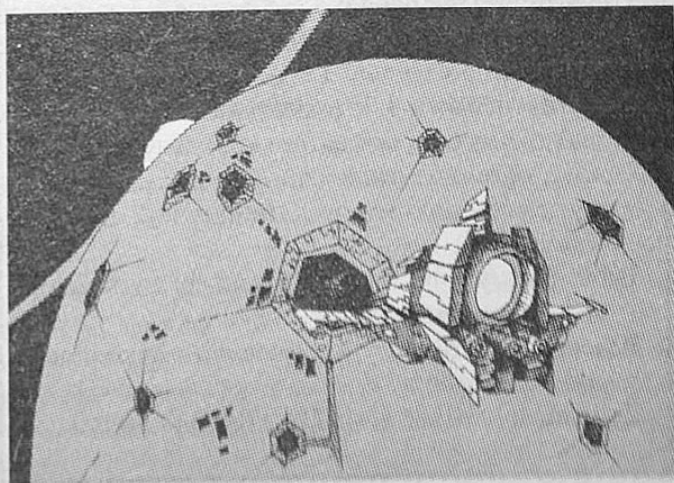
obserwator dostrzeże, że porcje, które znikają w podziemiach, są dość spore. (Informacje, których może udzielić służąca, znajdziesz w części „Trop trzeci: Trucizna”).

TROP PIERWSZY: PODZIEMIA

wiekowy wrak

W tej sytuacji bohaterowie prawdopodobnie zdecydują się przede wszystkim przechrzcić straż i zejść do mrocznych zamkowych lochów. Panuje tam absolutna ciemność, w powietrzu unosi się woń spalonej izolacji i zestalonego paliwa, które cienką warstwą pokrywa podłogę. Każdy krok bohaterów wzbija kłęby pyłu, który zawisa w powietrzu delikatną mgiełką. Wśród kurzu tu i ówdzie udaje się odnaleźć ślady rudowłosej dziewczyny, przemierzającej tę drogę kilka razy dziennie.

Opisując wnętrze starego wraku, powinieneś pamiętać, Mistrzu, że statek wbił się w księżyc niemal pionowo dziobem w dół, a zatem bohaterowie chodzą po





ścianach, a drzwi znajdują się w tym, co dla nich subiektywnie stanowi podłogę i sufit. Każde schody są odwrócone – łączą strop ze ścianą – tak, że w obecnej sytuacji jedynie odwrócone poręcze mogą pomóc zjechać na „niższy” poziom. Tu i ówdzie, dla ułatwienia poruszania po podziemiach, Li Halanowie zbudowali drewniane drabinki i pomosty, których toporna konstrukcja zabawnie kontrastuje z eleganckim wnętrzem międzygwiazdowego statku, wypełnionego najnowocześniejszym sprzętem.

polowanie

Kiedy śmiałkowie zabrną już dość daleko wśród płataniny korytarzy, z góry dobiegnie przenikliwy brzęk dzwonka. „Alarm! Alarm!” – rozlegną się okrzyki strażników. – „Ktoś dostał się do podziemi!”. Po chwili bohaterowie usłyszą nad głowami tupot stóp kilkudziesięciu osób. Strażnicy doskonale znają rozkład skomplikowanych lochów, śmiałkom pozostało więc jedynie kilka sekund, aby znaleźć odpowiednią kryjówkę lub przygotować się do odparcia ataku. Wypełnione oparem paliwa korytarze są omiatane snopami światła latarek. Niektóre niemal muskają postaci, jednak łowcom najwyraźniej brakuje szczęścia. Jeśli Li Halan i jego świta sami nie zdradzą miejsca swojego ukrycia, strażnikom nie uda się ich odszukać. (W przeciwnym razie, oczywiście, wchodzi w grę nierówna walka lub negocjacje).

Ostatecznie padnie rozkaz odwrotu, po czym dowódca – w którym bohaterowie po głosie rozpoznają Konrada Masseri – każe wypuścić zwierzęta. Tupot i nawoływania umilkną, brama podziemi zatrzaśnie się z hukiem, po czym zaskrzypią przerdzewiałe zawiasy. Gdzieś w głębi statku otworzyła się klatka, w której Masseri trzyma swoje nielegalne maskotki. Za plecami

swego pana dowódca straży sprowadził z Ungavoroks kilka dzikich voroksów (ich liczbę dostosuj do siły swojej drużyny), które od pewnego czasu potajemnie podaje rozmaitym cyborgizacjom. Traktuje to jako swoisty hazard – niebezpieczną grę prowadzoną pod samym nosem pobożnych przełożonych.

W kilka minut po wycofaniu się straży na drodze bohaterów staną przerażające bestie – ogromne voroksy, celowo głodzone przez przebiegłego Konrada, niepozabawione śmiertelnych szponów, o szczękach zmodyfikowanych topornymi wszczepami, umożliwiającymi zadawanie jeszcze poważniejszych obrażeń, okryte przemysłowymi pancerzami. W metalowe hełmy osłaniające łby wprawiono urządzenia pozwalające zwierzętom widzieć w ciemnościach – wyglądają one jak wielkie, czerwone ślepie na lśniących żelazem łbach.

W ciemnościach starego statku rozpętuje się istne piekło. Tym razem nie oszczędzają bohaterów. Niech zdają sobie sprawę, że drogo trzeba zapłacić za poznanie tajemnicy podziemi. W końcu pozwól im jednak pokonać voroksy lub zamknąć je w którymś z pomieszczeń statku.

yoko

Trop służącej urywa się nagle w ogromnym pomieszczeniu, które kiedyś zapewne służyło za ładownię. Jest tu zupełnie pusto. W miejscu, gdzie kończą się ślady, na podłodze (niegdyś będącej ścianą) udaje się odnaleźć niewielki panel sterowania. Niełatwo odgadnąć jego zastosowanie – wszak pochodzi z czasów Drugiej Republiki. Po wielu próbach udaje się w końcu odkryć prawidłową kombinację klawiszy i w rogu sali pojawia się fragment zupełnie innego pomieszczenia. Jest to tajna ładownia statku, którą w razie niebezpieczeństwa jakimś zapomnianym dzisiaj sposobem zwijano w inny wymiar, tak że nie pozostawał po niej nawet najmniejszy ślad. W tym właśnie miejscu Li Halanowie skryli swój wstydlivy sekret.

Tajną ładownię oddziela od śmiałków krata z grubych, metalowych prętów. Poza nią urządzono niewielki pokój z prostym łóżkiem, metalowym wiadrzem na nieczystości, stołem i jednym drewnianym krzesłem. Na łóżku siedzi dziewczyna, która na widok bohaterów zrywa się i biegnie do krat. Jest nieco podobna do Yoshiko Li Halan, jednak nie ma w niej ani śladu dostojnej elegancji księżnej. Jej włosy i szaty są w nieładzie, usta rozchylone, a w oczach widać wyraz obłędu. Wąska suknia jest z przodu rozcięta od talii aż do samej ziemi, tak że tylko prosty, płócienny fartuch związany pod biustem okrywa wydatny brzuch kobiety. Nie ulega wątpliwości, że księżniczka jest w zaawansowanej ciąży.

Yoko przypada do metalowych prętów i pomiędzy nimi wyciąga rękę do jednego z bohaterów, nazywając go imieniem „Varan”. Dziękuje mu, że wreszcie po nią przyszedł; to śmieje się, to znów płacze. W jej nieskładnych słowach radość miesza się z rozpaczą

DZIKI VOROKS

Ciało: Siła 7, Zręczność 7, Wytrzymałość 8

Umysł: Spryt 2, Percepcja 6, Technika 1

Duch: Ekstrawersja 4, Introwersja 1, Porywczność 6, Opanowanie 1, Wiara 1, Ego 3

Umiejętności wrodzone: skradanie się 5, spostrzegawczość 5, uniki 7, walka wręcz 9, wigor 7, wywieranie wrażenia 4

Błogosławieństwa i przekleństwa: brak oglady, brak okultyzmu, dodatkowe kończyny, drapieżność, ogromny, ostracyzm, ugryzienie, wrażliwy węch; noktowizja i termowizja (dzięki wszczepom)

Broń: pazury: obr. 6, żelazne szczęki (wszczep): obr. 5 przy ugryzieniu

Pancerz: metalowe płyty, częściowo wszczepione pod skórę: obrona 7

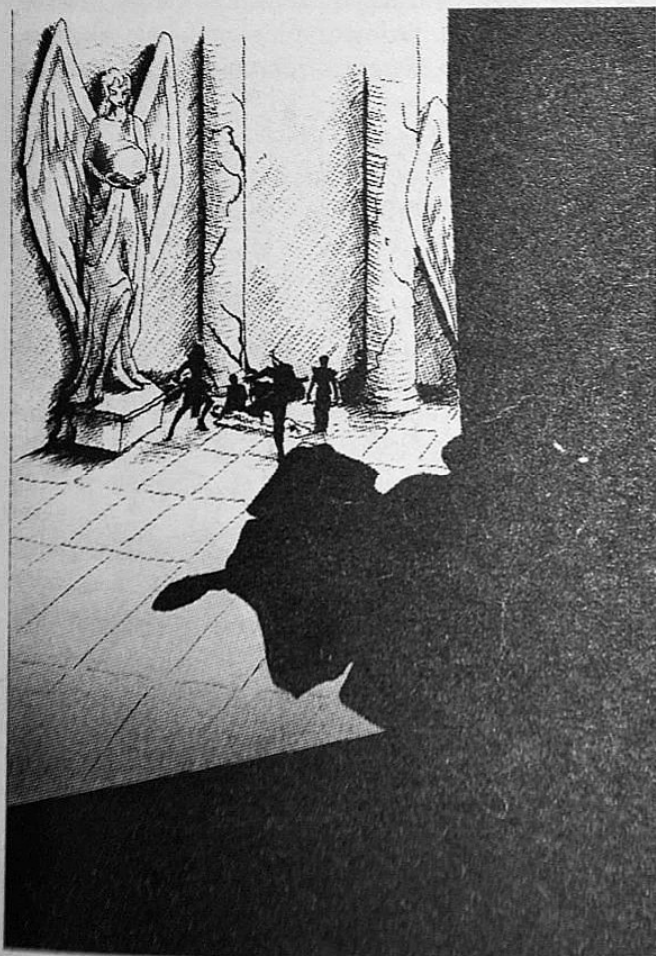
Żywotność: -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0/0/0/0/0/0



i nienawiścią. Mówi raz do bohaterów, raz do siebie, raz do owej tajemniczej osoby imieniem Varan, w końcu zaś zdaje się widzieć przed sobą ducha Kiokushina, którego przeklina i życzy mu śmierci za to, iż kazał zamknąć ją w tej ciemnicy. Księżniczka nie jest w stanie udzielić logicznej odpowiedzi na jakiegokolwiek pytanie. Jeżeli bohaterowie będą chcieli ją uwolnić, okaże się to niezwykle trudne: podniesienie kraty wymaga jeszcze głębszego zrozumienia działania panelu sterowania, jej przecięcie zaś zajęłoby wiele czasu. Najlepiej przekonać graczy, żeby póki co pozostawili Yoko w jej więzieniu.

varan

Jeśli po wyjściu z podziemi bohaterowie zapytają kogoś z mieszkańców zamku o tajemniczego Varana, dowiedzą się, iż prawdopodobnie chodzi o Varana Decadosa, bękart księcia Costara. Młodzieniec ten był na zamku Li Halanów, towarzysząc innym krewnym w czasie kurtuazyjnych wizyt. Na większości służby zrobił wrażenie cichego, pełnego kompleksów chłopaka, pozbawionego zarówno cechującej jego rodzinę przebiegłości i wybujałej ambicji, jak i słynnej decadoskiej błyskotliwej inteligencji. Jedynie rudowłosa służąca wie, jaką rolę ten skromny młodzieniec odegrał w tragedii, która przed czterema miesiącami rozegrała się pomiędzy księciem Kiokushinem a jego córką.



TROP DRUGI: WYZNANIE UMARŁEGO

plan lekarza

W dowolnie wybranym przez Ciebie momencie na zamek przybędzie Paul Mestre – nadworny lekarz Li Halanów. Służy on rodzinie od wielu lat, teraz zaś powraca do domu po sześciomiesięcznej nieobecności. Jest niezwykle zaskoczony sytuacją, jaką zastał na Kalialu. Bez ogródek wypytuje o śmierć Kiokushina i jego córki, uzyskując przy tym efekty nie lepsze niż nasi bohaterowie. Ojciec Yuan wtajemniczył lekarza w plan księcia, zgodnie z którym Spadkobierca w dniu morderstwa nie wiedział jeszcze, że testament jest gotowy. W związku z tym Paulowi nie wydaje się prawdopodobne, aby przybysze byli zamieszani w zabójstwo. Ma zamiar pomóc śmiałkom w śledztwie i odkryć, kto rzeczywiście jest zabójcą.

W czasie któregoś posiłku, kiedy cały dwór ponownie gromadzi się wokół wspólnego stołu, Mestre dywaguje o możliwości przeprowadzenia sekcji zwłok Kiokushina. Twierdzi, że najwięcej o mordercy może powiedzieć sama jego ofiara. Ojciec Yuan natychmiast zrywa się i ze świętym oburzeniem zabrania bezczeszczenia ciała. Przypomina również, że lada dzień na zamku zjawi się inkwizytor. Tymczasem lekarz obstaje przy swoim i mówi, że już samo spojrzenie na język ofiary pozwoliłoby wyciągnąć daleko idące wnioski. Tego kapłan nie może zabronić, zatem zaraz po zakończeniu posiłku Paul – zapewne wraz z bohaterami – wyrusza do kaplicy, gdzie spoczywa ciało księcia.

Po drodze Mestre wyjaśnia, że jego opowieść to zwykły bluff. Oglądanie języka niewiele wniesie do śledztwa, ale morderca nie musi o tym wiedzieć. Jeżeli – jak podejrzewa lekarz – zbrodniarz znajdował się w sali jadalnej, wie o wyprawie do kaplicy i postara się w niej przeszkodzić. Istnieje możliwość, że próbując zatrzeć ślady, da się złapać na gorącym uczynku.

okaleczone zwłoki

Kiokushin spoczywa na murach w chłodnej podziemnej kaplicy. Jeżeli bohaterowie byli tu już wcześniej, bez trudu zauważą, że usta zmarłego nie są już zaciśnięte jak przedtem: żuchwa lekko opada. Gdy tylko lekarz nachylił się nad ciałem, z triumfem oznajmił, że ktoś przełamał stężenie pośmiertne mięśni twarzy, przemocą rozwierając usta ofiary. Zgodnie z przewidywaniem, język księcia jest urznięty u samej nasady. Mestre ogląda całe ciało, ze szczególnym mozołem usiłując zajrzeć do gardła. Narzeka, że nie dysponuje żadnym przyrządem, który pozwoliłby mu zerknąć nieco głębiej. Pyta Spadkobiercę, czy nie zgodziłby się na potajemne sprowadzenie z Akademii Interatta endoskopu.

Tymczasem za jednym z filarów kaplicy daje się dostrzec jakiś ruch i skurczona postać przemyka między ławkami do wyjścia z katedry. Bohaterowie ruszają w pogon. Każ im pobiegać po zamkowym ogrodzie,



wpaść za uciekającym w któryś z korytarzy, wyskoczyć przez okno na dziedziniec. Wreszcie uda się dopaść zdyktowanego zakapturzonego uciekiniera „z językiem w ręku”.

zbrodniarz zdemaskowany?

Spod zerwanego przez bohaterów kaptura ukazuje się – ku ich zdumieniu – pocziwe oblicze ojca Yuana. Kapłan natychmiast oddaje woreczek z odciętym językiem i przyznaje się do winy. Bez oporu daje się zaprowadzić do aresztu. Wydaje się, że sprawa została rozwiązana.

Możliwe jednak, że graczom przyjdzie do głowy zadać schwytanemu kilka pytań. Jeżeli nie, to rozmowę na ten temat może zagać na przykład dowódca straży. Ksiądz nie potrafi wyjaśnić, po co uśmiercił Kiokushina. Nie może sobie też przypomnieć, jakiej trucizny dołał do wina ani gdzie ją nabył. Młodszy księża, którzy zbiegną się natychmiast do swojego aresztowanego przełożonego, dowodzą, że w wieczór morderstwa ojciec Yuan przez cały czas czuwał z nimi w kościele. Starzec tłumaczy, że wymknął się z katedry, kiedy pozostali byli zajęci modlitwą. Przyparty do muru, zmienia front i twierdzi, że zatrął wino jeszcze przed ucztą (warto jednak przypomnieć, że wszyscy biesiadnicy pili z tego samego dzbanka). Jakkolwiek zeznania Yuana są bardzo niespójne, w żaden sposób nie udaje się go zmusić do wyparcia się winy. Ksiądz chce, aby pozostawiono go w areszcie do czasu przybycia inkwizytora i aby oczyszczony z zarzutów Spadkobierca zaprzestał dalszego śledztwa. Prosi tylko o to, żeby pozwolono mu – być może po raz ostatni – porozmawiać z siostrą, wdową po jego ofierze.

roshiko

Przenikliwi gracze domyślą się w tej chwili, że Yuan pragnie wziąć winę na siebie, aby ochronić przed wyrokiem inkwizycji prawdziwego mordercę. Rzeczywiście, stary kapłan, który od chwili wydziedziczenia Yoko obserwował, jak z dnia na dzień rośnie nienawiść między jego siostrą a szwagrem, doszedł do wniosku, że to prawdopodobnie księżna dołała trucizny do wina. Przypuszczenie to potwierdziło zachowanie Yoshiko, która nie uroniła nawet łzy nad zwłokami męża, zachowując kamienny spokój mimo napiętej atmosfery.

Kiedy Paul Mestre przedstawił swój plan, Yuan postanowił natychmiast skorzystać z okazji ściągnięcia podejrzeń na siebie. Dlatego też odcinał język księcia, po czym ukrył się w kaplicy i zaczął uciekać, kiedy się upewnił, że bohaterowie go zauważyli. Wpadłszy w ich ręce, nieprzyzwyczajony do łgania, zaplątał się jednak w kłamstwach.

Wkrótce Yuan porozmawia z Yoshiko i dowie się, że popełnił błąd: to nie księżna zamordowała Kiokushina! Wtedy ksiądz odwoła wszystkie zeznania. Poczekajmy z tym jednak jeszcze przez jakiś czas i pozwólmy bo-

haterom dalej prowadzić śledztwo. Może będą próbowali szukać dowodów winy Yoshiko, jeśli domyślą się, że to właśnie ją usiłował ocalić starzec? Jeżeli nie, można podsunąć im kolejny trop.

TROP TRZECI: TRUCIZNA

włamanie

Trop ten, podobnie jak poprzedni, może się pojawić w dowolnym momencie przygody. Najlepiej jednak byłoby, gdyby stało się to, kiedy gracze wiedzą już o wyprawach rudowłosej służącej do podziemi. Możliwe, że dopiero w tym momencie zdecydują się zbadać lochy?

Po raz kolejny szczególnego odkrycia dokonuje doktor Mestre. Otóż w jego szafce z niebezpiecznymi lekami i truciznami wyłamano zamek; brakuje jednej fiołki. Trudno ustalić, kiedy dokonano włamania, ponieważ od swojego przyjazdu aż do chwili obecnej lekarz nie zaglądał do szafki. Paul zastanawia się, czy skradziona trucizna mogłaby wywołać takie objawy, jakie pojawiły się w przypadku Kiokushina. Lekarzowi zdaje się, że na ustach otrutego powinna się raczej pojawić gęsta pianina, a nie krew, jednak zaznacza, że w medycynie nie ma nic pewnego i że nietypowa reakcja denata mogła wynikać z odmienności osobniczej. Przeszukując apteczkę, bohaterowie odnajdą jeden ognistorudy włos.

zeznania włamywaczki

Przesłuchanie służącej może wniesić bardzo wiele do dalszego śledztwa. Dziewczynie – podobnie jak pozostałym osobom na dworze – zabroniono rozmawiać na





temat księżniczki. Jednak rudowłosa nienawidzi księcia za to, jak potraktował swoją córkę, i dlatego nie będzie długo odmawiać zeznań. Opowie bohaterom o romansie Yoko z Varanem Decadosem, który udało im się utrzymać w tajemnicy, aż do momentu, gdy stało się oczywiste, że księżniczka jest w ciąży. Dowiedziawszy się o grzesznym związku córki z potomkiem swego największego wroga – i to, dodajmy, ubogim potomkiem z nieprawego łoża – pobożny Kiokushin wpadł w szal. Natychmiast wydziedziczył nieszczęsną Yoko i kazał ją zamknąć w mrocznych kazamatach pod zamkiem. Ogłosił, że uważa dziewczynę za umarłą i zabronił poddanym wspominać o niej choćby jednym słowem. Cały świat miał zapomnieć o istnieniu Yoko Li Halan.

Odpowiednio zastraszona służąca wyzna również, że ukradła truciznę z apteczki doktora Mestre na wyraźne polecenie księżniczki. Zaniósła flakonik swojej pani, ale nie ma pojęcia, do czego uwięziona dziewczyna planowała go użyć. Służąca twierdzi jednak z uporem, że wszystkie te wydarzenia miały miejsce już po śmierci Kiokushina.

Jeżeli bohaterowie do tej pory nie zeszli do podziemi, prawdopodobnie postanowią uczynić to właśnie w tym momencie. Opis tej wyprawy znajdziesz w rozdziale „Trop pierwszy: Podziemia”.

najazd decadosów

Kiedy gracze zgłębią już tajemnice Yoko, Yuana i Yoshiko, nadejdzie czas, by przedstawić im czwartego aktora dramatu, a zarazem czwartego podejrzanego – Varana Decadosa.

W wybranym przez Ciebie, Mistrzu, momencie do Spadkobiercy przybiega żołnierz z informacją, że do zamku zbliża się liczny konny oddział. Jeżeli ojciec Yuan nie wyparł się jeszcze winy, a zatem Spadkobierca jest chwilowo oczyszczony z zarzutów, zjawia się również Konrad Masseri, niechętnie pytając o rozkazy. Straże zajmują miejsca na murach, podnosi się zwodzony most. Po chwili jednak rozlega się okrzyk „Zdrada!” i most ponownie opada.

Daj bohaterom szansę rzucić się w kierunku wieży bramnej i stoczyć walkę ze zdrazieckimi strażnikami, którzy otworzyli drogę najeźdźcom. Niech wyrąbią sobie drogę do kołowrotu i spróbują w ostatniej chwili podnieść most. Zależnie od ich poczyną, najeźdźcy wjadą na dziedziniec lub zatrzymają się gotowi do szturm przed zamkniętą bramą, by rozpocząć negocjacje.

Na czele atakujących stoi Varan Decados. Jego ludzie dosiadają koni i są uzbrojeni głównie w broń białą, gdyż bękart nie było stać na lepsze wyposażenie (charakterystyka i wyposażenie analogiczne do strażników Li Halanów).

Zanim dojdzie do starcia, Varan każe podwładnym zatrzymać się i przemówi: „Przybywamy do was w gościnę. Nie chcemy niczyjej krzywdy. Pragnę jedynie zabrać stąd moją narzeczoną i odjechać w pokój”. Konrad Masseri jest zdania, że należy odmówić prośbie

VARAN DECADOS

Ciało: Siła 6, Zręczność 8, Wytrzymałość 6

Umysł: Spryt 4, Percepcja 6, Technika 4

Duch: Ekstrawersja 3, Introwersja 1, Porywczosć 4, Opanowanie 1, Wiara 1, Ego 3

Umiejętności wrodzone: broń biała 7, skradanie się 4, spostrzegawczość 3, strzelanie 5, uniki 6, urok osobisty 5, walka wręcz 3, wigor 5, wywieranie wrażenia 3

Umiejętności wyuczone: czytanie 2, etykieta 1, jeździectwo 3, przywództwo 3

Broń: ciężki pistolet 6, rapier 5

Pancerz: kirys 6

Żywotność: -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0

Decadosa. Ostateczna decyzja należy jednak do Spadkobiercy Kiokushina. Jeśli wyrazi zgodę, wszyscy razem zjedzą do podziemi. W przeciwnym wypadku rozpocznie się krwawa walka, w czasie której osłaniany przez zbrojną eskortę Varan przemocą przedrze się do lochów. Towarzyszy mu opłacony oficer straży Kiokushina, który potrafi obsłużyć mechanizm kraty więżącej księżniczkę.

TROP CZWARTY: WYZNANIE UMARŁEJ

W podziemiach czeka bohaterów kolejna przerażająca niespodzianka. Konwulsyjnie powykęcana Yoko leży na ziemi, jej oczy są wywrócone białkami do góry, usta zaś pokrywa gęsta piana. Paznokcie dziewczyny są zdarte do krwi, a na twardej ścianie wydrapany jest napis: „Nie urodzę dziecka mordercy mego ojca”. Po podniesieniu kraty do księżniczki przypada wstrząśnięty Varan. Ze łzami w oczach całuje jej przeraźliwie zniekształconą twarz i woła, aby natychmiast sprowadzono lekarza. Paul bez trudu rozpoznaje efekty działania





skradzionej z jego szafki trucizny. Orzeka, że dziewczyny nie da się już uratować, strząsa z siebie oszalałego z rozpaczki Varana, który rzucił mu się do gardła, gdy usłyszał tragiczny werdykt, i wydobywa ze swojej torby narzędzia chirurgiczne. Spokojnie prosi bohaterów, aby obezwładnili nieszczęsnego Decadosa, po czym przykłada przy brzuchu zmarłego. Po chwili podnosi się z ziemi, trzymając w zakrwawionych ramionach kwilące niemowlę.

Na widok synka, Varan dochodzi nieco do siebie, by stanąć oko w oko ze świtą Li Halana. Spadkobierca zapewne chce się dowiedzieć, skąd Yoko wiedziała, iż to jej kochanek zamordował Kiokushina. Oszolomiony Decados tłumaczy się, że nie ma nic wspólnego z morderstwem i sam pragnąłby się dowiedzieć, kto jest sprawcą pasma nieszczęść, których ofiarą padła również księżniczka. Poprzysięga zemstę prawdziwemu mordercy. Teraz tylko od graczy zależy, czy Decados trafi do aresztu i zostanie poddany gruntownemu przesłuchaniu, czy też odjedzie wolny – i, oczywiście, czy zabierze ze sobą dziecko.

Tymczasem Spadkobierca zauważa, że przy jego własnym ubraniu brak jakiegoś drobnego elementu – na przykład sprzączki lub guzika. Prawdopodobnie stracił go w czasie walki z Decadosami.

tajemnica zwłok

Po odjeździe Varana i jego oddziału, do zamku przybywa przewoźnik z przesyłką dla doktora Mestre. Jest to endoskop, który Paul zamówił z Akademii Interatta. Przewoźnik odbiera zapłatę i ostrzega, iż dostrzegł zbliżający się do Kaliala statek inkwizytorski.

Lekarz wraz z bohaterami ponownie schodzi do kaplicy, wsuwa rurę endoskopu w usta Kiokushina i spogląda w zamontowany na drugim końcu rury okular. Nagle wybucha spazmatycznym śmiechem, którego przez dłuższą chwilę nie udaje mu się opanować. Wreszcie, krztusząc się, wyjaśnia zniecierpliwionym bohaterom, co ujrzał. Otóż okazuje się, że przyczyną zgonu księcia był krwotok z żyłaków przełyku, powstałych na skutek poalkoholowej marskości wątroby. Krótko mówiąc: Kiokushina nie zabił żaden człowiek, ale jego własny nałóg!

inkwizytor

Diagnoza została postawiona w samą porę, gdyż na zamek właśnie przybył inkwizytor. Bohaterowie spotykają się z nim w sali jadalnej zamku, gdzie trwa przesłuchanie świadków. Przed wejściem do pokoju wszyscy muszą złożyć całą posiadaną broń (nie są jednak bardzo dokładnie rewidowani).

Inkwizytor jest poważnym, siwowłosym człowiekiem, pełnym mądrości i rozważi. Niewiele ma wspólnego z agresywnymi fanatykami, za jakich zwykle uznaje się sędziów Kościoła. Towarzyszy mu młody avestianin, którego rozwichrzona ruda fryzura i zmarszczone czoło

sprawiają, że jego głowa przypomina leb chudego lwa. Kiedy bohaterowie przekraczają próg sali, inkwizytor pozdrowia ich krótkim: „Witajcie!”, młodzieniec zaś wybuchą: „Jeśli to wyjdzie, żeście som zbrodniarze, to wam zaraz conieco pszypalim!”.

Rozpoczyna się przesłuchanie, w którym gracze muszą streścić wydarzenia ostatnich dni. Następnie mogą powołać na świadka lekarza. Paul prosi o zgodę na wykonanie sekcji zwłok, co spotyka się z natychmiastową reakcją Avestianina: „Hieretyku, trupa kcesz zbeszczesz... szesz... zbecz... pokrojąć?”. Inkwizytor pozwala chłopcu się wykrzyczeć, po czym pyta lekarza, czy będzie żałował swego czynu, i z góry udziela mu rozgrzeszenia. Następnie wszyscy udają się do kaplicy.

ostatnie kłamstwo

W drzwiach kaplicy lekarz puszcza inkwizytora przodem, po czym daje bohaterom znak, by zachowali ciszę i wskazuje za załom muru, gdzie tkwią ukryte pistolety w liczbie odpowiadającej liczebności drużyny.

Z obojętnym wyrazem twarzy Paul Mestre przystępuje do sekcji. Rozcina brzuch Kiokushina i – ku zdumieniu bohaterów – wydobywa z niego zaginiony element stroju Spadkobiercy! Jest on posmarowany zielonkawą mazią, którą Paul identyfikuje jako zmodyfikowaną truciznę gixi i przyznaje, że to właśnie ten





przedmiot musiał spowodować krwawienie i śmierć księcia. W tej sytuacji inkwizytor ostrożnie stawia hipotezę, iż to Spadkobierca jest winny śmierci księcia.

Tymczasem awestianin z okrzykiem „Gszeszniczy!” uruchamia miotacz ognia. Na ten znak również straż zamkowa przystępuje do ataku. Korzystając z powstałego zamieszania, Paul Mestre znika za jednym z filarów, by po chwili rzucić w centrum walki granat dymny. Pod osłoną dymu, dzięki podarowanym przez lekarza pistoletom, bohaterowie mają szansę wymknąć się z katedry, przebiec przez dziedziniec, gdzie straż jeszcze nie wie o wyroku, i umknąć za mury zamku. Rozpoczyna się westernowa pogoń i strzelanina, wśród której w kierunku uciekających bohaterów co jakiś czas wystrzeliwują języki ognia z miotacza. Wreszcie Li Halan i jego świta spadają na lądowisko.

LIST

Na komputerze pokładowym czeka na niedoszłego Spadkobiercę wiadomość następującej treści.

SZANOWNY PANIE,

PRAGNĘ PROSIĆ O WYBACZENIE ZA WSZELKIE NIEDOGODNOŚCI, KTÓRYCH DOŚWIADCZYŁ PAN Z MOJEGO POWODU. FAKT, ŻE CZYTA PAN TEN LIST, OZNACZA JEDNAK, ŻE UDAŁO SIĘ PANU PRZEŻYĆ. CZE- GO NAUSERDECZNIEJ GRATULUJĘ.

CZUJĘ SIĘ W OBOWIĄZKU WYJAŚNIĆ, IŻ PRZYCYNĄ ZGONU PANA KIOKUSHINA LI HALANA BYŁA RZECZYWISTE MARSKOŚĆ WĄTROBY, CZYLI ŚMIERĆ NASTĄPIŁA Z PRZYCYN NATURALNYCH. JEST MI NIEZWYKLE PRZYKRO, ŻE BYŁEM ZMUSZONY PODRZUCIĆ FAŁSZYWY DOWÓD OBCIĄŻAJĄCY PANA. BYŁO TO JEDNAK NIEZBĘDNE.



ABY DZIEDZICA ZMARŁEGO ZOSTAŁO URATOWANE PRZEZE MNIE NIEMOWLĘ. REGENTEM ZAS PAN VARAN DECADOS. OJCIEC DZIECKA. DZIĘKI TEMU MOJ PAN, KSIĄŻĘ COSTAR DECADOS, KTÓRY TO PRZED LATY OSADZIŁ MNIE NA STANOWISKU LEKARZA LI HALANÓW JAKO SWEGO ZAKONSPIROWANEGO SPRZYMIERZĘCA. ZYSKA WRESZCIE PEŁNIĘ WŁADZY NA TYM TERENIE.

JESTEM OGROMNIE WDZIĘCZNY ZA MIŁĄ I DŁUGĄ WSPÓŁPRACĘ. DZIĘKI KTÓREJ UDAŁO SIĘ NAM WSPÓLNIE DOJŚĆ DO PRAWDY, KTÓREJ NOTA BENE SAM BYŁEM BARDZO CIEKAW.

Z POWAŻANIEM

PAUL MESTRE

EPILÓG:

HAPPY ENDU NIE BĘDZIE

Bohaterowie mogą przedstawić list od lekarza jako dowód swojej niewinności. Sąd orzeka jednak, że nie da się określić, czy pismo nie jest sfalszowane. Paul oczywiście nie przyznaje się do jego napisania. Postępowanie sądowe ciągnie się latami, utykając w najdziwniejszych punktach. Kiedy wreszcie udaje się uzyskać zgodę na ponowną sekcję, stan zwłok nie pozwala już wyciągnąć żadnych wniosków na temat przyczyny zgonu. Ostatecznie dochodzi do sytuacji patowej. Sąd orzeka, że z braku dowodów nie jest w stanie wyjaśnić, czy śmierć Kiokushina Li Halana nastąpiła z przyczyn naturalnych, czy też miało miejsce morderstwo. Niezależnie od tego, za prawnego spadkobiercę księcia uznaje się jego nieletniego wnuka, gdyż – co zauważył doskonały adwokat wynajęty przez Costara Decadosa – w swoim ostatnim testamencie Kiokushin wykluczył jedynie księżniczkę Yoko, nie wspomniał natomiast o jej ewentualnych potomkach.

ALTERNATYWNE ZAKOŃCZENIE

Nagły zwrot akcji, związany ze zdradą lekarza, którego gracze prawdopodobnie niemal do końca obdarzali zaufaniem, czyni opowiedzianą tutaj historię ciekawszą i bardziej zaskakującą. Powyższe zakończenie może zatem usatysfakcjonować tych, dla których RPG jest przede wszystkim okazją do tworzenia wspólnie z Mistrzem Gry niezwyklej opowieści. Jednak większość graczy (na przykład ja i moja drużyna) traktuje RPG inaczej, silniej utożsamia się z postacią, realnie przeżywa opisywane wydarzenia. Ci mają prawo czuć się oszukani – przecież bohaterowie nie mieli najmniejszych szans wygrać, nie było też żadnych śladów wskazujących na to, że lekarz służy Decadosom! Dlatego podaję tutaj propozycję alternatywnego zakończenia, a właściwie pomysł na cały następny scenariusz.

Rezygnujemy zatem z aluzyjnego epilogu dotyczącego postępowania sądowego i pozwalamy bohaterom odnaleźć dowody świadczące o współpracy Paula Mestre z Decadosami. Tworzymy przygodę, w której Li Halan i jego świta muszą poznać przeszłość zdradzieckiego medyka i rozszyfrować sieć intryg, jaką książę Costar opłócił dom Kiokushina. Ślady jego zdradzieckich działań są wątle i dobrze zamaskowane, jednak sprytnym graczom może się udać wydobyć je na światło dzienne i odzyskać utracone dziedzictwo. Jakie to będą ślady i jak będzie przebiegać śledztwo? – pozostawiam już inwencji Mistrzów Gry.



Joanna i Maciej Szaleniec

WPROWADZENIE DO KAMPANII „MIASTO ZE ZŁOTA”

Poniższy tekst stanowi wprowadzenie do przygotowanej przez nas kampanii „Miasto ze Złota”, w której gracze będą zgłębiać tajemnicę najbardziej zamierzchłych, legendą owianych dziejów Arabii. Kampania składa się z czterech przygód: w pierwszej („Tileański spisek”) bohaterowie wyruszają na południe i już w Tilei ścierają się po raz pierwszy ze swoimi przebiegłymi adwersarzami; w drugiej („Pałac wodospadów”) trafiają do Arabii, by po raz pierwszy zakosztować jej egzotycznych rozkoszy i stawić czoło czyhającym tu nieoczekiwanym niebezpieczeństwom; w trzeciej („Tajemnice pustyni”) odkrywają mroczne sekrety ukryte wśród bezmiarów wydm; w czwartej („Złote Miasto”) stają u celu swej podróży...

Ponadto przygotowaliśmy kilka tekstów źródłowych, które ułatwią stworzenie niesamowitego klimatu egzotycznego Południa.

Jaka jest nasza Arabia? Stanowi konglomerat wszystkich najciekawszych motywów Orientu. Wykorzystaliśmy tu elementy kultury berberyjskiej, egipskiej, indyjskiej i marokańskiej. W związku z tym wykreowany przez nas kraj nie odpowiada żadnemu z rzeczywistych państw. Jego historię tworzyliśmy w oderwaniu od prawdziwych dziejów świata, opierając się tylko o teksty źródłowe, między innymi takie jak „Dzieci nocy” Maćka Nowaka, „Dogs of War” Nigela Stillmana, „Realms of Divine Magic” Kena Rolstona oraz „Zagadki Maroka” Jeana Mazela. Naszym zamierzeniem nie było plagiatorskie kopiowanie historii, ale raczej stworzenie niepowtarzalnego miejsca, które mogłoby stanowić tło dla przygód *à la* „Poszukiwacze zaginionej Arki” czy „Mumia”. Spodziewajcie się więc tajemniczej egzotyki, groźnej, mrocznej magii Wschodu, galopujących, zamaskowanych jeźdźców pustyni, oświeconych fakirów i starożytnych nekropolii pełnych pułapek i zagadek.

Opisane przez nas uniwersum, dzięki swojej różnorodności, jest bardzo pojemne. Każdy Mistrz Gry może zatem umieścić w nim wszelkie elementy, jakie uzna za ciekawe – niezależnie od tego, czy korzysta przy tym z wiedzy na temat szeroko rozumianej kultury Orientu, czy też ze scenografii hollywoodzkich filmów.

HISTORIA ARABII

(List lorda Artura Campbella, prowadzącego wykopaliska w Arabii, do hrabiego Alberta von Schlimanna).

Drogi przyjacielu,

Tak jak prosiłeś, przesyłam Ci sprawozdanie z moich wieloletnich studiów nad historią kraju, którego

badaniu obecnie się poświęcam. W tym krótkim streszczeniu zawarłem zarówno fakty powszechnie znane, jak i moje własne domniemania. Muszę jednak podkreślić, iż wiele szczegółów, zwłaszcza dotyczących najbardziej zamierzchłych dziejów Arabii, pozostaje nadal tajemnicą, którą być może dzięki moim najnowszym odkryciom uda się wyjaśnić.

Pierwsze dokumenty pisane tyczące terenów Arabii, to kute w kamieniu inskrypcje odkryte na Ziemiach Umarłych. Ta przeklęta obecnie kraina, leżąca na wschód od obszaru moich badań, były niegdyś kwitnącym krajem, w którym miastami-państwami władali Królowie-Kapłani. Czczono tu boga Słońca, Ormazda. Kultura owa promieniowała szeroko na sąsiednie ludy, mając wpływ również na wierzenia Błękitnych Ludzi – plemion zamieszkujących pustynie i oazy Arabii. (Zważ, iż do dziś Arabowie czczą Ormazda jako swego jedyne boga!).

To właśnie z jednego z miast-państw, zwanego Khemri, wywodzi się ów sławny nekromanta Nagash, który odkrył rytuał nieśmiertelności oparty na spożywaniu ludzkiej krwi. Z wykopalisk prowadzonych na tych terenach można wywnioskować, iż Khemri zostało zniszczone przez sojusz pozostałych miast, sam zaś Nagash zniknął, jednak, jak wiemy, jego wiedza nie została zapomniana. Za jej przyczyną Królowie-Kapłani stali się ostatecznie przerażającymi, lękającymi się światła nieumarłymi. Niektóre źródła archeologiczne pozwalają mi wnioskować, że po pewnym czasie Nagash powrócił, by poprowadzić hordy żywych trupów na podbój świata. Wtedy to tereny, które są obecnie przedmiotem naszego zainteresowania, zostały spustoszone przez nieumarłych, a kulturę Błękitnych Ludzi niemal doszczętnie zniszczono. Przetrwały tylko prymitywne plemiona koczownicze, które zdołały znaleźć schronienie na bezmiarach pustyni. Jedna Verena wie, co powstrzymało marsz potężnego nekromanty na północ.

Mijały wieki, lecz w Arabii niewiele się zmieniło. Dopiero w roku 1435 charyzmatyczny zaklinacz dzinnów, Jaffar, zjednoczył plemiona pustyni pod swoją władzą i ustanowił sultanat. Nie obyło się bez licznych krwawych wojen domowych między Jaffarem a ambitnymi szejkami, szczególnie że posługujący się mroczną magią dzinnów sultan odwrócił się od dominującej w Arabii religii – kultu Ormazda. Aby umocnić swoją władzę, Jaffar uderzył na Estalię. Sam wiesz, że w odwecie król Bretonii ogłosił w 1449 roku krucjatę przeciwko Arabii. Wojska sultana zostały wyparte i rozbite w bitwie pod El Haikk, w 1451 roku. Po tej klęsce sultanat rozpadł się, ducha oporu zaś przeciw



najeżdźcom podtrzymywali święci mężowie – fakirzy Ormazda, którzy dzięki temu zyskali istotnie na znaczeniu. Ich zabiegi doprowadziły do oficjalnego potępienia praktyk Jaffara i zakazu zaklinania dzinnów. Po kilku latach wojska bretońskiego króla i jego sprzymierzeńców zostały zmuszone do wycofania się.

Obecnie w Arabii niezależnymi miastami władają emirowie, a pustynie zamieszkują wojownicze plemiona koczownicze, rządzone przez szejków. Władcy ci nieustannie prowadzą między sobą wojny, jednak jak dotąd nikomu (bogom niech będą dzięki!) nie udało się uzyskać przewagi, umożliwiającej powtórzenie sukcesu politycznego Jaffara. Sporadycznie powtarzają się najazdy mniejszych lub większych hord nieumarłych ze wschodu, bądź też odradzają się zmarli pochowani w starożytnych, pochodzących z czasów Khemri grobowcach na terenie Arabii. Targana wewnętrznymi sporami Arabia nie myśli o podbojach, lecz utrzymuje pokojowe stosunki handlowe z Północą, głównie z przedsiębiorczymi Tileańczykami.

Powyżej przedstawiłem fakty, których historycy na ogół nie poddają w wątpliwość. Teraz czas na garść moich własnych spekulacji i domniemań. O czasach poprzedzających rządy Królów-Kapłanów nie śmiem powiedzieć nic pewnego. Zbyt wiele legend i mitów zaciemnia obraz tych pradawnych dziejów. Jedynym przekazem, na jakim mogę się oprzeć, jest „El Jehrid” – słynny poemat, który od tak dawna studiujesz. Być może zmarł Ci wiadomość, iż moje wykopaliska wskazują na to, że legendarny Ahmed Wspaniały prawdopodobnie był jedynie wodzem niewielkiego, acz dzikiego i zachłannego barbarzyńskiego ludu, który przybył, by zniszczyć jakąś mityczną cywilizację. Historię, jak zwykle, spisali zwycięzcy – potomkowie barbarzyńców

– dlatego też na kartach poematu nieokrzesani najeżdźcy przeistoczyli się w szlachetnych, pełnych chwały pogromców Zła.

Czym jednak było owo „Zło”, owa światła cywilizacja, która rzekomo zbudowała Miasto ze Złota, a którą zniszczył Ahmed? Nie zostały się żadne zrozumiałe zapiski, a nielicznych odkrytych przeze mnie glifów wciąż nie jestem w stanie odcyfrować. Jedno, czego możemy być pewni, to fakt, iż na terenie Arabii w zamierzonych czasach (ponad 5000 lat temu) istniała jakaś wysoko rozwinięta cywilizacja. Jej nieliczne odkryte ruiny wskazują, iż swym wyrafinowaniem znacznie przekraczała poziom rozwoju młodszego o tysiąclecie Khemri. Kto jednak dał jej początek?

Moje badania spotykają się z zaskakująco silnym oporem fakirów Ormazda, wiem jednak, iż niektórzy emirowie potajemnie prowadzą wykopaliska w prastarych ruinach tajemniczej cywilizacji, znajdując tam doprawdy zadziwiające artefakty. Mam podstawy przypuszczać, iż pewne światło na tę fascynującą tajemnicę rzuci organizowana przeze mnie obecnie ekspedycja, którą zaplanowałem na podstawie Twoich studiów nad fragmentami poematu „El Jehrid”, dotyczących domniemanej lokalizacji mitycznego Złotego Miasta.

Szczerze Ci oddany,

Artur Campbell



Maciej Szaleniec

TILEAŃSKI SPISEK

Předstawiam Ci, Czytelniku, pierwszy etap kampanii „Złote Miasto”. Jest to przygoda, w której dokonuje ekspozycji bohaterów – jak w pierwszym akcie sztuki – pokażę więc najważniejszych BNów, samych bohaterów, głównych wrogów. Oczywiście, później, w kolejnych scenariuszach, rozwinę jeszcze wachlarz przeciwników, którzy będą za wszelką cenę starali się ubiec bohaterów w dotarciu do miejsca z legendy – Złotego Miasta.

EL JEHRID

Ekspedycja, w której wezmą udział bohaterowie, organizowana jest przez hrabiego Alberta von Schlimanna. Największą pasją von Schlimanna jest poemat „El

Jehrid” – starożytny epos opowiadający o starciu dzielnych i bohaterskich plemion Arabów z przerażającymi i złymi elfami, sługami bogów ciemności. Osia owego poematu jest wielka bitwa, która toczyła się u bram elfiego „Miasta ze Złota”. Jak głosi poemat, zrozpaczone klęską swoich mężów elfie niewiasty poprosiły o pomoc demony ciemności, i z ich pomocą zalały morzem łez całe miasto, składając swe dusze w ofierze piekielnym siłom.

Złotego Miasta poszukiwano od wieków – według pieśni bardów nawet ulice były tam brukowane 24-karatowymi płytami, nie wspominając już o licznych pałacach i wspaniałych rezydencjach. Nikt jednak nie odnalazł legendarnego miasta wśród rozległych piaszków pustyni Arabii i Ziemi Południowych. Dopiero śmiałe koncepcje hrabiego von Schlimanna, wysnute



na podstawie drobiazgowej analizy poematu, oraz doskonałe wyczucie i profesjonalizm archeologa – lorda Artura Campbella – doprowadziły do uchylenia rąbka liczącej prawie 5000 lat tajemnicy.

Powinieneś, Mistrzu, opowiedzieć bardziej wykształconym spośród swoich bohaterów treść poematu – jest ona w Starym Świecie tak znana, jak w naszym „Iliada”. Prawdziwą historię, która rozegrała się w zamierzchłych czasach pod murami Złotego Miasta, gracze poznają w kolejnych przygodach, uczestnicząc w wyprawie archeologicznej Campbella i Schlimanna.

POCZĄTEK

Czas zacząć opowieść – rzucając bohaterów od razu w jej środek. Karawana ciągnie przez ziemie środkowej Tilei. Na czele podążają bohaterowie, eskortując dwanaście osłów niosących sędziwego von Schlimanna wraz z dziesięcioma kuframi zawierającymi bezcenny ładunek – wszystkie znane wersje poematu „El Jehrid”. Jest wieczór, wczesne lato. W oddali wylania się zarys miasta wzniesionego na siedmiu wzgórzach, opasanego wspaniałym murem. To Remas – pierwszy cel podróży – miejsce, gdzie cumuje żaglowiec, który ma zabrać drużynę do skąpanej w słońcu Arabii. Już nawet są w stanie dostrzec błękit tileańskiego morza i sylwetki potężnych trójmasztowców, kołyszących się spokojnie w porcie. Lecz zanim pozwolimy im wkroczyć do miasta o siedmiu bramach, trzeba powiedzieć, skąd się tutaj wzięli!

RETROSPEKCJE

Proponuję posłużyć się w tym celu techniką hybrydową – częściowo retrospektywną narracją, częściowo zaś „normalnym rpg”. Opowiedz więc, stosując literacki, narratorski czas przeszły, jak to bohaterowie usłyszeli o hrabim Albercie von Schlimannie, który poszukiwał śmiałków gotowych towarzyszyć mu w wyprawie do Arabii. Następnie przenieśmy akcję wprost do pałacu hrabiego von Schlimanna, gdzie udali się bohaterowie.

Hrabia przyjmie bohaterów w swoim gabinecie. Jest człowiekiem wiekowym (liczącym sobie lat około 60), a przy tym bardzo ekscentrycznym. Przez 25 lat pędził żywot zakonnika Vereny – zakopany wśród ksiąg, studiował starożytną i klasyczną literaturę. Gdy hierarchia zakonna próbowała narzucić mu inny zakres badań, porzucił zakon i oddał się bez reszty własnym zainteresowaniom. Jest pasjonatem archeologii, ale tylko na płaszczyźnie teoretycznej. Współpracuje z wieloma archeologami i naukowcami, zajmującymi się praktycznym aspektem tego zawodu. On sam jednak nie opuścił nigdy granic swego rodzinnego Nuln, choć jest znanym w całym Starym Świecie scholastykiem.

Hrabia pobieżnie wytłumaczy bohaterom cel wyprawy (nie wtajemniczając w szczegóły) i wyjaśni, iż nigdy nie odbywał podróży – stąd potrzebować będzie ich doświadczenia i ochrony w dzikich, nieprzyjaznych

MOTYWACJE

Zanim zaczniesz prowadzić, przygotuj sobie, Mistrzu, specjalne motywacje dla każdego z bohaterów. Ponieważ zamierzamy uczynić naszą kampanię jak najbardziej „filmową”, również owe motywacje podamy bohaterom w iście „hollywoodzkim” stylu. Dlaczego jednak bohaterowie ruszyli na niebezpieczną wyprawę? Może skusiły ich pieniądze, ofiarowane w zamian za ochronę sławnego scholastyka, Alberta von Schlimanna? A może uwiedzeni magią poematu „El Jehrid” marzyli o wyruszeniu na poszukiwanie legendarnego miasta? Jeden z nich na pewno ma jakieś powiązania w Nuln i może przyjąć posadę organizatora eskorty dla hrabiego Schlimanna... Może w końcu ziemia w Starym Świecie pali się pod nogami bohaterów, co zmusza ich do zniknięcia na jakiś czas wśród piasków Ziemi Południowych? Dopasuj je do swojej drużyny, czyniąc ową kampanię jedyną i niepowtarzalną – Twoją.

ostępach Starego Świata oraz Arabii. Następnie naznaczy rychły termin wyjazdu do Remas, gdzie oczekuje na nich statek.

Kiedy bohaterowie wytargują już u majątnego pracodawcy wystarczająco wysoką zapłatę, przedstaw im pierwsze preludium filmowe – scenę z listem.

SCENA Z LISTEM

W zakurzonej bibliotece, przy stole oświetlonym jedynie pojedynczą świecą, siedzi starszy, brodaty człowiek. W rękach dzierży otrzymany dzisiaj list. Spogląda na pieczęć wytopioną w doskonałej jakości czerwonym laku – widnieje na niej herb z trzema dzwonami – znaki albiońskiego szlachcica, lorda Campbella. Z listu, po otwarciu, wysypuje się kilka ziarenek piasku. Starzec czyta z uwagą, a w miarę lektury jego twarz zaczyna wyrażać coraz większe zdziwienie. Podekscytowany, odkłada list na stół i wychodzi, pozostawiając zapaloną świecę. Przez chwilę jeszcze płomyk drży, wprawiając w taniec zaścielające kąty cienie. Nagle z mroku wychyla się niepozorna postać. Zatrzymuje się nad biurkiem i pośpiesznie czyta list. Następnie zwija go, chowa za pazuchę, po czym, po chwili zastanowienia, gasi świecę.

Pewnie zastanawiasz się Mistrzu, o co chodzi w powyższej scenie. Aby nie trzymać Cię w niepewności, wyjawię to od razu – otóż jest to scena, w której zadzierzgnęła się nasza historia – lord Campbell, albioński archeolog, dokonał za pomocą swego przyjaciela Schlimanna wielkiego odkrycia archeologicznego. Teraz napisał do przyjaciela, by ten dołączył koniecznie do niego w Arabii, gdyż odkrycie dokonane wspólnymi siłami może okazać się wiekopomne.



Kim zaś jest tajemnicza postać? To oczywiście szpieg i zdrajca zarazem – służący Schlimanna. Przechwycił list i dostarczył go szefowi naszych adwersarzy – Ottonowi von Brueck. Czas więc, aby zaprezentować go graczom. W tym celu można użyć plagiatu sceny z „Poszukiwaczy zaginionej Arki”.

OTTO VON BRUECK

Niski gnom, w butach za kolana, brązowych, luźnych spodniach, skórzanej kurcie oraz kapeluszu z szerokim rondem, zwinnie przemykał wilgotnym korytarzem. Wtem z ciemności wyłoniła się wielka sala, pośrodku której, na postumencie, widniała piękna statuetka z czasów późnego Khemri. Skąd ona wzięła się tutaj, w podziemiach starych świątyń estalijskich? Gnom nie zastanawiał się dłużej – sprawnym krokiem przemknął przez mozaikę marmurowych płyt podłogi. Wiedziony instynktem łowcy artefaktów, omijał starożytne pułapki. Zza pazuchy wyjął woreczek piasku i wprawnie ocenił ciężar figurki. Po namyśle odsypał trochę złocistego pyłu na ziemię i delikatnie podmienił woreczek na artefakt. Uff. Znow się udało...

Wtem świątynia zadrżała, a spoza grubych ścian rozległ się głuchy łoskot uruchamianych mechanizmów. Gnom w panice rzucił się ku wyjściu, cudem unikając śmigających w powietrzu śmiercionośnych strzałek, które wytryskiwały ze wszystkich stron sali. W kilku susach wyskoczył na zewnątrz, wpadając aż po same kolana w buro-szary żwir, otaczający wejście do zagubionej w Sierra Leone świątyni. Przetarł czoło, poprawił kapelusz. Czerwone promienie słońca radośnie zaślniły na statuetce. Nagle ostry jak brzytwa głos zmroził archeologa.

– Doskonale! Zaoszczędził nam pan mnóstwo fatygi. – Spoza ocalałych ruin wyszedł sztywnym krokiem Otto von Brueck. Jak zawsze nienagannie ubrany, w wysokich, lśniących czystością nordlandzkich butach, z nieodłącznym monoklem w oku i laseczką pod pachą. Za nim stało z gotowymi do strzału kuszami kilkunastu najemnych estalijskich zbirów. – Proszę oddać posążek!

– Nigdy! – krzyknął łowca artefaktów, błyskawicznie sięgając do przypiętego przy pasie pistoletu. Nie zdążył. Otto jednym płynnym ruchem wyszarpnął z wnętrza laski lśniący kord i zatopił go w piersi archeologa.

– Dobić go – rozkazał, wyrывая bezcenną statuetkę z rąk konającego.

Tak, doskonale zgadłeś – to właśnie Otto jest głównym przeciwnikiem bohaterów w czasie tej kampanii. Będzie im towarzyszył przez wszystkie cztery przygody. I choć zmierzają się z wieloma przeciwnościami, to zawsze on okaże się stać za najstraszniejszymi z nich. To zawsze on będzie przed nimi o pół kroku do przodu, sprytniejszy, przebieglejszy, bardziej podstępny i pozbawiony wszelkich skrupułów. Będzie naprawdę wymagającym przeciwnikiem – co, mam nadzieję, uczyni naszą kampanię ciekawszą.

WYPRAWA

Następnie, aby dłużej nie nudzić graczy, opisz szybko wyprawę. Bohaterowie okrętują się na statek rzeczny płynący w górę Reiku, zabierając liczny dobytek Schlimanna. Ten podróżuje wyłącznie w towarzystwie służki. Rejs niemal do końca mija spokojnie – wtedy to niepostrzeżenie znika z pokładu sługa (szpieg opłacany przez Ottona). Pozornie nic nie ginie, więc hrabia bagatelizuje sprawę. Dopiero dzień później odkrywa, iż zaginął list od Hieronimo Palomy, kapitana statku, który ma zawieźć bohaterów do Arabii. Na pościg jednak już za późno – pozostaje spieszyć się do Remas, na pokład „Una Paloma Blanca” – aby tym, którym zależało na wiedzy o planach bohaterów, nie udało się owych zamierzeń pokrzyżować.

KONKURENCJA

Adwersarzami naszych bohaterów w kampanii są: Miragliańczyk Antonio Cuppero – banita, złodziej i paser, znawca półświatka, który potrafi wszystko załatwić; Bretończyk Jean-Claude Clermont de Rauget-Foucault – znawca poematów starożytnych, dandys i archeolog; przewodzący im baron Otto von Brueck, imperialny arystokrata z Nordlandu, bezwzględny łowca artefaktów. Wszyscy oni pracują dla króla Bretonii, Charlesa la Tette d'Or IV, który postanowił podreperować słabnące finanse państwa odkryciem i „eksploatacją” Miasta ze Złota. Od dawna agent zwerbowany przez „Les sans faces” inwigilował hrabiego von Schlimanna i w końcu doniósł mu o odkryciu Campbella. To pociągnęło za sobą wynajęcie wyrachowanego, owianego złą sławą Ottona wraz z jego pomocnikiem Cuppero. Jean-Claude Clermont jest wysłannikiem króla, który ma dopilnować, aby finansowana przez dwór eskapada zakończyła się z korzyścią dla Bretonii, a nie Ottona. Ma także służyć swym znawstwem literatury starożytnej, ze szczególnym uwzględnieniem „Poematu”.



Piotr Wyskok



Opisz więc kilkoma zaledwie zdaniem ciężką przeprawę przez Góry Czarne i Przeskok oraz długą i nużącą podróż w kierunku Remas. W ten sposób zakończymy nieco przydługi wstęp i powrócimy do początku naszej przygody.

REPUBLIKA REMAS: MIASTO DAWNEJ ŚWIETNOŚCI

Remas jest miastem bardzo starym. Jego wielki, kołysty port został ponoć zbudowany jeszcze przez Wyokie Elfy, podobnie jak imponujący most rozpięty ponad wąskim wejściem do portu. Niegdyś zachwycający port, jest teraz zamulony, a z jego dna wystają wielkie marmurowe fragmenty starożytnych budowli. Mimo to jest tam wystarczająco miejsca dla licznej floty handlowej Republiki i jednej z najbitniejszych i najnowocześniejszych flot wojennych Półwyspu Tileańskiego.

Samo miasto, choć ludne, nie sprawia już tak imponującego wrażenia. Otoczone jest potężnym starożytnym murem, opasującym siedem wzgórz Wiecznego Miasta i wybiegającym daleko poza zamieszkaną przestrzeń. Na zboczach pomiędzy murem a zaludnioną strefą pasą się kozy, owce i krowy. Liche domki i lepianki obrastają peryferia grodu, a wspaniałe wille bogatszych mieszkańców z dzielnicy Parione tylko podkreślają nędzę przemieści. Już z daleka można dostrzec lśniąca kopułę świątyni Myrmidii, patronującej miastu.

Bohaterowie skierują swe wierzchowce ku Ripettcie, dzielnicy portowej, przemierzając po drodze kupiecką dzielnicę Banchi, pełną wspaniałych rezydencji bankierów i pomniejszych kupieckich rodów. To serce finansowe Remas – pełno tam kantorów lichwiarzy i spekulantów, składów kupieckich, domów gry i lupanarów.

Opisując Remas skąpane w krwistych promieniach zachodzącego słońca, postaraj się oddać, Mistrzu, ten niesamowity klimat miasta, w którym straszliwa nędza, smród i szpetota stykają się z przepychem pałaców książąt kupieckich, feerią barw sukiennych składów, olśniewającymi strojami bogatego remańskiego patrycjatu. Zalej ich mozaiką wrażeń i obrazów: wąskich, smrodliwych uliczek Ripetty, pełnych obdartych, wrzaskliwych uliczników i smażyących ryby sprzedawców, dumnych żaglowców handlowych i groźnych galer wojennych, a przede wszystkim wonią błękitnego morza, przedsmakiem nieuniknionej Wielkiej Przygody.

Gdy tylko bohaterowie wjadą na szerokie nabrzeże, zaraz dostrzegą statek o wdzięcznej nazwie „Una Paloma Blanca” – to średniej wielkości karawela o ozagłowaniu tileańskim. Wciąż ładowane są na nią towary, by statek był gotów o świcie, tuż przed odpływem, wyruszyć ku południowym krainom.

KAPITAN HIERONIM PALOMA

Kapitan powita hrabiego i jego świtę serdecznie, acz pośpiesznie – musi nadzorować załadunek cenne-

go towaru. Hieronim jest człowiekiem w sile wieku, postawnym, niskim, o wyraźnie zaokrąglonym brzuszku. Przebrany jest w czarne, kapitańskie szaty. Na piersi widnieją wyhaftowane czerwoną nicią stylizowane „C.”

Kapitan rozkaże rozmieścić bohaterów w kajutach i napomni, aby nie schodzili z pokładu do miasta. Paloma i tak na prośbę hrabiego przesunął datę wypłynięcia, więc teraz nie ma zamiaru opóźniać go z byle powodu.

Szybko zapada zmierzch, a zmęczeni podróżą bohaterowie z chęcią skorzystają z możliwości wyspania się w łóżku. Noc minie spokojnie – aż do świtu, kiedy to statek powinien rzucać cumy i wyruszyć w kierunku brzegów Arabii. Obudzi ich krzyk pierwszego oficera. Kapitan Paloma został tej nocy zamordowany!

MORDERSTWO I JEGO KONSEKWENCJE

W kałuży krwi, na środku kapitańskiej kajuty leży Hieronim Paloma. Przyczyna śmierci jest ewidentna – pięć ran od sztyletu, w tym jedna, najprawdopodobniej śmiertelna, prosto w szyję. Morderstwo zostało wykryte przez oficera wachtowego, który przyszedł przed wypłynięciem obudzić kapitana. Marynarzy paraliżuje strach. Będą szeptali coś nerwowo po tileańsku, nie będą wiedzieli, co robić. To pozwoli bohaterom bez trudu przejąć inicjatywę i rozpocząć śledztwo.

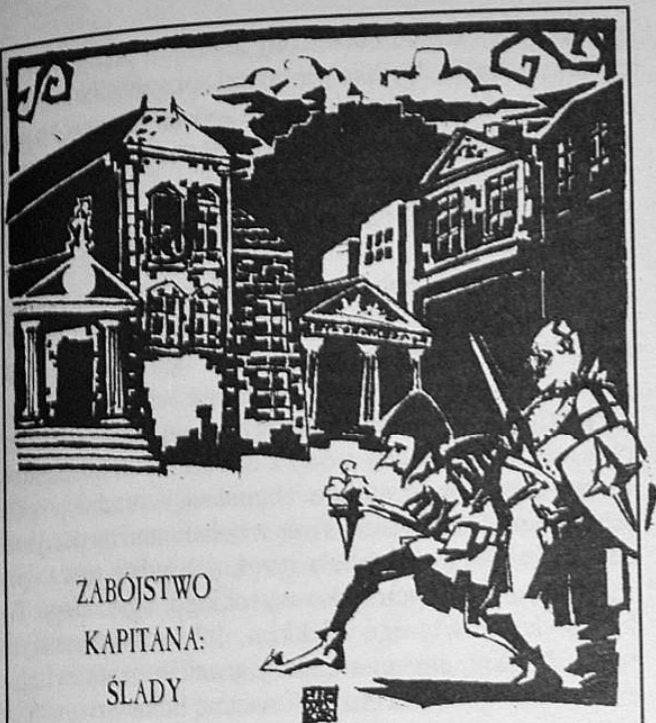
Dokładne oględziny pomieszczenia zdradzą, iż okienko wychodzące na rufę jest uchylone, we framudze zaś pozostały ślady po nożu, którym najprawdopodobniej posłużono się w czasie otwierania zamka. Nieopodal biegnie kotwiczny łańcuch, na którym po udanym teście przeszukania można odnaleźć miejsca, gdzie odpadły omulki i wodorosty – ktoś wspiął się po łańcuchu.

Jednak, co od razu rzuca się w oczy oficerowi, to otwarta skrzynia z mapami. Ktoś opróżnił skrzynkę dokumentnie, zabierając bezcenne morskie mapy oraz loce wybrzeży Arabii. Wewnątrz pozostawiono tylko czarny skrawek materiału z wyszytą stylizowaną zieloną literą „V”.

Oczywiście, w obecnej sytuacji nie ma mowy o wypłynięciu. Kapitan był jednocześnie właścicielem statku – teraz karawela przechodzi na jego spadkobiercę, który zresztą i tak nie mógłby wyprawić się na południe bez cennych map. Bohaterom pozostaje więc znaleźć inny środek transportu i – być może – rozwiązać zagadkę morderstwa kapitana.

CO SIĘ ZDARZYŁO W NOCY

Jak już pewnie podejrzewasz, kapitana zamordowano, by uniemożliwić bohaterom wypłynięcie do Arabii. Niemniej ważne były skradzione mapy. Wszelako nasi adwersarze są bardzo sprytni i nie zamierzają ujawnić się tak wcześnie. Działają subtelnie, posługując się lokalnymi niesnaskami, które stanowiąc będą skomplikowaną zasłonę dymną, przez którą nasi bohaterowie muszą przeniknąć.



ZABÓJSTWO KAPITANA: ŚLADY

Zielony inicjał „V” oznacza „Varpendi” i jest swoistym podpisem w trwającej w Remas wojnie stronnictw. Z kolei czerwone „C” to znak drugiego stronnictwa – rodziny Corlozzo. Nikt początkowo nie będzie chciał powiadomić bohaterów o znaczeniu tego inicjału – w końcu wojna między stronnictwami jest tajemnicą miasta i mówienie o niej obcy byłoby obnażaniem jego wewnętrznej słabości. Inne ślady to wyważony zawias w okienku – bardzo starannie zamaskowany (test obserwacji -25, testy przeszukania -10) oraz starcie omułki na łańcuchu kotwicznym. Nóż zabójcy to dodatkowy ślad, wiodący do Jakobino Gilette, płatnego zabójcy na usługach Varpendi (patrz paragraf „Podjąć trop – narzędzie zbrodni”).

Wróćmy jednak do faktów – w środku nocy od strony morza podpłynęła do statku wiosłowa łódź. Zaczumowano ją do łańcucha kotwicznego, po którym wspinał się morderca w pobliże kajuty kapitana. Z wprawą otworzył okno i wślizgnął się do środka. Nie zdołał jednak zamordować kapitana w łóżku – Hieronima obudził dźwięk otwieranego okna. Niewiele mu to pomogło – zabójca przyskoczył do kapitana, zadał pięć ciosów sztyletem, już pierwszym rozszarpując gardło ofiary. Następnie w pośpiechu zabrał mapy, zostawiając zgodnie z rozkazem znak rozpoznawczy rodziny Varpendi, jednego z dwóch najznamienitszych rodów Remas.

Niestety, zabójcy nie poszło ze skrzynią tak łatwo, jak podejrzewał. Narobił trochę hałasu i choć nikogo ostatecznie nie obudził, ewakuował się szybko (stąd niezamaskowane okno i starcie omułki z kotwicy). Na dodatek w panice ukrył mocno okrwawione narzędzie zbrodni w portowej beczce, w której rybacy gromadzą odpadki z połowów.

REMAS – MIASTO TRIUMWIRATU

Sytuacja polityczna Remas jest bardzo skomplikowana. Po pierwsze miasto-państwo jest republiką rządona przez Radę Pięćdziesięciu. Każda z kupieckich i arystokratycznych rodzin posiada w niej swojego przedstawiciela. Zgromadzenie owo ma moc prawodawczą i decyduje o polityce wewnętrznej i zagranicznej Republiki Remas. Na dodatek co roku w sposób „losowy” wybiera się spośród członków Rady trzech triumwirów. To oni formują ciało wykonawcze, które realizuje politykę Republiki. Oczywiście, owo „losowanie” jest czysto umownym zwyczajem – na triumwirów wyznacza się przywódców najpotężniejszych i najbardziej wpływowych stronnictw w Radzie. Zwyczajem jest również, aby jeden z triumwirów był przedstawicielem trzeciej znaczącej siły w mieście – kościoła Myrmidii, który ma w Remas swoją główną świątynię.

Ten system sprawowania rządów był na ogół bardzo skuteczny, co sprawiło, iż Remas jest najmniej skorumpowaną i najdłużej istniejącą republiką Półwyspu Tileańskiego. Jednak aby sprawnie władać, triumwiry muszą współpracować ze sobą. Gdy zaś dochodziło do konfliktów i sprzeczności interesów, miasto pogrążyło się w odmętach krwawych porachunków.

Aktualnymi triumwirami, których na ich obecne stanowiska „wylosowano” już czwarty raz z rzędu, są:

* **Adriano Varpendi**, 49-letni padrone rodziny Varpendich, która zrzesza wokół siebie starą arystokrację i wojsko. Varpendi wywodzą się ze starej, partrycjuszowskiej rodziny o ponad 1500-letniej tradycji. Pamiętają jeszcze czasy, kiedy Remas nie było republiką, a w mieście rządili szlachetnie urodzeni o rodowodach sięgających starożytności. Ich stronnictwo w Radzie Pięćdziesięciu zrzesza starych, konserwatywnych posiadaczy ziemskich, byłych kondotierów, którzy zasłużyli się Republice i dochrapali stanowiska, oraz generałów floty wojennej. Jest to stronnictwo konserwatywne.

* **Ronaldo Corlozzo**, 45-letni padrone rodziny Corlozzo, który skupił wokół siebie stronnictwo tak zwanych Książąt Kupieckich, czyli młodą arystokrację Remas. Są to nowe rody, które zbiły fortunę na przedsiębiorczości i handlu. Wiele z nich swą świetność zawdzięcza ojcom bądź dziadom, co w oczywistym stopniu dyskredytuje ich w oczach ludzi skupionych w stronnictwie Varpendi. Stronnictwo Corlozzo opiera się głównie na biedniejszej części ludności miasta (rzemieślnikach, drobnych kupcach, milicji), ale również na kapitanach statków handlowych. Corlozzo obstarują za ekspansywną i ryzykowną, ale potencjalnie zyskową polityką Republiki.

* **Gaspar di Pirrello**, 69-letni arcykapłan Myrmidii, – doskonały polityk, którego bogini obdarzyła niezwykłym wyczuciem politycznym. Jest mistrzem intryg i zakulisowych rozgrywek. To on od lat zapewniał pokój Remas, sprytnie wygrywając między sobą dążenia obu stronnictw – na chwałę Myrmidii i Republiki.



Owa odwieczna rywalizacja stronnictw służyła raczej miastu, niż mu przeszkadzała, gdyż triumwirówie potrafili dochodzić do kompromisu, a co najważniejsze, rzadko dochodziło do rozlewu krwi. Tak było do czasu, gdy do miasta przybyła „Bella Donna” – tajemnicza niewiasta z dalekiej Arabii. Owa kobieta, która okazała się być bardzo drogą i wyrafinowaną kurtyzaną, owinęła sobie wokół palca obu młodszych triumwirów. To ona teraz, spoza zasłon swej alkowy, rządzi Remas. Jak na razie nikt się nie domyśla zgubnego wpływu owej przesławnej, egzotycznej piękności, nawet sami triumwirówie, którzy walcząc o jej względy, zamienili Wieczne Miasto w krwawą arenę spisków i rodzinnej wendety.

SPISEK OTTA VON BRUECKA

Jak łatwo się domyślić, przebiegły czarny charakter, przeciwnik naszej drużyny, który dowiedział się wcześniej o planach hrabiego Schlimanna, doskonale wykorzystał sytuację polityczną w Remas do swoich niecznych celów. Na początek przekonał Adriano Varpendi, iż hrabia podpisał z Corlozzo tajny kontrakt na wydobycie skarbu ze Złotego Miasta. Za rzekome zapewnienie transportu statkiem „Una Paloma Blanca” rodzina Corlozzo zostanie obsypana ogromną ilością złota – co w oczywisty sposób naruszy równowagę sił w mieście i pozwoli Rolando Corlozziemu przejąć na swój żołądź armię najemników utrzymywanych przez Varpendich. Dlatego właśnie Varpendi posłał jednego ze swych najlepszych zabójców, niejakiego Giletto, by ten definitywnie rozwiązał sprawę Hieronima Palomy. Dodatkowo przebiegły Nordlandczyk zapłacił mordercy za wykradzenie bezcennych map i locji Arabii (co umożliwi jemu samemu dotarcie w odpowiednie miejsce).

Następnie Otto rozkazał swojemu miragliańskiemu pomocnikowi, Antonio Cuppero, przekazać ostrzeżenie wszystkim kapitanom w porcie – każdy, kto zaokrętuje Schlimanna i jego obławę, skończy natychmiast jak kapitan Paloma. W ten sposób (o czym bohaterowie jeszcze nie wiedzą) zabezpieczył się przed wymknięciem się śmiałków z jego sidła. Następnym krokiem będzie próba pozyskania wielkiego archeologa i przekonania go, iż bohaterowie są grupą patałachów i nie

potrafią zapewnić mu ochrony ani transportu do Południowych Krain. Będzie próbował sprzątnąć bohaterom Schlimanna sprzed nosa i w ten sposób zapewnić sobie niezawodny dostęp do Złotego Miasta.

ZNALEŹĆ STATEK – POCZĄTEK ŚLEDZTWA

Niewątpliwie bohaterowie spróbują jak najszybciej znaleźć inny statek płynący do Arabii. Spotkają się jednak z murem niechęci – wszyscy będą wynajdywali przeszkody, dla których to nie mogą zabrać bohaterów na pokład. Gdy śmiałkowie przekonają się, iż ktoś za tym stoi, pozwól, aby jeden z oficerów lub bosmanów stojących w porcie statków złamał się i zdradził powód strachu kapitanów. Umówi się z bohaterami na potajemne spotkanie (wszak wiele ryzykuje), gdzie może opisać Antonio Cuppero jako wysokiego, ogorzałego Tieleńczyka mówiącego z lekkim, dobrze maskowanym miragliańskim akcentem, który groził wszystkim kapitanom marnym końcem jeśli wezmą bohaterów na pokład. Ponieważ kapitanowie doskonale znają sytuację polityczną Remas, wiedzą, iż za zabójstwem stało najprawdopodobniej potężne stronnictwo Varpendi. Nikt się więc nie wychylił.

Na owym tajnym spotkaniu bohaterowie mogą również dowiedzieć się, iż w mieście są dwa stronnictwa sterowane przez rodzinę Varpendich i Corlozzów, że toczy się ostatnimi czasy między nimi regularna wojna, która podzieliła miasto na stronników V i C. Dowiedzieć się mogą również, iż większość kapitanów (tak jak zamordowany Hieronim Paloma) jest powiązana z Corlozzo. Tak więc za zabójstwem najprawdopodobniej stoją siepacze Varpendi. Dodatkowo można im napomknąć o istnieniu trzech triumwirów oraz o lokalizacji ich pałaców (Varpendi mają pałac w dzielnicy Parione, Corlozzo w Banchi, arcykapłan Gaspar di Pirrello zaś – oczywiście w pobliżu świątyni Myrmidii).

Drugim wątkiem jest oczywiście sprawa samego morderstwa. Po jakimś czasie (takim, aby Twoi gracze zdążyli znaleźć wszelkie przygotowane przez nas ślady) pojawi się straż miejska Remas. Dowodzący nią sierżant wypyta bohaterów o okoliczności zabójstwa. Jego ludzie nie znajdą żadnych nowych śladów. Mogą jednak pomóc w zinterpretowaniu owego „V” znalezione go na miejscu zbrodni. Co jednak najważniejsze, sierżant jest człowiekiem Corlozzów. Powiadomi bohaterów, iż mogą prowadzić swoje śledztwo niezależnie i że straż miejska nie będzie czyniła im w tym żadnych przeszkód. Co więcej, chętnie pomoże, gdy już będą mieć w garści dowody potwierdzające winę Varpendich (samo „V” to za mało – każdy wszak mógł podrzucić inicjał).

WYJECHAĆ Z MIASTA?

Co zrobić, jeżeli bohaterowie zechcą wyjechać z Remas i poszukać w innym mieście transportu do Arabii? Oczywiście, nie powinienesz im na to pozwolić! Jednym z subtelnych sposobów na przekonanie ich do tego, by popróbowali jeszcze przez jakiś czas pozostać w Remas, mogą być wzmianki o toczących się w okolicach wojenkach pomiędzy oddziałami najemników.

ULICZNICZY Z BANDY GIROLAMA

W czasie, gdy bohaterowie próbują rozwikłać zagadkę morderstwa, tudzież znaleźć bezskutecznie statek, Jean-Claude Clermont de Rauget-Foucault przygotowuje



się do tajnej rozmowy z hrabią Schlimannem. Warunkiem koniecznym jest oczywiście wykiwanie bohaterów i zabranie archeologa z miejsca, gdzie obecnie przybywa. Najprawdopodobniej będzie to jedna z portowych gospod, w której znudzony eks-zakonnik będzie oczekiwał znalezienia nowego środka transportu. Dość prawdopodobne, iż bohaterowie nie zostawią żadnej warty przy Schlimannie. Niezależnie jednak od ich poczynañ, Jean-Claude Clermont wynajmie bandę uliczników Girolama, by dostarczała mu raporty na temat miejsca pobytu i działalności każdego z członków drużyny. Tak więc w ciągu całego niefortunnego poranka bohaterom towarzyszą czujne, obdarte dzieciaki. Możesz opisać, jak nieraz napotykać zaciekawione spojrzenia ulicznych, małych żebraków. Jak mają niejasne wrażenie, że stale ktoś przemyka za nimi, kryjąc się wśród portowych skrzyń, beczek i ciemnych zaułków.

Gdy uznasz, że nadeszła odpowiednia chwila, w której bohaterowie zapomnieli o Schlimannie, Jean-Claude Clermont odwiedzi hrabiego i zaprosi go na rozmowę o ewentualnym transporcie do Arabii (jeżeli część bohaterów zajmuje się ochroną archeologa, ulicznicy zaaranżują „małą akcję dywersyjną”, która odciągnie ich uwagę). Naiwny naukowiec zgodzi się natychmiast, oczarowany wytwornością i wymową bretońskiego szlachcica. Ten zaś zaprowadzi go do jednego z mieszkań w kupieckiej dzielnicy Banchi, by przedstawić

propozycję zerwania umowy z bohaterami i przejścia pod ochronne skrzydła Ottona von Bruecka oraz jego kompanów. Niewątpliwym atutem oferty Bretończyka jest fakt, iż znalazł statek, który zgodził się zabrać hrabiego do Arabii, ale bez owych najemników, którzy „mają niecne porachunki z półświatkiem Remas”.

Tymczasem inwigilacja bohaterów przez uliczników rozwydrzonych hojnymi stawkami Bretończyka, staje się wyjątkowo natrętna. W końcu śmiałkowie zauważą ich i z pewnością się tym zainteresują. Doprowadź wtedy do sytuacji, w której bohaterowie będą mogli pojąć jednego z mniej udołnych szpiegów. Złapany ulicznik, z początku twardy, szybko się załamie i zdradzi lokalizację bazy Girolamo.

GIROLAMO I ZNIKNIĘCIE SCHLIMANNA

Banda ma siedzibę w jednym z opuszczonych portowych magazynów – za zasłoną z pustych beczek mieści się królestwo Girolamo – dwunastoletniego złodziejaszka, herszta bandy uliczników Rippetty. Między ulicznikami panują stosunki iście feudalne (Girolamo jest bogiem, pięciolatkiem są godni jedynie całować jego stopy). Dzięki złapanemu małemu szpiegowi, bohaterowie będą mogli odnaleźć tajne wejście do gniazda uliczników (wiedzie ono przez jedną z beczek). Gdy tylko znajdą się w środku, zostaną natychmiast okrążeni przez dziesiątki dzieciaków uzbrojonych w proce. Naprzeciw śmiałków, oczekując ich przybycia, będzie siedzieć dwunastoletni herszt z hardą miną – pewien, iż jest panem sytuacji.

Tutaj należy odegrać scenę negocjacji z butnym Girolamo. Oczywiście, tak naprawdę, to bohaterowie są górą – w końcu to oni są dorosłymi, bezwzględными najemnikami. Scena owa powinna mieć raczej wydźwięk humorystyczny.

Po dłuższych przekomarzeniach Girolamo da się przekupić bohaterom i zdradzi, że do wynajął ich obco wyglądający szlachcic (mocno uperfumowany, mówiący z bretońskim akcentem, w peruce, z bardzo mocnym makijażem na twarzy i w masce, płacący najprzedniejszym tileńskim srebrem). Ulicznicy zdawali raporty co godzinę i zgodnie z umową pozostawili w umówionym miejscu ostrzegawczy znak, oznajmiający, że zostali przez bohaterów wykryci.

W ten sposób śmiałkowie dowiadują się o istnieniu kolejnej osoby zainteresowanej ich poczynaniami w mieście. W tym mniej więcej momencie możesz również ujawnić im fakt, że ich pryncypał, hrabia Schlimann, gdzieś zniknął. Wyparowały również bezcenne skrzynie. Dokładne oględziny pokoju mogą doprowadzić do znalezienia niewielkiego płotka pudru (to pozostałość po Jean-Claude Clermoncie). Jeżeli bohaterowie popytają w gospodzie, dowiedzą się, iż ktoś widział, jak hrabia wychodzi z gospody w towarzystwie nieznanego człowieka ubranego w długi płaszcz z kapturem. Skrzynie zabrali portowi tragarze. Niestety, rozeszli się w różne strony miasta, tak że nikt z obecnych





w porcie żebraków i obiboków nie potrafi podać kierunku, w którym mogli zdążyć. Jednak jeżeli Twoi bohaterowie pobawią się w detektywów, możliwe jest odnalezienie punktu docelowego tragarzy – tajnej siedziby Jean-Claude'a Clermonta w Banchi. W tej trudnej sytuacji mogą bohaterom przyjść z pomocą również ulicznicy Rippetty. Jeżeli poprzednie spotkanie nie zakończyło się krwawo, Girolamo proponuje im, za skromną opłatą, znalezienie hrabiego. W końcu ulicznicy znają każdą dziurę i są wszędybylscy.

CZAS NA AKCJĘ

Najwyższa pora dostarczyć bohaterom odrobinę emocji. W jednym z wynajętych przez siebie lokali w Banchi Jean-Claude Clermont omawia szczegóły swej propozycji z hrabią Schlimannem. Jest z nim dwóch tileańskich ochroniarzy, wynajętych na czas tylko tej roboty (nic nie wiedzą o pracodawcy, mają mu tylko zapewnić bezpieczeństwo).

Dla uliczników znalezienie miejsca, gdzie zaniesiono 12 skrzyń i udało się dwóch obcokrajowców, to naprawdę łatwizna. Mimo iż muszą

operować na nieswoim terenie, znalezienie kryjówki Bretończyka zabierze im co najwyżej dwie godziny. Bohaterowie powinni zjawić się na miejscu w momencie, gdy Bretończyk właśnie kończy przekonywać hrabiego do przyjęcia jego usług.

Lokal znajduje się w kamienicy, na trzecim piętrze. Kamienice są ustawione w szereg, połączone zaś strychami. Bramy przechodzą przez nie na przestrzał, można więc wejść do nich z obu stron.

Pozwól bohaterom opracować sprytny plan. Obaj ochroniarze znajdują się w środku mieszkania, jeden pilnuje drzwi, a drugi okna. Dla podniesienia napięcia możesz pozwolić graczom podsłuchać fragment rozmowy, w której Bretończyk stara się przekonać hrabiego. Gdy tylko bohaterowie wkroczą do akcji, Jean-Claude rzuci się do ucieczki. Pamiętaj, że to doskonały szermierz, ponadto uzbrojony w dwa pistolety dubeltowe. Na razie radziłbym pozwolić mu uciec – przyda się jeszcze w późniejszych odcinkach naszej kampanii.

Bretończyk postara się umknąć po schodach na klatce na strych, a stamtąd przejściami łączącymi kamienice przebiec do innej klatki, zbiec po schodach i umknąć do awaryjnego powozu, czekającego w sąsiedniej przecznicy. Jeśli chcesz, możesz odegrać igrzysko hollywoodzki pościg po ciemnych strychach pełnych gratów i pajęczyń, a później szaleńczą gonitwę wąskimi uliczkami tileańskiego miasta. Tak długo, jak Bretończyk będzie w zasięgu wzroku swych pomagierów, ochroniarze będą stawiali bohaterom zacięty opór (tak, aby każdy z graczy miał okazję powalczyć). Gdy jednak ich pryncypał pryśnie, postarają się również dać nogę (by odebrać obiecaną zapłatę).

W czasie całej zadymy hrabia będzie najbardziej przerażoną osobą w okolicy. Dopiero gdy ucihną szczęk broni, wychynie zza swoich skrzyń – i będzie bardzo zawiedziony, że nie udało mu się zdobyć transportu do Arabii.

PODJAĆ TROP – NARZEDZIE ZBRODNI

Tymczasem król uliczników postanawia iść za ciosem (w drenowaniu kieszeni bohaterów). Tak się składa, iż jeden z jego podwładnych znalazł zakrwawiony nóż – był wrzucony do beczki z gnijącymi rybami. Jest to bardzo charakterystyczna broń, używana przez znanego w półświatku Giletto. Oczywiście, Girolamo od razu rozpoznał właściciela broni, jednak nie za bardzo wiedział, co z owym fantem zrobić. Słyszał jednak plotki wiążące bohaterów z niedawnym morderstwem. Teraz, mimo iż narażenie się Giletto jest z pewnością kiepskim pomysłem, szef uliczników postanowił przehandlować owo znalezisko oraz informację o właścicielu – za dużą liczbę srebrnych monet.

Ostrze jest bardzo cienkie i długie, rękojeść zaś wykonano z kości słoniowej. Według opowieści, Giletto nosi za pasem sześć podobnie wykonanych noży (coż, gość nie kryje się ze swoim zawodem). Morderca od dawna pracuje dla Varpendi; dorobił się własnego



kasyna mieszczącego się na Via Alea. Oczywiście, sam nóż nie jest jeszcze niezbitym dowodem – dopiero dokładne oględziny ran Palomy mogą wykazać, iż faktycznie znaleziona broń była narzędziem zbrodni.

Jest to niewątpliwie gratka dla Corlozzów – dowód winy Varpendich. Jeżeli bohaterowie zechcą dokonać oglądu ciała zamordowanego, niewątpliwie będą musieli natknąć się na ludzi Corlozzów w straży miejskiej, którzy pilnują ciała w kostnicy przyległej do świątyni Morra. Ci z pewnością doniosą o owym znalezisku prowadzącemu śledztwo sierżantowi. Ów, jeżeli będzie miał okazję spotkać bohaterów, może im doradzić, by spróbowali namówić Giletto do zeznań obciążających Varpendich.

Jeżeli bohaterowie zdecydują się na konfrontację z Giletto – pozwól im go zastać w którymś z kasyn, jakich wiele w dzielnicy kupieckiej. Giletto jest swego rodzaju honorowym zabójcą – nadal nosi przy pasie swe osławione noże, choć brakuje mu jednego. Zapytany wprost, przyzna się do wykonania zlecenia – jest na tyle bogaty i wpływowy, by uniknąć procesu dzięki łapówkom i politycznym koneksjom swoich pryncypałów. Jednak jako lojalny zawodowiec nie zdradzi tożsamości zleceńodawcy. Na indagacje na temat pozostawionego w miejscu zbrodni znaku „V” będzie milczał (to oczywiście sprawa honoru, a kawaler nie tłumaczy się z posunięć podyktowanych honorem). Jeśli zapytają go o mapy, zdradzi, iż sprzedał je pewnemu imperialnemu szlachcicowi.

PORWANIE

Tymczasem nie możemy dać bohaterom czasu na zagłębienie się w meandry śledztwa. Trzeba trochę przyspieszyć akcję, jednocześnie do końca przygody uziemiac bohaterów w Remas. Otto, zrażony porażką swego pomocnika, Jean-Claude’a Clermonta, postanawia zagrać *vabanque* – zdradza cel misji archeologicznej arabskiej kurtyzany, Bella Donnie. Owa kobieta okazuje się być bardzo zainteresowana Miastem ze Złota. Natychmiast „prosi” swego kochanka, Adriano Varpendiego, aby ten porwał dla niej hrabiego. Varpendi, już i tak zamieszany w niezbyt udane morderstwo kapitana Palomy, postanawia wykorzystać podległą stronnictwu rodzinę Balbionionich. Balbinioni, chcąc przypodobać się swym zwierzchnikom, działają z całkowitą bezwzględnością – wysyłają do gospody, w której mieszka hrabia Schlimann (z pewnością zażyczył sobie przeniesienia z Ripetty do jakiejś lepszej dzielnicy), swoich ludzi z rozkazem bezpardonowego sprowadzenia hrabiego – siepacze mają rozkaz zlikwidować wszelką ochronę.

Tak więc w czasie, gdy bohaterowie biegają po mieście, sześciu ubranych na czarno, uzbrojonych w szpady i lewaki najemników wkracza do karczmy. Jeżeli chcesz, możesz wprowadzić ich w czasie nieobecności śmiałków. Wtedy poważni panowie wyprowadzą z gospody hrabiego Schlimanna, uspokojonego lekką dawką środków oszłamniających, i znikną w gąszczu uliczek miasta.

O wiele ciekawiej jest jednak przeprowadzić całą akcję porwania w przytomności bohaterów (zresztą, całkiem prawdopodobnym jest, iż po akcji Bretończyka śmiałkowie pilnują swego pryncypała). Wtedy porywacze wejdą do gospody pojedynczo, by nie rzucać się zbyt w oczy. Jeden dowie się od barmana, gdzie jest pokój hrabiego Alberta – następnie połowa z nich uda się na piętro, by załatwić ochronę hrabiego. Pozostali będą osłaniali odwrót. Postaraj się zaskoczyć bohaterów.

Porywacze zapukają do drzwi hrabiego pod byle pretekstem i natychmiast uderzą – bohaterów potraktują bronią białą, hrabiego zaś chusteczką nasączoną wywarem z korzenia omamów. Są na tyle szybcy, iż zaskoczeni śmiałkowie najprawdopodobniej nie zdążą sięgnąć po broń. Możesz odegrać dwie, najwyżej trzy rundy walki, w której przeciwko ostrzom będą musieli stosować co im wpadnie w ręce. Nie wahaj się sprowadzić ich na krawędź życia i śmierci – w końcu mają do czynienia z tileańskimi zabójcami, specjalistami w swej dziedzinie. Gdy hrabia zostanie pojmany, porywacze wycofają się (wyprowadzą Schlimanna, trzymając go bardzo blisko siebie, ze sztyltem przyłożonym do pleców). Jeżeli jacyś bohaterowie zorientują się, co się święci i przybędą później w sukurs obstawie – zneutralizują ich, grożąc śmiercią hrabiego. Porywacze sprawnie i bez paniki wycofają się na ulicę. Stamtąd zabierze ich powóz, który krzesząc kołami iskry na bruku, zniknie za zakrętem.

Wkrótce ktoś wezwie straż miejską i cyrulika, który połata bohaterów, ratując ich przed wykrwawieniem. Zjawi się kolejny raz znany już śmiałkom sierżant powiązany z Corlozzami. I tym razem będzie pewien, że za porwaniem stoją Varpendi. Zapewni bohaterów, że w wypadku, gdyby znaleźli dowody świadczące o winie owej rodziny, natychmiast zorganizuje akcję straży miejskiej na wielką skalę i pomoże odbić Schlimanna.

Trzeba podjąć szybkie śledztwo – musisz uświadomić graczom, iż czas gra na ich niekorzyść – porywacze mogą siłą zmusić archeologa do współpracy.

CO SIĘ STAŁO ZE SCHLIMANNEM

Zanim podamy bohaterom ślady prowadzące do kłębka istic gordyjskiego splotu interesów Remas, powinniśmy się dowiedzieć, Mistrzu, jaki los spotkał Schlimanna. Otóż porwanego przewieziono powozem do pałacu Balbionionich przy Via Aqua. Tam hrabia przetrzymano do zmierzchu, po czym pospiesznie i w tajemnicy przewieziono do pałacu Varpendich. W podziemiach rezydencji tej potężnej rodziny kat próbował wydusić z hrabiego powód, dla którego kobieta rządząca polityką Remas kazała go porwać. Jedno było dla Adriano Varpendiego pewne – coś łączyło arabskie pochodzenie tajemniczej kurtyzany ze śmiałą wyprawą archeologiczną. Niestety, jedyne, co udało się wydusić oprawcy, to różne szczegóły na temat na pozór bezużytecznego poematu. Zresztą sam porwany nie miał najmniejszego pojęcia, z jakiego powodu zainteresowała się jego osobą Bella Donna.



Wtedy do pałacu Varpendiego przybyła owa osławiona kobieta. Gorąco podziękowawszy kochankowi za wyświadczoną przysługę, zabrała hrabiego do swej rezydencji poza murami Remas. Tam ma zamiar sztuką miłosną swych niewolnic, narkotykami i przemysłowymi torturami psychicznymi wyciągnąć z archeologa wszelkie tajemnice – przekonać się, co Schlimann wie, a czego nie.

ŚLADY

W każdym śledztwie najważniejsze są ślady. My chcemy doprowadzić bohaterów do pałacu Varpendich – chcemy, aby rozwikłali przynajmniej część zagadki po to, byśmy mogli ukazać im całokształt zdradzieckiej Tilei. A oto informacje, które zdobyć mogą bohaterowie.

* Karczmarz kojarzy jednego z porywaczy – tego, który wypyttywał się o pokój hrabiego. Ów człowiek zwie się Paolo i jak karczmarzowi się zdaje, jest jednym z najemnych zbirów sympatyzujących ze stronnictwem Varpendi.

* Jeden z rajfurów przesiadujących w gospodzie również zna Paolo. Swego czasu naraił mu kochankę, Lucię – straganiarkę z Targu Rybnego w Bianchi. Według rajfura, Paolo pracował dla różnych rodzin, ale nigdy dla Varpendich, których darzy pogardą. Ostatnio pracował dla Balbinionich – pomniejszej, podupadłej rodziny arystokratycznej.

* Lucia oczywiście może wskazać im swego kochanka Paolo – pod warunkiem, że wymyślą jakąś przekonującą historyjkę. Za nic w świecie nie pomoże im, jeżeli będzie podejrzewać, iż ścigają jej miłego. Zaprzeczy wtedy znajomości z nim, po czym, gdy tylko bohaterowie znikną jej z oczu, pobiegnie go ostrzec (co umożliwi łatwe wyśledzenie kryjówki najemnika).

* Paolo pije z kompanami w jednej z tawern Rippey – przepija właśnie złoto Balbinionich, nagrodę za porwanie. Jeżeli bohaterowie zdybią go samego, bez wahania wyzna, iż dostarczył hrabiego do pałacu przy Via Aqua (nie jest głupi, chce żyć i móc jeszcze nie raz zarobić). Jeżeli jednak przydybią go przy towarzyszach, będzie walczyć – tak nakazuje wszak honor.

* Możliwa jest również infiltracja pałacu Balbinionich – w jego podziemiach Schlimann był przetrzymywany dosłownie parę godzin. Zdążył jednak w jednej z celi wyśkrobać na murze „v Sch”. O tym, gdzie został przeniesiony, można się dowiedzieć, zasięgając języka w samym pałacu, choćby łapiąc i przesłuchując kogoś z rodziny Balbinionich. Możliwe jest również rozwiązanie mniej siłowe: można ich zastraszyć lub przekupić (mają poważne problemy finansowe) – bez najmniejszych skrupułów zdradzą swoich zleceniodawców.

Tak więc bohaterowie powinni uzyskać wystarczające dowody na pobyt Schlimanna w pałacu. Czego jeszcze nie wiedzą? Tego, iż przez cały czas byli śledzeni przez szpiegów Corlozzów. Ci zaś czują, iż bohaterowie spadli im z nieba – już teraz nakręcają wielką intrygę, która pozwoli wykończyć stronnictwo Varpendich. Gdy

tylko bohaterowie zakradną się w pobliże pałacu owej rodziny, zjawi się wspomniany sierżant i zapyta o przebieg śledztwa. Niezależnie od tego, co śmiałowie powiedzą (w końcu wie już i tak wszystko) zaproponuje, aby wkradli się do piwnic i spróbowali oswobodzić hrabiego. On sam zaś otoczy swoimi ludźmi pałac, by w razie „wsypy” uderzyć.

Być może bohaterowie wymyślą inny plan – nie ma to najmniejszego znaczenia. Corlozzo i tak ich niecnie wykorzystają. Gdyby jednak połaskili się na ową niebezpieczną eskapadę, pozwól im na dotarcie do pałacu. Dom otoczony jest co prawda parkanem i ogrodem, samą zaś bramkę opatrzone magicznym alarmem, jednak dla wprawnej drużyny nie powinno stanowić to przeszkody. Pozwól bohaterom niezauważenie wtargnąć do domu, a później do piwnic. W nich to oprawca próbował wyciągnąć szczegóły z hrabiego. Jedyny ślad jego bytności tam to fragmenty ubioru, które nieuważny kat pozostawił w kącie. Oczywiście, liczy się również sam kat – ten jednak nie będzie skory do zeznań.

Możesz odegrać krótkie starcie bohaterów z owym mistrzem. Możesz nawet pozwolić im go pojmać i zacząć zadawać pytania (cóż za ironia losu!). Gdy już prawie będą mieli się dowiedzieć, gdzie przewieziono Schlimanna, zjawi się assasyn Varpendich, najemnik z oddziału niesławnego księcia Vespardo Vendetty. Opisz tę scenę, jak staje w drzwiach sali, oświetlony blaskiem kaganków, w długim płaszczu, z obnażonym mieczem i sztyletem ociekającym trucizną oraz w przerażającej trupiej masce zasłaniającej oblicze. Assasyni księcia Vespardo to najgroźniejsza, siejąca postrach formacja najemników w Tilei – jeden z nich staje właśnie przed bohaterami. Pojedynkowicz natychmiast wyzwie kogoś z bohaterów. Jeżeli są wystarczająco głupi, by przyjąć wyzwanie, a nie rzucić się na niego hurmem – najprawdopodobniej ktoś z nich zginie – trudno, świat WARHAMMERA to nie przelewki. Jeżeli bohaterowie uporają się z assasynem, odkrywają, że na jego piersi wisi symbol Khaina. Nie daj im jednak więcej czasu na poszukiwania – na górze podniesie się larum: bohaterowie zostali wykryci. Czas na szybką ewakuację!

SZTURM NA PAŁAC

Gdy tylko bohaterowie opuszczą siedzibę Varpendich, zostaną przechwyceni przez sierżanta straży – ten dowiedziawszy się, że w środku nie ma Schlimanna, postanowi wykorzystać sytuację, na ile się da. Na jego sygnał ze wszystkich otaczających pałac ulic wychyną strażnicy. Wśród nich będzie mnóstwo zbrojonych ludzi Corlozzów. Bohaterowie zostaną poderwani na naprędce sporządzone podium, za nimi wskoczy sierżant, który zacznie wykrzykiwać, iż „...Oto są bohaterowie, którzy wykryli nieczne poczynania Varpendich”. Będzie im schlebiać, niemożliwie wyłuskując szczegóły ich śledztwa w sprawie zamordowanego kapitana Hieronima Palomy i porwania hrabiego Schlimanna, „najsłynniejszego archeologa Starego Świata, którego porwanie



się gwizdki straży miejskiej, wzywające do odwrotu. Również najemnicy Varpendich skryją się w pałacu. Na placu boju pozostaną wyłącznie zakuci w stal rycerze zakonni i stopy trupów.

ZABÓJCZY I DYPLOMACI

Jakby na to nie spojrzeć, bohaterowie narobili Varpendim niezłego bigosu. Rodzina nie może pozostawić takiej zniewagi bez pomsty – natychmiast wysłała kilku najemników z zadaniem wyeliminowania bohaterów. Obskoczą postacie graczy w jakiejś ciemnej uliczce, gdy będą starały się wrócić niepostrzeżenie do gospody. Najemnicy są szybcy i bezwzględni, jednak nie stanowią realnego zagrożenia dla bohaterów. Co ważne, jeden z nich ma pod płaszczem kaftan z wyszytą literką „V” – czytelny znak, że to właśnie Varpendi nasłali swoich zabójców.

Zaraz jednak po wysłaniu ekipy, która miała zlikwidować bohaterów, ktoś doradził Adriano, aby zamiast zbijać, przeciągnął bohaterów na swoją stronę. Wysłał więc za nimi Michaelo Varpendiego – w razie gdyby zabójcy nie wystarczyli.

Michaelo odnajdzie bohaterów, gdziekolwiek by się nie ukryli. Z początku będzie ostrożny, z daleka przekaże, że przychodzi z poselstwem od Adriano Varpendiego. Zapewni, iż nie planuje żadnego podstępu. Będzie wymowny i cierpliwy – aż mu się uda porozmawiać z bohaterami. Michaelo będzie utrzymywać, iż śmiałków wykorzystali Corlozzowie. Stwierdzi, iż całą intrygę sprepował Ronaldo Corlozzo – począwszy od zamordowania swego człowieka, na porwaniu hrabiego skończywszy. Będzie utrzymywał, iż ludzie Varpendich zostali przepłaceni lub oszukani, tak aby myśleli, iż poszczególne części planu wykonują z polecenia swego szefa. Tymczasem cała intryga miała doprowadzić do rzekomej demaskacji Varpendich i dać pretekst do szturm na pałac i zabicia lub uwięzienia całej rodziny.

Za prawdziwością tej grubymi nićmi szytej teorii przemawia niewątpliwie doskonale wykorzystanie śledztwa bohaterów przez sierżanta straży miejskiej – w rzeczywistości jednego z lepszych agentów Corlozzów. Michaelo zapewni ich, że Varpendi nie mają nic wspólnego z porwaniem szacownego hrabiego. Poprosi o kontynuowanie śledztwa, z uwzględnieniem faktu, iż to Corlozzo są głównymi sprawcami wszelkiego zła w mieście.

Być może bohaterowie nie uwierzą w śpiewkę Michaelo – na pewno jednak zasieje ona w ich umysłach ziarno niepewności. Tymczasem Michaelo samym spotkaniem ze śmiałkami przyczynił się do uwiarygodnienia swej teorii. Otóż Corlozzo kazał śledzić bohaterów, żeby zobaczyć, jak zareagują na wydarzenia. Osobiście guzik go obchodzi, co się stało ze Schlیمانem, śmiałkowie zaś nie są mu więcej już potrzebni. Gdy więc jego szpieg zobaczy, iż spiskują teraz z jego największymi wrogami, nie będzie się wahać – z samej rana jego najlepszy kusznik zasadzi się na postaci.

może ściągnąć na Remas wojnę z samym cesarzem”. Ponieważ cała scena jest sprawnie wyreżyserowana, a nastroje tłumu są podsycane przez rozstawionych w cizbie agitatorów, wkrótce bohaterowie zostaną obwołani herosami Republiki. Następnie sierżant da rozkaz szturm na pałac.

W tym czasie Varpendi zdążyli się już przygotować. Gdy tylko padnie parkan i bramy, obalone przez napierający tłum, z okien odezwie się salwa muszkietów, a z poddasza strzelać będzie nawet niewielka armata. Rozgorzeje regularna bitwa pomiędzy stronnictwami. Po chwili dojdzie do starć pomiędzy strażą miejską a najemnikami Varpendich. W ogólnym chaosie bohaterom może się udać czmychnąć z najbardziej eksponowanej pozycji. I w samą porę!

Gdy bitwa osiągnie apogeum, a cały ogród będzie już stał w płomieniach, z jednej uliczki, w ciasnym szyku, szybkim klusem wyjadą rycerze Gorejącego Słońca. Myrmidjicy rozwiną szyk i natrą w sam środek bitwy, rozcinając żelaznym murem walczących. Będą rąbać obie strony bez opamiętania i litości. Wkrótce rozlegną



Również Bella Donna nie życzy sobie, aby bohaterowie weszli za Schlimannem. Po głośniejszej ruchawce postanawia sprzątnąć ich definitywnie. W tym celu wykorzystuje jednego z młodych Corlozzów, którego również udało jej się uwieść – przekazuje mu zatruty list i rozkazuje dostarczyć bohaterom, utrzymując, iż przynosi go od swego wuja, Ronaldo C. Liczy, iż list zabije zarówno doręczyciela, jak i adresatów – definitywnie załatwiając jej problem, jak i usuwając kochanka, którym zdążyła już się znudzić.

NIEBEZPIECZNY PORANEK

Czas, by przekonać bohaterów, że grunt zaczyna palić się im pod nogami. Gdy tylko wstaną po ciężkiej nocy, zaatakują ich snajper. Kusznik jest zawodowcem – ukryje się gdzieś na dachu sąsiedniego budynku i zaczeka, aż któryś ze śmiałków pojawi się w oknie budynku, w którym przebywa drużyna (najprawdopodobniej któraś z gospod) lub wyjdzie na zewnątrz. Zabójca ma przygotowane dwie kusze, by mógł sprzątnąć naraz dwie osoby lub poprawić strzał. Nie wahaj się dotkliwie zranić bohaterów – zrób to ze śmiertelną powagą, bez taryfy ulgowej. Niech wierzą, iż zagiąłeś na nich parol. Postaraj się jednak ich nie zabić – ten sposób jest raczej mało fair.

Gdy dwa belty zostaną wypuszczone, zabójca rzuci się do ucieczki. Jeżeli bohaterowie go osaczają, będzie się bronić jak lew i nie pozwoli się wziąć żywcem. Dokładne przeszukanie ciała zabójcy może ujawnić Wechsel anulujący długi zabójcy – zamiast podpisu widnieje jedynie „R. C.”.

Zanim jeszcze miną emocje po próbie zamachu, zjawia się młody Corlozzo z listem. Młodzian powinien wyglądać zupełnie niewinnie i utrzymywać, iż przysłała go pan Ronaldo z wiadomością. Wręczy bohaterom zapieczętowaną kopertę i będzie czekać na odpowiedź.

Liczne wydarzenia i przygody, jakie spotkały bohaterów w Remas, powinny ich nauczyć ostrożności – w środku koperty znajduje się bardzo mocna trucizna rodem z Khemri, tak zwane „Tchnienie umarłych”. Wyjawienie Luco Corlozzowi, iż dostarczył zatruty list, który najprawdopodobniej zabrałby i jego do grobu, wstrząśnie chłopakiem do głębi – w rzeczywistości jest

on zupełnie nieskażony podstępным usposobieniem swej rodziny i nie zgadza się z praktykowanymi przez wuja metodami. Jednak świadomość, iż oszukała go ukochana, wstrząśnie nim jeszcze bardziej – na tyle, iż wszystko bohaterom wyśpiewa.

A co wie Luco? Wie, że list przygotowała piękna Bella Donna, jak całe miasto nazywa tajemniczą arabską kurtyzanę, mającą rezydencję tuż za murami miasta. Wyjawi, iż Bella Donna rozkochała w sobie obu triumwirów i tak naprawdę o nią toczą wojnę obaj padrone. Młody Corlozzo może zapewnić śmiałków, iż na pewno jego ród nie maczał palców w porwaniu Schlimanna. Poza tym Luco nie ma pojęcia, dlaczego jego ukochana chciała zabić bohaterów.

Jeżeli śmiałkom uda się bezpiecznie otworzyć list (wystarczy zrobić to w suchym miejscu i wysypać zarodniki – np. prosto w ogień), będą mogli się przekonać, iż zawiera on pogróżki pod adresem bohaterów, z których wyraźnie wynika, że piszącym był nie kto inny, tylko arcykapłan Myrmidii, Gaspar di Pirello!!!

ARCYKAPŁAN

W tym momencie na scenę wchodzi trzeci z triumwirów. Oczywiście, owym listem chciała piękna mściwielka jeszcze więcej namieszać – arcykapłan, starając się trzymać dwóch padrone z daleka od siebie, przeszkadzał jej w sprawowaniu władzy w mieście. Postanowiła więc owym pismem rzucić cień na nieposzlakowanego jak dotąd kapłana.

Oczywiście, Gaspar jest niewinny, czego powinni być pewni również bohaterowie. Gdyby jednak z różnych względów do takiego wniosku nie doszli, przyjdzie do nich dwóch rycerzy Gorejącego Słońca i przedstawi im zaproszenie do pałacu arcykapłana. Panowie będą grzeczni, acz stanowczy, dobitnie sugerując, iż arcykapłan nie znosi sprzeciwu.

Gdy bohaterowie przybędą do wielkiej i pełnej przepychu rezydencji, zostaną od razu skierowani do pokoju audiencyjnego. Jego wielebność Gaspar di Pirello przyjmie ich ze stanowczością godną triumwira Remas – jest niezadowolony z zamieszania, jakiego przyczyną stali się bohaterowie, i byłby bardzo kontent, gdyby z miasta wyjechali. Rozumie jednak, iż muszą odnaleźć hrabiego Schlimanna. Arcykapłan zaoferuje swoją pomoc (rycerzy) w odnalezieniu porwanego oraz obieca zapewnienie szybkiej ewakuacji z miasta na jednym ze statków należących do świątyni (skrzynie Schlimanna zostaną przewiezione cichcem przez jego ludzi na pokład statku). Jednak nie wskaże bohaterom miejsca pobytu Schlimanna – do tego muszą dojść sami. Aby im pomóc, Gaspar może dostarczyć informacje o Bella Donnie, która manipuluje oboma stronniectwami. Arcykapłan ma z nią na pieńku, choć nigdy się osobiście nie spotkali. Wywiad inkwizycji Myrmidii doniósł, że Bella Donna najprawdopodobniej zwie się Fatma al Khairuan. Jest ponoć córką któregoś z emirów i, jak podejrzewa inkwizycja, czarownicą, która czci jakieś pustynne bóstwo.

„TCHNIENIE UMARŁYCH” - TRUCIZNA Z KHEMRI

To trujące zarodniki grzyba grobowego, zbierane przez arabskich assasynów. W kontakcie z wilgotnym powietrzem tworzą aerozol, który bardzo szybko się rozprzestrzenia. Oddychanie oparami trujących zarodników w 5 przypadkach na 6 jest śmiertelne. Jeżeli bohaterowie dokładnie obejrzą list, wyczują bez trudu niewielkie, okrągłe grudki pomiędzy kartkami. Ktoś, kto zna się na truciznach (test na Int -10 ze względu na egzotyczność trucizny) może rozpoznać ową truciznę.



Dodatkowo wiadomo, iż tuż za miastem mieści się jej willa, otoczona ogrodem, strzeżona przez kilka oddanych strażniczek przywiezionych z Arabii. Jest oczywiście w tym wszystkim haczyk – w zamian za pomoc, arcykapłan ogłosi bohaterów banitami w Remas i rzuci winę za wszelkie zamieszki i niepokoje na ich głowy. W ten sposób załagodzi sytuację w mieście.

Teraz powinno być dla bohaterów jasne, że Schlimann może być przetrzymywany w owej willi – jeżeli nawet nie ma na to bezpośrednich dowodów, trzeba to bezwzględnie sprawdzić!

OSTATECZNA KONFRONTACJA

I tak dochodzimy do zakończenia przygody. Schlimann jest rzeczywiście przetrzymywany w willi Bella Donny – w charakterze bezwolnego gościa; do posiłków dodaje mu się haszysz i korzenia omamów. Specjalistkom pięknej Fatmy udało się wyciągnąć z hrabiego wszelkie szczegóły jego hipotezy archeologicznej. Bella Donna przekazała już uzyskane wiadomości swoim przełożonym w Arabii (o szczegółach dowiesz się w drugiej przygodzie).

W jaki sposób bohaterowie wedrą się do rezydencji, pozostawiam inwencji Twoich graczy. Być może zdołają uwolnienie Schlimanna załatwić na drodze pokojowej (nie jest już potrzebny Bella Donnie; może im nawet wynająć statek do Arabii), być może dokonają tego siłą (z ewentualną pomocą rycerzy). W takim przypadku będą musieli zetrzeć się z doskonale władającymi szablami ochroniarkami Bella Donny, która w tym czasie postara się umknąć. Jeżeli jednak dla satysfakcji Twoich graczy przydałaby się jej głowa – daj im ją, gdyż kurtyzana nie będzie grała już w naszej kampanii żadnej znaczącej roli.

Po odzyskaniu hrabiego zakonnicy dostarczą szybką karetkę, która będzie miała zawieźć bohaterów do portu. Jeżeli chcesz, możesz rozegrać ową jazdę jako wyścig, w którym goniącymi będą żądni zemsty Corlozzo i Varpendi. Nawet na morzu mogą ich jeszcze ścigać statki Remas, tak by uświadomić bohaterom, iż nie ma dla nich powrotu do Wiecznego Miasta.

Ciąg dalszy –
w następnym
numerze



➡ ciąg dalszy ze strony 5

zaczęła się moja przygoda z Wami na bieżąco. Śledzę waszą metamorfozę i stwierdzam, że jest wielka. Piszę do was dopiero pierwszy raz i choć chciałem uczynić to wielokrotnie wcześniej, to tak naprawdę inni pisali do was mniej więcej to, za co ja was chciałem pochwalić lub skarcić, lecz tym razem sam muszę zabrać głos. Aby list nie był za długi, ustosunkuję się do jednego, góra dwóch tematów (od teraz postaram się pisać listy regularnie, w których będę wyrażał moją opinię do powiedzmy dwóch tematów jednorazowo), ale do rzeczy.

Na pierwszy ogień temat kobiet w RPG. Temat zaczyna mnie już drażnić. Przypomina on dawny temat o niedoświadczonych MG i graczach. Z tym, że teraz w te role wplątało się kobiety. I pewnie tak samo się skończy. W końcu wszyscy uznają, że temat do niczego nie prowadzi (jedynie do poróżnienia). Nikt mi nie powie, że kobiety nie umieją grać i brak im wyobraźni (Ivy trzymaj swój styl jak najdłużej i utrzymuj się na powierzchni, może w końcu zrozumieją! ;-). Nie bądźmy szowinistami! Przecież o swoich sympatiach mówicie, że są ładne, inteligentne i z wyobraźnią (kolejność przypadkowa ;-). – czegoż więcej do RPG potrzeba? W końcu Polak nie kaktus...eee... kobieta też człowiek (i) grać musi! ;-)))

Jeżeli chodzi o temat „MiM gorszy niż kiedyś”. Że tak jest, bym nie powiedział. Opinia ta, moim zdaniem, bierze się stąd: ocenę taką reprezentują starsi stażem czytacz. Kiedyś, kiedy byliśmy początkującymi, wszystko co w MiMie się pojawiało, było dla nas czymś nowym, zaskakującym. Teraz gdy o swoim ulubionym RPGu wiemy prawie wszystko, naprawdę ciężko nas zaskoczyć. Co raz mniej artykułów uznajemy za godne uwagi. Stąd bierze

się właśnie opinia, że MiM staje się coraz gorszy. Ufam, że powyższe słowa ktoś przemyśli i nie powie już „MiM gorszy niż kiedyś”. Zarazem mam nadzieję, że jednak nas, starych wyjadaczy, zaczniecie zaskakiwać czymś nowym, co pozwoli nam wypowiedzieć słowa: o wiele lepszy; a nie po raz kolejny odłożyć ze znudzoną miną wcale nie gorszego MiM-a ;-)))

Pozdrowienia ze Starego Świata

GOMRUND.

P.S. (Poison Ivy mam wielką prośbę. W mym mieście chciałbym założyć klub. Niestety, choć wiem, że jest tu kilkunastu graczy i zapalonych fantastów nie znam ich, a co za tym idzie, brak kontaktu. Prosiłbym o wydrukowanie poniższego ogłoszenia, co pozwoli nam się zebrać i ruszyć sprawę klubu).

Hej Wszyscy RPGacze i Fantaści z Czarnkowa i okolic (woj. Wielkopolskie)! Są plany założenia klubu, aby tego dokonać, potrzebni są klubowicze, którymi, mam nadzieję, się staniecie. Wystarczy tylko przesłać na mój e-mail – garyfield@wp.pl. – swoje namiary. Zostaniecie powiadomieni o planach założenia klubu, zostanie zorganizowane spotkanie, a co dalej zależy tylko od Was!

Jeszcze raz dzięki i pozdrawiam Ivy!

Obiecanki cacanki, czekam na dalsze listy! Obiecałeś, obiecałeś... a ode mnie kropka i życzenia wytrwałości przy organizowaniu klubu.

Generalnie kobiety mi się też już przejadły (a smaczne były i soczyste), więc niniejszym kończę ten temat na naszych łamach – pozdrawiam wszystkie płcie i orientacje – do przeczytania za miesiąc!

Poison Ivy



Martyna Tomaszewska

ZERRIKANIA

Wyższa z dziewcząt zakolebała się nagle na szeroko rozstawionych nogach, zakręciła w biodrach. Szablą, wydobytą nie wiadomo kiedy, świsnęła ostro w powietrzu.

„Granica możliwości”

Daleko na południowy wschód od ziem Kontynentu rozciąga się wielki, piaszczysty kraj zwany Zerrikanią. Niewiele osób widziało tę ziemię, bowiem lud zerrikański nie należy do gościnnych. Wiadomości o nim przedostają się do reszty świata dzięki relacjom nielicznych wędrowców oraz dzięki samym Zerrikankom, wędrującym po dalekich krainach...

HISTORIA

Nieregularne granice Zerrikanii wyznacza wielka pustynia. Wedle legend, przed wiekami potężny smok Zerrikanterment miał dosyć panoszenia się ludzi i nie ludzi na Ziemi. Tych, których uznał za godnych szacunku, postanowił odgradzić od reszty złego świata. Zionął zatem wielkim ogniem z gardła i pośrodku tętniących życiem tropikalnych lasów uczynił gorącą pustynię, z wielką oazą pośrodku. Z lotu ptaka pustynia przypomina ponoć smoka, w miejscu serca którego jest właśnie owa oaza.

Zamieszkujący oazę lud na cześć smoka nazwał swój kraj Zerrikanią. Przez wieki nikt nie miał tam wstępu, albowiem nad krainą wciąż krążył Zerrikanterment, strzegąc jej przed wrogimi istotami. Jednak w końcu potężny smok umarł. Wówczas jego potomek objął kraj swą stróżą. I tak dzieje się po dziś dzień.

Lud Zerrikanii od wieków rządził się sam, nigdy nie potrzebował pomocy z zewnątrz, surowców ani towarzysztwa – z żadnymi krajami nie utrzymywał stosunków dyplomatycznych czy politycznych. Ba, nie wiadomo, czy w ogóle zdawał sobie sprawę z istnienia innych ludów i państw. Przez stulecia Zerrikania stanowiła też azyl dla smoków, które czczono tam jako bogów. Niektóre smoki mieszkaly tam na stałe, inne odwiedzały krainę regularnie, odpoczywając w czasie ucieczki przed rasami rozumnymi.

Wszystko jednak ma swój koniec... Coraz mniej smoków odwiedzało dolinę, aż wreszcie ostatni z nich odleciał w świat, a Zerrikanie przez kilkanaście lat nie odwiedził żaden ze szlachetnych gadów. Wtedy to kapłanki z grodu północnego przybyły do siedziby władcy kraju, Merineaevelth, aby przedstawić jej pewien pomysł. Oświadczyły, że chcą wyruszyć w drogę na upadły kontynent (tak nazywały ziemię plemion według nich barbarzyńskich, które nie czciły smoków; w rzeczywistości chodziło o kraje północne, zamieszkane przez ludzi i nie ludzi). Przyczyną ich wędrówki miało być poszukiwanie smoków, pomoc i ochrona dla tych,

które znajdują, oraz szerzenie kultu wielkich gadów. Merin zgodziła się, ale postawiła jeden warunek. Z kapłankami miały wyruszyć także specjalne wojowniczkę, od tej pory zwane po zerrikańsku *Faithel*. Tak się stało. W świat pojechało sześć kapłanek i sześć *Faithel*. Przez bardzo długi czas nie było od nich żadnych wieści. Mijały kolejne lata bez smoków.

Gdy minęły cztery lata, wysłanniczki powróciły; niestety – nie wszystkie. Trzy *Faithel*, poranione i pobite, przywiozły na prowizorycznym posłaniu ciężko raną, umierającą kapłankę imieniem Saulrenith. W dłoni ścisnęła zwinięty w gruby rulon pergamin, zawierający taki oto tekst.

*Czcigodna Matko ludu Zerrikanii,
Przewodniczko nasza
i Jedyna Sprawiedliwa Władczyni*

Zawiodłyśmy Cię, ja zawiodłam. Misja, którą w swej wierze i ufności szlachetnie powierzyłaś naszej grupie, zakończyła się niepowodzeniem. Wybacz nam, Pani. Zechciej jednak przeczytać relację z podróży. Niech będzie pochwalony Potężny Smok Zerrikanterment. I Ty bądź pozdrowiona, Przewodniczko życia naszego.

Podróżowałyśmy ponad cztery lata po barbarzyńskich krainach w poszukiwaniu boskich smoków. Przez niespełna cztery wiosny, lata, jesienie i zimy wędrowałyśmy w pokoju, nie wchodząc w spory z miejscowymi ludami. Odwiedzałyśmy każdą napotkaną świątynię barbarzyńskich wierzeń, każdą karczmę, zajazd i dwór. Uczestniczyłyśmy we wszelkich wiecach, spotkaniach, zgromadzeniach i pochodach. I wszędzie głosiliśmy jedynie słuszną wiarę. Barbarzyńcy przyjmowali naszą wiedzę różnie. Śmiali się, wytykali nas palcami – mowa nazywana przez nich „wspólnym” wielce jest bowiem trudna dla naszych ust – inni słuchali nas uważnie, jednak tylko z uprzejmości; inni krzyżowali przed nami ręce i uciekali, bali się nas bowiem. Najbardziej przychylni byli nam tylko dziwni wojownicy, o których mówiono tam „wiedźmini”. Są to niezrównani szermierze, którzy choć wyglądają jak ludzie, ponoć nimi nie są. Żyją tylko po to, by chronić barbarzyński lud przed wszelkimi potworami zagrażającymi ludziorom. Nie czynią jednak szkody smokom, które w ich przekonaniu nigdy nie atakują człowieka bez powodu, kierowane li tylko żądzą mordy. Tylko oni uważnie i z własnej woli wysłuchali naszych nauk, uszanowali nasze wierzenia, choć już na początku dali nam do zrozumienia, że nie



uznają żadnej religii, nie mieszają się też do polityki, chcąc zawsze być bezstronnymi. Nazwałyśmy ich przyjaciółmi i odjechałyśmy w pokoju, dalej poszukiwać. U kresu tej wędrówki, który zdawał się nam wtedy tak szybko nie nastąpić, doszły nas wieści o polowaniu na zielonego smoka wśród skał i kopalni Mahakamu – ziem krasnoludów. Udałyśmy się tam czym prędzej i natrafiliśmy na zbrojną horde. Smok był już ranny, nie zdołałyśmy go uratować. Walczyłyśmy odważnie z barbarzyńcami, ale przegrałyśmy. Ledwo uszłyśmy z życiem.

Powracamy, aby złożyć swój los w Twoje ręce, czcigodna Merineaevelth. Chcąc, by nasza wędrówka przyniosła jakiegokolwiek korzyści, składamy na Twe ręce księgę spisana przez nas, kapłanki, zawierającą wszelkie obyczaje, uwagi i spostrzeżenia dotyczące ludów barbarzyńskich. Wroga bowiem należy dobrze poznać, zanim przystąpi się do ataku. Wszak ostrożność jest cnotą. I być może wśród barbarzyńców więcej jest sprawiedliwych, takich jak wiedźmini, których żal byłoby przypadkiem skrzywdzić.

Twa oddana służka,

Saulrenith

Merineaevelth wpiersz się rozplakała, a potem wpadła w szal. Rozkazała gromadzić wojska. Jej siostry powstrzymały ją jednak i poradziły ponownie wszystko przemyśleć. Mądra i dobra przywódczyni usłuchała ich głosu, a rok później zaszły w Zerrikanii wielkie zmiany.

Powstała Szkoła Faithel, gdzie trenowano obrońcy nie smoków. Co pół roku uczennice tej szkoły stają do turnieju walki, zwanego Pierwszą Krwią. Dwie najlepsze mogą opuścić krainę, by szukać smoka, którego mają chronić. Na ich specjalny status wskazują trzy grube pasy z obu stron twarzy, wiodące od kącików oczu, rozszerzające się ku uszom. W ten sposób Zerrikania co sześć miesięcy wydaje na barbarzyński świat dwie doskonałe wojowniczkę.

Dzięki temu zresztą odżywa. Wiele wojowniczek wraca bowiem do kraju ze „swoimi” smokami. Zdarza się nawet, że wyruszają kolejny raz na Kontynent w poszukiwaniu nowego smoka. Niestety, tych pięknych stworzeń jest na świecie coraz mniej...

KRAJINA

Zerrikania leży na południowym-wschodzie wiedźmińskiego świata, odgródzona od Kontynentu pasmami gór i wielką puszcza, która nagle ustępuje miejsca gorącej pustyni, widocznej już ze szczytów gór. Stopniowo pustynne piaski przechodzą w popękaną skorupę, a teren wyraźnie się wznosi.

Niemal pośrodku krainy jest obszar, gdzie w tejże skorupie otwiera się gigantyczna szczelina. Jest wielka – by ją całą przemierzyć, potrzeba pięciu dni. Dolina

wygląda tak, jakby część ładu zapadła się pionowo trzy kilometry w dół. Ze skalistych ścian urwiska wypływa strumienie słodkiej wody, często tworząc wodospady.

Mieszkańcy krainy często drążą w ścianach doliny długie korytarze, łączące się w całe podziemne miasta. Osiedla zakłada się też w głębi puszczy, jako mieszkania wykorzystując dziuple baobabów lub budując chaty z kamieni i gliny. Największy gród leży w centrum oazy – tam znajduje się siedziba przywódczyni zerrikańskiego ludu.

Krajobraz oazy jest niemalże bajkowej urody. Egzotyczne drzewa z wielkimi, soczystymi owocami, pnące krzewy – wonne i obsypane kwieciami, szemrzące strumienie. Można tu znaleźć nawet rośliny, które dawno wyginęły na barbarzyńskim kontynencie, albo rosną już tylko w Brokilonie. Tak, jakby natura wyjątkowo upodobała sobie zerrikańskie tereny i nie szczędziła im żadnych dóbr. Podobnie ma się rzecz ze zwierzętami. Niestety, nic nie jest doskonałe. Wiele roślin jest trujących, a po lasach i mrocznych zagajnikach czają się rozmaite monstra.

Zerrikania obfituje w złoża metali oraz wszelkie inne surowce, co czyni ją samowystarczalną i w pełni niezależną.

MIESZKAŃCY

W Zerrikanii prym wiodą kobiety. Mężczyźni uprawiają ziemię, wydobywają surowce w kopalniach, zajmują się sadami i ogrodami, wychowują potomstwo. Nie czynią tego z przymusu, nie są zniewoleni; taki porządek wydaje im się dobry i oczywisty. Nie zdarzyło się jeszcze, by jakiś mężczyzna zajmował się magią, walką, polowaniem albo rządzeniem. Tak było od dawien dawna i chyba tak już pozostanie.

Kobiety biorą czynny udział w życiu krainy. Są władczyniami, kapłankami, nauczycielkami. Wszyscy Zerrikanie są zasadniczo równi wobec praw, wszystkie grody również.

Na czele ludu stoi Przywódczyni – mądra, rozważna i sprawiedliwa kobieta. Przywódczynią zostaje zwykle kolejna kobieta z określonego rodu, na zasadzie dziedzictwa, jednak ewentualna następczyni może odmówić przyjęcia tej godności. Wtedy odbywa się wiec zwany Posiedzeniem Ludu, na którym każda kobieta może zgłosić swoją kandydaturę i każdy ma prawo oddać jeden głos. Kandydatury trzech osób, które uzyskały największe poparcie, poddaje się pod ponowne głosowanie. Ta, która wygra, nabywa prawo rządzenia Zerrikaną oraz przekazywania urzędu swoim potomkom.

Małych mieszkańców Zerrikanii (do czwartego roku życia) traktuje się jednakowo. Potem jednak dziewczynkom przydziela się odpowiednie funkcje, zazwyczaj towarzyszą matkom w ich zajęciach. Chłopców powierza się opiece ojców. Około dziesiątego roku życia dzieci przechodzą Chrzest Wiary Smoka Zerrikantermenta. Od tej pory z biernych obserwatorów stają się aktywnymi społecznie Zerrikańczykami. Wybierają sobie dziedzicę życia, którą chciałyby się zająć, i pobierają odpowiednie



nauki. Co roku, przez pięć kolejnych lat, mogą zmienić dziedzinę na inną, jednak po tym terminie – w wieku lat piętnastu – muszą zdecydować ostatecznie, co chcą w życiu robić. W zależności od obranego kierunku, doskonalą swoje umiejętności i wiedzę.

W Zerrikanii używa się bardzo zniekształconego dialektu Starszej Mowy. Wspólny znają tylko kapłanki oraz *Faithel*.

RELIGIA

W Zerrikanii wyznaje się kult smoków i one są uważane za jedyne istniejące bóstwa. Fundamentem tej religii stał się mit, a raczej legenda o smoku Zerrikantermencie i stworzeniu przez niego Zerrikanii. Uważa się, że przed smokami nie istniał żaden inny bóg, że one są twórcami oraz władcami świata. Pieczę nad kultem sprawują kapłanki. One zgłębiają wszelką wiedzę religijną, są biegłe w piśmie oraz wykorzystują dobrodziejstwa boże – to znaczy: posługują się magią zaczerpniętą od smoków.

KTO JEST KIM?

Worenkenni

Mężczyźni zajmujący się pracami domowymi i społecznymi. Pracują na roli, w kopalniach, tartakach, sadach, ogrodach, zajmują się połowem ryb i zbieraniem dzikich owoców. Prowadzą dom i wychowują dzieci przez pierwsze cztery lata ich życia. Czasem zajmują się też udzielaniem nauk.

Laireani

Chłopcy między dziesiątym a piętnastym rokiem życia – znajdujący się w okresie, kiedy wybierają zajęcie, które wykonywać będą do końca życia.

Laireani mailten

Chłopcy, którzy ukończyli piętnasty rok życia i wybrali już zajęcie. Teraz zaczynają odbywać praktyki, a po nich od razu angażowani są do poważnych robót.

Cule

Dziewczynki między dziesiątym a piętnastym rokiem życia. Są w trakcie wybierania swojej życiowej drogi. Przez pięć lat, co roku, mogą zmieniać dziedzinę, którą chcą się zająć w przyszłości.

Cule mailteini

Dziewczęta po piętnastym roku życia, które dokonały już wyboru i rozpoczynają praktyki w określonej dziedzinie życia. Zaczynają pracę krótko po odbyciu owych praktyk.

Drobny wyjątek stanowią te dziewczęta, które kształciły się w walce lub magii. Pierwsze, by stać się wojowniczkami „w pełni”, muszą kontynuować naukę, podążając jedną z trzech dróg, na końcu których czekają je kariery trenerek, strażniczek granic albo *Faithel*. Już

jako uczennice, przyszłe wojowniczkami otrzymują pierwsze odznaczenie – jeden gruby pas tatuażu od kącika oczu aż po uszy.

Także adeptki magii muszą uczyć się dalej, aby stać się smoczymi kapłankami.

Trenerki

Dziewczyna, która zdecydowała się być trenerką i pozostać w szkole, zostaje odznaczona drugim grubym pasem tatuażu.

Faithel

Te, które chcą nimi zostać, przez co najmniej sześć lat uczą się władania zerrikańską saberrą, rozwijają zmysły, ćwiczą refleks. Po ukończeniu szkoły, co pół roku uczestniczą w ceremonii Pierwszej Krwi. Jak sama nazwa wskazuje, Zerrikanki walczą na tym turnieju do pierwszej krwi, czyli do pierwszego zranienia przeciwnika. Nie wolno zabijać ani stosować niebezpiecznych ciosów, wyszczególnionych w regułach turnieju. Zwycięzczynie konkursu zostają naznaczone trzecim pasem tatuażu. Namaszczone przez kapłanki i pobłogosławione przez zerrikańską przywódczynię, wyruszają poza granice Smoczyc Gór w poszukiwaniu „swego” smoka. Zawsze mogą wrócić w rodzinne strony, jednak ich celem nadrzędnym jest odszukanie smoka, oddanie mu czci i opieka nad nim. Zwykle więc nie wracają, póki go nie odnajdą. Choć mieszkańców krainy nie obowiązuje zakaz podróży, właściwie tylko one opuszczają Zerrikanie.

Strażniczki

Te, które chcą nimi zostać, muszą spędzić najmniej trzy lata, zdobywając wiedzę o naturze, szkoląc się w przetrwaniu w wybitnie ciężkich warunkach oraz sztuce kamuflażu. Muszą poznać język roślin i przyrody, nauczyć się bycia „niewidzialnymi”. Noszą dwa pasy tatuażu; naznacza się je też dodatkowym wzorem. Pod dolnym pasem, obok uszu, widnieje symbol kameleona, czyli „ósemka” stworzona z dwóch pól zawiniętych na kształt ślimaczęj muszli.

Strażniczki mieszkają wiele mil od doliny, w stanicach na krańcach pustyni. Nie wolno im ich opuszczać, póki nie nadejdzie zmiana warty, nie zostaną wezwane przez przywódczynię, albo wróg nie napadnie na kraj (co, do tej pory, szczęśliwie jeszcze nigdy się nie zdarzyło).

Kapłanki

Zerrikanki, które poświęciły życie zgłębianiu wiedzy o dziejach swej ojczyzny i odszyfrowywaniu tajemniczych legend z przeszłości, spisanych na kartach Ksiąg Dziejów, oraz poznawaniu sekretów smoczej magii.

Adeptki pobierają nauki przez wiele lat (co najmniej osiem), uczą się smoczej magii, czytania i pisania w Starszej Mowie, poznają legendy i tajemnice spisane niegdyś przez słynne kapłanki. Zajmują się również alchemią oraz zielarstwem, aby wykorzystywać do swych celów zarówno magię, jak i naturę.



NOWE ARCHETYPY

Wojownicza Faithel

Wojowniczi, zwane w Zerrikanii Faithel, przemierzają szlaki Kontynentu w poszukiwaniu smoków, których chcą chronić i którym mogłyby oddawać cześć. Wojowniczk rzadko podróżują w pojedynkę, wychodząc ze słusznego założenia, że wybranego smoka łatwiej będzie im bronić we dwójkę. Nie przepadają za bliskim towarzystwem Nordlingów, zwłaszcza tych, którzy występują przeciwko smokom. Jeżeli ktoś wejdzie im w drogę, albo zbezczeszczy plugawą mową obiekt ich kultu, nie mają dlań litości – walczą do ostatniej kropli krwi.

Rasa

Człowiek

Cechy

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

Umiejętności (3/29)

Akrobatyka 2
Jeździectwo 3
Języki (starsza mowa)* 2
Koncentracja 2
Nasłuchiwanie* 1
Rzucanie* 1
Skradanie* 1
Sposzregawczość* 1
Unik* 2
Walka bronią* 4
Walka wręcz* 3
Wiedza (rodzinna okolica)* 1
Wigor* 2
Wspinaczka* 1

* Oznacza umiejętność otrzymaną dzięki rasie.

Osobowość

Honor (3), przygoda (4),
reputacja (2).

Przeznaczenie

Walka w obronie smoków

Żywotność i stany zdrowia

26 (7/14/20/26)

Wyposażenie

Zerrikański ubiór (rysia skóra na biodrach, przeszywanica bez ramion, kolecza koszulka, rękawice kolecze, zerrikańska saberra – szabla, buty jeździeckie), zestaw wędrowca, prowiant na tydzień, koń.

Walka

Obrona (dystans/broń/wręcz): 2/6/5

Zbroja: przeszywanica bez ramion (1), koszulka kolecza (2, bez ramion), rękawice kolecze (2, też dłonie)
Broń: zerrikańska saberra (szabla) k6+6

Magia

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

Manewry bronią

Incartata, finta, palestra, piruet
PW: 20

Kto zacz?

– Do czego teraz doszło, baba walczy jak rycerz, pije piwsko jak niejeden ochlejmorda, a i chędoży na równi z fircykami, widział ją kto!

– A widziałeś ją, panie, jak rozchlastała z tuzin chłopów? To nie ludzkie jest jakieś, żadna przecie baba tyle siły nie ma. Ani takiej zręczności, a macha tym swoim tasakiem, jakby piórko w ręce miała. Niedobrze, że się tu pokazała, a podobno ma do niej dobić jeszcze druga niebawem. Będą chodzić, śać grozę dookoła! Na cholerę tu przyjechała?!

– Ja słyszałem, że one smoków obie będą szukać.

– A! No, chyba że tak. To się nawet przydadzą, bo to zięjące potworzysko coraz zuchwalsze się robi. Trzy owce mi zeżarło ostatnio, sąsiadowi też ja-koś tak i...

– Hola! One tu go chronić chcą! Nie wiesz? One se za bóstwo smoki obrały, barbarzynki jedne. Walczyć za tą naszą zmore będą, wysiecą nas w pień, jak im kto będzie chciał przeszkodzić. Widziałem je, byłem wtedy w Hołopolu, przejeżdżem. Nasłuchałem się bajek i legend o takich, jak one. Ponoć tamte wycięły od ręki ze trzy tuziny chłopów, w tym grupę rębaczy krasnoludów, czternastu magików, trubadura, a nawet wiedźmina!

– Wiedźmina?! Na wszystkie świętości! Biada nam, uciekajmy, póki nogi mamy!

– Spokojnie – odezwał się głos z ciemnego kąta, stanowczy, ale nie groźny.

Po chwili jego właściciel wstał, trzymając w dłoni kufel miejscowego piwa. Powoli podszedł do ławy. Zacerpnął łyk trunku i rzekł.

– Słowo daję, macie wy wszyscy wyobraźnię godną niejednego wierszoklety. Trzy tuziny chłopów? Wiedźmin? One nikogo nie skrzywdzą, póki nikt się na ich smoka rzucać nie będzie. To są wojowniczk, nie morderczynie, a jeśli uważacie ich siłę i zwinność za nieludzkie, to muszę was zdziwić. One są właśnie rodzaju ludzkiego. I zapewne mają w sobie więcej człowieczeństwa niż niejeden nikczemnik z naszej rasy...





Strażniczka Zerrikanii

Strażniczki prawie nigdy nie opuszczają rodzinnych stepów. Bronią granic kraju, strzegą swoich osad. Nie mają wielu kontaktów z Nordlingami – nie zapuszczają się bowiem dalej od swoich stanic, niż jest to konieczne. Zresztą, nie przepadają za towarzystwem, zwłaszcza tych, którzy występują przeciwko smokom. Jeżeli ktoś wejdzie im w drogę albo obrazi to, co dla nich święte, nie przebijają w środkach – walczą do końca.

Rasa

Człowiek

Cechy

Ko: 2 Po: 2 Si: 2
Zm: 4 Zr: 3 Zw: 2
In: 1 Og: 2 Wo: 2

Umiejętności (4/29)

Akrobatyka 2
Charakteryzacja 2
Jeździectwo 2
Języki (starsza mowa)* 2
Nasłuchiwanie* 1
Rzucanie* 1
Skradanie* 2
Spostrzegawczość* 2
Unik* 1
Walka bronią* 4
Walka wręcz* 2
Wiedza (rodzinna okolica)* 2
Wigor* 2
Wspinaczka* 1

* Oznacza umiejętność otrzymaną dzięki rasie.

Osobowość

Honor (3), przygoda (4), reputacja (2).

Przeznaczenie

Obrona smoków i rodzinnej ziemi.

Żywotność i stany zdrowia

26 (7/14/20/26)

Wyposażenie

Zerrikański ubiór (jak wcześniej), prowiant, koń, róg.

Walka

Obrona (dystans/broń/wręcz): 1/5/3
Zbroja: przeszywanica bez ramion (1), koszulka kolczy (2, bez ramion), rękawice kolcze (2, też dłonie)
Broń: zerrikańska saberra (szabla) k6+6

Magia

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

Manewry bronią

Incartata, powstrzymanie szarży, finta, piruet
PW: 20

Kto zaczął?

– Stój! Kim jesteś, czego chcesz!? Tu jest Zerrikania, pewnieś zbłądził.

– Poznajesz ten pierścień, strażniczko? To jest...

– Wiem, czyj to pierścień.

Zauważył tylko błysk, a zaraz potem poczuł na gardle zimny i ostry metal, kaleczący skórę.

– Skąd masz ten pierścień?! Zabiłeś Villentretenmertha?! Kim jesteś?! Mów, póki masz jeszcze głowę!

– Spokojnie, nie jestem wrogiem. Nie zabiłem Borchy, dał mi ten pierścień w imię przyjaźni, za uratowanie innego smoka, dziecka. Przychodzę tutaj w pokoju, niosę ważne wieści.

– Mów więc.

Zimny metal oddalił się od jego szyi. Zerrikanica schowała saberrę i oddała pierścień.

– To jest informacja dla twego pana.

– Nie drwij sobie, człowieku!

– Nie jestem człowiekiem, jestem wiedźminem. I wcale sobie nie drwię. Zwłaszcza, gdy mam do czynienia z szermierzem dorównującym mi reflekssem, szybkością i siłą. To jest bardzo ważna wiadomość. Wolałbym zachować ostrożność.

– Chodź za mną, proszę. Widzę, że istotnie jesteś przyjacielem, wojownikiem, który nie zabija smoków, jedynym, któremu wolno tu być. Widzę jednak, że mało o nas wiesz. Nie mamy przed sobą tajemnic. Nasza przywódczyni...

– Przywódczyni? Kobieta?

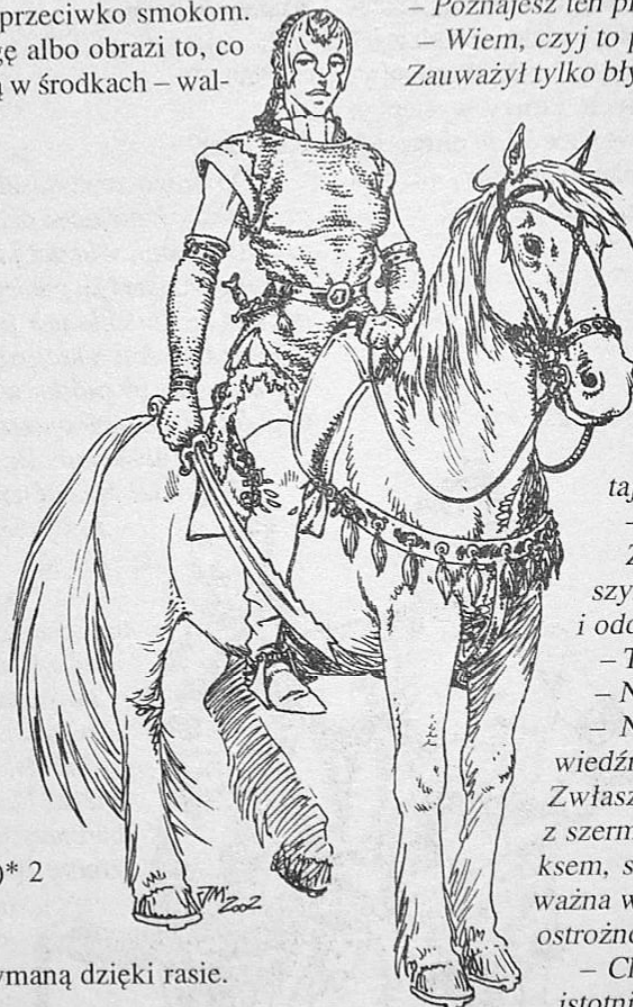
– Cha, cha, wiedźminie! Zdajesz się zaskoczony i jakby rozczarowany. Cóż to, czego się spodziewałeś? Czy zdarzyło ci się kiedykolwiek w życiu spotkać Zerrikanina?

– No tak, wszystko zaczyna powoli nabierać sensu. Wybacz, odbyłem długą podróż, poza tym musisz przyznać, że jest to dość nietypowa sytuacja. Podobnie rządzą się jedynie driady z Brokilonu.

– Wiedźminie, prawie nie ma wśród was kobiet, wiedźminek, a przecież to nikogo nie dziwi. Zresztą, nudzi mnie ta rozmowa. Radam poznać obrońcę smoków, tutaj jednak się rozstajemy, dalej zaprowadzi cię Alre-aenerle, ja muszę wracać.

– Alre... I jak dalej? – Wiedźmin zakłopotał się, na zerrikańskich imionach można było połamać język.

– Mów do niej Rea, wiedźminie, chodźmy. Przed nami kilka dni drogi.





Tomasz Z. Majkowski

DAWNO, DAWNO TEMU...

Baśniowa przygoda do niemal dowolnego systemu

Dawno, dawno temu, za siedmioma górami, za siedmioma lasami, było sobie maleńkie Królestwo – ot, dość duże, by całe można było zobaczyć z najwyższej wieży królewskiego zamku. Królestwem władał stary i mądry Król, który – choć owdowiały – miał córkę, Królową; kochał ją bardziej, niż cokolwiek na świecie.

Nikt nie jest jednak kowalem swojego losu, a już na pewno nie są nimi królowie. Racja stanu wymogła na starym władcy, by pojął drugą żonę, starszą o kilka zaledwie lat od córki i dysponującą potężną mocą magiczną. Ledwie zła macocha wprowadziła się do zamku, zaraz w jej sercu zagościła zawiść, widziała bowiem, jak wielką miłością pała małżonek do swego dziecka, i bała się, że nigdy nie pokocha tak bardzo jej potomków.

Postanowiła pozbyć się rywalki, wydając ją za mąż za Księcia zza gór, wojowniczego i nieokrzesanego człowieka, który siłą i podstępem wywalczył sobie zwierzchność nad plemieniem orków. Stary Król, omotany przez urodziwą czarodziejkę, przystał na jej pomysł. Księżniczka wyruszyła więc, by w wiejskiej posiadłości rodziny panującej przygotować się do zbliżającego się ślubu. Niestety, po drodze wydarzyło się nieszczęście – córka władcy została porwana przez żądnych krwi i nie znających litości rozbójników! Na nic się zdali wysiłki Króla, na nic wściekłość Księcia, na nic podstępny Macochy – nijak nie udało się odnaleźć utraconej narzeczonej. Królowi pozostało więc tylko jedno – zawezwać Potężnych Herosów, by odbili jego najdroższą latorośl. A oto ich historia...

WSTĘP

Poniższa przygoda ma formułę otwartą – wydarzenia i propozycje rozwoju akcji zaprezentowane są w formie

perypetii, zawierających możliwe rozwiązania fabularne oraz rady dotyczące ich prezentacji. Tempo i charakter całości ustalić powinien sam – jeśli chcesz, cały scenariusz rozegrasz w czasie jednej sesji, możesz jednak z powodzeniem zmienić go w minikampanię.

Choć zarówno poziom trudności przygody, jak i jej charakter zależą będzie właściwie od Ciebie, powinien mieć na względzie, że – na dobrą sprawę – jest ona bajką, powinna mieć więc nieco baśniowy nastrój. Postaraj się przede wszystkim ograniczyć przelew krwi,

zwłaszcza w starciach z istotnymi bohaterami niezależnymi (którzy przydać się mogą jeszcze później) i mocno zaakcentuj namacalną różnicę między dobrem a złem.

Bohaterowie niezależni nie posiadają imion – dzięki temu możesz potraktować ich bardziej osobiście, nazwać wedle własnego gustu i uznania; ba, w ich rolach obsadzić BN-ów, z którymi drużyna spotkała się już wcześniej. No, i jest bardziej bajkowo...

PERYPETIA PIERWSZA: ZAGINIONA DZIEDZICZKA

MIEJSCE AKCJI

Pierwsza część scenariusza (najlepiej, by gracze sądzili, że jest częścią jedyną) rozegra się

w Królestwie i na jego pograniczach z Ziemią Koczowniców. Jak to z miastami-państwami bywa, obszar władztwa Króla to otoczony górami płaskowyż, w centrum którego znajduje się rezydencja władcy, forteca o strzelistych wieżach, oraz otaczające ją niewielkie, ufortyfikowane miasteczko. Większość budynków ma płaskie dachy i bielone ściany, ulice są szerokie i pną się stromo pod górę, miejscami zamieniając się w schody, a przed domami, na drewnianych stołach, kolorowo ubrani mieszkańcy sprzedają owoce swej





rzemieślniczej pracy. Mieszkańcy są bardzo przyjaźni, cieszą się dostatkiem, chwalą sprawiedliwe rządy Króla, urodę jego córki i chętnie postawią przybyszom kielich dobrego wina, by posłuchać nowinek z szerokiego świata.

Zamek królewski nie jest wielki, ma jednak dwie dumnie strzelające w niebo wieże, wysoko sklepioną Sалę Rycerską i gustownie rzeźbiony krużganek. W największe okna wprawiono witraże, wszędzie grają więc kolorowe światła. Choć budowli nie można nazwać „zapiierającą dech w piersiach”, jest dość „zameczysta”, a przy tym przytulna i raczej sympatyczna.

Królestwo porastają zielone i żółte trawy, przy drogach w niebo strzelają smukłe cyprysy, pyszniące się na tle lazurowego nieba, a zbocza łagodnych wzgórz zajęte są przez winną latorośl oraz drzewa oliwne. Właściwie nie ma tu wiosek – życie wiejskie zorganizowane jest wokół winnic i sadów, należących zazwyczaj do jednej rodziny, która zamieszkuje wraz z parobkami i inwentarzem w na poły obronnym kompleksie budynków. Horyzont ograniczają ze wszystkich stron szczyty gór o zielonych od kosodrzewiny zboczach.

Letnia rezydencja Króla leży na szczycie wzgórza, otoczona jest niewysokim murem i składa się z prastarego, pamiętającego dawne czasy dworu z żółtego piaskowca, kilku zabudowań gospodarczych i masywnej strażnicy. Otacza ją pogodny, sosnowy las, pełen słońca i zapachu jagód. Słowem – sceneria pierwszej części scenariusza jest zupełnie sielankowa.

WPROWADZENIE

Drużyna staje u progu przygody, gdy odpowiada na wezwanie starego Króla. Mądry władca, którego córka została niedawno porwana, znakomicie zdaje sobie sprawę, że trudnej sytuacji zaradzić mogą jedynie Potężni Herosi – a dziwnym zbiegiem okoliczności jego państwo wydało dwóch jedynie bohaterów; są nimi nieszczęsna zaginiona oraz królewska małżonka.

Nagroda, którą Król oferuje, nie powinna być zatrważająco wysoka; herosi powinni podjąć się zadania bardziej z litości, którą wzbudza w nich widok ojcowskiego cierpienia, niżli z pobudek czysto finansowych. Jeśli uda Ci się dodatkowo skłonić ich do dawania honorowej poręki, scenariusz tylko na tym skorzysta – im głębsze zaangażowanie emocjonalne naszych bohaterów, tym lepiej.

WYDARZENIA

Tempo pierwszej części scenariusza jest dość leniwe; nikt bohaterów nie goni, nikt przed nimi nie ucieka i jeśli zamarudzą gdzieś dzień lub dwa, właściwie nic się nie stanie. Zadaniem herosów jest na razie trafić na trop porywaczy, zapewne zechcą więc od razu wyruszyć w plener. Jeżeli jednak mają zacięcie detektywistyczne, możesz wplątać ich w pałacową intrygę, z której niewiele wyniknie.

Mieszkańcy Zamku i Miasta zdecydowanie zaprzeczają, jakoby ich ukochany władca lub jego córka mieli nieprzyjaciół, którzy posunęliby się do tak haniebnego czynu, choć niektórzy obciążać mogą odpowiedzialnością tradycyjnych wrogów Królestwa – Koczowników. Większość zapytanych zdaje sobie sprawę z animozji pomiędzy Królową a jej Macochą, ale niechętnie o tym mówią, wiedzą bowiem, jak bardzo boli to starego Króla. Poza tym każdy ma swoją, mniej lub bardziej fantastyczną, teorię dotyczącą zaginięcia, i zapiekle będzie jej bronił – a co sprytniejsi zawierać będą przy tym zakłady. Właściwie, gracze dowiedzieć się mogą wszystkiego – poza faktem zaręczyn Królowy i Księcia Koczowników, na tę bowiem bombkę przyjdzie jeszcze czas.

Poza miastem sytuacja ma się podobnie, z tym tylko, że im bliżej feralnej rezydencji herosi się znajdują, tym większa będzie ekscytacja tuziemców. Niektórzy obawiają się porywaczy, inni otwarcie z nich kpią, wszyscy jednak na samą wzmiankę o zaginięciu spuszczaają oczy, jakby mieli coś do ukrycia. Dopiero poważny nacisk zaowocuje mamrotanymi pod nosem informacjami na temat zbójców, co to niby czasem schodzą z gór, aby rozdać co biedniejszym mieszkańcom pieniądze i drogocenności, rabowane jakoby bogatym. Oczywiście, nikt przestępców nie widział, nikt właściwie nie zna nikogo, kto miałby z nimi kontakt, a tak w ogóle, to właściwie są tylko legenda.

W letniej rezydencji Króla nie brakuje służby Księżniczki, przebywającej tu od czasu jej uprowadzenia. Wszyscy wyrażają się o „kochanej kruszynie” ciepło i trochę smutno, mając nadzieję na jej rychły powrót do domu, okazują się jednak – jak jeden mąż – bezużyteczni. Zeznają solidarnie, że fatalnej nocy spali lub zostali oszołomieni, zanim zdążyli pojąć, co się święci, niczego więc ani nie widzieli, ani nie słyszeli. Choć zeznania różnią się w drobnych szczegółach, ciężko przytapać ich na nieścisłości, choć ukradkowe spojrzenia, którymi obrzuca się stara Niania i Kamerdyner, ciche westchnienia pokojówek czy wbity w ziemię wzrok łowczego wyraźnie sugerują, że służący wiedzą o porwaniu coś więcej.

Wizja lokalna ujawni niezbicie, że we dworze ani w jego okolicach nie toczono żadnej walki, nie ma śladów włamania, a w pokoju Księżniczki panuje śliczny porządek (*Posprzątałismy tutaj* – tłumaczy się Niania – *na wypadek, gdyby biedactwo wróciło*). Służący zadbają, by herosi nie plątali się po komnatach bez opieki, jeśli jednak uda się ich wykołować, po pobieżnym nawet przeszukaniu okaże się, że we dworze nie pozostał ani jeden osobisty drobiazg zaginionej, a pustawa szafa sugeruje, że zniknęła i część ubrań.



Informacje są wprowadzić dosyć zdawkowe, powinny jednak wystarczyć, by herosi podchwycili trop. Choć nie sposób na razie ustalić, gdzie kryją się krasnoludy, otacza je spora fama, dość łatwo więc poruszać się ich tropem od domostwa do domostwa. Im wyżej w górach, tym więcej można po chłopskich chatkach znaleźć przedmiotów pochodzących z rabunku – tu zaradna gospodyni smaży jajka na rycerskiej tarczy, tam prosty pastuszek przygrywa sobie na delikatnym, elfiej roboty flecie. Trop stopniowo staje się coraz cieplejszy, by herosi odnieśli wrażenie, że ścigani są tuż-tuż, gdy oczywistym się staje, iż aby doścignąć porywaczy, przekroczyć trzeba granicę i zagłębić się w ziemie Koczowników.

Najważniejszymi źródłami informacji są – rzecz jasna – Niania oraz Kamerdyner. Choć oboje pilnują się, by nie puścić farby, herosi mogą przycisnąć ich lub podsłuchać. W pierwszym przypadku Niania zdradzi, że za uprowadzeniem stoi banda krasnoludzkich rozbójników z gór, po czym wystraszy się i dostanie spazmów, Kamerdyner zaś zapewnić będzie o swojej i pozostałych niewinności, aż wymknie mu się wzmianka o „tych przeklętych krasnoludach” – potem zasłoni usta, zblednie i nie powie już ani słowa, nawet na torturach.

Jeśli herosi podsłuchają rozmowę Niani i Kamerdynera, dowiedzą się mniej więcej tego samego – że księżniczkę uprowadzili zbrojcy z gór; ci sami, którzy od czasu do czasu wspierają chłopów. Nikt ze służących nie ma pojęcia, dokąd krasnoludy się udały, a Kamerdyner robi Niani gorzkie wyrzuty, że zaufała zbrojcom. Staruszka, szlochając, zapewni, że tak jest lepiej, po czym oboje popadną w głębokie i uporczywe milczenie.

PERYPETIA DRUGA: W KSIĘSTWIE KOCZOWNIKÓW

MIEJSCE AKCJI

Ziemie Koczowników przypominają z grubsza tereny Królestwa, przenika je jednak zupełnie inny duch. Prózno tu szukać wesołych cykad czy strzelistych cyprysów – ciągnące się jak okiem sięgnąć wzgórze porasta ostra, żółta, stepowa trawa, falująca na porywistym wietrze niczym nieogarnione morze. Niebo ma barwę przejrzystego, krystalicznego błękitu, a płynące po nim, postrzępione chmury zdają się być niezwykle odległe. Ubrania szarpie nieustanny, ostry i bezlitosny wiatr.

Znakomita większość mieszkańców – w przeważającej liczbie orki – pędzi koczowniczy tryb życia, wędrując

wraz z wielkimi stadami kudłatego bydła i kóz, którym nie strasza ostra trawa. Ich gardłowy akcent i nieufne spojrzenia znamionują twarde i trudne charaktery, obcych traktują nieprzychylnie, a w obecności przybyszów zza gór nie spuszcza dłoń z rękojeści szabel. Podróżują w grupach złożonych zazwyczaj z przedstawicieli jednej, bardzo licznej rodziny, która sama dbać musi o wszystkie swoje potrzeby. Twarde warunki życia uczyniły z Koczowników istoty nieugięte, skore do waśni i bezwzględnie wobec siebie lojalne.

Wbrew pozorom, na tych terenach znaleźć jednak można stałe

osiedla, zazwyczaj zakładane przez będących tu w zdecydowanej mniejszości ludzi i krasnoludy.

Koncentrują się one zazwyczaj w pobliżu wodopojów i dostarczają wszelkich tych usług, o które trudno w nieustannym marszu – przede wszystkim zajmując się obróbką stali. W każdym takim osiedlu znajduje się karawanseraj, jedyne właściwie miejsce, w którym przedstawiciele różnych karawan mogą spokojnie negocjować trasy wędrówek, zawierać małżeństwa

i wspólnie świętować – dobyte broni na terenie zajazdu jest ekstremalnym wykroczeniem przeciw prawom Koczowników.

Tutejsza państwowość jest bardzo młoda – to panujący obecnie Książę wywalczył najpierw zwierzchnictwo nad orkową

karawaną, potem zaś podporządkował sobie większość grup przemierzających stepy. Jest wciąż dość młody, zasłynął jednak z bezwzględności i siły, a granice jego władztwa znaczą nanizane na pal trupy tych wodzów, którzy starali się mu opierać. Odkąd zasiadł na tronie, wprowadził surowe, choć sprawiedliwe prawa, i zaciekle broni wszystkich, którzy uznają jego zwierzchność.





Nakazał też, by w każdym ze stałych osiedli stacjonowało przynajmniej dziesięciu jego żołnierzy.

WPROWADZENIE

Zmiana w wyglądzie okolicy jest dosyć nagła – podobnie rzecz ma się ze stosunkiem do ściganych przez herosów rozbójników. O ile obywatele Królestwa, choć starali się unikać rozmowy na ten temat, byli raczej zadowoleni z ich działalności, o tyle poddani Księcia otwarcie na nich wyrzekają.

Dość szybko okazuje się, że krasnoludzka banda cieszy się tu jeszcze większą famą, niżli po drugiej stronie gór – niewielu jest kupców, którzy zapuszczają się bez lęku na przełęcze, by handlować z Królestwem, a mieszkańcy podgórskich osiedli zdają się w każdej chwili obawiać napaści. Jeśli herosi obiecują chronić miejscowych – w większości ludzi, orki uchodzą bowiem w tej okolicy za symbol władzy Księcia, bo i nieomal wszyscy przebywający w okolicy przedstawiciele tej nacji to żołnierze władcy – ci okażą im zdawkową, choć szczerą wdzięczność i – nieco na wyrost – potraktują jak bohaterów.

Przychylność ze strony tubylców zaowocuje niemal automatyczną niechęcią wszystkich okolicznych orków. Wojownicy Księcia, dumne, stepowe sokoły, od lat już nie potrafią uporać się z nękającą okolicę plagą rozbójnictwa, każdy więc sukces bohaterów będzie dla nich solą w oku. Wystrojeni i zbrojni żołnierze spróbują rzucać naszym herosom kłody pod nogi, przy każdej możliwej okazji szukać zaczepki i straszyć wszystkich, którzy okażą przybyšom przychylność. Mają zresztą po temu znakomite powody – sukces cudzoziemców okryłby ich hańbą, która mogłaby wprawić wodzów w taki gniew, że niekompetentni żołdacy skończyliby na palach.

WYDARZENIA

Choć początkowo gracze mogą chcieć zabawić się egzotyką Kraju Koczowników, wypadki powinny stopniowo toczyć się coraz szybciej – od chwili, gdy zrozumieją, że zdrowie, a może i życie porwanej zależy od tego, czy znajdą jej ciemieżców przed ludźmi Księcia; powinni mieć wrażenie nieustannego pościgu.

Wkrótce po przyjeździe herosów na niegościnne ziemie Księcia, krasnoludscy bandyci rozpoczynają serię śmiałych ataków. Ich ofiarą padają początkowo karawany kupców, kiedy jednak nasi bohaterowie złączą tropić ich po górach, przerzucą się nagle na łupienie położonych na nizinach wiosek. Atakują szybko i bardzo sprawnie, znikając równie błyskawicznie, jak się pojawili, i nie zostawiając za sobą śladów. Nie jest ważne, jak szybko nasi bohaterowie przybywają na miejsce napadu – zbójcom zawsze udaje się ująć wcześniej.

Mieszkańców Księstwa szybko ogarnia gorączka paniki. Ludzie twierdzą zgodnie, że zbójce nigdy jeszcze nie działali tak sprawnie, zorganizowanie i planowo;

niechętnie przyznają też, że wykazują ostatnio niezwykłą litościwość – w większości przypadków napadnięci otrzymują co najwyżej kilka razów, a najpoważniejszym uszczerbkiem na zdrowiu okazuje się być złamana ręka jednego z kupców. Szeptem powtarzają też rewelacje o tym, że bandą dowodzi nowy herszt, ludzka lub elfia kobieta.

Im bardziej podekscytowani i rozmowni stają się ludzie, tym bardziej milkną orki, wpadające powoli w ponurą desperację. Herosi wyczuwają wzrastające napięcie i otwartą wrogość do swoich poczyną, hamowaną wyłącznie przez strach przed sprawiedliwością Księcia, choć kiedy orkowi mołojcy po raz któryś z rzędu spotkają bohaterów na miejscu zbrodni i zorientują się, że śledztwo idzie im coraz lepiej, może dojść do poważnego mordobicia.

Punktem zwrotnym okazuje się zuchwały napad krasnoludów na dwóch handlarzy kaszą, wracających właśnie z Królestwa. Sprytni kupcy wykazali dość przytomności umysłu, by wyprząć konia, na którym jeden z nich pomknął po pomoc, podczas gdy drugi stawiał bohaterski opór bandyckiej nawale. Choć powalono go pierwszym ciosem, odzyskał przytomność, by zobaczyć, jak siedmiu rabusiów, wesóło podśpiewując, oddała się z bezcennym ładunkiem – i z bezsilnej wściekłości cisnął za nimi nożem. Niewprawna ręka handlarza nie zdołała ukrzywdzić żadnego krasnoluda, ostrze przebiło jednak ostatni worek, z którego zaczęły sypać się krupy.

Tymczasem drugi kupiec pognał po ratunek, przez szczęśliwy przypadek trafiając na coraz bardziej zniechęconych bohaterów. Podekscytowany widokiem herosów, obsypuje ich błaganiami o pomoc i prowadzi na miejsce zbrodni. O ile napad na wóz z kaszą może wydawać się niepoważny, ma niebagatelne konsekwencje, spontaniczna reakcja handlarza pozwala bowiem bohaterom podążyć za zbójcami do ich kryjówek tropem rozsypanych krup.

Choć jaglany trop kończy się po pół godzinie, w lesnym ostępie ślady stają się coraz wyraźniejsze i po dłuższym marszu do uszu bohaterów dolatywać zaczyna wesole i skoczne „hej-ho, hej-ho”. Po chwili też ich oczom ukazuje się polana, na której wzniesiono niewielki drewniany domek i kilka zabudowań gospodarskich. Po obejściu kręci się paru wesółych i najwyraźniej zadowolonych z siebie krasnoludów – jeden z nich karmi kury, inny nabiera wody ze strumienia, trzeci zaś, przysiadłszy na progu, ostrzy lśniące żelazce topora. Przez półotwarte drzwi szopy widać spiętrzone łupy: od prostych artykułów codziennego użytku po wymyślną broń i zbroje.

O ile bohaterowie będą zachowywali ostrożność, czuwający na wybudowanej na drzewie strażnicy krasnolud będzie chrapał w najlepsze – a choć po kilku godzinach zmieni go znacznie odeń młodszy i energiczniejszy rozbójnik, okaże się prawdziwym gapą. Pozostający w ukryciu herosi mają mnóstwo czasu, by obserwować krasnoludy, których już wkrótce naliczą



siedem. Nigdzie nie widać jednak ani Księżniczki, ani mitycznej zwierzchniczki bandy.

Kiedy herosi dość się już naobserwują, drzwi chatki staną otworem i ukaże się w nich czarnowłosa dziewczyna, piękna niczym letni poranek. W rękę trzyma gar parującej kaszy ze skwarkami, której zapach drażni nozdrza bohaterów. Nakładając krasnoludom jadło, w oszczędnych słowach krytykuje ich za kilka błędów popełnionych w czasie ostatniego napadu (zwłaszcza za pusty worek po kaszy) i zaczyna planować następny.

Jedynym sposobem odbicia Księżniczki (i wodza bandy w jednej osobie) jest porwanie – w końcu, skoro dziedziczka korony Królestwa własnowolnie umknęła z domu, nie ucieszy się na myśl o powrocie. W dodatku krasnoludy, jakkolwiek pociesznie by nie wyglądały, to kompetentni i zaprawieni w bojach rozbójnicy, którzy nie pozwolą, by „ich sikoreczkę” porywali zupełni obcy osobnicy.

Jeśli dojdzie do walki, powinieneś zadbać, by żaden z krasnoludów nie zginął i by bohaterowie nie ucierpieli za bardzo – a w szczególności zwróć uwagę na zdrowie Królowny, która, choć bronić się będzie zajądła, ulec w końcu musi przewadze napastników. Kiedy herosi zabiorą ją już z obozu bandytów, urażona panna zasznuruje usta i się naburmuszy, jak to tylko księżniczki potrafią, okazując swoim ciemiężcom całe morze milczącej pogardy.

Droga powrotna obfi-
tować powinna w wydarzenia
– każdej nocy Księżniczka próbo-
wać będzie ucieczki, a postępujący za
drużyna krok w krok rozbójnicy śmiało podejmować
będą próby odbicia krnąbrnej córki starego Króla.
W dodatku wszyscy mieszkańcy Księstwa, których he-
rosi spotkają, wychwaliwszy ich pod niebiosa i ugo-
ściwszy wszystkim, co mają, spróbują własnoręcznie
wymierzyć okrutną sprawiedliwość koczownikom
osławionej rozbójnicze.

W końcu jednak bohaterom zamajaczą granice Króle-
stwa – zanim jednak do nich dotrą, do ich uszu dojdzie
tętent wielu kopyt. Na drodze za nimi pojawia się
chmura pyłu, z niej zaś kolejno wylaniać się zaczyna-
ją sylwetki strojnych i uzbrojonych po zęby orczych
jeźdźców. Na ich czele galopuje wysoki, postawny
i czarnobrody mężczyzna o oczach górskiego orla – to

Książę osobiście wyruszył, by rozprawić się z bandy-
tami. Już z daleka krzyczy w stronę bohaterów głosem
niczym spizowy dzwon, wzywając ich do wydania
bandytki. Na widok okrutnego władcy Królowna blednie i po raz pierwszy odzywa się do bohaterów, pro-
sząc o ratunek. Książę wznosi buławę i jego mołojcy
idą w cwał, by doścignąć uciekinierów.

Pościg trwa, dopóki herosi nie dopadną granic Króle-
stwa – Książę nie zaryzykuje wojny, zbrojnie napada-
jąc ziemie sąsiada. Nim jednak dotrą do władztwa
Króla, czeka ich mordercza pogoń, w czasie której po-
wietrze przecina świst strzał i ryki bojowe orków, a mo-
łojcy co rusz dopadają do herosów i wiążą ich walką.
Nad rwetes i zgiełk bitwy wlatują żelazne komendy

i groźby Księcia, którego wysoką

sylwetkę bohaterowie dostrzec
mogą nawet wtedy, gdy wkro-

czą już do królestwa –
śmiały wódz koczowni-
ków spina konia i wznosi
buławę w geście niemej
groźby, a potem zawraca
swych wojowników i znik-
nie w leśnych ostępach.

PERYPETIA TRZECIA: UCIEKAJĄCA PANNA MŁODA

MIEJSCE AKCJI

Akcja naszego scena-
riusz powraca do Króle-
stwa – znakomita jego
większość toczyć się będzie
w stolicy i zamku starego
Króla. Miasto nie jest
szczególnie rozległe i nie
otaczają go mury, jednak
jego strome uliczki znako-
micie nadają się do obrony,

a w na poły warownych domach o wą-
skich oknach i płaskich dachach skryć się mo-
gą waleczni wojownicy, dając długi odpór każdemu
nieprzyjacielowi. Mieszkańcy miasta, choć weseli
i przyjaźni, potrafią chwycić za broń w obronie ro-
dzin i mienia, a większość z nich ma miecze i broje
pochowane na strychach i w piwnicach – kiedy doj-
dzie już do najazdu Koczowników, Królestwo z pew-
nością nie okaże się łatwym łupem.

Królewska warownia również nie należy do najbar-
dziej imponujących budowli i wciąż nie została ukoń-
czona – od wielu lat nikt nie zatroszczył się o lochy –
posiada jednak zadziwiająco dużo zakamarków, ciem-
nych korytarzy, zamaskowanych drzwi i ukrytych pa-
saży, by można było błędzić po niej godzinami. Głów-
ne korytarze i reprezentacyjne komnaty obwieszone są





arrasami i leżą w nich grube dywany, jednak części mniej uczęszczane są wciąż surowe i ponure.

Parter zamku przeznaczony jest do celów reprezentacyjnych – tu właśnie znajduje się Sala Rycerska, komnaty gościnne, kuchnie, jadalnie i sala tronowa. Ich wysokości zamieszkują na pierwszym piętrze, drugie zaś oddane jest do dyspozycji nielicznego dworu. Poddasze zajmuje zamkowa służba. Pierwsza z wież mieści garnizon, zbrojownię, skarbiec i kilka cel, na szczycie drugiej znajduje się zaś pracownia złej Macochy.

WPROWADZENIE

Potężni herosi odstawili obrażoną Królową płakającemu ze szczęścia ojcu i nie kryjącej dziwaczego zadowolenia Macosze, otrzymali należącą się im kwotę, obwołano ich bohaterami, wyprawiono na ich cześć ucztę, obwieziono po mieście, napojono winem i oliwą, zaprowadzono do co większych zakładów, gromadka dzieci wręczyła im kwiaty na uroczystej akademii, ich imieniem nazwano ulicę, po czym puszczono wolno.

WYDARZENIA

W końcu życia Królestwa toczyć się zaczęło zwyczajnym trybem, euforia mieszkańców opadła, a Słynni Bohaterowie szykują nad kielichem wina plany dalszej wędrówki, gotowi na zawsze opuścić Królestwo, gdy w ich życie ponownie wkracza Siedmiu Krasnoludów. Cała banda wślizguje się cichcem do gospody, po czym siada bezczelnie przy ławie bohaterów, tłumacząc, że nie mają złych zamiarów i że przyszli prosić herosów, których heroiczną odczuli na własnej skórze, o pomoc.

Faktycznie, cała gromadka miny ma mocno niewyraźne – weseli konfratry, których herosi obserwowali w lesie, ustąpili miejsca gromadzie osowiałych wiarusów. W końcu najstarszy i najmłodszy wzdycha ciężko i zabiera głos, rozpoczynając snuć swą smutną historię.

Banda zaczynała jako górnicy, wydobywający klejnoty w ukrytej w górach kopalni (pozostałe krasnoludy chlipią i kiwają głowami), a ponieważ nigdy nie kuśiło ich bogactwo, rozdawali nadwyżki potrzebującym. W końcu jednak złóż się wyczerpało, potrzeby biedaków cały czas zaś wzrastały – dlatego cała siódemka zdecydowała się ograbić bogatych, by wspierać ubogich. Wkroczywszy na drogę roboju, zyskali sobie jako taką famę – dlatego właśnie stara niańka Królowy, która wywodzi się ze społecznych nizin, zwróciła się do nich z prośbą o ratunek. Nieszczęsna dziewczyna uciekła do nich, by ratować się przed spiskiem Macochy, ta bowiem postanowiła wydać ją za złego Księcia. Dziedziczka przystała do bandy i razem wiedli żywot szczęśliwy, zwłaszcza że objawiła niezwykle talenty organizacyjne i wojskowe.

Teraz jednak, gdy Królowa znalazła się na zamku, zła Macocha sprawiła, że zapadła w czarodziejski sen

i uwięziła ją w szklanej trumnie – staremu Królowi powiedziała zaś, że jego ukochana córeczka jest niezdrowa po tak silnych przeżyciach i musi wypocząć. Biedna dziewczyna ma czekać w kryształowym więzieniu, aż przybędzie jej przyszły małżonek. Krasnoludy zdecydowane są odbić biedaczkę, sami jednak nie dadzą rady – dlatego błagają o pomoc Potężnych Herosów. Przecież nie pozostaną obojętni na los nieszczęsnej dziewczynki, prawda?

Zdobywanie zamku siłą właściwie nie wchodzi w grę – krasnoludy zdecydowanie odradzają też informowanie Króla, który prędzej uwierzy w kłamstwa Macochy. Jedyne, co mogą zrobić herosi, to cichcem wśliznąć się do fortecy, dostać na szczyt najwyższej wieży (w miarę możliwości nikogo po drodze nie eliminując – przecież strażnicy nic im nie zrobili) i uwolnić uwięzioną.

Najdogodniejsze wejście prowadzi przez królewskie ogrody – choć trzeba tu uważać na strażników i dwa ulubione charty Jego Wysokości, które przepadają za baraszkowaniem po nich nocą. Są wprawdzie zupełnie nieszkodliwe, mogą jednak napędzić bohaterom niezłego stracha, gdy jeden z nich runie na członka drużyny i obali na ziemię, by potem zacząć lizać go po twarzy.

Droga do wieży powinna dostarczyć herosom nie łąda emocji – muszą kryć się po ciemnych załomach korytarza przed wzrokiem strażników, unikać służby, uciekać przed krążącą po krużgankach Macochą, przemijać tajnymi drzwiami, stojąc we wnęce za arrasem wstrzymywać oddech i o włos unikać wykrzyka. W dodatku towarzyszy im przez cały czas siedmiu utyskujących i nawykłych do leśnego życia krasnoludów, którzy klócą się szeptem, przepychają, następują wszystkim na nogi, a jeden z nich ma nieprzyjemny zwyczaj kichania w zupełnie nieodpowiednich momentach.

W końcu jednak herosi stają przed drzwiami do pracowni – i przed problemem ich otwarcia, Macocha nie dopuszcza bowiem do swych sekretów byle kogo. Dostosuj rodzaj zamków i alarmów do możliwości drużyny – tak, by nie byli zupełnie bezradni, lecz by musieli się zarazem sporo namęczyć, w każdej chwili spodziewając się wykrzyka, zwłaszcza że ich towarzysze przepychają się i sami usiłują otwierać wrota.

Kiedy drzwi stają już otworem, oczom bohaterów ukaże się pracownia Macochy, która dość jednoznacznie wskazuje na rodzaj magii, który ta uprawia – choć oficjalnie mieni się czarodziejką, kości, czaszki, zmurszałe księgi i zawieszane pod sufitem nietoperze dowodzą jasno, że para się nekromancją. W pomieszczeniu unosi się zapach świec i czarów, światło jest słabe i migotliwe, a pomieszczenie zdaje się wciąż zmieniać wielkość i kształt. Pośrodku, na katafalku, leży szklana trumna, w której spoczywa uśpiona Królowa, oddychając powoli i miarowo.

Ani drużyna, ani krasnoludy nie mają pojęcia, że i trumna jest zaklęta – chcąc zapobiec przyszłym ekscesom pasierbicy, Macocha nasączyła ją potężnym czarem miłosnym, który sprawi, że Królowa zakocha się



bez pamięci w pierwszym człowieku, którego zobaczy po przebudzeniu. Gdy nieświadomi niczego herosi podważą więc wieko, czar zadziała – przebudzona królewna powiedzie po twarzach obecnych nieco błędnym wzrokiem, zatrzymując go na pierwszym człowieku, na którego natrafi (lub istocie najbardziej zbliżonej do człowieka – czar nie jest wybredny). Jej oczy zapłoną nagle dziwnym blaskiem, nim węzowym ruchem oplecie szyję wybranego i, szepcząc: „Wybawco”, przyłgnie do jego warg.

Nim ktokolwiek otrząśnie się za zdumienia, Królewna znów nabierze energii, szczebiocząc, jak to tylko zakochane kobiet potrafią, dziękując za wybawienie, opowiadając o swej niechęci do Księcia i robiąc wokół siebie masę zamieszania. W końcu oznajmi ukochanemu, że musi przedstawić go papie i wyciągnie go za rękę na korytarz.

Gdy Królewna – a w ślad za dziewczyną i uprowadzonym przez nią towarzyszem również drużyna – wpadnie bez pukania do królewskich komnat, zostanie ojca w pikowanym szlafroku, pochylonego nad szachownicą. Po drugiej stronie planszy, wykonując właśnie ruch czarnym hetmanem, siedzi jego honorowy gość – Książę Koczowników. Król podnosi głowę, pragnąc przedstawić córkę jej narzeczonemu, nieruchomieje jednak na widok „świty”. Książę blednie, ściskając szachową figurę w pięści, póki nie skruszy jej na proch. Królewna wtula się w ukochanego. Zapada śmiertelna cisza.

Choć stary władca próbuje załagodzić niezręczną sytuację, Książę wstaje, przewracając szachownicę, rzuca Królowi w twarz słowo „zdrajca” i zdecydowanym krokiem rusza ku wyjściu. Jeśli herosi spróbują go zatrzymać, ojciec Królewny powstrzyma ich zdecydowanie, po czym sam wybiegnie na korytarz, usiłując udobruchać sąsiada. Królewna wybucha spazmatycznym płaczem.

Stary władca powraca z niczym. Ze ściągniętą twarzą słucha rewelacji córki – o prawdziwej przyczynie jej zniknięcia i o wielkiej miłości, którą obdarzyła jednego ze swoich wybawicieli. Słyszając to, starzec podnosi się z miejsca i prosi bohatera na stronę. Tam zadaje mu serię pytań właściwą dla troskliwego ojca – o przeszłość herosa, jego mężne czyny i wszystko, czym tylko powinien się zainteresować. Gdy wreszcie zakończy przesłuchanie i zobaczy, jak uszczęśliwiona córka

podbiega do wybranka, potrząśnie w zadumie brodą, szepcząc pod nosem: *Może to i lepiej...*

Książę nie należy do ludzi, których można bezkarne wystrychnąć na dudka. Jego wojska wpadają do miasta tuż przed świtem, wyjąc i wymachując pochodniami. Mieszczanie stawiają im heroiczny opór, Król zwołuje zaś pod broń wszystkich, którzy są w stanie ją udźwignąć. Każdy z herosów obejmuje komendę nad oddziałem złożonym z gotowych na wszystko ochotników – królewscy rycerze, w większości mocno podstarzali towarzysze monarszego dzieciństwa, stają na czele regularnej gwardii. Nawet Macocha, drząc o swe przyszłe władztwo, dopomaga mężowi magią.

Tym razem walka to nie przelewki – orkowie są dzicy i żądni krwi, ich barbarzyńskie okrzyki

niosą się nad dachami miasta, topory i szable lśnią w świetle wstającego słońca, a krew i łupy

barwią bruk ulic złotem i szkarłatem. Sam Książę walczy jak smok, skąpany we krwi i groźniejszy od jakiegokolwiek z orków, mknąc przez ulice stolicy zbrojny w dwie serpentyny niczym wicher śmierci.

Poddani Króla wykazują się niebagatelnym męstwem i subordynacją, posłusznie wykonując wszelkie rozkazy i pomysły swych pryncypałów – nie mogą jednak równać się z zaprawionymi w bojach koczownikami. Strategia Księcia jest prosta – galopujący po ulicach miasta mołojcy mają łamać wszelki opór, plądrować ile wlezie i podpalać wszystko, co da się spalić; tak właśnie rozumie pojęcie „lekcja pokory”.

Los miasta jest właściwie w rękach herosów – ani

Król, ani jego baronowie nie mają doświadczenia wojkowego. Jedyną naprawdę przydatną pomocą służyć może Królewna, która, gdy tylko daje się słyszeć wycie rogów i brzęk szabel, kończy histerię i zaczyna przejawiać ów osławiony talent strategiczny.

Bitwa jest okrutna i raczej krwawa, dokładny zaś jej przebieg zależy wyłącznie od pomysłowości herosów i odpowiedzi, których udzielisz im przez usta dzieciłki. Być może zechcą wyzwać Księcia na pojedynek (to słaby pomysł, jest bowiem znakomitym wojownikiem – z pewnością lepszym niż którykolwiek z członków drużyny), ustawić na ulicach barykady lub bronić się w zamku. Niezależnie od wszystkiego – ważne, by poczuli, że to właśnie oni ocalili





miasto od zagłady, a gdy koczownicy zostaną wreszcie odparci, mogli z czystym sumieniem smakować słodycz zwycięstwa. Dopilnuj, by Książę uszedł z rzezi żywy, przewodząc niedobitkom i wykrzykując klątwy w szorstkim języku orków.

PERYPETIA FINALNA: ... I ŻYLI DŁUGO I SZCZĘŚLIWE

MIEJSCE AKCJI

Stolica i zamek, których bohaterowie bronili przeciw własną piersią, powinny stać się dla nich bliskie niczym własny dom. Zamek jest przytulnym miejscem, zwłaszcza gdy otrzymuje się prywatną komnatę i odkrywa, że Król zatrudnia znakomitego kucharza. Nieznajomi do niedawna mieszczenie stali się towarzyszami broni. Anonimowe ulice spłynęły krwią herosów. Słowem – choć miasto się nie zmieniło, nasi herosi widzą je teraz zupełnie inaczej.

Wprowadzenie

Ślady po bitwie uprzątnięto, zmarłych opłakano, zwycięstwo opito i oświetowano. Osmalone ściany domów pokryła nowa warstwa białej farby, ciała orczych wojowników trafiły do zbiorowej mogiły, krew znikła z bruków. Nawet Macocha publicznie pokajała się za swe matactwa, a Król wybaczył jej na oczach wzruszonych poddanych. Pozostaje doprowadzić do końca ostatni z wątków – trwają przygotowania do ślubu Królowny i jej wybranka, a przyszły teść duma po nocach, którą połowę królestwa powinien mu wraz z ręką córki podarować.

WYDARZENIA

Dzień ślubu jest pogody i słoneczny. Zamkowa kaplica, w której Król połączy węzłem małżeństwa swą ukochaną dziedziczkę z jednym z bohaterów, przyozdobiona została girlandami kwiatów, teraz zaś szczerze wypełniają ją mieszkańcy państwa. Drużyna ze wzruszeniem patrzy na postępującego po ślubnym kobiercu bohatera. Siedmiu krasnoludów w odświętnych strojach pociąga nosami, tylko jeden podśmiewa się nerwowo. Stara Niania płacze jak bóbr, pocieszana przez Kamerdynera. Wszyscy bohaterowie niezależni, których herosi spotkali na terenie Królestwa, siedzą w ławkach, nie kryjąc pozytywnych emocji – jedna tylko Macocha ma twarz ściągniętą rozczerwaniem.

Gdy uroczystość dochodzi do kulminacyjnego momentu, gdy państwo młodzi mają powiedzieć „tak”, witraż za plecami Króla pryska nagle na maleńkie kawałeczki.

Książę spada przezeń jak sokół, tnąc starego władcę okrutnym szabliskiem i porywając na ramię Królowę. Herosi mogą próbować stawiać mu opór – mam jednak nadzieję, że nie przyszli na ślub kompana uzbrojeni po zęby. Książę przebiega przez kaplicę niczym burza, niosąc na potężnym jak konar jabłoni ramieniu wierzgającą pannę młodą. Skrwawiony Król rzuca w kierunku bohaterów błagalne spojrzenie. W zamieszaniu znika gdzieś Macocha.

Pogoń za umykającym watażką jest szybka niczym piorun. Książę mknie wprost do pracowni Macochy, wciąż wymykając się ścigającym go herosom. Strzał z łuku mógłby okazać się niebezpieczny dla życia zwiastującej z jego ramienia Królowy, bohaterom pozostaje więc gnać za nim po kręconych schodach, aż do drzwi, które przywódca koczowników wysadza z zawiasów kopniakiem.

Na jednej ze ścian wieży lśni tafla portalu astralnego, do którego zmierza porywacz. Nim jednak udaje mu się go przekroczyć, Królowna wbija w jego biceps białe jak perły ząbki. Książę ryczy z bólu niczym ranny łos, a porwana panna młoda zsuwa się na podłogę. Herosi zbliżają się wreszcie na odległość miecza. W drzwiach staje Macocha.

Książę to postać znacznie potężniejsza niż ktokolwiek w drużynie; to zaprawiony w bojach dziki człowiek stepu – i drużyna powinna bardzo wyraźnie to odczuć, zwłaszcza że wspiera go czarodziejka i nekromantka w jednej osobie. Choć bohaterowie mają zdecydowaną przewagę liczebną, otwarta walka mogłaby się dla nich źle skończyć – na szczęście pełna wszelkich sprzętów magiczna pracownia pozwala bohaterom zniwelować tak oczywistą przewagę nieprzyjaciół.

Choć walka będzie zapewne zajadła, utrzymuj oponentów drużyny przy życiu tak długo, aż któremuś z herosów nie przyjdzie do głowy pchnąć w stronę Księcia szklaną trumnę (jeśli uporczywie nie wpadają na ten pomysł, możesz śmiało wykorzystać Królowę). Kryształowe puzdro gładko zsuwa się z katafalku, rozbijając na tysiąc kawałeczków. Bucha z niego chmura dymu, który na moment oślepi herosów.

Gdy pył opadnie, bohaterowie dostrzegą, że ranny wódz Koczowników wpatruje się niczym zaczarowany w Macochę złym, pożądlivym spojrzeniem. *Będziesz moja!* – woła schrypniętym głosem i chwyta czarownicę w pól, rzucając się wraz z nią w stronę portalu. Prerażony krzyk nekromantki niknie, gdy lustrzana tafla zamyka się za nimi. Zapada cisza.

EPILOG

O złym Księciu i Macosze nigdy więcej nie słyszano, a Królowna i jej bohater żyli długo i szczęśliwie, aż do następnej przygody.





Jacek Drewnowski

PRZEZROCZYSTA TECHNIKA

cialista. Zwróćcie jednak uwagę, jak bardzo w ciągu ostatnich lat zmieniło się pojęcie owej „naprawy”. Współczesny mechanik, choćby doskonale przeszkolony, rzadko coś reperuje – lokalizuje co najwyżej usterkę i wymienia uszkodzony element. Nieważne, czy chodzi o komputer, telefon komórkowy, samochód czy odkurzacz.

Taki stan rzeczy ma wiele przyczyn. Po pierwsze, złożoność urządzeń sprawia, że nawet specjalista nie zna – i znać nie musi – wszystkich tajników ich budowy. Po drugie, koszty masowej produkcji są stosunkowo niskie, w przeciwieństwie do kosztów pracy owych specjalistów. Maszyny projektuje się dziś jak budowle z klocków – wystarczy wyjąć moduł, który uległ awarii, i w jego miejsce włożyć nowy.

Samodzielne naprawy, dokonywane przez użytkowników, stają się coraz bardziej nie do pomyślenia. We wszelkich instrukcjach obsługi wytłuszczonym drukiem zamieszczają się zalecenia, by w razie czego, za przeproszeniem, pierdoły, maszerować do autoryzowanego serwisu. Firma Audi wprowadziła nawet do produkcji samochodów, w którym kierowca nie może podnieść maski. Pod przednią atrapą znajduje się jedynie wlew oleju i płynu do spryskiwaczy – czynności obsługowe, które można wykonać samemu, kończą się na uzupełnieniu tych płynów. Całą resztą musi się zająć warsztat. Oczywiście, takie metody leżą w interesie firm, które zarabiają na obsłudze swoich produktów. Ale stanowią zarazem świadectwo zasady, brzmiącej: nie musisz wiedzieć, jak działa technika, żeby się nią posługiwać. Technologia jest magią.

Autorzy literatury science fiction „złotego wieku” poświęcali sporo miejsca opisom działania wymyślonych urządzeń. Bohaterowie kosmicznych epopei często byli naukowcami, z reguły fizykami bądź inżynierami. Mieli w małym palcu budowę swoich statków, konstrukcyjne niewiele bardziej skomplikowanych od Fiata 126p. Gdy następowała awaria komputera pokładowego, brali śrubokręt i lutownicę, po czym szukali zwarcia w przewodach. Kilkadziesiąt lat temu tak właśnie obchodzono się z techniką. Ale dzisiaj żyje się inaczej – i pisze się inaczej. Technika w science fiction stała się „przezroczysta” – istnieje i stanowi ważny, a często nieodzowny element świata, rzadko jednak zastanawiamy się, jak działa. Nie zrozumcie mnie źle – ta ignorancja czytelnika (bo przecież niekoniecznie autora) nic nie ujmuje spójności czy plastyczności wizji. Bardzo często bohaterowie też są w tym względzie ignorantami, choć żyją w techniczonym świecie. Tak jak my. Technologia jest magią.

Oczywiście, można inaczej. Ale wykład inżyniera w powieści bądź opowiadaniu – choćby ów autor rzeczywiście był inżynierem – to spore ryzyko zanudzenia czytelnika.

PS W jednym z poprzednich felietonów pisałem o projekcie Ginger. W miesiąc po ukazaniu się numeru z tym tekstem, a więc – wbrew zapowiedziom – jeszcze w 2001 roku, Ginger został z wielką pompą pokazany światu. Okazało się, że Kamen skonstruował elektryczny skuter dla listonoszy. Nie wiem, jak wy, ale ja, mimo wszystko, jestem rozczarowany. Z dużej chmury mały deszcz.

Każda wystarczająco zaawansowana technologia jest magią – słynne słowa Arthura C. Clarke’a wydają się doskonale przystawać do naszej rzeczywistości. Na co dzień posługujemy się coraz bardziej skomplikowanymi i wyrafinowanymi urządzeniami, jednak większość z nas nie ma bladego pojęcia o zasadzie ich działania. Nawet ci, którzy z racji wykształcenia bądź zawodu parają się techniką „od środka”, znają budowę stosunkowo niewielkiej liczby elementów. Rosnący poziom złożoności urządzeń wymaga bowiem coraz węższej specjalizacji i czasy techników czy mechaników od wszystkiego, „złotych rączek”, odchodzą do lamusa.

Technika ma to do siebie, że bywa zawodna. Awaria wymaga naprawy – i tu do akcji wkracza spe-

W najbliższym czasie w MiM:

- Nietypowi mieszkańcy Novigradu...
- Niezwykła przygoda do L5K, opowiadająca o upadku Yasuki Kamoko.
- Tajemnice i sekrety psycho-rpg (czymkolwiek by było!).
- Wojna o pierścień w Starym Świecie.
- Narzędzia grozy i wodzowie konfederacji by Maykosh.



ORAZ W NUMERZE MARCOWYM

Promocyjna karta do gry „THORGAL!

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

Wszystkie ceny aktualne do
15.03.2002

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

Numery archiwalne Magii i Miecza

Magia i Miecz – nr (odpowiednio) 24-94

MIM24 – MIM49	4,90 zł
MIM50 – MIM77	6,50 zł
MIM78 – MIM80	6,90 zł
MIM81 – MIM84	9,90 zł
MIM85 – MIM89	11,00 zł
MIM90	8,50 zł
MIM91-92	15,00 zł
MIM93 – MIM97	7,90 zł

Uwaga: Numery 31-32, 41-42, 43-44, 55-56, 67-68 i 91-92 są podwójne.

Prenumerata Magii i Miecza

Prenumerata półroczna

od numeru 99 do numeru 104

PP99

Prenumerata roczna

od numeru 99 do numeru 110

PR99

Labirynt

Labirynt nr 1

LB1

Labirynt nr 3

LB3

Labirynt nr 4

LB4

Labirynt nr 5: Warhammer

LB5

Labirynt nr 6: Zew Cthulhu

LB6

Labirynt nr 7: Warhammer

LB7

Deadlands

– Martwe Ziemie

Podręcznik gracza (twarda oprawa)

DLPGR

Przewodnik Szeryfa (twarda oprawa)

15,00 zł DLPSZ 95,00 zł

Stróża prawa (R+P)

29,00 zł DLSPR 45,00 zł

Kanty i kanciarze (R+P)

39,00 zł DLKIK 45,00 zł

Tancerze Ducha (R)

45,00 zł DLTND 45,00 zł

Groszowa powieść: Córa zatracenia (P)

DLGP1 15,00 zł

Groszowa powieść: Dzień niepodległości (P)

95,00 zł DLGP2 15,00 zł

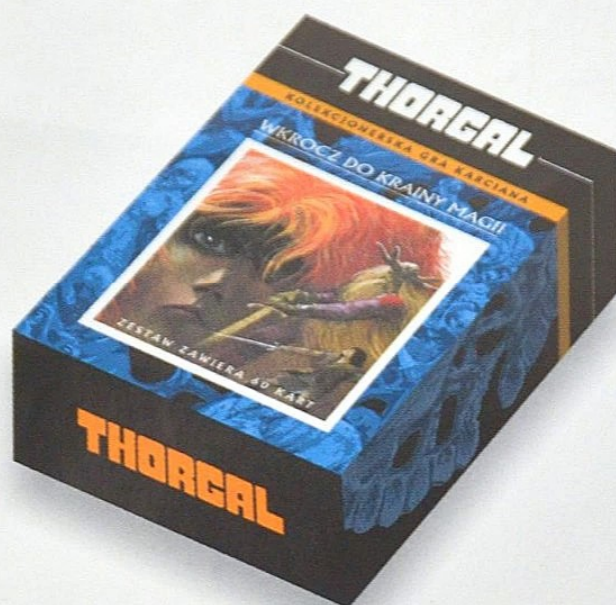
Groszowa powieść: Nocny pociąg DLGP3	(P) 15,00 zł	Almanach potworów ZCALP	(R) 45,00 zł
Groszowa powieść: Adios, a-mi-go! DLGP8	(P) 20,00 zł	Krainy Snów ZCKRS	(O, P) 59,00 zł
Earthdawn - Przebudzenie Ziemi		Przerazające podróże ZCPOP	(P) 21,00 zł
Podręcznik podstawowy (twarda oprawa) EDRPG	(R) 69,00 zł	Maski Nyarthotepa ZCMAN	(P) 49,00 zł
Księga wiedzy EDKWI	(R) 45,00 zł	Dzień Bestii ZCDZB	(P) 50,00 zł
Ścieżki adeptów EDSAD	(R) 55,00 zł	Twierdza Wron ZCTWR	(P) 29,00 zł
Mieszkańcy Barsawii EDMB1	(R) 45,00 zł	Śródziemie	
EDMB2	(R) 45,00 zł	Przewodnik po Śródziemiu SRPPS	(O) 35,00 zł
Magia: Księga wiedzy tajemnej EDMAG	(R) 49,00 zł	W poszukiwaniu palantira STWPP	(P) 28,00 zł
Mroczne sekrety Barsawii EDMSB	(R) 39,00 zł	Wilkołak: Apokalipsa	
Węzowa Rzeka EDWRZ	(O) 49,00 zł	Ekran Narratora WAEKR	(R, P) 7,00 zł
Koszmar z przestworzy EDKZP	(P) 35,00 zł	Rytuał przejścia WARPR	(R, P) 13,00 zł
Powietrzna Przystań i Vivane EDPPV	(O) 89,00 zł	W krwawym blasku Księżyca WAWKB	(P) 16,00 zł
Przygody w Powietrznej Przystani EDPPP	(O) 32,00 zł	Dzikie Pola	
Stwory Barsawii EDSTB	(R+P) 49,00 zł	Podręcznik podstawowy (twarda oprawa) DPRPG	(R, P) 30,00 zł
Splugawieni EDSPL	(P) 35,00 zł	W stepie szerokim DPWSS	(R, P) 18,00 zł
Therańskie Imperium EDTHI	(O) 85,00 zł	Ogniem i mieczem DPOIM	(R, P) 18,00 zł
Gasnące Słońca		Inne	
Podręcznik podstawowy (twarda oprawa) GSRPG	(R) 89,00 zł	Aphalon *APPOD	45,00 zł
Podręcznik gracza (twarda oprawa) GSPGR	(R) 59,00 zł	GRY KARCJANE	
Dziwne miejsca GSDZM	(O+P) 32,00 zł	Inferno	
Ekran Mistrza Gry i Przewodnik po Pandemonium GSEIP	(P) 32,00 zł	- magazyn gier karcjanych	
Byzantium Secundus GSBSE	(O) 45,00 zł	Nr 2 INFO2	3,50 zł
Kapłani Niebiańskiego Słońca GSKNS	(R) 59,00 zł	Nr 3 INFO3	4,80 zł
Lenna Hawkwoodów GSCP1	(O) 20,00 zł	Doomtrooper	
Lenna al-Malików GSCP2	(O) 20,00 zł	- Żołnierz zagłady	
Wiedźmin - gra wyobraźni		Warzone DTWAR	6,00 zł
Podręcznik podstawowy (twarda oprawa) WDRPG	(P) 69,00 zł	Paradise lost DTPAL	8,00 zł
Zasady podstawowe WDZAP	9,90 zł	Dark Eden: Mroczny Raj	
Czas pogardy WDCZP	39,90 zł	Talia podstawowa DESTA	28,00 zł
Biały Wilk nr 1 WDBW1	14,90 zł	Zestaw dodatkowy DEDOD	9,00 zł
Biały Wilk nr 2 WDBW2	14,90 zł	Kult	
Zew Cthulhu		Talia podstawowa KTSTA	35,00 zł
Podręcznik podstawowy (twarda oprawa) ZCRPG	(R) 79,00 zł	Zestaw dodatkowy KTODD	8,00 zł
Podręcznik Badacza Tajemnic ZCPBT	(R) 35,00 zł	Inferno KTINF	8,00 zł
Xiegi bestyj ZCXIB	(R) 15,00 zł	INNE	
		Battletech	
		Battletech: Kompendium BTKOM	(R) 15,00 zł
		Warzone - gra bitewna	
		Kompendium, tom 1: Świt wojny WZSWW	(R) 55,00 zł
		Kompendium, tom 2: Bestie wojny WZSBW	(R) 55,00 zł

stempel podpis przyjmującego zł pobrano opłatę	stempel podpis przyjmującego zł pobrano opłatę	stempel podpis przyjmującego zł pobrano opłatę	stempel podpis przyjmującego zł pobrano opłatę	stempel podpis przyjmującego zł pobrano opłatę
00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430	00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430	00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430	00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430	00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430
MAG	MAG	MAG	MAG	MAG
tel. Imię, nazwisko, adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIĆ, PROSIMY)	tel. Imię, nazwisko, adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIĆ, PROSIMY)	tel. Imię, nazwisko, adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIĆ, PROSIMY)	tel. Imię, nazwisko, adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIĆ, PROSIMY)	tel. Imię, nazwisko, adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIĆ, PROSIMY)
Pokwitowanie dla wpłacającego zł słownie wpłacający	Pokwitowanie dla banku zł słownie wpłacający	Pokwitowanie dla poczty zł słownie wpłacający	Pokwitowanie dla posiadacza rachunku zł słownie wpłacający	Pokwitowanie dla posiadacza rachunku zł słownie wpłacający

THORGAL

WKRO CZ DO KRAINY MAGII

PIERWSZA POLSKA GRA KARCIANA



ZOSTAŃ BOHATEREM! WYPEŁNIJ MISJĘ!

- ⊕ 6 rodzajów kart
- ⊕ 255 wzorów (+ 10 kart promocyjnych)
- ⊕ kadry z komiksów Grzegorza Rosińskiego

WIĘCEJ INFORMACJI NA STRONIE 13. ZAMÓW W SUPEROFERCIE PRZEDSPRZEDAŻY!

www.egmont.pl/thorgalccg

Biały Wilk

2



**NOVIGRAD WITA!
ŻYCZYMY POWODZENIA!**