

MAGAZYN FABULARNYCH GIER WYOBRAŹNI

MiM

Magia i Miecz 04

INDKS: 322954

cena 7,90 zł (w tym 7% VAT)

nr 100 kwiecień 2002

Nr **100!**

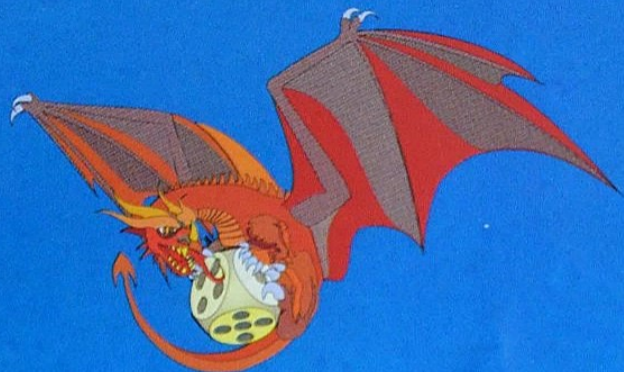
96 STRON!

Ilustracja Piotr Ciesiński

Redaktorzy w Akcji



NAJLEPSZE z Magii i Miecza



-1-
ARTYKUŁY

tekstów ze stu numerów **Magii i Miecza** pozwolą Wam zajrzeć w daleką przeszłość naszego czasopisma... I pomyśleć z nadzieją o jego przyszłości! O stu kolejnych numerach! To dziesiątki stron wspomnień i setki tysięcy znaków przeżyć.

Sto numerów!
Tysiące tekstów,
miliony znaków,
setki ilustracji,
dziesiątki przygód...
Kto to ogarnie?
Chyba nikt...
Poza „Najlepszymi z MiM-a”!
Dwie antologie (przygody dwutomowa!) najlepszych

NAJLEPSZE z Magii i Miecza



-2-
PRZYGODY

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

**Panorama:**

eXlusiVe: Piekło na Ziemi	
Którędy do piekła? _____	6
<i>Długi George</i>	
Witamy w piekle _____	6
<i>Długi George</i>	
Piekło wzdłuż i wszerz _____	8
<i>Długi George</i>	
Najważniejsze strony internetowe _____	9
<i>Maciej „Piwo” Piwowarski, Długi George</i>	
Bielski Cthulcon – BiBikon 2001 _____	11
<i>Michał „Puzon” Stachyra</i>	
Lublin One More Time – Falkon 2001 _____	12
<i>Michał „Puzon” Stachyra</i>	
Czas Pogardy – Wojny z Nilfgaardem _____	14
<i>Tomasz Z. Majkowski</i>	
Wampir: Maskarada (edycja poprawiona) _____	15
<i>Toread</i>	
Wieści _____	17
Wojownicy Odyna – Przykład budowania talii do gry Thorgal CCG _____	90
<i>Grzegorz Zieliński</i>	

Stałe działy:

MiM(ochodem) – Dziś pytanie:	
Jakie są moje życzenia z okazji 100 numerów MiM-a? _____	3
Listy _____	4
Nowa Kraina Goblinów, edycja 3.2 _____	92

Felietony:

Miasto, magia, maszyna:	
Słabo mówię po wegańsku _____	93
<i>Jacek Drewnowski</i>	

Komiks:

Jak powstaje MiM _____	88
<i>Piotr Wysocki</i>	

Almanach:

Szata czyni gracza	
Kostiumy na sesje – rady praktyczne _____	19
<i>Maciej Nowak-Kreyer</i>	

Scenariusz:

Odrodzenie _____	74
<i>Piotr Gnyś</i>	
Scenariusz Miłosa _____	83
<i>Miłosz</i>	

Deadlands:

Tour de Macabra,	
czyli wynaturzenia ze Starego Świata _____	23
<i>Willi Szekspir & Jules Słow(asty), z angielskiego na nasze przełożyli Michał J. Sołtyński i Łukasz A. Czyżewski</i>	

Earthdawn/Zew Cthulhu:

Wieża w Yäras _____	43
<i>Jerzy Cichocki</i>	

Piekło na Ziemi:

15:10 do Chester _____	51
<i>Maciej „Piwo” Piwowarski</i>	

Wiedźmin:

Ekwipunek _____	57
<i>Maciej Nowak-Kreyer</i>	

Zew Cthulhu:

Ofiary wielkiej wojny _____	68
<i>Janusz A. Urbanowicz</i>	

Hasło numeru:

„W przypadku większej ilości produktów mających tą samą ilość punktów liczba pozycji nominowanych zostanie powiększona o odpowiednią liczbę” – z roboczej wersji regulaminu nagrody Smoczy Kiel



Dziś pytanie:

JAKIE SĄ MOJE ŻYCZENIA Z OKAZJI 100 NUMERÓW MIM-A?

Chciałbym, żeby każdy w Polsce wiedział, co to jest **Magia i Miecz** oraz co to są gry fabularne – jakie mają plusy i minusy. Żeby mówiono o **MiM-ie** dobrze zawsze – na przykład: „Nie interesuje mnie ten temat, ale to przykład pisma, które świetnie wypromowało się na rynku”, albo: „Nie interesują mnie gry RPG, ale zawsze oglądam sobie **MiM-a**, jak chcę popatrzeć na coś ładnego”. Chciałbym też, żeby trafili do redakcji ludzie młodzi, trzecie pokolenie graczy (pachnie „parowszczyzną”) i poszli dalej w RPG. Coś zmienili, jakieś nowe tchnienie... Wiecie. Coś, czego jeszcze nie było. Mam też wizję kolejnych **MiM-ów**, które robione są z zacięciem i pasją, co zaraz wychodzi w tekstach.

Miłosz Brzeziński

Wiadomo, że w ciągu kilkunastu następnych numerów RPG stanie się nagle całkiem opłacalne. W związku z tym będzie można wydawać **Magię** w całości na kolorowych stronach, z ilustracjami najznakomitszych artystów z kraju i ze świata, tak że wykonanie będzie przypominać 3 edycję **D&D**. No dobra, takie jest moje życzenie... Zostały jeszcze dwa, no nie?

Jerzy Cichoński

200 stron, pełen kolor i super papier. Świetne przygody i artykuły, do każdego numeru, no i oczywiście obowiązkowa rozkładówka z fanką miesiąca!

Piotr Gnyp

Po pierwsze, żeby **MiM** istniał. Po drugie, żeby ukazywał się regularnie. Po trzecie, żeby zmienił nieco wygląd – ale tak odrobinę: jakiś kolorek, może większy format. Po czwarte, żeby redaktorzy dostarczali teksty w terminie. Po piąte, żeby nigdy nie zdarzały się niespodzianki. Po szóste, abyśmy wszyscy w zdrowiu żyli...

Tomek Kreczmar

Format A4, 60-100 stron, cena obecna, dużo mięcha, kilka komiksów.

Michał Marszałik

Głubszy, większy format, same kolorowe strony i wysokie honoraria :)

Maciej Nowak-Kreyer

Chciałabym, abyśmy sprostali wymaganiom czytelników, by w **MiM-ie** pojawiały się coraz lepsze i ciekawsze teksty oraz prześliczne ilustracje. Marzę o tym, by przez kolejne 100 numerów nasze pismo urosło, zgrubiło, a może nawet zamieniło się na kolbrowe.

Poison Ivy



Jak co miesiąc – witam Was serdecznie!

Zastanawialiście się czasem, dlaczego mamy rok 2002, a nie na przykład 4578? Tradycyjna odpowiedź jest bardzo prosta, jednakże nie o to mi chodzi. Tak sobie myślę, iż nową erę wyznacza nowa data – premiera „Władcy Pierścieni”. Idąc tym tropem, mamy rok 0. – licząc od Polskiej premiery, albo rok 1., licząc od światowej... Oczywiście możecie się z tym nie zgadzać. Jeden z bardziej znanych polskich naukowców, prof. Czapiński, twierdzi, iż to pokazanie seksu w programie Big Brother rozpoczęło nową erę, ja jednak zostanę przy swojej teorii. Z tym przekonaniem zapraszam do lektury.

O śmierci cd.

Dzień dobry, pani Poison Ivy.

Tak sobie czasem czytam listy, jedne mnie ciekawią, inne bawią, a jeszcze inne kwaszą. Otóż właśnie trochę skwasił mnie cykl listów o tzw. ŚMIERCI. Ech... komuś się pomyliło to i owo. Śmierć jest paskudna, straszna i nie ma w niej nic ekscytującego. Przelewianie emocji z gier (jakichkolwiek) na nasze życie nie jest właściwe. I odwrotnie. Epatowanie śmiercią (zarówno splatterową, jak i „mroczno-WoDnistą”) jest chore. Zrozumie to jednak jedynie ten, kto przeżył np. śmierć bliskiej osoby. Jesienią zeszłego roku zmarł mi ojciec i nikomu nie życzę podobnego stanu, w jakim trwałem przez dobre trzy tygodnie. To było... okropne. Uwierzcie, żaden gracz, nawet najlepszy, nie będzie w stanie odczuć tego, co trafia człowieka, gdy ociera się o tę realną ŚMIERĆ, a nie „game over” jego postaci.

Do czego zmierzam: Ludzkie życie jest wystarczająco do dupy i nie warto na siłę tworzyć negatywnych nastrojów w grze czy poza nią. W ten sposób nie oswoimy się z NIEZNANYM, a tylko zdolujemy siebie i innych. Śmierć to nie zabawka, by robić sobie z niej rozrywkę. Nie gloryfikujmy śmierci, bo to jest chore. To ostatnie zdanie dedykuję wszystkim (po)mrocznym wampirem, wraithom i innym takim. Mówią oni: ocieramy się o śmierć, żeby docenić uroki życia. Gówno prawda. Śmierć jest pustką, niekością, a nie drugim życiem, tylko że na nocną zmianę.

Pozdrowionka

Czeski

(Wiem, że ty również jesteś miłośnikiem Wod'u, ale liczę na to, że nie weźmiesz sobie tego jako osobistego przytyku).

Dobry wieczór (bo ja zawsze czytam listy nocą).

Życie to życie, a gra to gra. W życiu strata kogoś bliskiego to koszmar, w grze pewnie też. Nie możemy jednak polemizować z faktem, że nawet realna śmierć może być np. natchnieniem dla sztuki. Wiele jest nurtów „nekroistycznych”, bo taką mamy teraz kulturę. Niektórzy lubią się dołować... pozwólcmy im na to. Chyba przyznanie kropki było by tu jakimś WODowym nietaktem...

Wiedźmińska Sprawa

Moje uszanowanie dla całej redakcji i Poison Ivy, jako redaktorki działu „Listów”.

Temat filmu dotyczy też poniekąd tematu elit. Elity podzieliły wszystkich na dwa obozy. W jednym są „Prawdziwi gracze RPG”, którzy wolny czas spędzają na czytaniu książek, próbie stworzenia kolejnej części potęgi RPG, a nie żłobieniu piwka i napojów

wyskokowych. Oczywiście nie mówię, że to źle, że ktoś tam pije piwo, ale ono nie może się stać hobby. Ta druga część – druga elita, to tacy pozerzy; miast wydawać jakąkolwiek kasę na RPG, oni wolą uchlać się czy naćpać. Ja osobiście należę do tej pierwszej grupy. Staram się czytać i poznawać RPG, ale także sam coś od siebie daję i wkładam dużo pracy, by RPG było bardziej znane od tej dobrej strony. Widzicie, podział na elity ujawnił się bardzo jasno, kiedy na ekranach pojawił się „Wiedźmin” – film, który moim skromnym zdaniem, jest krokiem milowym w polskiej produkcji filmowej. Doceniam to, że ktoś porwał się z motyką na słońce, bo wiadomo, że w dobie „Lords Of The Rings” rodzima produkcja nie ma szans. Naprawdę należą się brawa odważnym twórcom filmu. Widzicie, dostać się na laury w polskiej produkcji filmowej jest ciężko, ale staje się to możliwe. Ja jestem dumny z naszego narodu, ponieważ ktoś się odważył. Takie jest moje zdanie.

Natomiast teraz punkt widzenia drugiej grupy ludzi – tych, którzy poszli na film wyzywać go i nawet nie zwracają uwagi na fabułę czy wykonanie. Po co idziesz człowieku do kina? Naprawdę nie rozumiem młodzieży, której sam niby jestem członkiem, ale stoję na boku. Czy Ci ludzie umieją tylko wypić piwko, wyjarać lufkę i powiedzieć, że Sapkowski jest do dupy. Oni nie dorosli do tego, by mieć swoje zdanie, oni nie są warci tego, co ktoś zrobił.

Xaplan

Mała opowiadanka. Siedziałam sobie ze znajomymi w knajpcie. Po dłuższym okresie niewidzenia było wiele tematów do rozmowy. Ale oczywiście temat **Wiedźmina** i **Władcy** nie dał się ominąć. Tu chylę głowę przed Tomkiem A., który powiedział jedno mądre zdanie: „Nie porównujemy tych produkcji, nie rozmawiamy o tym”. I choć zwykle wdaję się z Tomkiem w polemiki, tym razem tylko popatrzyłam w trzymaną w rączce szklankę z napojem (nieWyskokowym, żeby nie było, iż opijam znajomych), kiwając potakująco głową... co też zrobili inni współbiesiadnicy. Mam nadzieję, iż wspomniane zachowanie nie kwalifikuje mnie do którejś z powyższych grup. Staram się, by moja postać była ze wszech miar eklektyczna.

Przyznaję autorowi listu promocyjną kropkę • i ogłaszam express-konkurs „Co P.I. chciała przekazać, używając trudnego słowa **eklektyczny**” i nie, nie chodziło mi o elektryczny...

Paranoja

Nie wiem czy piszę tam gdzie trzeba, ale myślę, że przeczytasz mój list.

Droga Poison Ivy.

Po pierwsze wstęp: Witajcie Rpgmani, cała redakcja, a szczególnie Poison Ivy! (?)



Piszę do **MiMa** pierwszy raz (choć od dawna się na to zbierałem...) i po prostu chcę się wypowiedzieć, przedstawić moją opinię na różne tematy. Mam nadzieję, że uda mi się skłecić coś porządnego. Zacznę od naszego „wspaniałego i kochanego” rynku RPG. Chwilka wytchnienia... To, co się tutaj dzieje, to po prostu paranoja (nie mówiąc o naszej polityce)!!! Nie będę używał wulgaryzmów, bo listu nie dałoby rady przeczytać...

Kiedy słyszę o tym całym xerowaniu podręczników, upadaniu wydawnictw itd., to naprawdę mnie „bierze”. Nie przesadzajmy – to nie jest wcale taki drogi interes! Przykład, który mnie bardzo wprawił: Groszowe Powieści do DEADLANDS. I dziwi mnie to, że nie macie (zwracam się do fanów MARTWYCH ZIEM i „kolekcjonerów”) tych piętnastu złotych na miesiąc, zamiast, przykładowo: trzech piw. Jeżeli lubicie gry, to włożcie w nie trochę kasy!!! Nie ma nic za darmo, jak to mówią. Poza tym na podręczniki możecie się składać i wcale nie wydawać 60, tylko, przykładowo po 10 zeta. A to jest chyba spora różnica? Co jakiś czas moglibyście zasilić troszkę MAGa albo ISE;-). Serio. Jeśli tego nie będziecie robić, a dzieje się tak coraz częściej (niestety), to polski rynek eRPeGów padnie. Brrr... to brzmi groźnie.

Poważną, apelacyjną i krytykującą część listu mamy już za sobą. Może teraz poprawimy trochę atmosferę?..)

Dobra, trochę o Waszym magazynie. Jak każdy pewnie zauważył, dosyć stracił na wadze, nie tylko w dosłownym znaczeniu. Zmieniony papier, zawartość i okładka: to zrozumiałe (patrz poważna część tego listu). Coraz rzadziej spotykam się też z artykułami dotyczącymi EDzia :(W szczególności porad dla graczy. Zniknęła „Kraina Goblinów”... Niedobrze (Ale już powróciła – przyp. nacza.). Aha, konkurs Harry’ego Pottera (portiera?) – widzę, że naprawdę chwyta się brzytwy. (Bynajmniej. Warto korzystać z każdej okazji, by przyciągnąć uwagę różnych ludzi. Potter też jest taką okazją – przyp. nacza.).

Ok, koniec tych smutnych uwag. Mimo wszystko jestem Wam wdzięczny (wyd. MAG) za wiele rzeczy. Między innymi spolszczenie systemu DL, w naprawdę mistrzowskim wykonaniu (dzięki Tomkowi Majkowskiemu, Jakubowi Janickiemu, Krystynie Nahlík i innym – za naprawdę solidny kawał roboty)... no tylko szkoda tych groszówek :-). Jeszcze, co do DL. Jaki następny podręcznik jest planowany?

To na razie wszystko. Napiszę, kiedy tylko będzie mi leżało coś na wątrobie.

Pozdrawiam

OLDeath aka LawDog

PS Pozdro dla Cierzego.

PPS. Popieram Dobrego Ducha...

Faktycznie, proponuję częstsze pisanie listów (w ramach terapii może), unikając jednak sytuacji niestrawności, co sugeruje zwrot „leżeć na wątrobie”. Oczywiście rozumiem, iż była to figura stylistyczna, ale tak czy owak jakoś to ciężko brzmi... Nie przyznam szanownemu czytelnikowi gwiazdki, jaką fan DL dostać powinien, bo by na mnie Cierzy nakrzyczał, więc pozostaje kropka • i no comments.

Ach te nerwy...

Droga Poison!

Bardzo denerwuje to mnie i moich kompanionów, że w naszej dosyć dużej wiosce (50-60 tys. mieszkańców) nie można dostać prawie żadnych produktów MAGa. „Magia i Miecz” są sprzedawane tylko w jednym kiosku (oczywiście z opóźnieniem), co także nas denerwuje. Tylko chwycić za szablę i huzia na Józia!!! Denerwuje mnie (i moją drużynę oczywiście) też nietolerancja w stosunku do W:GW. Dawajcie temu systemowi tyle samo miejsca co DL albo WFRP! (WGW ma swoją „platformę”, którą jest **Biały Wilk**. Dlatego w **MiM**-ie, gdzie i tak mamy mało miejsca, poświęcamy mu go odpowiednio „niewiele” – przyp. nacza.).

wampir Regis

PS Denerwuje mnie dużo rzeczy, których nie będę wymieniać, ale to, że jakiś <cenzur> pomyślał, iż jesteś mężczyzną, najbardziej.

Szanowny Czytelniku! Nie ma co się denerwować, tylko trzeba się pogodzić z sytuacją w imię „jak jest, każdy widzi”. Ja mogę mieć nadzieję, że kiedyś **MiM** będzie w każdym hipermarkecie (hiihihi), ale i co z tego? Mnie też to denerwuje i całą Redakcję, ale naprawdę ze swojej strony robimy wszystko (a czasem więcej), co możemy... i nikt nikogo nie dyskryminuje, ale to chyba oczywiste. Szczególnie dziękuję za PS – ode mnie kropka •.

Imiona

Uszanowanko!

Przy okazji chciałem złożyć najserdeczniejsze życzenia z okazji Dnia Kobiet Ivy! (tak jakoś wypadło, że piszę akurat dzisiaj;)

Piszę do **MiM**-a pierwszy raz (wcześniej jakoś się nie mogłem przymusić;). Chciałbym napisać o trzech sprawach. Oto one:

Imiona – za mało na artykuł, ale dość na list. Chodzi mi o dość częste zjawisko – przybieranie imienia znanego bohatera (tyczy się sieci i RPG). Czy to tak trudno wymyślić samemu ksywkę/imię postaci? Podczepianie się pod czyjąś sławę wydaje mi się niewłaściwe/głupie/dziecinne? Sam nie jestem pewien, dlaczego mi to nie pasuje, ale chyba chodzi o to, że wg mnie trzeba tworzyć własną legendę. Nie „podczepiać się”. Powiedzcie mi, kogo byście lepiej zapamiętali: REMOV’a, Nurglitha i Poison Ivy czy kolejnego Geralta, Gandalfa tudzież Arwenę? Zachęcam do myślenia, to naprawdę (czasem) nie boli :-)

Dwie kolejne sprawy tyczą się listu Gomrunda. Kobiety – są niczym piękny i rzadki kwiat będący ozdobą każdej sesji. Nie rozumiem, jak można je traktować inaczej. (...)

PoZdrowko!

Healer

Trzecia sprawa została wykasowana przez cenzurę ☹. Co do Dnia Kobiet – dziś jest już tylko wspomnieniem – za to miłym. Ode mnie kropeczka •, choć co do ksywki, to khem ten tego... Do przeczytania!

Trująca Błuszczyka



Długi George KTÓREDO DO PIEKŁA?

Siemanko koleżko. Pewnie się dziwujesz, co taki rupieć jak ja robi tu w starodawnym prochowcu? Długo by opowiadać, wystarczy, jeśli bedziesz pamiętać, że nazywam mnie Barmanem. Przemierzałem ten zapomniany przez Boga zakątek, jak nikomu się jeszcze, synku, nie śnili żadne cyborgi ani wyprawy w gwiazdy. Mielimy co prawda i swoich szajbniowych uczonych, co to wypuszczali na ulice zabawki i straszili niemi wszystkich ludu dookoła, ale nie byli oni tak potężni jak ci tera. No, niewaga jak było i kim jezdem, a co tu robie. A mam tu, przyjacielu, sekretom misje, której czemściom jesteś ty. Słuchaj uważnie, bo nie bende powtarzać...

Jest, kurde, jak żeś pewnikiem zdonyż zauważyć, rok 2094. Nie wiesz, jak było przedtem, wienc się nie odzywaj, ale wierzaj mi, że świat wywrócił się do góry kopytami w porównaniu do tego, po którym kuśtykali twoi dziadowie. Były trawiaste prerie i tryskające życiem miasta, a tera tylko jeno ta jałowa pustynia, po której kurz się niesie przez tydzień po tym, jak co po szosie przejedzie. Reszta ludzkości wegetuje w prowizorycznych osadach, tyl-

LISTA DYSKUSYJNA

Hej, wy tam! Tak, do was mówię. Co tu robicie? To miejsce znajduje się pod wpływem promieniowania. Coście tak zgłupieli? Skąd żeście się w ogóle urwali? Wyglądacie, jakby was ktoś z poprzedniej epoki wykopał... No już, dalej, wynosić mi się stąd! Musicie się jeszcze wiele nauczyć, zanim was wypuszczę na tę pustynię. A najwięcej dowiecie się w bunkrze numer 13, w którym przebywają takie świry jak wy. Najprościej dostać się tam przez wysłanie pustego maila na adres: hoe-pl-subscribe@yahoogroups.com i postępowanie zgodnie z otrzymanym później regulaminem. Właścicielem i moderatorem przybytku jest niejaki „Piwo” i do niego kierujcie ewentualne pytania: grifter@poczta.onet.pl. Odmaszerować!

ko nieliczni majom odwagem wychylić nochala poza zaisieki. A wszystko to przez Ostatecznom Wojnem, która się była zakończyła trzynaście latek nazad. Nie pytaj, kto jom rozpoczął i dlaczego, nie mam na to teraz czasu, muszem cie tera „przystosować”. O czym to ja? Aha, w czasie tej okrutnej rzezi komuś pierwszemu nacisnął się przycisk, a potem bomby lecieli już lawinowo. Upiorytowe bomby, sto raza potężniejsze od tych, które pamnientam, wysłały wienkszość życia wprost do bram w niebiesiech. Po nich pozostały tylko połacie łysej, napromieniowanej ziemi...

Słyszał o takim przysłowiu, że nieszczęścia chodzą parami? No to uważaj, bo na wojnie się nie skończyło. Olbrzymia energia, która się skumo... skumlu... skumulowała na naszej planecie przez te wybuchy, otworzyła bramę do samiusieńkiego piekła i pozwoliła zstąpić na staruszkę ziemię Mścicielom! Wszendzie zacemento powiadać o pendzoncych Jeźdźcach Apokalipsy, którzy siejóm głód, zaraze i śmierć. Ze swymi panami pojawiły się wynaturzenia, które już na każdym kroku dybajom na jakiegoś nieostroznego wendrowca. Mówiem ci, istny koszmar.

Może trudno mówić tu o nadziei, ale ocalali wreszcie się podnoszą. Umacniam resztki tego, co posiadam, ozywiam na nowo kontakty z innymi odległymi osadami (po prawdzie nie ma już znanego mi z zeszytych czasów „środka płatniczego”, ale handel wymienny zdaje się wszystkim pasować. Tylko przelicznik nie każdy ma taki sam, a na niegdysiejszych szosach pojawiają się pierśi *driverzy*. W końcu co nam pozostaje? Trzeba się przystosować do nowych warunków, nie? No, czas już na ciebie. Mówiłem na poczontku, że mam plan co do ciebie, pamnientasz? Jeszcze nie wszystko stracone! Może zdonyżmy odwrócić zdaje się nieuchronny koniec! Weź karabin i ruszaj na wschód, do najbliższej miejscowości. Wszendzie, gdzie spotkasz ludzi, opowiadaj o nowej nadziei i zbieraj lud wokół siebie. Idź i walcz, synu, a ja tu tymczasem odpocznę...

Długi George WITAMY W PIEKLE

Wstawaj, szeryfie. Tak żeś se, kurde, myślał, że ta dżemka, co w lata idzie, nieco cie zamuliła. Nie mam jednak czasu, cholibka, na opiekowanie się dwięścieletnim kawałem miencha...

Nie inaczej, koleś. Co prawda od wydania w Polsce Martwych Ziem upłynął nam nieco ponad roczek (eXclusive, MIM nr 12(84)/2000), ale na Dziwnym Zachodzie zdążyło się sporo pozmienić. Jestem tu właśnie po to,

żeby ci wyłożyć czarno na białym co jest inaczej, a co pozostało z tego, co zapamiętałeś po 1877, partnerze. Nie zwlekajmy zatem, rusz zadek, pokażę ci co nieco.

Zaczniemy od tego, że jeśli Mad Max istniałby naprawdę, to grałby właśnie w Hell on Earth. To świat jakby żywcem przeniesiony z trylogii o wojowniku szos czy gier z serii Fallout. Ale nie bój nic – Shane Hensley, twórca systemu, zadbał o to, żeby w podręcznikach pojawiły się zupełnie



KOMPENDIUM DLA POCZĄTKUJĄCYCH

-  Mamy do czynienia z alternatywną historią Ameryki, w której walka Konfederatów i obrońców Unii wciąż trwa.
-  Indianie uniezależnili się i ich stanowisko często bywa języczkiem u wagi. Czerwonoskórzy szamani posiadają niezwykle moce.
-  Odkrycie upiorytu na zawsze zmieniło bieg zdarzeń. Nowy minerał wykorzystuje się do budowania niezwyklej parowych konstrukcji, jest także przyczyną wielu sporów.
-  Na świecie zaczęły się pojawiać potwory, istnieje też magia w różnych postaciach.
-  Oryginalna mechanika, w której oprócz wszystkich znanych kości używa się talii kart. Wykorzystuje się je przy tworzeniu postaci, walce, rzucaniu kantów itp.

nowe, oryginalne smaczki, które sprawiają, że Piekło na Ziemi jest jedyne w swoim rodzaju. I jeszcze coś, zanim przejdę do dalszej części: Zapewne słyszałeś, amigo, że ta gierka to setting wydanej już u nas serii Deadlands; coś jakby kontynuacja jej fabuły. Nie mylisz się za bardzo, ale nie pękaj, jeśli nazwa tamtego eRPeGa jest dla ciebie zupełnie obca. Nie musisz znać żadnej z książek do Martwych Ziem, żeby zacząć zabawę w PnZ! W rzeczywistości jest mnóstwo gościów, którzy swoją przygodę z oboma systemami zaczęli właśnie od tego drugiego.

Tera dobra wiadomość dla tych, którzy zdążyli już trochę ponosić tyłki w siodle od Deadwood do Tombstone. Nie bendzieta musieli uczyć się zasad od poczontku! Wszystko ostało się po staremu. Postać tworzy się tak samo, choć dostaje zestaw nowych przydatnych umiejętności, a zasady walki też już nie będą przed wami kryły sekretów, skoro znacie podstawy. W końcu to setting, a nie zupełnie nowy system, no nie? Jeśli jednak zastanawiacie się teraz: „To po co mam wydawać szmal na nową gierkę, która na dodatek nie różni się od podstawki na mojej półce?”. Już spieszę z wyjaśnieniami. Podręcznik podstawowy do Hell on Earth jest tak napakowany pomysłami, że zmieściłby się do niego cały Pałac Kultury i jeszcze zostałoby trochę miejsca dla wymagającego Mistrza Gry. To po prostu książka, która przenosi fabułę Deadlands o dwieście lat w przyszłość, zmieniając po drodze wszystko, co do tej pory wiedziałeś o Ameryce, i wyjaśniając przy okazji parę spraw, których na pewno byłeś do tej pory ciekaw. Powiem ci, że nie ma nic przyjemniejszego od przedstawiania graczom miejsc, które znają z poprzedniego życia, na zupełnie nowy sposób! A jeśli dodam do tego to, że ty i twoi gracze doskonale już znają mechanikę gry? Nie pozostaje nic innego, jak przystąpić do zabawy. Żeby jednak wilk był syty i owca cała, w ramce poniżej przedstawiam najważniejsze fak-

Przez kilka najbliższych numerów MiM-a w takich ramach będą pojawiać się porady, udzielane Wam przez kolegów z amerykańskiej listy dyskusyjnej HoE. Wśród nich znajdzie coś dla siebie i Szeryf, i członek posse. Jeśli Wy także będziecie chcieli podzielić się uwagami z innymi, walcie śmiało. Wiecie, do kogo pukać...

COŚ DLA SZERYFÓW...

Szeryfie, w Hell on Earth wszystkie karty zostały już odkryte. Wiadomo, że „żli” już wygrali, więc nie ma sensu ukrywać, kim oni są. Dlatego, jeśli chcesz trochę pomęczyć graczy, powróć do starej zasady DEADLANDS: „Nic nie jest tym, czym się wydaje”.

Fred Jandt

COŚ DLA POSSE...

Zawsze miej przy sobie gotową do strzału broń i trzymaj się z dala od radiacji. Aha, kiedy Szeryf się uśmiechnie – unikaj.

Fred Jandt

COŚ DLA POSSE...

Nie próbuj zatrzymywać ciężarówki Hondą Civic. To nie przejdzie...

Ray C.

COŚ DLA SZERYFA...

Już sama nazwa gra powinna Wam co nieco mówić. Piekło na Ziemi. Lejący się z nieba żar, popękana ziemia, fatamorgana i inne takie. Nie zapomnij, że w tym świecie równie trudno będzie postaciom graczy przetrwać marsz po jałowej równinie, co napad wojowników szos. Siły zranionej natury są wciąż, jeśli nie bardziej, ogromne...

Barman

COŚ DLA SZERYFA...

Na początku nie pozwól swojej posse korzystać z *dinero* i *ruchomości*. Gra stanie się ciekawsza, jeśli będą musieli stopniowo zdobywać sprzęt. Upewnij się też, że drużyna dostała niewielkie wynagrodzenie. Będziesz miał wtedy pewność, że docenią każdą nagrodę.

Piwo



ty, które winien poznać każdy, kto dopiero wstępuje na szlak Dziwnego... ups, Straconego Zachodu.

No dobra, to co się zmieniło? Ano, przede wszystkim, krajobraz pola bitwy. Tera macie przed sobą pustkowia, a o wynaturzeniach nikt już nie mówi szeptem, bo każde dziecko wie, że wyjście poza zasięgi osady grozi śmiercią. Promieniowanie, kwaśne deszcze i mutanty dopełniają obrazu. Czy to znaczy, że resztki ludzkości oswoiła się z myślą o przerażającej egzystencji tuż za ich plecami? No stary, gdybyś żył spokojnie ze świadomością, że dokoła ciebie panuje piekło, gotów byłbym ci prać skarpetki. Strach przed nieznanym jest dreszczem przebiegającym po plecach w porównaniu z wiedzą o potworze, który rozerwał na strzępy każdego, kto próbował wydostać się z wioski. Okay, nie dla wszystkich. W końcu to czas dla bohaterów, którzy mają za zadanie na nowo zaszczerpić promyk nadziei w ocalałych.

Nie do końca też przyjdzie graczom wcielać się w te same postacie. Owszem, nie ma problemu, żeby pustynię przemierzał rewolwerowiec w staromodnym prochowcu, z wysłużonymi sześciopalcami z XIX wieku. Nowe czasy przyniosły jednak zmiany metod działania, które większość herosów uważa za bardziej efektywne. W kolejnej ramce znajdziecie zmiany, które zaszły w znanych wam archetypach.

Pojawiły się także zupełne nowości. W połowie XXI wieku powstał Tunel, który pozwalał na międzygwiazdową podróż do odległych przestrzeni. Tam też nasze wysłane na zwiady jednostki po raz pierwszy spotkały pozaziemskie istoty rozumne! Ale jak to zwykle bywa, ludziska zaczęły się rządzić na planecie, więc obcy szybko się zbuntowali i doszło do walki. Później wojna wybuchła na Ziemi, toteż przestano interesować się sprawami dalekiego układu. A u nas, jak zwykle chodziło o upióryt. Wiele się nie zmieniło, co? Niczego się nasi przywódcy nie nauczyli przez te dwieście lat. Walczące strony niby też te same, ale misterne nici dyplomacji sprawiły, że spór w Labiryncie przekształcił się na skalę globalną. Mamy więc Pakt Północny, w skład którego wcho-

ARCHETYPY

- Znani wam z Dziwnego Zachodu karnodzieje zmienili się nie do poznania! Są teraz tajemniczymi templariuszami, nowożytnymi rycerzami krzyżowymi, którzy zjawiają się niepostrzeżenie wszędzie tam, gdzie ludzie ich potrzebują.
- Śmieciarze to nikt inny jak niegdyś szaleńcy naukowcy. Zmieniła się tylko nieco technika wyrobu ich cudeniek...
- Indianie ulegli jednemu głównemu podziałowi na podążających Dawnymi Ścieżkami i na Krukowatych, którzy już otwarcie kroczą za słowami przeklętego szamana.
- Poznacie także zupełnie nowe archetypy, jak i odświeżycie pamięć o dobrze wam już znanych. Nic też nie stoi na przeszkodzie, aby włączyć niektóre z nich do zabawy w Hell on Earth, ale w pewnych okolicznościach może to być trudne.

dzą Stany Zjednoczone i wiele innych państw, o których pewnikiem w ogóle nie słyszałeś. Konfederaci nie byli gorsi i zawarli Pakt Południowy. No i w krótkim czasie połowa świata prowadziła ze sobą walki. Wszystko, jak już wiesz, skończyło się jednym wielkim łubu-du! I teraz jest to, co jest. Czyli nic.

A więc, witamy w piekle! Tam, gdzie każdy liczy tylko na siebie, aby przeżyć jeszcze jeden dzień, gdzie za garść nabożów można kupić niezniszczone ubranie, a czysta woda jest na miarę skarbu. Tam, gdzie poruszanie się po dawnej autostradzie kończy się na spotkaniu z wojownikami szos, a podróż po pustkowiach z przerażającymi wynaturzeniami. Wreszcie tam, gdzie cały czas trzeba będzie uważać na promieniowanie i kwaśny deszcz. Witamy serdecznie.

Długi George PIEKŁO WZDEUŻ I WSZERZ

Hell on Earth to druga z serii gier osadzonych w tym samym uniwersum (poza Deadlands: Dziwny Zachód i Lost Colony). Tak jak i swoja poprzedniczka, w ciągu paru lat istnienia doczekała się mnóstwa suplementów. Podobnie jak w przypadku Martwych Ziem (patrz eXclusiVe z numeru 12(84)/2000), dodatki można podzielić na kilka głównych linii podręczników. Starych westmanów zapewne ucieszy też fakt, że strony każdego z nich usystematyzowano według znanego im trójpodziału: Terytorium posse (ogólnodostępny materiał dla wszystkich graczy), Ziemia niczyja (wiadomości dostępne dla

wybranych i tylko za zgodą Mistrza Gry) oraz Biuro Sze-ryfa (wszelkie zakazane dla drużyny sekrety). Przyjrzyjmy się jednak bliżej wszystkim kategoriom książek.

Pierwszą, o której powiem, są podręczniki ogólne, zawierające zasady i opis świata. Wśród nich znajduje się, rzecz jasna, podstawka, ale jest również **Radiation Screen** (ekran MG), który oprócz przydatnej ściągawki z wszelkich tabel i reguł zawiera pełnowymiarową przygodę. Do tej serii zalicza się także **The Wasted West**, który rozwija tematy zaledwie poruszone w podręczniku głównym oraz uzupełnia wersję podstawową o nowe archetypy.



przewagi i zawady czy umiejętności. Bardzo ważna pozycja w biblioteczkę Szeryfa.

Drugą linię suplementów tworzą podręczniki źródłowe. W ich skład wchodzi także dodatki przeznaczone dla poszczególnych archetypów, podobnie jak było w przypadku Dziwnego Zachodu. I tak: **Waste Warriors** będzie przydatne dla graczy wcielających się w żołnierzy. Suplement zawiera nowe zasady walki, nowy katalog uzbrojenia oraz uzupełnia informacje o ostatnich dniach Ostatecznej Wojny. **Road Warriors** jest specjalnie przeznaczona dla wojowników szos. Opisy pojazdów są uzupełnione o specjalne zasady dynamicznych pojedynków w czasie jazdy. **Brainburners** to książka dedykowana psychonom, którzy powrócili z przerażającej wyprawy na planetę Banshee. Znajdziesz w niej wiele przydatnych informacji, jeśli zdecydujesz się grać tymi łysogłowymi draniami o niezwykłych mocach. **The Last Crusaders** to z kolei elementarz dla templariuszy. Podręcznik zawiera całą gamę nowych mocy oraz ujawnia najskrytsze tajemnice zakonu. To ponoć najpopularniejszy dodatek do Piekła na Ziemi za wielką rzeką. **The Junkman Cometh** opisuje wszelkie szczególności, które powinien poznać każdy techno-czarodziej. Oprócz nowych zdolności, strony wypełnione są po brzegi wszelkiego typu wynalazkami, w które po lekturze suplementu będzie mógł się uzbroić śmieciarz. **Children of the Atom** powinni za to polubić siewcy zguby. Będą tu mogli dowiedzieć się więcej na temat kultu zguby i innych odrażających sekretach. Oczywiście jest tam także wszystko to, co tygryski lubią najbardziej: przewagi, zawady itd. **Spirit Warriors** zawiera wszelkie potrzebne zasady, aby poprowadzić rolę toksycznego szamana, ale zawiera też mnóstwo istotnych dla postaci Indian informacji.

Pozostałe dodatki z tej kategorii opisują ciekawe miejsca Spustoszonego Zachodu (**Shattered Coast** dotyczy m.in. zmian w Labiryncie, **Denver**, szczególnie polecane fanom mutanciaków **Lost Vegas** oraz **Iron Oasis**), a także rozszerzenia (**Monsters, Muties & Misfits** – jednym słowem bestiariusz – i **Cyborgs** opisujący zasady tworzenia robotów).

Kolejną grupę podręczników tworzą przygody. Serię otwiera **Hell or High Water**, które wkrótce ujrzy światło dzienne na polskich półkach, więc nie będę się rozpisywał. Dalej mamy **Something About a Sward**, w której przyjdzie nam zmierzyć się z hordą mutantów oraz szukać zaginionego miecza templariuszy. **The Legendary**

Boise Horror i Urban Renewal zamykają tę kategorię bez większych fajerwerków.

W świecie **Hell on Earth** mamy też do czynienia z groszowymi powieściami i one zamykają nam przegląd. Niestety, nie cieszyły się one u nas popularnością przy wydawaniu Martwych Ziemi, a więcej o nich samych możecie się dowiedzieć z eXclusiVe'a z numeru 12(84)/2000. Ja tu tylko przypomnę, że są to cienkie książeczki zawierające krótką opowieść oraz sporządzoną na jej podstawie przygodę. Wszystko po to, aby umilić ludziom podróż w autobusie i dać gotowy materiał na wieczorną sesję. W Stanach ukazały się do tej pory trzy zeszyty: **Leftovers**, **Infestations** i **Killer Clowns**.

PS Dla tych, co lubią wykladać wszystko na stół jak idzie, specjalnie przygotowano kartonowe figurki. Tak jak w przypadku Dziwnego Zachodu, są tu zestawy startowe oraz rozszerzenia, a także żetony reprezentujące przeróżne pojazdy. Kupa frajdy!

KILKA SŁÓW OD TOMKA KRECZMARA, REDAKTORA LINII HOE W MAGU

- * Po wydaniu podręcznika podstawowego zamierzamy przedstawić polskim czytelnikom w pierwszej kolejności przygodę **Hell or High Water**, suplement **The Wasted West** szerzej przedstawiający świat oraz dodatek **Road Warriors**. W tej chwili skupiamy się właśnie na tych książkach.
- * Później pojawią się prawdopodobnie podręczniki rozwijające wiadomości o poszczególnych archetypach. W tej chwili za wcześnie jest jednak na podawanie szczegółów.
- * Wkrótce na rynku pojawi się również słynna trylogia **Fortress of Fear**. Jest to niezwykła kampania spinająca światy Piekła na Ziemi i Dziwnego Zachodu.
- * Niestety, nie będziemy wydawać serii groszowych powieści do **Hell on Earth**. Sprzedaż tych zeszytów związanych z Martwymi Ziemiami nie spełniła naszych oczekiwań.
- * Redakcją działu w piśmie zajmie się Jerzy Cichocki.

Maciej „Piwo” Piwowski, Długi George

NAJWAŻNIEJSZE STRONY INTERNETOWE

Hell on Earth jest młodszą od Deadlands grą siostrzaną, nie doczekała się więc jeszcze tak wielu stron, jak poprzedniczka. Poniżej przedstawiamy najwartościowsze z nich. Wszystkie, poza hellonearth.pl rzecz jasna, są anglojęzyczne.



www.peginc.com

Firmowa strona *Pinacole Entertainment Group, Inc.*, amerykańskiego wydawcy *Hell on Earth*. Znajdziecie na niej zapowiedzi wszelkich nowości związanych z systemem, materiały do ściągnięcia i wiele innych bajerków. Od niej powinniście zacząć surfowanie po sieci Piekła.

www.hellonearth.pl

Oficjalna polska strona gry. Są na niej przygody, opisy miejsc, bohaterów niezależnych oraz dużo, dużo więcej...

<http://www.geocities.com/Area51/Shadowlands/3337/hell.html>

Strona „Graveyarda” Grega, jednej z bardziej znanych osób amerykańskiej listy dyskusyjnej HoE. Sporo ciekawego materiału, sami zobaczcie!

<http://dragonboyblue.home.mindspring.com/hellsbunker/frameset.html>

Nowe gadżety, sprzęt, archetypy, przygody i inne fajne rzeczy. Tę stronę spośród pozostałych wyróżnia kolekcja porad dla Szeryfów, szczególnie przydatna dla tych świeżo upieczonych.

<http://www.geocities.com/grifflik/>

Jedna z merytorycznie lepszych stron o *Hell on Earth*. Bardzo dobra zarówno dla początkujących, jak i zaawansowanych graczy. Poznacie tam m.in. autorskie zasady alternatywne, nowe archetypy, zawady i przewagi oraz przygody.

<http://scotthacker.tripod.com/index1/index.html>

Znajdziesz tu wszystkiego po trochu. Na uwagę zasługuje nowa mistyczna przeszłość: *technomancer*. Na tej wciąż rozbudowującej się stronie uzyskasz także materiały do gry *Deadlands: Dziwny Zachód*.

http://www.gamersrest.com/gr/game_dl.htm

<http://mscof.home.texas.net/hellonearth/hoe1.html>

Miejsca napakowane materiałem! Nowe przewagi i zawady, ekwipunek, gadżety, moce i zasady opcjonalne i to jeszcze nie wszystko!

<http://www.geocities.com/TimesSquare/9722/hoe/HOEmain.htm>

Kiedy pisaliśmy te słowa, na stronie, do której prowadzi powyższy link, nie działa się za wiele. Warto jednak wejść choćby do podstrony, na której znajduje się spory zestaw nowego ekwipunku: <http://www.geocities.com/TimesSquare/9722/hoe/mutated/gear.htm>.

KANAŁ IRC

Co, już żeście wypełnili polecenie? Weszliście do bunkra? Słuszna decyzja, nie pożałujecie. Ale tacyście szybko do opuszczenia tego miejsca? Dobra, skoro chcecie wdepnąć w to g...o i postawiliście już pierwszy krok, nie zapomnijcie przed wyjściem na świat zewnętrzny zatrzymać się w #deadlands-pl. Może słyszeliście już o tej knajpie? Pamiętajcie jeszcze stare czasy i nierzadko zaglądają tam koleś, którzy pamiętają Amerykę sprzed Ostatecznej Wojny...

Wirtualne Imperium Fantastyki

-codzienne aktualizacje

-nowinki

-książka

-galerie

-film

-gry

-opowiadania

www.fantasy.gry.wp.pl

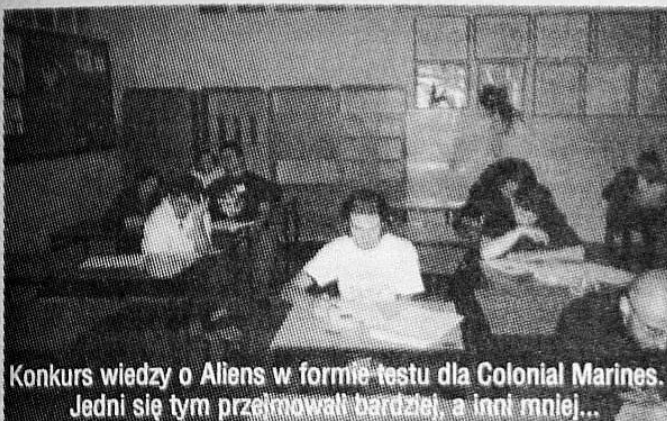


BIBIKON 2001 (Bielsko-Biała, 2 – 4 listopada 2001)

BIELSKI CTHULCON

Michał „Puszon” Stachyra

Konwentów w tym roku obrodziło – w październiku i listopadzie był tylko jeden weekend, w czasie którego nie odbył się jakowyś. Skutkiem tego (oraz zapewne panującej w Polsce recesji) stało się to, że na konwent przyjeżdża coraz mniej ludzi.



Konkurs wiedzy o Aliens w formie testu dla Colonial Marines. Jedni się tym przejmowali bardziej, a inni mniej...

osób zostało rekrutami, ilu z nich zostało agentami, nie wiadomo (TOP SECRET).

Oprócz prelekcji „wydziałowych” odbyło się jeszcze tylko kilka spotkań – między innymi prelekcja o snajperach (i bajerach, jakimi się posługują), dyskusja na temat fantastycznych filmów ostatnich lat czy opowieść o Crowleyu. Na spotkania te przycho-

LARPów (2 razy Zew Cthulhu, 2 razy WOD oraz Kult), w których brało udział od dziesięciu do dwudziestu kilku osób. Za clue programu BiBikonu uznać można jednak spektakl teatralny „Apokalipsa 2000” wymyślony, wyreżyserowany i zagrany przez organizatorów konwentu (trzeba tu zaznaczyć, że właśnie kilka osób będących organizatorami zorganizowało większość punktów programu). Ciekawa, choć nie porywająca, fabuła i naprawdę niezła gra aktorska spowodowały, że widzowie byli naprawdę pod wrażeniem tej sztuki, którą można uznać za profesjonalną.



Nielicznie zgromadzona publiczność na jednym ze spotkań.

Na trzeciej edycji bielskiego BiBikonu, na który zawitałem po raz pierwszy, było około 130 osób, z których gro stanowili miłośnicy karcianek i bitewniaków (odbyły się turnieje: MtG typ I i II, SW, L5R oraz WFB). Jak łatwo się domyślić, był to konwent typowo lokalny – „najdalszymi” gośćmi byliśmy my: krakowianie.

Tematem przewodnim miał być Zew Cthulhu. Organizatorzy potraktowali ten temat z przymrużeniem oka, oferując konwentowiczom możliwość wstąpienia do elitarnego Wydziału Y. Przyszli agenci wysłuchali wielu referatów, które miały im pomóc stać się świetnymi agentami. Mogli się z nich dowiedzieć, czy grzyby z Yugoth są jadalne, co zrobić, gdy znajdzie się przedwiecznego potwora wymykającego się euklidesowej geometrii, i jak nie stać się szaleńcem. Kilkanaście

ja), dyskusja na temat fantastycznych filmów ostatnich lat czy opowieść o Crowleyu. Na spotkania te przychodziło kilka-kilkanaście osób. Nieco więcej bywało na przeszło 10 konkursach – bardzo dobrze przygotowanych i sprawnie poprowadzonych. Ciekawą (dla uczestników, bo nie dla publiczności) formę miały konkursy wiedzy o Aliens i Star Wars – przygotowane w formie testów z pytaniami do wyboru oraz opisowymi. Całość zrobiona bardzo profesjonalnie – ze zdjęciami broni, pojazdów czy wrogów... Ponadto można było sprawdzić swą wiedzę (i umiejętności) w konkursach wiedzy o komiksie, horrorach, fantasy, wiedźminie, Warhammerze i spróbować sił w konkursie aktorskim, muzycznym i w kalamburach.

Mocną stroną BiBikonu było pięć

Konwent został zorganizowany całkiem sprawnie, choć gdyby zjawiała się większa liczba uczestników, organizatorzy mogliby mieć problemy z utrzymaniem wszystkiego w ryzach. Większych zgrzytów nie było, można jedynie się przyczepić do tego, że spotkania często nie odbywały się o godzinach, w których miały się odbyć, a część w ogóle się nie odbyła (brak widzów, choć to już nie wina organizatorów). Również chcący zagrać w RPG nie mieli ku temu zbyt wiele okazji.

Całościowo oceniam BiBikon jako miły, kameralny konwent, na który – o ile się mieszka w pobliżu – warto przyjechać.

zdjęcia: Puszon & Marta



Przedstawienie „Apokalipsa 2000” wywarło na widzach spore wrażenie.



FALKON 2001 (Lublin, 23 – 25 listopada 2001)

LUBLIN ONE MORE TIME

Michał „Puszon” Stachyra

W zeszłym roku lublinianie po raz pierwszy od 6 lat zrobili imprezę ogólnopolską i wyszła ona całkiem dobrze. W tym roku postanowili pójść za ciosem i zorganizowali konwent jeszcze większy od zeszłorocznego. I chyba także lepszy, gdyż lublinianie uczą się na błędach (co wcale nie jest takie częste) i naśladowają najlepsze wzory (choć może czasem zbyt wiernie...).

Tegoroczny Falkon, który odbywał się pod hasłem „Nowe Nadzieje”, zgromadził przeszło 450 osób (co stawia go na 4 miejscu w Polsce po konwentach krakowskich i Polconie). Organizatorzy pod wodzą Krzyszka Księskiego przygotowali cztery bloki programowe. W pierwszym odbywały się spotkania z pisarzami i redakcjami pism, w drugim dominowały spotkania poświęcone szeroko pojętej fantastyce, w bloku trzecim znalazły się konkursy, a w czwartym spotkania RPGowe, choć odnosi się wrażenie, że został on potraktowany nieco po macoszemu. Ponadto przez cały konwent odbywały się liczne turnieje gier bitewnych i karcianych (m.in. **Magic; the Gathering**, **WFB**, **Warhammer 40 000**, **Mordheim**, **SpaceHulk**).

Fatalne połączenia Kraków–Lublin spowodowały, że na terenie konwentu zjawiłem się dopiero w piątek po 22.00, opuszczając kilka ciekawych punktów programu takich jak: spotkanie z księdzem-egzorsystą, spotkanie z redakcją Sfinksa (nowego pisma poświęconego fantastyce) czy kalambury. Na akredytacji otrzymałem przyzwoicie wydany informator oraz plaketkę. Niestety, program rzeczywisty różnił się dość znacznie od tego, co było w informatorze – to jedna z większych wad konwentu. Część ze zmian została uwzględniona w dodawanej do informatora erracie, część nie była uwzględniona nawet tu, gdyż niektórzy goście nie dojechali, a nawet nie zadali sobie trudu, aby poinformować o tym organizatorów. Jest to z pewnością dla organizatorów nauczką – na drugi raz winni kilkakrotnie sprawdzić, czy delikwent dojedzie i czy o określonej porze będzie mógł mieć spotkanie.

W związku z tym, że po 22.00 nie było już punktów programu, spora część towarzystwa udała się do Winiarni „U Dyszona”, gdzie konwentowicze mieli zniżkę. W tym samym miejscu w sobotę wieczór miał miejsce koncert zespołu folkowego.

Dziwne były zachowania dwóch wydawnictw na Falkonie. Wydawnictwo Tori, które zapomniało wysłać obiecane nagrody, mimo wcześniejszych ustaleń, jak również wydawnictwo Portal, które nawet nie raczyło poinformować o swej nieobecności przed konwentem. Miejmy nadzieję, że były to wypadki jednorazowe i już żaden konwent nie będzie się musiał z nimi borykać.

trd

Zalety

1. Fajne konkursy.
2. Gazetka konwentowa.
3. Winnica u Dyszona.

Wady

1. Mało miejsca do spania.
2. Liczne przesunięcia i zmiany w programie.
3. Fatalne połączenia Kraków–Lublin.

W sobotę i w niedzielę mogłem już uczestniczyć we wszystkich punktach programu, a skupiłem się na konkursach (z dobrymi skutkami). Było ich łącznie 13 i każdy mógł znaleźć coś dla siebie – oprócz tradycyjnych już na konwentach konkursów tolkienowskiego, gwiazdno-wojennego, warhammerowego czy potterowego odbyły się także konkursy wiedzy o GS, o cyberpunku, a nawet o twórczości A. Lindgren i T. Jansson. Organizatorzy sumiennie przygotowali się do tych konkursów, a dobrze się w nich bawili zarówno zawodnicy, jak i publiczność (choć czasem najlepiej to chyba twórcy pytań – i to wtedy, gdy zadawali pytania typu „Jakiego dnia tygodnia urodził się Harry Potter?”).

W bloku pierwszym odbyły się między innymi spotkania z Marcinem Wolskim, Andrzejem Zimniakiem, Markiem Huberathem, Ewą Białotęcką czy Markiem Oramusem. Odbyły się też oczywiście spotkania z redakcjami **NF**, **Fenixa** i **MiM-a**. Z **Portalem** nie było, bo nie dojechali.

Na spotkaniu z redakcją **MiM-a** można było zobaczyć redakcję niemal w komplecie – Tomu\$, Cierzy, Miłosz, Puszkini i Toread. Ten ostatni, jak się okazało, przejął nagle pół **MiM-a**, bo oprócz działów **WFRP**, **ED** i **WOD** zajmować się będzie *Panoramą*. Co na to Urząd Antymonopolistyczny? (*Nic. Zdolnych ludzi trzeba cenić – przyp. nacza.*). Mówiono głównie o zmianach w piśmie, o tym jak sprawić, by się lepiej sprzedawało. Pytania zadawał najczęściej Miłosz, wyręczając tym samym nieco niemrawą publiczność. Ekscesów nie zanotowano.

Joanna i Maciej Szaleńcowie najpierw opowiadali o tym, jak napisać scenariusz, który redaktorzy szybko wezmą i zamieszczą w piśmie, a następnie przedstawili swoją koncepcję Arabii w świecie **WARHAMMERA**. Efekty ich pracy już możecie podziwiać w **MiM-ie**.



O cyberpunku opowiadał najpierw Konrad Walewski, przedstawiając powstanie i ewolucję tego gatunku, a Piotr W. Cholewa mówił – zajmując jak tylko on potrafi – o twórczości Williama. PWC przedstawił również wspólnie z Rafałem Ziemkiewiczem historię polskiego fandumu. Nieliczni zgromadzeni (bo i pora była zabójcza – 10.00 rano) mieli okazję usłyszeć liczne anegdotki i dowiedzieć się, jak to na konwentach bywało.

Na Falkonie miała miejsce premiera książki, znanego również z łam **MiM-a** Andrzeja Pilipiuka – był to pierwszy tom opowiadań o Jakubie Wędrowyczu, egzorcysta amatorze. Ponadto odbywały się LARPy, rycerze walczyli na miecze, a iluzjonista najpierw pokazywał sztuczki, a później zdradził kilka sekretów sztuki tajemnej.

Program był, jak widać, obfity – czasami żałowało się (jak to zwykle na konwentach), że nie można się rozdwoić. Choć zdarzały się chwile, że nie było co robić. Ale wtedy można było pójść do sali filmowej, gdzie przez cały konwent leciały filmy, a repertuar różnił się od zwykle spotykanego na konwentach.

Za kolejny plus konwentu uznać należy wydawaną codziennie gazetkę konwentową, gdzie na bieżąco informowano o zmianach w programie (znowu), a także o zwycięstwach konkursów (pan, który mylił moją ksywkę, ma przechłapanie...), a także zamieszczano krótkie ogłoszenia organizatorskie oraz dowcipy (rzadko kiedy zabawne) czy opowiadanie.

Teraz chyba pora, abym się trochę do konwentu przycepił. Największe wady znajdziesz w ramce, o części już wspominałem; zaznaczę jeszcze, że sporym błędem organizatorów było przeznaczanie zbyt dużej liczby sal na funkcyjne (spotkania, battle, sklepik, green room etc.), przez co było nieco mało miejsca do spania. No i mogłoby być

Od razu przejdę do sedna: Widać było, że uczestnicy bawią się setnie, a to najważniejsza sprawa. Sporo ludzi, miłe spotkania, ciekawe prelekcje i turnieje, to wszystko sprawiło, że Falkon 2001 można uznać za udany (co prawda już pierwszego dnia pojawiła się errata do programu informatora, ale nie zawsze jest to owocem winy organizatorów). Dodatkowym plusem dla konwentu jest lokalizacja – blisko starówki, sklepów, pubów itp. Myślę, że mimo coraz bardziej ostatnimi czasy napiętego terminarza „fantastycznych” spotkań (w przeciągu około miesiąca obok Falkonu mamy m.in. Szederiadę, Imladris, Kapitularz, Zahcon), lubelska impreza będzie wciąż zyskiwała na znaczeniu.

Jerzy Cichocki

Wypada mi odpowiedzieć, na zarzut, iż program rpg był najslabiej przygotowany z całego konwentu. W głównej mierze przyczynili się do tego prelegenci, którzy nie pojawili się na konwencie. Ostatniego zaś dnia opady śniegu i stan dróg uniemożliwił części z nich dojeżdżanie na teren konwentu. Wszystko to złożyło się na taką, a nie inną ocenę. Chciałbym tylko nadmienić, iż organizatorzy robili wszystko, by powstałe dziury zapchać.

Piotr Gnyp

niedużo więcej obsługi, bo czasem wyraźnie brakowało rąk do pracy.

Mam nadzieję, że kolejny Falkon będzie jeszcze lepszy, czego sobie i organizatorom życzę.

16 kwietnia w Pałacu Kultury i Nauki w Warszawie odbędzie się pierwsza w Polsce konferencja naukowa poświęcona *Role-Playing Games* „Od dramy do RPG. Pedagogiczne zastosowania narracyjnych gier fabularnych”. Zaproszeni antropologowie kultury i znawcy współczesnych mediów poddadzą analizie wybrane aspekty tych *gier wyobraźni*, zwłaszcza ich przydatność w zastosowaniach pedagogicznych.

Konferencja przeznaczona jest dla nauczycieli szkół średnich i może być elementem ich przeszkolenia zawodowego.

Prelegenci i uczestnicy naukowci:

- * prof. dr hab. Maryla Hopfinger-Amsterdamska (Instytut Badań Literackich PAN),
- * prof. dr hab. Jakub Z. Lichański (Zakład Teorii Literatury i Poetyki UW),
- * dr Agnieszka Fulińska (Katedra Antropologii Literatury i Badań Kulturowych UJ; Polskie Radio Kraków),
- * dr Piotr Siński (Zakład Mediów i Kultury Audiowizualnej UŁ),
- * dr Zbigniew Wałaszewski (Akademia Pedagogiki Specjalnej; Akademia Teatralna).

Konferencję poprowadzi mgr Jerzy Szeja (doktorant Instytutu Kultury Polskiej UW, nauczyciel dyplomowany).

Konferencja jest imprezą towarzyszącą Targom Edukacyjnym. Zapraszamy 16 kwietnia o godzinie 14.00 do sali im. Gałczyńskiego w gmachu PKiN. Po referatach odbędzie się dyskusja. Całość potrwa do godziny 17.00. Wstęp za zaproszeniem.

Sponsorzy i patroni:

Sponsor i patron główny konferencji: Wydawnictwo MAG

Patron honorowy: MEN

Patron medialny: „Perspektywy”

Zapraszają:

Wydawnictwo MAG

Jerzy Szeja

konsultant naukowy konferencji

Informacji udzielają:

Katarzyna Rodek – Wydawnictwo Mag

Tel. (22) 642 45 45, 0-501 552 182

e-mail: k.rodek@mag.com.pl

Jakub Szeja – konsultant naukowy konferencji

Tel. 0-604 606 142

e-mail: jszeja@pro.onet.pl



tytuł: Czas Pogardy – Wojny z Nilfgaardem
autorzy: Tomek Kreczmar, Michał Marszałik,
Maciej Nowak-Kreyer, Michał Studniarek
wydawca: Wydawnictwo MAG

Pierwszy tom Biblioteki Białego Wilka, opatrzonej gustowną główką Geralta serii dodatków do WIEDŹMINA: GRY WYOBRAŹNI, nie sprawia na pierwszy rzut oka dobrego wrażenia. Fatalna ilustracja na okładce i nieszczęśliwa kolorystyka działają cokolwiek odstraszaюще – warto jednak powstrzymać pierwszy odruch i sięgnąć po tę pozycję.

Wnętrze prezentuje się o niebo lepiej. Konsekwentny układ typograficzny sprawia, że podręcznik jest czytelny i przejrzysty, z pewnością ułatwi też szybkie odnajdowanie niezbędnych informacji – nawet w czasie sesji. Autorzy stanęli jak zwykle na wysokości zadania, wypełniając 72 strony dodatku doskonale opracowanymi materiałami, zaprezentowanymi w atrakcyjniejszej formie, niż to miało miejsce w podręczniku podstawowym. Całość uzupełniają kreślone solidną, konsekwentną kreską ilustracje, które – co można uznać za rzadkość na rynku gier fabularnych w ogóle – faktycznie ilustrują odpowiednie ustępy tekstu.

Czas Pogardy przenosi akcję gry wyobraźni w czasy wojen z Nilfgaardem, stanowiącej tło Sagi o Wiedźminie, nie więc dziwnego, że otwiera go kalendarium powieści, koncentrujące się – na szczęście – bardziej na zdarzeniach o zasięgu ogólnościatowym niż na eskapadach Geralta. Zebrano tu w jednym miejscu wszystkie rozrzucone na kartach sagi informacje ze świata wielkiej polityki i bitewnych pól, uzupełniając je o wnioski, dzięki którym Bazarz bez problemu odnajdzie zarówno interesujące go wydarzenie, jak i jego reperkusje.

Pierwszą część podręcznika uzupełnia rozdział o świecie ogarniętym wojenną pożogą – oddziałująca na wyobraźnię i podsuwająca pomysły sekcja, prezentująca wszystkie zjawiska nieobecne do tej pory na Kontynencie i nie-rozerwalnie związane z wojną, jak wojskowa sprawiedliwość, partyzantka czy bandy maruderów. Przykładowe charakterystyki oraz ramki ubarwiające świat zostały dobrane na tyle umiejętnie, że każdy prowadzący może zaczerpnąć interesujący go materiał w każdej chwili, bez potrzeby wcześniejszego przygotowania – wystarczy sięgnąć po dodatkowy epizod z udziałem gerylasów czy hulajpartii.

Zaprezentowawszy zmiany, którym podlega ogarnięty wojną kontynent, autorzy przechodzą do opisu ich sprawy – Nilfgaardu. Stylizowany jest on na zapiski z konferencji, odbywającej się na uniwersytecie w Oxenfurcie, każdy więc podrozdział brzmi innym głosem i nadaje wizerunkowi cesarstwa inną perspektywę. Opis jest szczegółowy i koncentruje się przede wszystkim na życiu codziennym mieszkańców południowych prowincji imperium, na wskroś prześiąkniętych kulturą stolicy. Sekcję okraszają ramki, zawierające pomysły na rozgrywające się w Nilfgaardzie przygody – o ile jednak tekst prezentuje konsekwentnie wysoki poziom, o tyle idee bywają dosyć różne.

Choć w rozdziale tym znalazły się wszystkie informacje o imperium, jakie znajdziemy w prozie Sapkowskiego, autorzy z konieczności rozszerzyli jego opis o własne przemyślenia, bazując w większości na kulturze starożytnego Rzymu. Choć spleta się ona ciekawie z wizją autora wiedźmina, niektóre jej elementy wykorzystano cokolwiek nachalnie, powodując kilka niespójności, które mogą drażnić purystów, poszukujących na Kontynencie mniej więcej równego poziomu cywilizacyjnego. Przywiązanie do rzymskich wzorców wywołuje też czasem cokolwiek komiczne efekty – choć twórcy dodatku stwierdzają z całą stanowczością, że trzon armii imperium stanowi jazda, całą uwagę skupiają następnie na niezbyt licznej piechocie tylko po to, by zorganizować ją i uzbroić na wzór legionów.

Dodatkowe zasady nie rozczarowują. Bardzo ciekawy pomysł, jakim są przyznawane za odgrywanie postaci punk-

ty osobowości oraz walory, które ze sobą niosą, wart jest najwyższej uwagi i promowania. Towarzyszą mu wady i zalety – zasygnalizowane tylko w głównym podręczniku, tu doczekały się stosownej tabeli, nieodzownej wszakże w każdym nowoczesnym systemie. Nowością jest też klasa „czujnych” – psioników, będących pod ścisłą kontrolą magów. Dodatkowo, autorzy zadbali o kolejne manewry i zaklęcia, uzupełniając listę o – między innymi – manewry kawaleryjskie i strzeleckie. Wszystko to zostało dobrze przemyślane i zbilansowane, nie ma więc obaw, że nowe możliwości zakłócą równowagę rozgrywki.

Po tym doskonale przygotowanym materiale następuje jednak tyżka dziegciu – choć przygodzie „Łuna nad Cintrą”, rozgrywającej się w czasie pierwszego najazdu cesarstwa, teoretycznie niczego nie brakuje, stanowi ona co

Zalety

- * Drobiazgowo opracowany materiał z wiedźmińskiej sagi.
- * Świetny opis realiów wojennych.
- * Ciekawe rozszerzenia zasad.

Wady

- * Nieciekawa, pozbawiona fabuły przygoda.
- * Paskudna okładka.
- * Zbyt pospieszna zmiana realiów gry.





najwyżej tło dla jakiegokolwiek fabuły. Brak wątku spajającego całość sprawia, że scenariusz staje się zaledwie luźnym zbiorem wojennych motywów, które można wprowadzić wykorzystać jako tło kampanii, ale w żadnym wypadku nie prowadzić oddzielnie. Próżno szukać w przegodzie momentu kulminacyjnego czy zakończenia – bohaterowie mają do wyboru albo uciec z palonej Cintry, albo zginąć wraz z jej obrońcami.

Na obronę scenariusza przemawiają jedynie didaskalia – ramki zawierające porady i sugestie dotyczące prowadzenia wojennej kampanii, od doboru muzyki po operowanie światłami. Całość służy nieocenioną pomocą początkującym Bajarzom, a i starzy wyjadacze znajdą tam coś dla siebie.

Dodatek zamyka poprawiona karta postaci – tym razem prezentuje się dobrze i zachęca do grania, z czystym sumieniem trzeba więc uznać ją za dodatek niezbędny – zwłaszcza jeśli zamierza się korzystać z systemu punktów osobowości.

Czas Pogardy jest dodatkiem stojącym na wysokim poziomie – autorzy włożyli weni dużo pracy i dobrze przemysłili prezentowany materiał. Stosunkowo niewielka objętość zawiera prawdziwe morze informacji zarówno o nowym obliczu Kontynentu, jak i o nieznannej krainie – kiepska przygoda i koszmarna okładka nie umniejszają bynajmniej wartości dodatku. Lektura pozostawia jednak pytanie – dlaczego twórcy gry zdecydowali się zaprezentować nowe jej oblicze już w pierwszym suplemencie, nie czekając, aż czytelnikom znudzi się stary obraz? Miejmy nadzieję, że uniwersum wiedźmina ulegnie jeszcze niejednej przemianie.

Tomasz Z. Majkowski

KOMENTARZ

Nilfgaard był dla mnie zawsze bardzo tajemniczy, dobrze, że pierwszy dodatek traktuje właśnie o nim. Świetnym pomysłem jest wprowadzenie punktów osobowości – to zachęca graczy jeszcze bardziej do tworzenia specyficznego nastroju. Wreszcie najbardziej oczekiwane, nowe manewry w walce i magiczne przedmioty. Jedynie mapa cesarstwa naprawdę powinna zostać wykonana starannie. Reasumując, jest to bardzo wnikliwe i szczegółowe kompendium wiedzy o Nilfgaardzie. Gorąco polecam.

Martyna „Sara” Tomaszewska

tytuł: **Wampir: Maskarada** (edycja poprawiona)

autorzy nowej edycji: Justyn Achilli, Andrew Bytes,

Phil Brucato, Richard E. Dansky, Ed Hall, Robert Hatch,

Michale B. Lee, Ian Lemke, Jim More, Ethan Skemp, Cynthia Summers

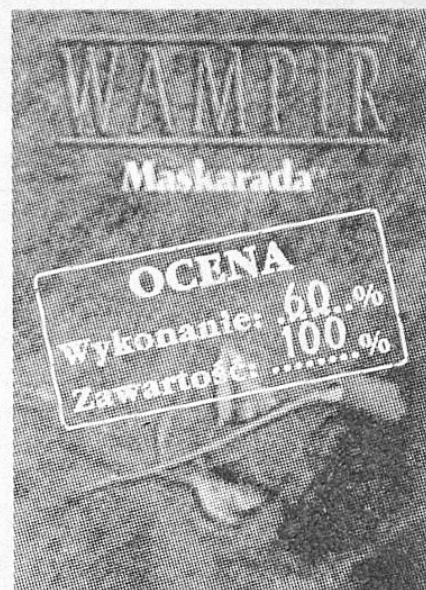
wydawca: White Wolf

wydawca wersji polskiej: ISA

tłumaczenie: Michał Jaskólski

Fakt jest faktem – gry firmy *White Wolf* zmieniły rynek rpgów. Tak na świecie, jak i u nas, w Polsce. To tak zwani „wodziarze” stali się pierwszą rozpoznawalną grupą wśród graczy, oni również jako pierwsi łączyli się w struktury mające na celu propagowanie ich ukochanych gier. Można by również zaryzykować stwierdzenie, że właśnie od nich zaczął się bum na konwenty, które nagle liczyły więcej niż 500 osób. Wszystkie narracyjne gry *White Wolf*a zebrały wokół siebie tyle samo zwolenników, co i zagorzałych przeciwników, starających się nawzajem przekonać do własnych racji. To stąd wzięło się dzielenie na klany, tradycje i inne podgrupy, które potem przejęły inne gry, takie jak choćby *LEGENDA 5 KRĘGÓW*, jak również ewolucja mechaniki i kariera słowa „storytelling”. Niezależnie od podejścia, nie można więc odmówić serii *ŚWIATA MROKU* ogromnego wpływu na nasze środowisko.

Na początku wypada chyba wspomnieć o powodach wydania nowej edycji *WAMPIRA: MASKARADY*. Jednym z najważniejszych było dostosowanie jej do nowych czasów. Archetypy z drugiej nie spełniały już swojego zadania, np. mało kto pamiętał niegdyś popularnego rappera – Vanilla Ice’a, na którego wizerunku wzorowana była ilustracja Brujaha w podstawce. Drugim, chyba równie ważnym, powodem było uporządkowanie i usystematyzowanie wiedzy, którą zawarto w sporej liczbie dodatków – wyklarowanie zasad, wyczyszczenie niepotrzebnych głupot, jak również dojście do aktualnego stanu storyliny’a. Jest to chyba jedna z najbardziej polaryzujących opinii o nowej edycji zmian. Druga edycja, jeżeli można tak powiedzieć, funkcjonowała bardziej w sferze domysłu niż pewności, nie dając nigdy jednoznacznych odpowiedzi Narratorowi, a przerzucając wszystko na tak zwaną „wolność” prowadzącego. Takie postawienie sprawy spowodowało, iż zafascynowali się tym systemem głównie fani wszystkiego, co łączy się z ruchem





gotyckim, horrorem itp. Być może właśnie dlatego większość starych fanów nie może się pogodzić ze zmianą podejścia do ukochanej gry.

Wracając jednak do zmian – jest ich sporo; dość, by wymienić brak kłatwy u Assamitów, zmiany dyscyplin u Malkavianów, bardziej aktywna walka Sabatu (choć już bez Odszczepieńców Tremere) o przejęcie kontroli. Również staruszka Camarilla została lepiej opisana i stała się przez to groźniejsza. Ogólnie – Świat Mroku stał się jeszcze bardziej ponurym miejscem.

Między innymi dlatego (bo przede wszystkim bardzo lubię ten setting) wgryzłem się w podstawkę do trzeciej już z kolei edycji WAMPIRA: MASKARADY. Gruba, bo aż 320-stronicowa księga jest przepięknie wydana. To jak na razie – moim skromnym zdaniem – jeden z najładniej wydanych podręczników do RPGa. Śliczny papier, błyszczące ilustracje... po prosu rewelacja. Wielkie brawa dla *ISY*. Niestety, byłoby zbyt pięknie, gdyby podręcznik nie miał wad. W tym przypadku jest to tłumaczenie. Niestety – może i tłumacz zna język angielski całkiem dobrze, szkoda, że słabo mu idzie pisanie po polsku. Trzeba więc włożyć trochę pracy, by przebić się przez tekst, gdyż nie czyta się go bynajmniej łatwo.

Rzecz, która od razu rzuca się w oczy, jest zmiana ilustracji, a co za tym idzie – klimatu podręcznika. Te w tej edycji są bardziej „komiksowe”, a szkoda. Znacznie bardziej podobał mi się sposób, w jaki to zrobiono w poprzedniej wersji, jak również brakuje mi Tima Bradstreeta – jednego z moich ulubionych ilustratorów. Na szczęście co jakiś czas trafi się jak zwykle piękny Shy, co trochę rekompensuje straty.

Drugą rzeczą jest mechanika. Obrażenia zostały podzielone na 3 rodzaje: niegroźne, zabójcze i poważne. Przez to wampiry jeszcze bardziej zdają się górować nad ludźmi. Zmienione zostały również zasady dotyczące porażki, przez co stała się ona mniej groźna i rzadziej występuje. Poprawione również zostały zasady dotyczące dzielenia akcji. W końcu dokładnie zajęto się liniami krwi poszczególnych klanów, ucinając tym wiele jałowych dyskusji i dając w końcu jasną na ich temat wiedzę. To tylko przykłady poprawek – ale jak z nich wyraźnie widać, gra się teraz o wiele przyjemniej.

To co zadziwia, to ułożenie indeksu. Chcąc np. znaleźć definicję charyzmy, musimy szukać jej pod literką A, gdyż jest to Atrybut. Jest to w miarę niedogodna innowacja, zmusza bowiem czytającego do pamiętania dokładnie hierarchii zależności w mechanice itp., jednak da się z tym żyć.

Podsumowując: trzecia edycja wampira, mimo iż dla niektórych traci sporo z klimatu poprzedniej wersji, to bardzo dobra gra. *White Wolf* znów stanął na wysokości zadania, a ci, którzy twierdzą, iż podręcznik został wydany wyłącznie dla zarobienia kasy, powinni dokładniej się z nim zapoznać. System jest też bardzo dobrym początkiem dla tych, którzy chcieliby postawić pierwsze kroki w Świecie Mroku, a nie mają zaplecza dodatków. W końcu klaruje i zbiera wiele porozrzucanych zasad w jednym miejscu, jak również dokładnie opisuje wszystkie klany biorące udział w Jyhadi. Jedno się nie zmieniło – klimat, więc zagorzali przeciwnicy „Storytellerów” na pewno nie mają tu co dla siebie szukać. Mimo pięknego wydania, od książki odrzuca jej tłumaczenie, mogące iść w zawody z tymi znanymi nam z oficyny *Phantom Press*.

Toread

Zalety

- * Przepiękne wydanie.
- * Interesujący i bogaty setting zapewniający długą grę, mający niesamowity potencjał.
- * Wyklarowanie i uporządkowanie zarówno zasad rządzących światem, jak i mechaniki.

Wady

- Tłumaczenie!!!
- Dziwny indeks.

KOMENTARZ

No cóż, moim mrocznym rodzicem (*sic!*) jest druga edycja i nie sędzę, żeby się to jakoś drastycznie zmieniło. Tak naprawdę w trzeciej różnice można odczytać zarówno jako wady, jak i zalety. Świat Mroku w drugiej edycji był potwornie rozrośnięty w różne strony, a mnogość wątków oraz liczba ich wersji gmatwała jednolitą wizję. Dziekiem tego eksperymentu jest trzecia edycja – coś w rodzaju poprawności politycznej. Zagięły gdzieś szepty w ciemnościach i domysły, a pojawiła się jednolita i skryzalizowana wizja, którą każdy odbiorca jest w stanie przełknąć.

Piotr Wyskok

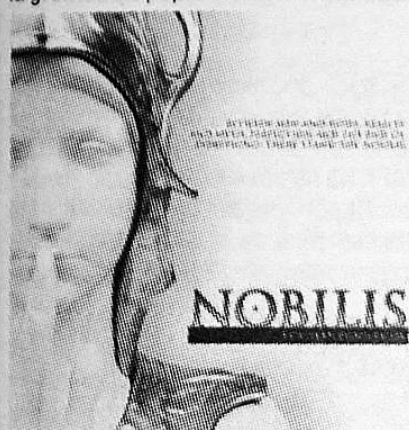
ROZWIĄZANIE KONKURSU

Zwycięzcy konkursu „FRODO”: Zbyszek Żak z Płot, Krzysztof Łabud z Żar i Piotr Kajzer z Stargardu. Nagrody – podręcznik podstawowy do gry *EARTHDAWN* – wysłemy pocztą.



DEADLANDS obchodziło niedawno pięćdziesiąt lat swojego istnienia. Z tej okazji *Pinnacle Entertainment Group, Inc.*, wydawca gry, wystawił na sprzedaż limitowaną serię obrazu autorstwa Chrisa Appela. Ilustracja przedstawia znaną wszystkim miłośnikom MARTWYCH ZIEM postać Rona Lyncha, a podpisana jest przez samego Shane'a Hensleya. Jeśli się postaracie, zdążycie jeszcze zobaczyć kopię na stronie firmy: www.peginc.com.

Nowa gra, którą wyda *Hogshead Publishing*, to **Nobilis: A Game of Greater Powers**. Co prawda pierwsza edycja tego systemu, która ukazała się nakładem firmy *Pharos Press* w 1999 roku, nie wzbudziła szczególnego zachwytu, jednak nowy wydawca zapewnia, że jego wersja została gruntownie poprawiona i rozbudowana,



Jak zwykle w podręczniku znajdziemy bardzo dobrze przygotowany opis tworzenia postaci, mechanikę itp., wraz ze wskazówkami dotyczącymi tworzenia własnego świata. Więcej informacji znajdziecie na stronie <http://www.edenstudios.net/primate/index.html>.

Od kilku tygodni tworzony jest nowy Polski świat fantasy – Smocze Krainy. Jego oficjalna strona znajduje się pod adresem <http://www.smocze.krainy.prv.pl/>

White Wolf ogłosił, że zmienia się line developer MAGA: WSTAPIENIE. Jessa Heiniga zastąpi były line developer WILKOLAKA – Bill Bridges (autor między innymi: *Sons of Ether Tradition Book* i *the Book of Worlds*).

Czy często denerwowało Was, że Wasz ulubiony system nie posiada własnego parawaniku? Teraz ten problem rozwiązała firma *Citizen Gamet*, która wypuściła na rynek nowy produkt – **Masterscreen**. Jest to w pełni konfigurowalna rozkładana osłonka dla Mistrza Gry, która zamiast gotowych tabel posiada kieszonki, w których możemy umieścić interesujące nas tabele, karty BNów czy inne potrzebne do prowadzenia materiały. Przyjemność ta kosztuje jedyne 19.95\$. Więcej informacji znajdziecie na stronie: <http://www.citizengames.com/masterscreen.htm>.

GURPS jak D&D wielki jest. A dokładnie – ukazał się nowy setting do tego systemu, a mianowicie **CONSPIRACY X**. 177 stron, pełen kolor i masa dobrej zabawy. Polecamy.

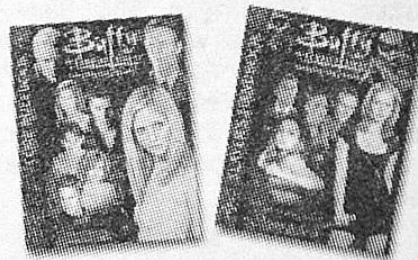
Traps and Treachery ze stajni *Fantasy Flight Games* to dodatek, w którym zapoznacicie się ze wszelkimi rodzajami pułapek, labiryntów i zagadek do każdego settingu d20. Na 176 kolorowych stronach opisano również nowe profesje, featsy i tym podobne „niezbędne” rzeczy dla każdego MG. Cena nie zaskakuje – 24.95\$.

Strona <http://www.athas.org/official/ds3/> jest oficjalnym źródłem informacji dla wszystkich fanów Dark Suna. To tu możemy przeczytać najnowsze urywki rozdziałów nadchodzącej edycji tego świetnego settingu do DnD, jak również poczytać materiały nieoficjalne. Lektura godna polecenia.

Zawsze pragnęliście mieć slipki z logo *ICE Crown Enterprises*? Teraz jest to możliwe, gdyż firma otworzyła swój internetowy sklep, na którym sprzedaje praktycznie kompletne zestawy ubraniowe ze swoim logo. Fani **ROLEMASTERA** – szykujcie skarbonki. A oto adres rzeczonoego sklepu <http://www.cafepress.com/cp/store/store.aspx?storeid=ironcrownent>.

Seraphim Guard – firma znana głównie z wydawania dodatków do rozmaitych systemów, ogłosiła wydanie pierwszego pełnowartościowego systemu – **HeartQuest: Romantic Roleplaying in the Worlds of Shoujo Manga**. Głównym tematem rozgrywek, ma tu być romans i przygoda. Twórcy gry stawiają na miłość, jako na uczucie będące do tej pory niedoceniane w grach rpg. Mechanikę gry zaczerpnięto z **FUDGE**. Wszystkim maniakom mangi powinno się spodobać.

Buffy – która jest laureatką prestiżowego konkursu „Woman I Would Screw” – doczekała się w końcu swojego RPGa. Pannie i panowie, *Eden Studios* ogłosiło na lato tego roku wydanie **BUFFY: THE VAMPIRE SLAYER RPG**. W produkcji tego systemu biorą udział takie osoby jak John Wick (*L5K, ORKWORLD*) i Deirdre Brooks (niezliczone materiały do Świata Mroku), w związku z czym zapowiada się prawdziwy hit! Przewidywana cena to 40\$. Nie wiem jak Wy, ale w redakcji już zaczęło się zbieranie pieniędzy. Jeżeli jednak nie możecie się już doczekać, *Eden Studios* udostępniło już trochę materiałów na stronie: <http://www.btvsrcpg.com>. Ciekawe, czy słynna adaptacja komiksowa – **Boffy: the Vampire Layer** też doczeka się swojej własnej gry.



Powstanie aktorska wersja japońskiej kreskówki „DragonBall”.

Twórcy niezapomnianego **All Flesh Must Be Eaten** z *Eden Studios* stworzyli nową grę, zbudowaną na tej samej zasadzie. Można oczywiście o **Terra Primate RPG**, gdzie gracze wcielają się w czelakozształtne małpy.

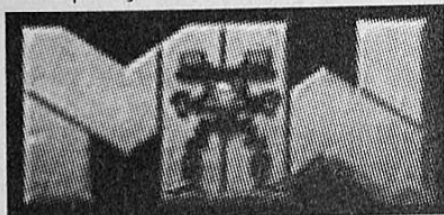
Czas na *White Wolfa*. Oto garść nowości: **Guide to the Anarchs** to remake starego dodatku o Anarchach; **Werewolf Storytellers Handbook Revised** – jak sama nazwa wskazuje: podręcznik narratora do nowego WILKOLAKA; **Tradition Book: Dreamspeakings Revised**; **Laws of Ascension Companion** i **Laws of the Hunt Revised Edition** – dwa całkiem nowe LARPow



podręczniki; **Hunter: First Contact**, w którym opisane zostały najstarsze grupy łowców – takie jak Inkwizycja czy Arcanum; **Denizens of Darkness** – pierwszy dodatek do Ravenlofta, opisujący mieszkańców tej ponurej krainy.

*

Plotki o reedycji **MECHWARRIORA** powoli się potwierdzają. Jego nowym wydawcą ma być **WizKids**. Gra ma być wznowiona pod tytułem **MECHWARRIOR: THE**



DAR AGE, a jej autoremami Matt Robinson, Paul Nobles i Randall Bills. Z informacji **WizKids** nie wynika póki co za dużo prócz tradycyjnych stwierdzeń, że gra będzie najlepsza na rynku, z pełnym wsparciem internetowym, jak również dołączonymi opowiadaniem budującym klimat. Na razie konkretów brak.

*

Nakładem **Guardians of Order** ukazał się kolejny system stawiający głównie na akcję. Mowa tu o **Hong Kong Action Theatre (HKAT!) 2nd Edition**, który pozwoli nam wcielić się w bohaterów znakomitych filmów hongkońskiej produkcji. W samym podręczniku znajdziemy również historię miasta, jego przemysłu filmowego oraz porady dotyczące prowadzenia. Autorzy gry – Scott Kessler, Nicole Lindroos, Jeff Mackintosh, Chris Pramas i Lucien Souban – gwarantują dobrą zabawę.

*

Do **HKAT!** ukazał się właśnie pierwszy dodatek – **Blue Dragon, White Niger** – który wprowadzi nas w realia magii, religii i wschodnich sztuk walki. Chcesz uczynić ze swych graczy bohaterów „Przyczajonego tygrysa, ukrytego smoka”? Nie ma problemu, wystarczy zaopatrzyć się w ten dodatek.

*

Three-Sixty Publishing ogłosiło wydanie gry bazującej na najlepszych schematach czarnego kryminału. Tytuł – **Mean Streets: The Role-Playing Game of Classic Film NOIR**. System przeznaczony jest głównie dla fanów nieogolonych, cynicznych, ubierających się w wymięte garnitury prywatnych detektywów oraz bezlitosnych gangsterów. Przygody będą się rozgrywać od wczesnych lat 30 do 50. Całość ma ukazać się w formie elektronicznej na stronie

www.deep7.com. Nie musimy mówić, że nie jest to produkt darmowy.

*

RPGNow.com udostępniło demo nowej gry pt. **Instant Violence**. Całość możemy zassać ze strony www.rpgnow.com/product_info.php?products_id=128&.

*

Wizards of the Coast atakuje! Tym razem po **STAR WARSACH** i **WHEEL OF TIME** RPG przyszła kolej na Wielkich Przedwiecznych. **CALL OF CTHULHU** d20, bo tak nazywa się nowy produkt, jest pisany przez słynnego Johna Tynesa (twórcy **Delta Green**, jakby ktoś nie wiedział) i Monte Cooka. Nowe edycja gry mieści się w 320-stronicowym podręczniku jak zwykle w przypadkach **WotC** ślicznie wydanym. Do ciekawostek należy fakt, że mechanika d20 uległa w tym przypadku znacznym modyfikacjom i tak np. nie będzie klas postaci, pojawi się za to osobny rozdział poświęcony Poczytalności.

*

W maju na półki sklepowe powinien trafić nowy poprawiony podręcznik do **STAR WARS RPG**. Ma on być wzbogacony o informacje z II epizodu „Gwiezdnych Wojen”, ale nie tylko. **WotC** obiecują zasady do grania droidami, nowy system rozgrywania walk w kosmosie i więcej informacji o epokach w których można grać.

*

Już niedługo powinien ukazać się długo oczekiwany podręcznik podstawowy do **LOST COLONY**, trzeciej części **DEADLANDS**. Akcja gry rozgrywa się na odległej planecie **Banshee**, gdzie koloniści wysłani przed katastrofą opisaną w **Piekle** na Ziemi walczą o przetrwanie. Jeszcze przed premierą **LOST COLONY**, światło dzienne ma ujrzyć przygoda **Unity** odśladająca większość sekretów **Martwych Ziemi** i **Piekle** na Ziemi.

*

Steve Jackson Games rozważa wydanie czwartej edycji **GURPSA**, w związku z czym zamieściło ankietę na stronie http://www.sjgames.com/gurps/g4e_poll.html, by poznać zapotrzebowanie graczy.

*

Jeżeli nie wierzycie, że da się zrobić sensowną konwersję **DL** na **d20**, czas zmienić zdanie. Na stronie <http://www.peginc.com/Files/D20Conversion.pdf> **Pinnacle** opublikowało sposób przenoszenia bohaterów pomiędzy różnymi mechanikami, która wydaje się dość sensowna.

*

Nowy dodatek do **WFRP** **Corrupting Influence: The Best of Warpstone Volume One**, zawierający wybór najlepszych artykułów z pierwszych dziewięciu numerów niezależnego pisma „**Warpstone**”, ma pojawić się w sklepach już w kwietniu.

*

White Wolf i **Sony Online Entertainment** ogłosiły, że latem tego roku wypuszczą grę opartą na sieciowym hicie **EverQuest**. Obydwie firmy są wyraźnie sobą zafascynowane, co jasno wynika z ich wypowiedzi na swój temat. Co nie dziwi za bardzo, biorąc po uwagę ok. 410 000 graczy, którzy już złożyli zamówienia na ukazujący się w lipcu **Players Handbook**. Oficjalna strona systemu to <http://www.eqrpg.com>. Jednego firmie **White Wolf** jak widać nie można odmówić – głowy do interesów

*

Nowych dodatków doczekały się również starsze systemy **Eden Gamet**, takie jak **ALL FLESH MUST BE EATEN** i **WITCHCRAFT**. Na <http://www.edenstudios.net/wc/demokit.pdf> znajdziemy kilka krótkich wprowadzeń w świat **WITCHCRAFT**, dzięki czemu rozegramy kilka przygód.



*

Właśnie doszły do nas informacje o grupowych zwolnieniach w **Wizards of the Coast**. Plotki mówią o stracie pracy przez około 200 osób. Co ciekawe – problemy te dotyczą tylko części firmy odpowiedzialnej za gry, natomiast wydaje się, że **Hasbro** ma się całkiem dobrze. Będziemy was informować na bieżąco o tej sprawie.

*

Doszły nas niepotwierdzone plotki o powiększeniu się rodu **Trzewicków**, jeżeli nasze informacje są prawdziwe – cała redakcja (zapewne wraz z czytelnikami) życzy wszystkiemu najlepszemu szczęśliwym rodzicom, mając nadzieję, iż ich dziecko wyrośnie na dobrego **RPGowca!**

*

Plotką natomiast nie jest, iż powiększyła się rodzina **Tomka Laisara Frunia**, naszego redakcyjnego kolegi. Pięknej córeczce, jej matce i ojcu życzymy wszystkiego **NAJ**.



Maciej Nowak-Kreyer

SZATA CZYNI GRACZA

KOSTIUMY NA SESJĘ – RADY PRAKTYCZNE

Przebrania kojarzą nam się zwykle z LARP-ami albo grami terenowymi. Wbrew pozorom z powodzeniem mogą być jednak użyte w trakcie zwyczajnych sesji – jako jeden z „podrażniaczy” wyobraźni. Element wymyślonego świata, widziany na własne oczy, pozwala lepiej uzmysłowić sobie wygląd otoczenia, w którego skład wchodzi także awanturnicy. I – *last, but not least* – wdzianie kostiumu, choćby symbolicznego, ma znaczący wpływ na psychikę gracza. Przebranie to dla niego fizyczny symbol „nowej skóry” – osobowości, pamięci i wychowania istoty, w którą wciela się na sesji. Dzięki niemu uczestnik zabawy odrywa się od świata realnego i czuje (a zwykle zaczyna zachowywać się i myśleć) jak mieszkaniec innej rzeczywistości. A oto przecież w grach fabularnych chodzi.

Poniższy artykuł stanowi zbiór praktycznych wskazówek i rad dotyczących przygotowywania kostiumów na sesję RPG. W niniejszym tekście odnoszą się one do systemów utrzymanych w poetyce klasycznego fantasy, czerpiącego z europejskiego średniowiecza. I wskazówki te także czerpią z kultury wieków średnich. W przygotowaniu są już jednak materiały pomocne przy innych, mniej baśniowych grach. Jeśli więc ten tekst przypadnie Wam do gustu, zapewne niedługo ujrzą światło dzienne...

Mam też nadzieję, że nawet jeśli mój artykuł nie sprawi, że zaczniecie przygotowywać sobie znakomite przebrania, to przynajmniej staranniej „ubierzecie” swoich bohaterów.

SYSTEMATYKA I SZCZEGÓŁY

Niniejszy tekst ma być w założeniu materiałem do użytku praktycznego. Dlatego, aby wprowadzić nieco porządku, pokusiłem się o usystematyzowanie przebrań. Wyróżniłem więc przebrania symboliczne, częściowe oraz kompletne. A teraz dokładniej.

PRZEBRANIA SYMBOLICZNE

Ich zadaniem jest nie tyle oddanie stroju postaci, co stylu ubrania. Przykładem przebrania symbolicznego jest choćby zwykła peleryna przeciwdeszczowa (zielona, albo lepiej, ozdobiona kamuflującym wzorem), którą narzucić może na siebie gracz wcielający się w leśnego elfa. Elfy to wszak istoty blisko związane z naturą, potrafiące bez trudu wtopić się w leśne tło. Noszą ubrania w barwach ziemi i roślin – ciemną, zgaszoną zielenią, brąz. Maskująca peleryna nie przedstawia ubrania

postaci (choć z drugiej strony, nie można wykluczyć, iż w światach fantasy istnieją jej odpowiedniki), za to świetnie oddaje styl, w jakim bohater jest odziany, kolorystykę stroju i jego funkcję.

Peleryny maskujące nie są tanie (choć ich rolę mogą też pełnić odpowiednio udrapowane elementy siatki maskującej). Ubranie elfa można symbolicznie oddać też poprzez skomponowanie stroju z elementów współczesnego ubrania, mających cechy i barwy elfiego odzienia. Powinny to być rzeczy zarazem ładne, jak i funkcjonalne, wykonane z materiałów zbliżonych do naturalnych. Dajmy na to – brązowa bluza z kapturem i zielone spodnie, wpuszczone w wysokie, skórzane buty.

W podobnym stylu ubrać można gracza-hobbita. Takie zadanie zresztą jest łatwiejsze, albowiem niziołki noszą się w sposób zbliżony do współczesnego: znają szaliki, kamizelki, koszule, spodnie. Preferują kolory naturalne: brązy, żółć, zieleni. Można więc właściwie bez trudu skomponować nawet kompletny kostium – byle pamiętać o odpowiednich barwach. I o tym, że hobbit chadza boso – nie zaszkodziłoby więc poświęcić gołymi piętami (byleby je tylko wcześniej umyć).

A krasnoludy? Także naturalne kolory, choć w tym przypadku raczej barwy ziemi niż roślin. Czerń, szarość, dużo brązów. Raczej nie polecałbym zakładania sztucznej brody, bo może to zaowocować niepożądanym komizmem. Ale już naciągnięty na głowę, obfity kaptur uczyni może prawdziwe cuda.

W analogiczny sposób podejść należy do innych osobistości spotykanych w światach fantasy. Gracze posiadający postaci magów – naukowców i dżentelmenów baśniowych rzeczywistości – winni nosić się w kolorach ciemnych, skromnie i elegancko (naturalnie, nie trzeba wymagać od nich założenia garnitur!).

Ściśnięcie swetra albo bluzy pasem daje iluzję „dawnej” tuniki.

PRZEBRANIA CZĘŚCIOWE

Przebranie częściowe to pojedynczy element stroju, wyglądający tak samo (lub bardzo podobnie) do tego, którego postać nosi w wyimaginowanej rzeczywistości.

Takim elementem może być chociażby czapka, płaszcz, pas albo jakiś gadżet, na przykład łuk lub hełm. Oto wskazówki, jak sporządzić sobie tego rodzaju pomoce, ale uwaga! To rady, jak wykonać atrapy: przedmioty, których raczej nie należy używać do „prawdziwej” walki ani paradować z nimi w innych sytuacjach niżli gra.



BARD

Minstrele noszą się zwykle jaskrawo, cenią kontrastowe zestawienia barw. Należy o tym pamiętać, dobierając kolorystykę stroju.

Nakrycie głowy

Charakterystyczny kapelusik barda robi się bardzo łatwo. Wystarczy do tego zwykły, stary kapelusz z filcu. Boki ronda należy przyszyć do centralnej części kapelusza, formując charakterystyczny dzióbek. Całości dopełnić może pióro, przypięte z boku ozdobną broszką. Dobry efekt daje też zwykły kapelusz tyrolski – ale koniecznie z piórkiem! A te im większe, tym lepsze. Zwykle gęsie pióro – szerokie i długie, lepiej będzie wyglądało niż szarawe piórko gołębia.

Dla tych, co nie przepadają za kapelusikami, odpowiedni jest obszerny beret – do niego też warto przypiąć jakąś ozdobę.

Instrument

Najlepsza wydaje się zwykła gitara. Dobre efekty daje też flet – pod warunkiem, iż w całości wykonany jest z drewna. Tańsze rozwiązanie to bambusowa piszczałka, którą za niewielkie pieniądze można nabyć w tak zwanych *India Shopach*.

Ozdoby

Bardowie to często fircykowaci eleganci. W kostiumie nie może więc zabraknąć ozdób. Pierścienie i brosze można za przysłowiowe grosze kupić w *India Shopach* lub po prostu na jarmarkach. Podobnie łańcuszki i inne tego rodzaju gadżety. Metalowe kółeczko, które w miarę łatwo daje się rozginać, wpiąć można niczym klips – aby udawało koleczyk.

MAG I KAPŁAN

To intelektualści fantasy. Zwykle eleganci i skromni w odzieniu. Zwykle noszą ciemne kolory.

Kostur

Bez trudu wykonać go można z kija od szczotki. Po szczegóły odsyłam do artykułu z działu WGW, w tym samym numerze MiM (strona 57).

Amulet/symbol boga

Z tym akurat nie ma problemu. W większości miast aż roi się od sprzedawców wszelakich magicznych amuletów. Osobiście niezbyt wierzę w czarodziejską moc tych przedmiotów, radzę jednak unikać symboli na pierwszy rzut kojarzących się z ziemską kulturą (wszelakich krzyży albo gwiazd). Im dziwniejszy amulet – tym lepszy.

Całkiem niezłym źródłem tego typu gadżetów są miejsca, w których sprzedaje się akcesoria dla miłośników muzyki metalowej. Choć trzeba się przygotować, że na większości oferowanych tam naszyjników i pierścieni przedstawione będą czaszki, diabły i szatany...

Jeśli potrzebny jest jakiś konkretny symbol (dajmy na to, zaprezentowany w podręczniku), a gracza w żaden sposób nie starać na wykonanie go u rzemieślnika, można wypalić tenże znak na drewnianym krążku, tudzież tenże krążek odpowiednio zabarwić, a symbol ładnie namalować.

Mycka

Nie, nie sugeruję tu związków magów z ziemską nacją... Czapka w kształcie mycki to jednak nakrycie głowy często kojarzone z osobą uczoną. Do jej wykonania wystarczy stary kapelusz. Obcina się z niego rondo – i gotowe. Jeśli mycka jest za głęboka, trzeba ją tylko odpowiednio przykroić.

Bluza albo płaszcz z kapturem

Powłóczyście szaty maga imitowane być mogą przez długą bluzę z kapturem, przewiazaną sznurem albo ściśniętą pasem.

Wiele sukiennych kurtek (choć, niestety, głównie damskich) posiada kaptury. A głębokie, przysłaniające twarz kaptury nadają magom i kapłanom niezbędną w ich fachu tajemniczość...

WOJOWNIK

Rękawice

Rękawice spawalnicze wyglądają dokładnie tak, jak wedle wyobrażeń rękawice noszone na dłoniach nawykłych do trzymania broni i powodowania rumakiem. Grube, długie... Kupić je można w większości sklepów z odzieżą ochronną i robotniczą. Kosztują mniej więcej 20 złotych.

Buty

Skórzane kozaki świetnie imitują podróżne obuwie, noszone zazwyczaj przez wojowników (choć i przez inne osoby także). Najlepiej, aby nie miały żadnych zamków błyskawicznych. Choć i buty z zamkami się przydadzą... Uwaga! Spodnie trzeba wpuścić w cholewy!

Prosta tunika

Najprostsza z możliwych – by ją zrobić, nie trzeba żadnych umiejętności krawieckich. W prostokacie albo kole materiału wycinamy otwór na głowę. Zakładamy całości jak poncho i ściskamy pasem. Im bardziej szorstki i prymitywny materiał, tym staranniej wykonany powinien być pas – inaczej wyjdziemy na szmaciarzy...

Tunikę możemy zrobić też w inny sposób – wycinając w jutowym worku otwory na ręce i głowę.

Bardziej pracowici gracze mogą również taką tunikę pofarbować, używając barwników do materiałów (dostępnych w większości drogerii).

Broń i zbroja

To rzeczy nieodzowne dla wojownika. Niestety, w realnym świecie raczej o nią trudno... Najlepiej zastąpić ją metalowe atrapy, służące zwykle do ozdabiania



ścian. Cóż, nie każdy jednak ma takie coś, a kupno oręża sporo kosztuje.

Problem rozwiązać można za pomocą farby i odrobiny majsterkowania.

WŁÓCZNIĘ przygotowujemy, malując drewniany kij od szczotki brązową farbą, z wyjątkiem końcówki, na którą kładziemy farbę srebrną.

MIECZ robimy z desek (lub sklejk), gąbczastej taśmy izolacyjnej i fragmentów kija od miotły. Najpierw wycinamy z drewna kształt broni, z jalcem i rękojeścią. Wskazane jest spiłowanie krawędzi „klingi”, tak aby uzyskać charakterystyczny, obły kształt. Rękojeść oklejamy grubo taśmą izolacyjną – żeby miecz dobrze leżał w ręku. Do końca rękojeści przybijamy albo przyklejamy poprzecznie ustawiony, krótki kawałek kija. Będzie to głowica naszego oręża. Potem malujemy: klingę, jelec i głowicę na srebrno, rękojeść na czarno lub brązowo.

Pochwę do miecza można uszyć z długiego kawałka skóry albo skaju.

ŁUK I STRZAŁY to także rekwizyty łatwe do wykonania. Aby wykonać łuk, znajdujemy niezbyt cienki, ale i elastyczny, drewniany pręt. Jeśli jest to patyk, należy go okorować i po wyschnięciu wygładzić papierem ściernym. Potem warto pociągnąć go brązową bejcą. Zrobiwszy to wszystko, dookoła każdego z końców pręta wycinamy wgłębienie (zapobiegnie ono spadaniu cięciwy). Do tychże wgłębień przywiązujemy cięciwę. Uwaga! Musi być wykonana z bardzo mocnego sznurka. W łuku poddawana będzie wielkim naprężeniom, a jeśli pęknie, może bardzo boleśnie smagnąć łucznika!

Do zrobienia strzał potrzeba cienkich, drewnianych pręcików, kleju i białego papieru. Z papieru wycinamy lotki (dwa trójkąty: jeden ostrokątny, równoramienny, drugi prostokątny, będący jego połową). Szerszy trójkąt przyklejamy do pręcika, tak aby tenże przebiegał wzdłuż jego wysokości. Prostopadle do tej lotki przyklejamy drugi trójkąt. Końcówki strzał temperujemy i barwimy srebrną farbą. Gotowe! Oczywiście, takim pociskiem nie da się strzelić, ale jest on wszak po to, aby wyglądać, a nie latać.

Kołczan także możemy uszyć sami (choćby wykorzystując do tego cholewę starego buta). Świetnie nadają się też skórzane tuby na rysunki i wszelakie papiery.

PRZESZYWANICA do złudzenia przypomina współczesny, robotniczy waciak. To najtańsza ze zbroi używanych w dawnych czasach, często wykorzystywana jako wymoszczenie pod zbroję metalową.

Skoro tak bardzo przypomina waciak, można ją zeń zrobić... Trzeba tylko odpruć kieszenie oraz guziki. W miejsce tych drugich, po obu stronach przedniego rozcięcia kubraka, należy wszyć tasiemki (przy okazji, zasłaniając nimi dziurki na guziki). Tasiemki służą do wiązania całości.

Najpopularniejszą zbroją wśród graczy jest **KOLCZUGA**. Wątpliwe, aby komukolwiek chciało się pleść prawdziwą metalową kolczugę (choć nie jest to trudne

– wystarczy kilka kilogramów metalowych kółeczek i kombinerki; z każdym kółkiem splata się cztery inne).

Ale od czego inwencja twórcza... Radzę więc przyszłym wojownikom zaopatrzyć się w spory motek szarego sznurka – najlepiej metalicznie połyskującego – oraz w szydełko. Jeśli obca Wam sztuka szydełkowania (a pewnie obca) – poproście mamę lub babcię, by wydzierały wam z tego sznurka zgrabny sweterek o dużych oczkach. Kolczuga gotowa!

HEŁMU raczej nie da się wykonać w domowych warunkach. Stanowczo odradzam używanie hełmów wojсковых albo strażackich. Wygląda się w nich po prostu śmiesznie. Choć pewien wyjątek stanowią hełmy angielskie z okresu II wojny światowej. Do złudzenia przypominają one bowiem średniowieczne kapaliny. Trzeba tylko zdrzeć z nich farbę.

TARCZE wycinamy ze sklejki i malujemy według uznania. Za uchwyt posłużą przybite z jednej strony paski materiału albo skóry, w które wsuwamy rękę.

Zapaleni majsterkowicze mogą też pokusić się o wyposażenie tarczy w metalowe umbo (to takie metalowe wzmocnienie, umieszczane zwykle w centrum). W roli umba wystąpić może aluminiowa pokrywka od garnka (pozbawiona ucha) lub, jeszcze lepiej, niewielki talerz perkusyjny.

PRZEBRANIA KOMPLETNE

To najwyższa szkoła jazdy – bowiem przygotowując sobie kompletne przebranie, ocieramy się już o dziedzinę kostiumologii i rekonstrukcji dawnych ubiorów.

Zacznijmy od porad, powiedzmy, wstępnych:

- * Strój wydaje się tym ładniejszy, im bardziej dopracowane są jego szczegóły (nawet jedwabna tunika o nieobrubionych brzegach wyda się szmatą w porównaniu z pięknie obszytym workiem).
- * Z drugiej jednak strony niektóre drobiazgi używane we współczesnym świecie można zachować. Któż, dajmy na to, zaręczy, że w świecie fantasy nie nosi się sznurowanych butów wyglądających jak „glany”... Albo torebek takich jak współczesne torebki damskie... A teraz pora na krótki wykład z historii ubioru.

Wbrew pozorom, pod wieloma względami średniowiecze (i sąsiadujące z nim okresy historyczne) nie stanowiło jednolitej epoki, ale wiele, często znacznie różniących się od siebie okresów. Jednym z tych wyróżników był ludzki ubiór.

Sporo systemów bazuje na jakimś konkretnym odcinku dawnych dziejów (choćby nasze swojskie **W:GW** to druga połowa XV wieku, a **WFRP** – przełom XV i XVI stulecia). Ewentualnie, na tychże odcinkach wzorowane są poszczególne kultury, występujące w baśniowym świecie. Dajmy na to, mieszkańcy Skellige (znowu **W:GW**) to czasy wikingów, a mieszkańcy niektórych części Zapomnianych Krain (*Forgotten Realms* z **D&D**) wywodzą się z czasów konkwistadorów.

W olbrzymim skrócie średniowiecze można podzielić na dwa „okresy ubraniowe” (uwaga, to nie jest jedyne



uproszczenie w poniższym tekście – oburzonemu znawcom historii przypominam, że nie ma on być wykładem z dawnych dziejów).

W czasach odpowiadających „epoce wikingów” tudzież „epoce Robin Hooda/krucjat” (lata ok. 800-1300) mężczyźni nosili zwykle dość długie szaty (sięgające nierzadko za kolana), stosunkowo dopasowane na odcinku korpusu i rękawów, niżej szerokie, rozchodzące się na kształt spódnicy. Do złudzenia przypominały sukienki (zresztą, ich dłuższa wersja z powodzeniem może być jako takowe używana). Zakładano je przez głowę (na którą wycięcie miało kształt okrągły). Na spodnią tunikę, gdy przychodziły chłody, mężczyźni zakładali drugą, o podobnym kroju, ale krótszą – kończącą się przed krawędzią spodniego odzienia i o rękawach sięgających mniej więcej do łokci.

Gdy chłód doskwierał jeszcze bardziej, okrywano się płaszczami w kształcie półkola (te akurat podszywano płótnem). Spinano je na ramieniu ozdobną broszą albo robiono w nich otwory, przez które przeciągano ozdobny sznur, przebiegający na wysokości klatki piersiowej. Bogatsi i wytworniejsi obszywali krawędzie szaty krajką.

Tuniki szyto głównie z wełny (choć zdarzały się płóciennne), nie podszywano ich. Pod spód zakładano płóciennne koszule albo giezła (w uproszczeniu – koszule sięgające za kolana).

Nogi odziewano na dwojaki sposób – albo w grube, płóciennne portki bez kieszeni, ściągane w pasie sznurkiem (czasem też związane sznurkiem nad kostkami), albo w obcisłe nogawice. Te drugie szyto z wełny (ścieg przebiegał z tyłu nogi), miały kształt pończoch. Na ich końcach znajdowały się otwory, przez które przeciągano rzemienie. Rzemieniami tymi przywiązywano nogawice do sznurka, ściągającego portki w pasie. Same portki noszone do tego typu odzienia, zwykle skracano na kształt współczesnych bokserów.

Kobiety skromne i uczciwe pokazywały się publicznie tylko z zasłoniętymi włosami. A okrywały je dwoma chustkami. Pierwszą z nich zakładały na głowę i ścisnęły metalową obręczą albo jakimś ozdobnym sznurem/rzemieniem (tak jak czynią to dziś Arabowie). Druga chusta okrywała szyję i dekolt. Wsuwano ją po bokach i z tyłu głowy za ścisnąjącą skronie obręcz (albo i przymocowywano osobną przepaską).

W czasach odpowiadających późnemu średniowieczu, okresowi płytowych zbroi i bitwy pod Grunwaldem

(lata ok. 1300-1500) noszono się już inaczej. Znowu, upraszczając: w modzie męskiej miejsce tunik zajęły dublety – kaftany, w zależności od zamożności posiadacza szyte z płótna, wełny lub kosztowniejszych materiałów. Do zdobień nie używano już krajki, za to większość ubrań podszywano płótnem. Co do strojów kobiet, ze smutkiem muszę stwierdzić, że suknie miały już na tyle trudne kroje, że ich wykonanie może przerosnąć możliwości prostego gracza (ambitnych zachęcam do lektury znakomitej książki o dziejach ubioru, autorstwa pani Gutkowskiej-Rychlewskiej). Uczciwe niewiasty w dalszym ciągu zasłaniały włosy.

Na dublet zakładano zwykle drugą, wierzchnią (i dłuższą) szatę. Chodzenie w samym dublecie było zresztą dosyć nieeleganckie.

Przez część tego okresu noszono nogawice, takie jak opisane wcześniej. Szybko jednak zrezygnowano zeń na rzecz nogawic przywiązywanych bezpośrednio do dubletu (albo znajdującej się pod nim płóciennnej kamizelki). Pod koniec XIV wieku nogawice te zaczęto łączyć w jedną całość, tworząc pierwowzór dzisiejszych spodni (choć bez paska – przywiązywano je do dubletu bądź kamizelki).

Płaszcz szyto w tym okresie z materiału o wykroju koła, w którym znajdował się otwór na głowę.

W obu „epokach” głowę przykrywano na przykład kapturami oraz czepkami wiązany pod brodą. W czasach dubletów niektórzy eleganci nakładali na głowę zawój zwany *chaperone* – początkowo będący po prostu kapturem z długą końcówką, nałożonym na głowę otworem, przez który dotychczas wystawała twarz.

Gracze, bawiący się Warhammerem, mają większy problem, bowiem epoka, do której odwołuje się ten system (lata ok. 1480-1550), preferowała stroje bardzo wyszukane. Znowu, wielce upraszczając – cechą ją wyróżniającą były, zarówno w ubraniach męskich, jak i żeńskich, bufiaste rękawy i liczne pionowe rozcięcia materiału, ukazujące podszewkę, zazwyczaj wykonaną z kosztownego materiału. Otwory na głowę i dekolt najczęściej były prostokątne. Mężczyźni chętnie nosili berety, obfite i zazwyczaj wyposażone w coś rodzaju otoku. Nierzadko berety te miały kształt rombu.

Kobiety często odsłaniały włosy, za to misternie upinały w nich sznury pereł.

PS Wykroje strojów postaramy się umieścić na naszej stronie internetowej.

MAG-GOBLIN Firmowy sklep Wydawnictwa MAG

Warszawa, stacja metra „Centrum” – Galeria Handlowa paw. 2001A,

telefon: (0-22) 654-42-30

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



Gdyby Shane Hensley przeczytał przed wydaniem „Tales o' Terror” tekst Michała i Łukasza – o, pardon – Williego i Julesa, z pewnością zamieściłby sporą część artykułu w swoim dodatku. Coraz głośniej mówi się ostatnio o potrzebie wydania przez PEG przewodnika, opisującego zdarzenia z innych stron świata po odkryciu upiorytu. Bo przecież wszystko to, co znalazło się na Dziwnym Zachodzie, nie wzięło się znikąd. Osadnicy przecierający nowe szlaki przybyli tu z Europy: z Wysp Brytyjskich, Niemiec, Francji, Polski... A wraz z nimi przywędrowały przesady, mity, legendy. Poniższy materiał to kawał dobrej roboty; oprócz wynaturzeń i związanych z nimi pomysłów, które powinny Wam starczyć na długą sesję, zawiera też gotowe pomysły na przygody. Miłej zabawy, amigos!

Barman

Willi Szekspir & Jules Slow(astky)

TOUR DE MACABRA

CZYLI WYNA TURZENIA ZE STAREGO ŚWIATA

z angielskiego na nasze przełożyli

Michał J. Sołtysiak i Łukasz A. Czyżewski

Saloon był, jak zresztą zawsze, pełen dymu i ludzi. Przesiadującym tu typom taka atmosfera odpowiadała widać najbardziej. W ciemnym kącie sali, nad pustą szklaneczką po whisky, siedział pewien *hombre*. Kapelusz, w lepszych czasach nazywany pewnie czarnym, miał zsunięty na oczy. Wyglądało na to, że kimnął se po drinku. Obok siedział *greenhorn* z rozdziawioną ze zdumienia gębą. Typowy żółtodziób, co to w surducie i lakierkach wybiera się na Zachód, dziwi się wszystkim i jeszcze ma pretensje do świata, że jest tu inaczej, niż to wyczytał w książkach. Stuk pełnej butelki o stół wyrwał „czarny kapelusz” ze snu. Lubił takie niespodzianki i zawsze bezbłędnie rozpoznawał dźwięk ciężkiej butelczyny. Nieznajomy, podobny do niego kubek w kubek, wskazał na flaszkę. Gospodarz stolika kiwnął zapraszająco głową i poprawił się na krześle. Zapowiadało się na strzelaninę. Dwóch paskudnych *amigos* w jednym czasie i w jednym miejscu. Zdawałoby się, że śmierć wisiła w powietrzu. A tu nic. Popatrzyli na siebie i ten z flachą zaczął gadać...

Czołem, Jules! Widzę, że dalej wozisz swój gruby tyłek po knajpach i za kufel sikacza opowiadasz bajki. To prawie tak jak ja, ale mnie mylą z jakimś błaznem z Brytanii. Podobno to jakiś ichni znany gryziپیórek. Kojarzysz coś? Ale widzę, że znów wciskasz swoje opowiastki. Skończyłeś, no to czas na odrobinę prawdy. Kupiłbys sobie nowy kapelusz, ten wygląda jak kalafior. Posuń się, chłopiasiu, dajcie piwa, nie lubię gadać o suchym pysku. Willi Szekspir coś wam opowie.

BICHOS

Dobra, szmaciarze, chcecie popuścić w gacie? Uważacie, że widzieliście już wszystko? Tacyście pewni? A widzieliście kiedyś kamiennego potwora, który rusza się jak puma, morduje jak *los diablos*, a cierpliwości ma tyle, co sukinkoty Pinkertona? Zawsze cię dorwie, obojętnie, jak długo miałoby to trwać. Dopadnie i zabije... Widziałem to na własne oczy, do dziś noszę na piersi blizny po tym suczym pomociu.

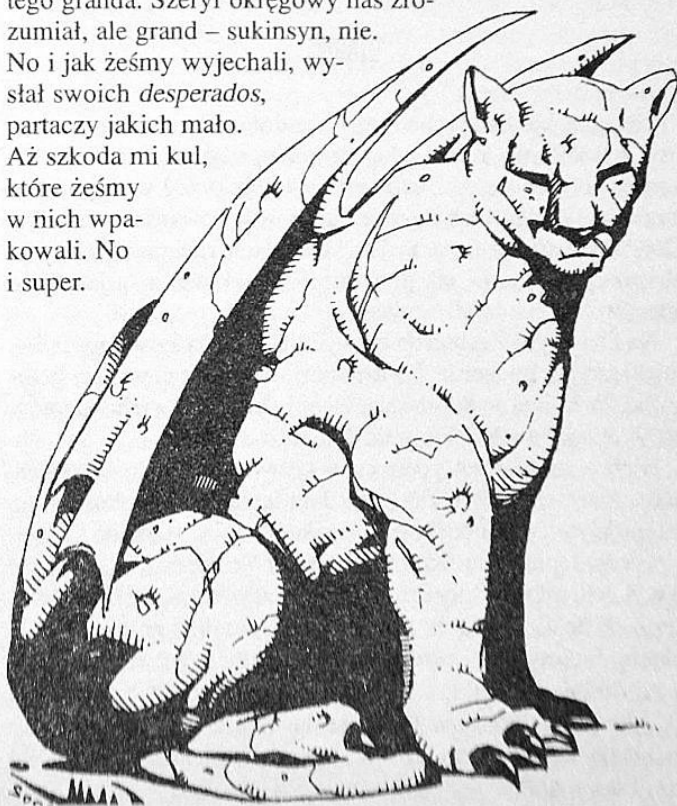
Co? Pytacie, jak to przeżyłem? Ano, twardy jestem, więc suka połamała sobie na mnie zęby. Ale do rzeczy. Chcecie się bać, chojraki, to opowiem dalej.

Byliśmy wtedy w Teksasie. Dziura nazywała się Nowa Barcelona. Same Hiszpanie i Meksy. Nie uświadczysz nikogo, kto by dobrze gadał po angielsku. Same *seniory*, *dony* i inne *grandy*. No, *grand* to był jeden, pieprzony *dinero*, co to wredoty ma tyle, co szmalu, a szmalu jak wody w Rio Bravo. No to my w poszukiwaniu pracy poszliśmy do saloonu, a tam dziwki, tequila i cygara. No, tak nam fajnie się bawiło, że aż Maty Goodman, chłop pierwsza klasa, niestety, pije tera piwko u Abrahama, posprzeczał się z jakimś szczyłem. No i wyszli na zewnątrz, i Goodman okazał się lepszy, a szczył zdechł jak pies. Dumnie wypiliśmy zdrowie Goodmana, i fajno.

No, ale problem był taki, że ten szczył okazał się synem tego granda. Szeryf okręgowy nas zrozumiał, ale grand – sukinsyn, nie.

No i jak żeśmy wyjechali, wysłał swoich *desperados*, partaczy jakich mało.

Aż szkoda mi kul, które żeśmy w nich wpa-kowali. No i super.





Dinero stracił swoich ludzi, ale jakoś nie znudziło mu się czepianie. Cholera, twardy był i skumał się chyba z samym diabłem. Bo jak inaczej wytłumaczyć to, że wysłał za nami taką bestię, co to z kamienia ją wykuli?!

I zaczęło się robić nieciekawie. Bestia wyglądała jak puma, tyle że nabitą mięśniami jak byk. Do tego skrzydła nietoperza, a pazury jak Bowie. Nieciekawa sprawa, bo jeszcze twarzą była jak z kamienia. Kurna, była przecież z kamienia! Kule to się od niej odbijały jak od ściany. Staraliśmy się to zgubić. Jeszcze raz ktoś powie, że moja posse ucieka, to go je..ę. No więc, o czym mówiłem? A...

No więc jechaliśmy przez Teksas, a ona cały czas za nami. Atakowała tylko w nocy, ale i tak nie było lekko. Jakbyście ją widzieli... Skaranie boskie. Wreszcie mieliśmy tego dosyć. Goodman kupił dynamit i pozwoliliśmy się zapędzić do jednego kanionu, w którym to chcieliśmy zrobić zasadzkę. Przyszło bydło, no to łubu-du! Goodman, twardej nieprzeciętny, sam jej do pyska łaskę dynamitu wsadził. Ta cholera głowę mu za to urwała, ale potem wypuła dynamit i na nas. To my, nie tracąc zimnej krwi, waliliśmy w nią, czym popadnie. Aż wziąłem wielki kamień i tak jej w łeb wyszczerzony wałęsałem, że jej ryj w drobny mak się rozleciał. Cisza zapadła, bestia jak Pan Bóg przykazał padła przede mną, a Goodman wydał ostatnie tchnienie. Reszta chłopaków z posse do dziś na mnie patrzy jak na wybawiciela. Fajno, co?

Jako że ja człek skrupulatny, musiałem sprawdzić, czy cholera rzeczywiście padła, czy też udaje. Niektórym przecież, jak to czasem widać, głowa jest do niczego niepotrzebna. No i patrzę, a tam zwykła kamienna rzeźba, tak jak na kościołach. Rozrzuciłem kamienne fragmenty nogą – i nic. Magia, i to czarna, mówię wam. Potem spotkaliśmy jedną wiedźmę, która nam powiedziała, co to za cholera była. To, głupia nazwa, Bischosa było. Z Hiszpanii bydło pochodzi i, jak mówiła jędra, rzeźbi się to i odżywia krwią dziewczę. Kiedyś broniło ich miasta, ale to tylko opowieści. No i, jak widać, hiszpańskie sukinkoty z Teksasu są w stanie coś takiego wymodlić. Zabić to można tylko rozwalając w drobny mak. Teraz rozumiecie, po co noszę przy koniu młot do wbijania pali. Kto wie, kiedy znowu jakiś pieprzony bichos stanie mi na drodze

BICHOS

Hiszpańskie kamienne rzeźby, podobne do lamasu, potworów z Babilonii. Według legend mogą ożywać i siać spustoszenie. Rzeźbi się je z kamienia i stawia przed ważnymi budynkami. W chwilach zagrożenia ożywają i atakują napastnika. Obecnie można je zobaczyć na kościołach, mostach, pałacach, ale nikt już nie wie, jak je tworzyć, a te, które śpią, jakoś nie chcą bronić już swoich miast.

Na Dziwnym Zachodzie mamy wielu Hiszpanów i gości iberyjskiego pochodzenia. Pomiędzy nimi mogła ta wiedza przetrwać. W końcu w dobie szalejącej Inkwizycji wielu adeptów sztuk magicznych uciekło do Nowego Świata.

Bichos zawsze przypominają potwory w stylu sfinksów, lwów, gargoyle. Ich ciało jest z kamienia, ale szybkością nie ustępują zwierzętom. Działają tylko w nocy, w dzień kamienieją i śpią, przycupnięte na jakimś dachu. Słońce, ogrzewając je w dzień, odnawia energię magiczną zawartą w rzeźbie. Zwyczajne kule nie robią im krzywdy, ewentualnie rysują, ale nic więcej. Jedynym sposobem, aby je pokonać, jest rozbicie ciała na drobne kawałki, a przynajmniej ich głowy, za pomocą jakiegoś młota lub dłuta. Rzecz jasna, najprościej zrobić to, gdy pozostają w dziennym letargu, ale posse niekoniecznie musi o tym wiedzieć.

 **Pomysł na przygodę:** Posse podpada jakiemuś hiszpańskiemu *dinero*. Przeszkadzili mu w interesie lub w inny sposób zrobili sobie z niego wroga. Po pierwszych bezowocnych próbach, kiedy bogacz wysłał przeciw nim swych nieudanych rewolwerowców, postanawia skorzystać z innych sił i wysyła z pomocą jakiejś *bruja* (hiszpańska nazwa wiedźmy!) bichosa. Potwór zaczyna nękać graczy, aż zapędzi ich w przysłowiowy „kozi róg”, a gracze rozwalą go... lub nie.

No, *hombre*, i ty mówisz, żeś widział już wszystko? Chyba ci krowie łajno na oczy napadało. Spoko, stary, odłóż tę pukawkę. Chcesz naprawdę strasznej historii? To, o czym żeś tu gadał, wygląda jak ciele przy *los diablos*. A wierz mi, że nie chciałbyś spotkać posrańca, przy którym takim cielakiem byłby teksański longhorn rodem z piekła. Było tak, i to kuma, wcale nie tu, na Ziemiach Spornych...

DZIKI GON (KRÓL OLCH)

Byłem se ja ze swoją ferajną gdzieś na wschodzie, znaczy się jeszcze po tej stronie Missisipi. Pech chciał, że włóczyłem się już czas jakiś, choć przynajmniej towarzyszy miałem. Irlandasy to były. Nieważne, jedziemy, jedziemy i w prerii widzimy stratowany pas, jakby kto stado bizonów pędził. No nic, myślimy, nic nie widać na horyzoncie, więc nie nasz problem. Potem se plułem w brodę, bo zaraza, te ślady były jakieś, kurde, inne. Niby wszystko stratowane, ale wyglądały na końskie, nie bydłowe, ale tera to wiem.

Lepiej nawet, bośmy ujechali ze dwie mile, a tu, kuma, drugi taki pas – nic, tylko drugie stado. Jechalim dalej, spieszo nam było. Ale jak żeśmy trzeci taki ślad znaleźli, to nie wytrzymałem i wyciągnąłem z sakwy szkaplerzyk, co go od księdza Piotra dostałem w Labiryncie. Nie znasz Piotra? Twój pech, bardzo porządny gość. Jeszcze pewnie o nim usłyszysz.

Pojechaliśmy tym śladem kawałek. Wykombinowaliśmy, że to było to samo stado, tyle że zakosami szło. Wieczór blisko, miasteczko jakieś widzimy, a ślad na samą ulicę prowadzi. Dojeżdżamy na rzut kamieniem do pierwszych domów, a tu ślad znika! Nie, nie trawa, tylko ten pieprzony ślad znika! Podjeżdżamy do domów. Wszędzie pełno Irlandasów i kartoflarzy. Sean znalazł tam nawet jakiegoś pociota, więc i nocleg nam załatwił. Po dwóch miesiącach wreszcie z dachem nad głową. Kimnęliśmy se w stodole. Noc była akurat księżycowa, wie-trzna. Kojoty i psy w całym miasteczku się owały. Pytaliśmy tego jego kuzyna czy stryja, nie pamiętam, o ślady, ale ten mówił, że nigdy tu nic takiego nie widzieli. A już na pewno nie w ostatnim tygodniu...

Noc mieliśmy przerabianą. Wiatr trząsał, czym się dało, a gdzieś koło północy psy i ludzie chyba powariowali. Oka nikt nie zmrugał. Nagle, przez otwarte z hukiem wrota, dojrzelismy smugę cienia, idącą przez niebo. To gównu rośło coraz bardziej, a jak było już takie jak parowiec na Missisipi, to spadło na prerię i pognało zakosami takimi samymi jak te, cośmy je widzieli, jadąc do tej dziury. Psy wyły, a to cholerstwo gnało, jakby je wszystkie manitou gonili. W zupełnej ciszy. Nawet koni znać nie było. Jak już doleciało to do miasta, zobaczyliśmy stado szkieletowych, spienionych koni i szare na nich postacie. Wszystko to jakiś rzut kamieniem przed miastem uniosło się nad dachami i, przebijając szkieletowymi kopytami, pognało dalej. Cośmy mieli robić? Rankiem zwinęliśmy dupę w troki i ruszyliśmy dalej – w końcu nie nasz problem był.



Ale na odchodnym, jeszcze na cmentarzyku, zobaczyliśmy cztery świeże mogiłki i to, kurna, nieduże, porządne, a dzieciaków i to małych być musiały. Ot, cztery kopczyki.

DZIKI GON

Dziki Gon, prowadzony przez władcę upiorów, zwanego czasem Królem Olch, jest znany niemal każdej kulturze europejskiej. Zwykle zjawia się bezszelestnie w okolicach Samhein (31X). Gnając przez wsie i miasteczka, porywa w szalony lot kolejne dusze, głównie dziecięce. Powszechna ta wiara wśród Skandynawów, Niemców, jak i na Wyspach Brytyjskich, przewiodła ów szalony orszak także do Nowego Świata, gdzie zdziaczał i stał się jeszcze niebezpieczniejszy. Pojawia się niespodziewanie także w innych porach roku, jednak zawsze w sąsiedztwie osad, których strachem się żywi: blisko imigrantów z Niemiec, Anglii czy Irlandii, ale też wśród Polaków i Rosjan. A tym, których ogarnie Dziki Gon, można tylko współczuć. Jeśli ktośkolwiek z posse wyjdzie żywy z tego spotkania, bądź pewien, że osiwieje w jedną noc – i nie będzie to wcale trudne...

Można się natknąć na Dziki Gon także w jego własnej widmowej osobie, w prerii. Jeśli chcesz, wpuść ferajnę w pościg za nieistniejącym stadem *los diablos*, które nagle „ulatuje w powietrze” na środku równiny. Wreszcie, prowadząc posse czy Pinkertonów do miasteczka, możesz wciągnąć ich w śledztwo, mające wyjaśnić zdecydowanie zbyt dużą liczbę świeżych dziecięcych nagrobków na wzgórzu cmentarnym.

Istnieje też jeszcze jedna legenda. Podobno po preriiach Dziwnego Zachodu pędzi w księżycowe, wietrzne noce Czarny Dylżans zaprzężony w szóstkę karych koni. Bez woźnicy, bez pasażerów... Bywa, że zatrzymuje się przy ogniskach posse. Biada takiemu *amigo*, który zajrzy do środka. Kare konie uniosą go w szaleńczym pędzie na równinę i dalej, wyżej, w Dziki Gon jako kolejnego upiora.

Rzeczywiście, straszne, aż mi się pianka na piwku ścięła. Jednak, Jules, jesteś straszny jak ten gruzlik, co to go spotkałem

kiedyś na Wschodzie. Jakoś podobnie się nazywał do ciebie. E, nieważne. A jak wspominasz Irlandasów i kartoflarzy, to też ci mogę o nich opowiedzieć niegorsze historie. Wprawdzie bez jakiejś bandy z nieba, ale dużo straszniejsze. Widzisz, jak chodzi o czyjąś śmierć, to nie liczy się skala bestii ani jej krwiożerczość. Liczy się to, czy padniesz wcześniej czy później. Ja miałem paść wcześniej.

BANSHEE

A było to tak. Robiliśmy robotę dla pewnego bankiera z Wichita. Koleś wprawdzie wyglądał jak pijawa (To było go kołkiem w serducho i do piachu – J. S.), ale cóż, ja i moje chłopaki mieliśmy akurat kryzys, a jego forsa wyglądała równie dobrze jak każda inna. Mieliliśmy tylko pojechać do kopalni srebra, w której ów *dinero* miał udziały i dokonać zmian w jej kierownictwie. Dyrektora trzeba było wysłać na emeryturę do Abrahama, bo coś se facet za dużą pensję naliczał w stosunku do zysków z tej kopalni. No to pojechaliśmy: ja, Sean, Mały Goodman (świeć Panie nad jego duszą, dobry był z niego skurczybyk) i człowiek bankiera, nazywający się Jose Meres y Biana w Dupę Kopana lub coś w tym guście. Meks, rozumiesz – oni nigdy nie nazywają się po chrześcijańsku. Czerstwy był i spalony na ziemień jak stary grzechotnik. Co za gnojek, nie uwierzycie. Jak patrzył na człowieka, to mu w gardle coś stawało i jakoś nie miał ochoty z nim gadać.

No więc wyruszyliśmy. Dumni, jak te pawie, co je w zoo w Bostonie widziałem. Rozumiecie, bankier dał nam zaliczkę i obstalowałem se nowe ubranko. Panienki patrzyły na mnie jak w obrazek. Każda mogła być moja, ale robota czekała. Początkowo było nudno. Trzy dni mieliśmy jechać do kopalni. Drugiej nocy, na popasie, zasnąłem po kolacji z jakiegoś pustynnego szczura czy innego zwierza. Gotował tego dnia Goodman, a on ni cholery nie umiał nic normalnego upieścić. Śpię sobie więc spokojnie, a tu wycie i biadolenie, głośnie jak jasny gwint. Jestem cierpliwy, ale jak ktoś mi przerywa sen, to nie ma zmiłuj. O, nie!

Otwieram oczy, patrzę, a Sean modli się do Najświętszej Panienki o łaskę. Pytam go, co się stało, a on biadoli o jakiejś bansi czy czymś takim. Nie rozumiałem go, więc pytam dalej.



Obudził się też Goodman i Jose, i słuchamy, co też nam Sean opowie o tym nocnym wyjcu. A ten, roztrzęsiony, gada coś o rychłej śmierci i końcu. No to, jak mu lutne... tak na uspokojenie. On w ryk, że umrze i dalej swoje. Nakopałem plaksie w tyłek, to się uspokoił. I opowiada, że w jego kraju, jak ci coś wyje tak niedaleko, to jest to banshee – duch, który wieszczy rychłą śmierć. To ma być jakieś widmowe babsko, które drze ci się choćby pod oknem. Pytam się go, o czyją śmierć chodzi, a on, że nie wiadomo. Do d... z taką wróżbą. Ale spać już nie mogłem. Najgorszy był jednak Jose. By pocieszyć tego idiotę Seana, opowiedział mu o meksykańskim wyjcu, którego nazywał llorana czy jakoś tak. Meksy oczywiście też mają to samo barachło, co Irlandasy. Tyle że, jak zwykle, inaczej się nazywa. Ale nie mogą być gorsi, prawda? Ta historia z nocnym wyjcem powtórzyła się następnej nocy. Sean znowu wpadł w trzęsawkę i robił w pory. Wstyd mi za niego, ale młody był i świeżo z tej swojej wysepki przyjechał. Niestety, nie był to koniec, niewyspanie powoli stawało się naszym najmniejszym problemem.

Dojechalśmy do kopalni, gdzie pogadałem z jej szefem. Poczuli mnie psami, a ja kropnąłem mu jednego z przydupasów. Ot, taka mała wymiana zdań, niestety, do niczego żeśmy nie doszli. Zapowiadało się na dłuższą rozmowę. Nie lubię takich, a pod bokiem jeszcze kwękający Sean. Powoli puszczały mi nerwy. Co wieczór wyła też ta banshee, a jak strzelałeś w kierunku wycia, to ni cholery nic nie trafiałeś. Nienawidzę duchów, no bo jak to skasować? Ołowiu się nie boi. Tragedia.

W końcu, po długich negocjacjach z użyciem ołowiu i kilku lasek dynamitu, szefostwo kopalni postanowiło umówić się z nami na rozmowę. Wybraliśmy jeden z okolicznych kanionów jako teren neutralny. Pojechalśmy ich nawet zaprosić. Tacy mili byliśmy. Szybko się pozbierali i ruszyli za nami. Przybyli prędzej, niż myśleliśmy, i zaczęła się gadka. Winchester Jose bardzo dobrze argumentował nasze racje, moje pukawki też dołożyły coś od siebie. Goodman zaś jak zwykle chojraczył i wciąż się wychylał, żeby strącać kapelusze *desperados* naszego rozmówcy. Ale on zawsze był szalony i, jak już wiecie, źle mu to wyszło podczas spotkania z bichosem. A Sean, dupa wołowa, kupił kulkę w łeb już na początku dyskusji. Głupio wyszło, bo mi też jakiś gnojek sprzedał trochę ołowiu, ale nie tak celnie jak Seanowi. Dyskusję wygraliśmy my, a Jose nawet zdjął skalp dawnego kierownika kopalni. Na dowód, jak mówił. Ja tam mu nie wierzę – oczka świeciły mu się jak psu jajca na widok suki.

Jako że już wszystko żeśmy załatwili, postanowiliśmy wracać. W drodze zaś znowu coś nocami wyło. Jose uznał, że pewnie znowu ktoś z nas zginie. Popatrzył na mnie i uśmiechnął się złowieszczo. No to mu powiedziałem, co o nim myślę. On na to opowiedział o mojej rodzinie. No to się wściekłem. Pogadaliśmy sobie, on wyciągnął nóż, ja rewolwer... i tak skończył Jose Meres y Biana Kopany w Dupę czy coś w tym rodzaju. Pochowaliśmy go i pojechalśmy po nagrodę, a na wyjca nie zwracaliśmy już uwagi. Można się było przyzwyczaić. A tak w ogóle, kto zwraca uwagę na przesady? No, Goodman powinien, ale ja? Kiedyś, można tak powiedzieć, podpisałem kontrakt z kostuchą. Ja nie czepiam się jej, a ona mnie. Proste.



CMM 2002

BANSHEE

Wyżej macie już pomysł na przygodę. Opiszcie Wam zatem, jak można rozliczać banshee. Gracze nie mogą zastrzelić tego ducha. Nie zobaczą go też najpewniej. Będą tylko słyszeć przejmujące wycie i zaczną się dla nich pechowo, bo na

Dziwnym Zachodzie banshee wieszczy śmierć wszystkim, którzy ją usłyszą. Liczy się to tak, że cholerstwo wyje tyle nocy, ile potrzeba na zabicie wszystkich w grupie. Za każdą noc wycia wszyscy ze słyszających rzucają na Ducha na PT 10 (jeśli nie wie, co to za wyjec i co wieszczy) lub 20 (jeżeli wie; czasem wiedza nie popłaca). Jeśli test się nie powiodł, za każde 3 punkty różnicy Szeryf bierze sobie „wyjace szton”. Nie powinien przy tym mówić graczm, ile ich ma dla każdego z nich. To niespodzianka.

„Wyjace sztony” wykorzystuje się następująco. Albo rzuca się je do puli, gdy gracz wykonuje ważny dla jego życia test i odejmuje od niego trzy lub wielokrotność (kto powie, że nie można rzucać kilku naraz? – to prawo Szeryfa), albo rzuca i kasuje dowolny (oprócz

legendarnych) szton wykorzystany przez gracza. Symuluje to nieszczęście, jakie zsyła banshee. „Wyjace sztony” przechodzą z jednej nocy na drugą, dzięki czemu Szeryf może je pozbierać, a potem wykorzystać wszystkie naraz ku uciesze sępów i grabarzy.

Pieprzysz stary, ducha to ostatnio widziałem w takiej książce dla dzieci. Z prześcieradła był. Mówię ci, straszny... a te oczy jak pokrywki z gara. Starzejesz się już, binokle czas ci założyć, chyba że już dawno ci te twoje robale oczy wyżarły. No, pokaż ślipia! Tak lepiej.

Wiesz, co jest jeszcze gorsze, niż te twoje prześcieradła? Nie, nie mówię o tobie. Zresztą, do wygrzebaniców już się wszyscy przyzwyczaili. Gorsze jest takie świństwo, którego niby nie ma, ale nagle się pojawia. Znikąd...

LA-TA-WIEC, PLANETNIK

Pamiętasz, jak robiliśmy za przewodników w jednym takim oddziale z samych obcych? Chyba z kawalerii byli, bo ciągiem z szabłami na koniach ganiłi, ale mówiono, że są z kraju, którego już nie ma. Ja tam się na tych politykach nie wyznaję, mniejsza zresztą o to. Jak ty się urwałeś, to myśmy jeszcze poszli dalej na zachód, chyba to Denver wtedy ścigali, nie pamiętam. W każdym razie tłukliśmy się już z tydzień przez Ziemię Sporne i objaliśmy o skały. Pech chciał, że jakiś pieprzony Indianiec umyślił sobie poćwiczyć na nas strzelanie. Ze trzech załatwił, zanim go ściągaliśmy ze skały. Mów, co chcesz, ale moja 45. jest najlepsza. Dwóch żołnierzyków zupełnie sztywnych pochowali na miejscu, ale ten ostatni jeszcze dychał, tak jakby kostucha już mu na piersi siedziała.



Dokładnie wtedy zaczęło lać. Jak z cebra, chyba tydzień. Przegniło nam dokumentnie wszystko, łącznie z tymi zasranyymi sucharami. Wszędzie miałeś wodę. Konie brodziły po pęciny w błotnistych bajorach, które się porobiły tu i ówdzie. Nie mówię, że to tragedia, nieraz nam przecież dupsko zmokło. No, ale jak ta ulewa trwała siedem dni, to coś tu jest nie tak, nie?

Wtedy ci „kawalerzyści” zaczęli opowiadać, że jak kto u nich żył w jakim miasteczku czy wsi, to wszędzie były takie duchy – strażnicy od pogody czy jakoś tak. Żyły takie między ludźmi i tylko jak jakiś inny pomiot czy ściervo chciało im w szkodę wejść, tedy człowiek jaki w sen zapadał, a duch jego w chmury leciał i z pomocą ichnich zmarłych duszyczek (tfu, szataństwo!) z innymi latawcami i żmijami nawet trzaskał. Z tego miały też być wielkie burze latem, bo te latawce ponoć strasznie zawzięte są na cudze, a swojego bronią... Jak takie banialuki usłyszałem, tom ich wyśmiał, bo jak żyję, taką fantazję to miał chyba tylko mój dziadunio Onufry, świeć Panie nad jego duszą. A oni mówią jeszcze, że to lanie pewno przez takie latawce. Że jeden z tych, co tam pod skałką leżą, musiał być planetnik, a tera, jak nie ma ich kto bronić, to będzie się im na łby lało do końca świata.

Mimo to mieliśmy wtedy farta (tak mi się przynajmniej wydawało), bo następnej nocy żeśmy znaleźli w samiuśkim środku prerii wiochę zabita dechami. Varsav się nazywała... jakoś tak [ktoś tu się chce doigrać – Długi George]. Jeszcze się okazało, że to ziomkowie żołnierzyków, a co najważniejsze – dookoła wiochy krąg suchy bez deszczu był! Pierwsza noc w stodołę po tygodniach gnicia w mokrych szmatach! Noc bez wart, w spokoju. Ale gdzie tam. Ja już mam takie pieprzone szczęście, że zawsze, jak trafię do jakiejś wiochy, to wszyscy tam dostają takiego cykora, że śpięprzają, gdzie raki zimują. A nawet jak nie śpięprzają, to i tak zawsze jakieś ściervo na podórzedziu żyje, byle mi tylko nocy przespać nie dało.

Pamiętasz Dzikiego Gon? To tu było jeszcze gorsze. Żadnych duchów, widm czy innego badziewia. Wielka jak całe Kolorado burzowa, czarna chmura przypełzła prosto nad chałupy, z zachodu przywiała kolejną, i zaczęły się naparzać. Nie, nie zbierać. Wyglądało to jak jakaś regularna bitwa, jakby się aniołom we łbach popier... i zabawiały się, kto więcej spuści na ziemię. Z chmur waliło gromami tak, że to, co się wtedy działo pod Getysburgiem, to ledwie wspomnienie. Pioruny dawały po dachach, a kilka chałup to się nawet zapaliło. Sodoma i Gomora, mówię Wam.

W tym momencie z traw dookoła wiochy wyskakują Indiańce na mustangach. I nie bawią się w jakieś tam łuki czy tomahawki. Z nowiuśkimi winchesterami pędzą i strzelają do wszystkiego, co się rusza! I to się nazywa embargo. To jakie było wyjście? Złapaliśmy za pukawki i wymiatamy. Udało nam się może z cztery ich tuziny sprzątnąć, a czerwone skóry w step, jak do wigwamu. To my kombinujemy: Na koń czy czekamy na resztę? Wtedy zdarzyło się coś, czego chyba do swojego parszywego zgonu już nie zobaczę. Kapitan, czy jak mu tam było, osunął się na ziemię jak kłoda. Dostał kulkę – myślę. A tu z ciała unosi się opar. Taka biała, bielutka mgła. Rosła z każdą chwilą i leciała ponad dachy. Tam uformowała wielką, białą chmurę i poleciała w kierunku błyskawic i uciekających czerwonoćców. Jak to kawaleria zobaczyła, polowała ze strachu w pory musiała się spuścić (taki był smród potu), ale i się im nie dziwię. Przy takiej sakramenckiej burzy i to z trzech chmur naraz, nawet i sam święty Piotr by popuścił. Pioruny waliły jeszcze mocniej, sfajczyło całą tę wiochę ze szczeniem. Nasze konie szlag trafił, a te, co zostały, chyba się szaleju nażarły, bo następnego dnia zasuwalimy już do Denver per pedes. Zza wzgórza słyszeliśmy tylko między grzmotami wycia jak potępieńca na żalniku i błyski co

rusz. Znaczy się, chmura chyba dopadła Indiańców. Wielka burza tymczasem powoli się oddalała.

Finał mieliśmy taki. Sfajczona wioska, nieprzytomny kapitan, postrzelony żołnierzyk i pola puszczzone z dymem, a potem zatopione ulewą. Ludzi po bitwie pozostało jeszcze mniej, bo co drugi był nie dość, że dziurawy jak sito, to jeszcze nadpalony. Makabra taka, że nawet Zawodowiec jak rzucił okiem, to rzygał pod płotem ze trzy godziny.

Koniec końców, wzięliśmy osadników, zebraliśmy to, co pozostało z tej dziury i ruszyliśmy kawalkadą dwudziestu chłopów, dziesięć koni i z tuzin cywili do miasta. Kapitana docuciliśmy dopiero po trzech dniach. Nic nie pamiętał, i jak mu powiedzieliśmy, co się z tym Varsav działo, to tylko głębie rozdziawiał. W każdym razie ja i Leo pożegnaliśmy ich... hm, dość szybko. Obiecałem sobie potem już nigdy nie zadawać się z kawalerią.

PLANETNIK

Planetnik, obłocznik, chmurnik czy latawiec, jak go się zwie, to duch lub dusza żyjącego człowieka, która opiekuje się daną społecznością, chroniąc i broniąc przed zakusami innych potworności, głównie pogodowych. Zwykle przejawia się to w przepędzaniu szkodliwej „konkurencji” znad pól swojej domeny. Cieszą się takie istoty wśród lokalnej ludności dużą estymą.

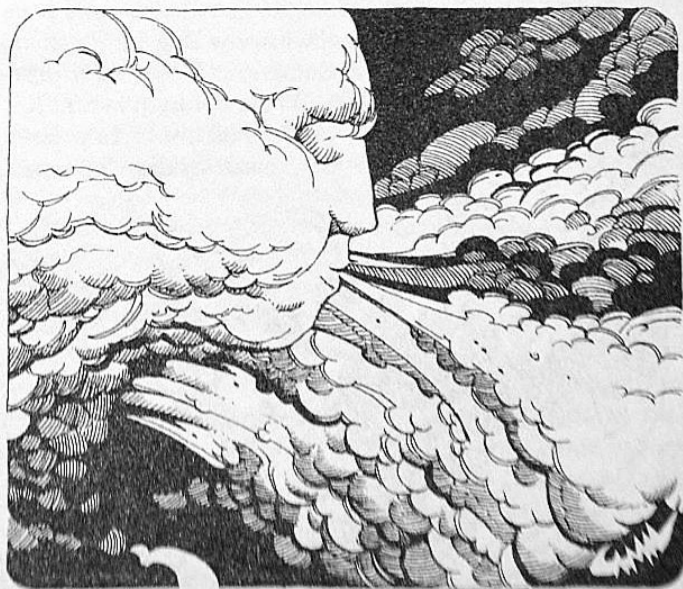
Powyżej masz już, Szeryfie, pomysł na przygodę. Mam jednak dla Ciebie jeszcze przynajmniej trzy zastosowania takiego planetnika.



Po pierwsze, wcale nie musi on być po stronie graczy. Niech jakiś zachłanny milioner lub farmer, mający ochotę na ziemię w okolicy, złapie człowieka-planetnika i zmusi do współpracy, na przykład w podtapianiu pól albo wywoływaniu suszy. Sąsiedzi wyniosą się migiem. Może też zacząć szukać szamanów, kanciarzy czy innych kapłanów voodoo, najma posse... A to „tylko” zwykły duch.

Po drugie, takim planetnikiem może być któryś z bohaterów Twojej posse. I nic o tym nie wie? A domniemane transy czy padaczka to właśnie efekt tej rzadkiej przypadłości? Nie wspominając o wiecznie ciągnących się za towarzystwem burzowych chmurach, co?

I wreszcie, po trzecie, skoro udało się nawet wygrzebanć wciągnąć na służbę (duch przecież też ma co nieco za skórą), to czemuż by nie skorzystać z usług takiego specjalisty od pogody w walce? To przecież lepsze niż upioryt, tyle że nie zawsze musi dać spodziewany efekt. A jak posse przekona go do tej roboty, to już jej sprawa.



SASKI ŻOŁNIERZ

No i co, Jules, to miało być straszne? Tak bardzo, że jeszcze jedzie od ciebie skunksem? A słyszałeś o saskim żołnierzu, co to kolekcjonuje ludzkie głowy i dusze niczym jakieś trofea myśliwskie? Spotkałem kiedyś tego gnojka. Jechałem sobie do Kanady, właśnie umarł Mały Goodman i trochę mi się ziemia paliła pod nogami. Rozumiesz, moi dotychczasowi pracodawcy jakoś dogadali się między sobą i stwierdzili, że wziąłem za dużo pieniędzy. No i jeszcze sprawa z pewnym *greenhornem* w Nowym Jorku. Nikt nie powiedział mi, że nie wolno się pojedynkować na Wall Street w samo południe. Ale nieważne, sprawa się wyjaśniła, winni gryzą piach, a ja jestem wolny, jak widać. Ale do rzeczy.

Jechałem sobie przez ośnieżony las, a tu na mnie wypada jakiś ośnieżony biedak i wzywa pomocy. No to ja, człowiek o litościwym sercu, zatrzymuję konia i pytam, co się stało. A on opowiada o jakimś strasznym gościu, co to go goni i chce obciąć mu głowę. Popatrzyłem na niego z niedowierzaniem, ale wyglądał, jakby naprawdę ktoś dybał na jego czerep. Kazałem mu prowadzić się do jego wiochy, bo odrobinę zziębnięty byłem i nie w smak było mi znowu spać w zaspie.

Po drodze pytałem się go, kto zacz i co z tym łowcą głów. Powiadał, że nazywa się „Fridriś Kryger”, i że w „Nojenoderwalt”, czyli ich wiosce, jest właścicielem tartaku. Do lasu zaszedł, żeby oznaczyć drzewa do wycięcia dla swoich drwali. Szedł tak, gdy nagle wypadł na niego jeździec na koniu i tylko szczęśliwy traf pozwolił mu zachować głowę. Śmigające ostrze zerwało mu tylko kapelusz. Jako że Germańce to praktyczny i twardy naród, uciekał między drzewa i trafił na mnie. Jeździec widział tylko przez chwilę, ale przysięgał na świętego Ottona z Bambergu, że ten *hombre* na koniu nie był z tej ziemi. Podobno zamiast włosów miał czarne węże, które wity mu się wokół głowy. Zęby zaś długie jak u wilka. Do tego standardowo wzrok dziki, suknia plugawa. Potwór pełną gębą, jak można sądzić z opowiadań Frediego. Pokiwałem głową. Rozumiecie, czego się nie robi za kawałek dachu nad głową i ciepłego żarcia. Fredi stwierdził, że muszę się zgodzić, aby mnie ugościł w swej wiosce. Pojechałem z nim.

No więc, jak już można się domyślić, dotarłem do wioski niemieckich emigrantów. A gadali wszyscy tam tak twardo, jakby zamiast języków w gębie mieli źle naoliwione koła zębate. Myślałem, że coś mnie trafi. Kiwałem głową, uśmiechałem się do jego grubej żony Berty i pulpetowatych dzieciaków.

Berta, oczywiście, jak tylko usłyszała o ataku na męża, opowiedziała, że w jej rodzinnej wiosce w Bawarii (to chyba gdzieś w Europie, co?) były takie przypadki. Winny był za to knecht Ruprecht. Pokutująca za grzechy dusza saskiego żołnierza.

Jeździ i obcina głowy złodziejom i złoczyńcom, a potem wiesz na drzewie w lesie, w którym mieszka. Pokonać go można tylko przez obcięcie makówki. Pokiwałem głową. Fredi wyglądał na tak mroczną postać, jak może być mroczne nowo narodzone kocię. Ten Ruprechtam to chyba musiał mieć mocno narąbane, żeby brać się za Frediego. Czyste żarty.

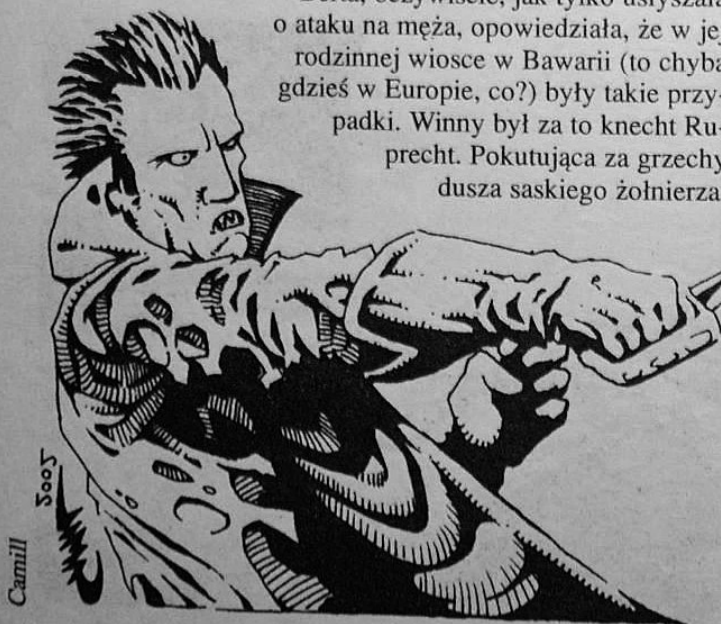
Z fajniejszych rzeczy, dostałem gorącą kolację, koc i miejsce na stryszkę obok komina. Żyć nie umierać, jak mówi moja babka Hekate. A babka z niej niesamowita i wie, co mówi. Rano zaczęły się znowu kłopoty. Do wiochy przyszedł jakiś facet z obciętą głową swego kumpla i zrobił raban. Fredi i jego rodzina w szloch, bo to byli jego najlepsi drwale. Ten, który sam przyszedł, mówił, że morderca jego kumpla daje ultimatum. Albo oddadzą czarciego syna, albo dalej będą spadać głowy. Podobno zabił już kilku przejezdnych i łaknie krwi.

Zgadnijcie, kogo uznali czarcim synem. Mnie, oczywiście. Dali mi butelkę wódki i bochenek chleba. Berta wcisnęła mi do jeszcze obrazek jakiegoś ich świętego i delikatnie dali mi do zrozumienia, że mam jechać do tego lasu, pogadać z Ruprechtem. Delikatnie, bo nie chwycili od razu za strzelby, a tylko za widły i pałki. Fredi żegnał mnie ciepło, reszta miała w oczach ochotę na lincz. Ja to, kurna, mam szczęście. A już wydawało się, że wszystko zostało za mną i będę miał święty spokój. Niestety...

Pojechałem, jak mówili. No, może po drodze zboczyłem trochę, by ominąć feralny las. Co, na samobójcę wyglądam? Niestety, fart mi tego dnia nie dopisywał. A mówiła babka, naucz się kantować. Jak zobaczyłem Ruprechta, pożałowałem niewiedzy. Rzeczywiście, włosy jak szczotka sztywne, wyszczerzone ostre kły i twarz jak z koszmarów. Nie było jednak czasu kontemplować jego facjaty dla potomnych, bo jechał na mnie, wymachując mieczem nad głową. Wypaliłem z obu gnatów. Jechał dalej. Wpakowałem mu w pysk oba benki, i nic. Jechał niewzruszony. No to sięgnąłem po szablę, co to ją zdobyłem na jednym gnojku z Polski. Zakręciłem nią tak, że żadna „niebieska koszula” by się nie powstydził. Spiałem konia i na Ruprechta. Po kilkunastu brzdękach stali zmiękli i jął mnie wyzywać. Nie lubię tego, jak wiecie, a że gadał jeszcze po swojemu, to już w ogóle mnie rozsierdził. Rozwaliłem mu ten łeb cięciem, którego mnie jeden cymbał nauczył, zanim go zastrzelili. Wiecie, jak był zdziwiony? Gdy poprawiłem i łeb mu spadł z ramion, wybałuszał na mnie jeszcze kaprawe, żółte ślepie. Potem obandażowałem sobie bok, bo mnie skunks dziabnął. Zabrałem zdekapitowany pysk i ruszyłem dalej. Szybko znalazłem drzewko w powiesiłem jego, a chwilę później jechałem już w siną dal, bo co miałem wracać do Niemców. Jeszcze by mnie ukatrupili, a z bolącym boki jakoś nie miałem ochoty na strzelaninę z kmiotkami. Nie życzę Wam spotkań z Ruprechtem. To twarda sztuka. Jak nie wierzycie, sprawdźcie. Obok młota zobaczycie szablę w pochwie. Widać na niej szczyrby od ostrza Sasa.

RUPRECHT

Saski żołnierz to mściciel [nie mylić z Mścicielami - przyp. red.]. Pojawia się wtedy, kiedy gdzieś w okolicy panuje nieprawość, nieporządek i inne trudne do wymówienia choroby drążące społeczeństwo. Zjawia się i zaczyna zabijać, póki nie zemści się na najbardziej winnych. Gdy więc gracie będą działać jak banda Daltonów lub inni zwykli mordercy, wyślij za nimi Ruprechta. Niech pozbawi ich pewności siebie. Niech szukają na niego sposobu. Kule się go nie





imają, jedyną metodą pozbycia się knechta jest stanąć z nim do walki na ostrza. Jak zauważyliście, większość z opisanych tu potworów trzeba zabić w dość umiejętny sposób – po to, żeby wkurzać superkolekszynów. Można strzelać jak sam diabeł, być twardym jak „Monitor” i szybkim jak grzechotnik. Bez odpowiedniej wiedzy można im tylko nagwizdać.

Jest też drugi pomysł na przygodę. Podobno wiemy potrafią panować nad saskim rycerzem. Muszą mieć tylko jego czaszkę. Przypomina Wam to coś? Jeśli tak, to już wiecie, czym zadziwić swoją posse. Jeśli zaś nie pamiętacie, marsz do wypożyczalni po „Jeźdźca bez głowy”. Obejrzyjcie i już macie gotową przygodę, dziejącą się w jakimś „Sennym przysiółku”, gdzieś na Północy.

LESZY (DZIAD BOROWY, DIDKO)

Po lasach się włóczyłeś, powiadasz? Pozwól, że ci przypomnę kolejną wspólną historię. Byłem wtedy z Leo u Ruskich na Alasce. Wiesz: śniegi, niedźwiedzie, renifery i lasy jak wszyscy diabli. O właśnie, lasy... Pojechałem tam jesienią, bo – myślę sobie – zwierzęta już futro zmieniały, to i upolujemy trochę, skórek się pozbiera, wygarbuje i zarobi zimą. Ta... minęliśmy granicę z Kanadą, i Leo dostał cykora. Zaczął chrząkać o białych wendigo i o tym, że lepiej w lasy nie jechać. To go zrugalem jak trza i powiedziałem: „Nie odpowiada, to wracaj na południe, póki mi jeszcze głowa miła”. Zapomniałem ci powiedzieć... w Oroville, w Waszyngtonie, nie masz się co pokazywać. Trochę narozrabialiśmy na twoje konto i szeryf się wściekł. Ale wróćmy do sprawy.

Miałem jeszcze jeden powód, żeby się na Alaskę dostać. Dziadek Onufry, bazarz zatrącony, zostawił w szpargałach zatęchłą skórę bobrową z nabazgranym jakimś planem. Jedyne, co dało się przeczytać, to nazwa wiochy i wielki czerwony krzyżyk – Dawson, to chyba gdzieś nad Jukonem.

Pojechaliśmy górami. Na prerii była ledwie jesień, ale tam wiało już jak na wieży kościoła w Creek Dawn. Mijaliśmy po drodze jakieś chałupy, drwali, kilka faktorii, nieraz przyszło nocować w lesie – i nic – żyliśmy. Nawet Leo odzyskał fason.

Dotarliśmy wreszcie do tej wsi z mapy. Wkoło puchy same, a tam kocioł. Chyba wszystkich płukaczy

złota z całej Alaski wymiotło i tutaj postanowili zimować. Naokoło wsi porozkładało się kilka wędrownych burdeli i setki namiotów. Smród od tego był niesamowity. Ale i interes dobry można było tam zrobić. Za butelkę szkockiej płacili nuggetami, a panienki brały nawet 5 bryłek za noc. To i nam wypadało handlować. Szybko się okazało, że tym, czego najbardziej brakuje w okolicy, jest drewno. Okoliczne lasy wyróżniły już dawno, a dalej niż do wychodka żadnemu z poszukiwaczy nie chciało się ruszyć.

No to wynajęliśmy sanie i kilku drwali i wzięliśmy się za zwózkę drewna do miasta. Wszystko szło super, aż któregoś dnia wpada do naszego namiotu biały jak papier Mały John i zaczyna bredzić, że w lesie jest niedźwiedź wielkości słonia i że oni dalej nie robią, a Will skreślił sobie dziś kark, i choćbyśmy im dawali potrójną stawkę, to on już tam nie wróci. Cóż

było robić? Interes się kręcił, a nie stać mnie było na ryzyko straty choćby jednej dniówki. Zapomniałem dodać, że na początek pożyczyłem trochę gotówki od jednego takiego sukinsyna nazwiskiem Nottingham. No, cham to on był. Ale nikt inny nie chciał zainwestować w mój interes (Ja też bym za twój interes złamanego ćwiartaka nie dał – W. S.; Uważaj, bo ci ten dumy łeb coś przytrząśnie, Will. – J. S.). Zostawiłem Leo na posterunku, wziąłem dwie butelczyny szkockiej i pojechałem do obozu drwali. Przyjeżdżam, ciemnowo już było, i co widzę? Chłopy jak dęby wiszą na gałęziach najbliższego świerku jak te ulegalki u babci Alice w sadzie. A pod drzewem siedzi i warczy „potwór”. Jak sobie poświeciłem latarnią, to myślałem, że skonom ze śmiechu.

W śmierzącym ruskim kozuchu siedział skulony, zarośnięty jak nieboskie stworzenie dziad. Chrapał tak głośno, że i wygrzebańca by obudził. Pomyślałem wtedy, że popili się chłopy jak te świny i już dziada od niedźwiedzia nie odróżniają.

Ale jak z tego świerku pospadali, to faktycznie mordy mieli niewyraźne, ale trzeźwi byli co do jednego. No to ja dziadu pobudkę urządziłem, a ten jak na mnie nie wrzasnie, że on żaden dziad, jeno strażnik lasu, że jest leśny i czego my tu psiekrwie chcemy, po czym zbluzgał mnie pewnie po rusku, bo szumiął i szeleścił jak ta topola za oknem. Się okazało potem, że zamiast normalnych nóg ma koźle gicze, a i kudły jakieś takie zielonkawe. No nic, nie takich piękniśków w życiu widziałem. Przyjemniaczek w twoim stylu, co Will? Jeszcze dodał, że popamiętamy, jak tylko słońce wstanie. No to ja, nie czekając na słończko, raz dziadowi przyfasoliłem na otrzeźwienie. Tak się rozeźlił, że potem chłopaki musieli go w czterech trzymać.

Takiej siły to się po nim nie spodziewałem. Ale postanowiłem pogadać z nim rozsądnie. Postawiłem flaszkę, wypiliśmy, postawiłem drugą – wypił prawie sam. Pora się już ranna zrobiła, dziad kimnął na zydelku. Pierwszy promień słońca wpadł do izby. Patrząc, na dziadzie futro rośnie, kozuch pęka, morda robi się ogromna, zębiska jeszcze większe. Chwila, i stoi przede mną nawalony szkockim buzunem niedźwiedź. Wielki, na trzy metry wysoki, brunatny niedźwiedź. O, w mordę! Nie było co kombinować, wziąłem z chłopakami nogi za pas i pogałem na najbliższe drzewo, aż się kurzyło. Szczęściem, las wkoło był wysoki, a miś nawalony, poza tym ciężki jak sto nieszczęść. Trząś wprawdzie każdym z drzewek po kolei, ale trzymaliśmy się mocno. Wyciągnąłem nawet gnata i wpakowałem w stwora wszystko, co miałem, ale on tylko rozszerzył się i jął mocniej walić o pień, na którym wisiałem.

Przetrwaliśmy do zmroku, kiedy to olbrzym zmienił się znowu w dziada na strasznym kacu. Z wysokości prowadziłem z nim negocjacje. Niestety, leśny okazał się mało podatny na perswazję i stawka, jakiej zażądał za, jak to powiedział, rabunkowy wyrąb jego lasu, była koszmarna. Szczęściem, rekompensatę ustalaliśmy w wódzie. Ostatecznie dobiłem targu – flaszka za jedno drzewo. G... nie interes, gdybym miał mu to kupować. Pozostało mi rozwinąć firmę i wejść w bimbrrownictwo. Znalazłem sobie nawet specjalistę od tego spręcicha, ale znowu musiałem zaciągnąć pożyczkę u Nottinghama, poza tym reszta bimbrowników jakoś krzywo patrzyła na mój kram. Biznes się kręcił, ale procent u Szeryfa,





bo tak wołali na Nottinghamu, był bająński. Skutkiem tego znowu musiałem się ewakuować szybciej, niż przyjechałem. A z całej tej awantury pozostał mi jedynie worek nuggetów.

LESZY

Leszy to swojska ruska i polska odmiana opiekuńczego ducha lasu. Posiada moc przemiany w niedźwiedzia. Jego naturalna postać to koźlonogi, brodaty mężczyzna, posiadający też niekiedy wielkie, jelenie poroże. Wbrew pozorom, dla ludzi szanujących naturę jest przyjazny i nieszkodliwy. Sęk w tym, że znaczna część posse i białych na Zachodzie do tej grupy raczej się nie zalicza. Normą jest zatem bliższa zażyłość leszych z Indianami i innymi duchami, w tym też manitou z Krainy Wiecznych Łowów.

 Przykład nieco komicznej przygody masz, Szeryfie, powyżej. Innym psikusiem, jaki możesz zrobić posse znanomionej z leszymi ze Starego Świata, jest podstawienie indiańskich duchów lasu. Konflikt będzie wyglądał podobnie, jednak w odróżnieniu od „białych” duchów, indiańskie są mniej przekupne i w tym wypadku skuteczniejszą od flaszki whisky może okazać się wizyta szamana. Inna sprawa, czy Indianie zechcą pomóc białym, bo jaki mieliby mieć w tym interes? To już robota dla Ciebie.

WOJNY KURDUPLI, CZYLI DUCHY DOMOWE

Widzę, że trzęsiecie portkami i macie już na razie dość upiornych opowieści. Opowiem wam jedną dla odpoczynku. Jules pozwolisz, nie chcesz chyba, żeby szanowne towarzystwo zaczęło pachnieć smrodem tchórza (A czemu? Niech śmierdzą do woli. Tylko proszę to robić na zewnątrz, panowie – J. S.). Dajmy im chwilę na otrząśnięcie, a ja tymczasem napiję się piwka, bo straszliwie mnie suszy.

Dobra, pośmiejmy się chwilę. Wierzycie w krasnoludki? Ja już tak. Po tym, co widziałem w Cairn Scebzsyn, wierzę w nie bez dwóch zdań. Ale wracając do tematu. Durna nazwa wiochy, co? Ale nadali ją jej mieszkańcy. Połowę stanowili Polacy, a drugą – Irlandasy. Nie wiem, jakim cudem zamieszkali w jednej wiosce, ale widziałem dziwniejsze rzeczy na Dziwnym Zachodzie.

Żeby było śmieszniej, obie grupy nie znosiły się jak ogień wody. Gdy przyjechaliliśmy tam z przyjaciółmi, były tylko swary i typowe wiejskie kłótnie o to, kto komu wlał w szkodę i pochlapał okna gnojówką. Nie wiem, jak to jest, ale gdy tylko żeśmy się pojawili, jakiś Irlandas na wiejskiej zabawie obtańcowywał ładną Polkę, a jej braciom się to nie spodobało i zaczęła się rozróżba. Nie powiem, że nie dopingowaliśmy stron i nie krzyczeliśmy różnych obelg pod adresem wszystkich, aby podgrzać nudną, wiejską atmosferę. Ale to nie ja wyciągnąłem broń i nie ja podpaliłem szopę ojca dziewczyny, ani nie ja dałem koniom w gospodarstwie krewkiego wyspiarza ostu, tak że padły

z niestrawności. Jak widzicie, takie rzeczy dzieją się same wokół mnie i nie mam z tym nic wspólnego. Było zabawnie, wsiury nie rozumiały, niestety, o co chodzi. Ale jak ktoś wystawiający miseczki z żarciem w rogach pokoju może cokolwiek rozumieć? Te michy, wtedy tak myślałem, są dla kotów. Teraz wiem, dla kogo, zaraz się dowiecie. Wracajmy do sytuacji w wiosce. Trzeba powiedzieć: niestety, przykro itd.

Niestety, bo następnego dnia wybuchła wielka awantura. Dawno skrywane urazy wywołały wojnę. Wypadki na zaważbie były tą iskrą, która wznieciła „pożar”. A ja, jak zwykle, w środku, takie moje zasrane szczęście. Ludzie po prostu zaczęli się nie znosić i prawie tłuc na ulicach. Wyzwiska, zgniłe jaja i owoce sypały się na ludzi rżęsiście. No a jeszcze mieliśmy rannego i doktor zakazał go ruszać, bo inaczej kipnie. Byliśmy uziemieni. Jak sobie to przypominam, to jeszcze mnie cholera bierze.

A wojna przybierała na sile. Zatrzymaliśmy się u Irlandczyka, więc Polacy brali nas za ich zwolenników. Musiałem swoim chłopakom zabrać pukawki, bo mogło się to tragicznie skończyć. Sam swoją trzymałem rozładowaną, bo lichu nie śpi i sam bym jeszcze kogoś w gniewie kropnął. Z dnia na dzień było gorzej. Nasz sprzęt się psuł, wszelkie napoje w saloonie skwaśniały, a żarcie samo z siebie gniło lub stawało się przesolone. Miałem przeczucie, że za tym wszystkim stały niezbyt ludzkie siły.

Moje domysły zostały potwierdzone, gdy pewnej nocy, w bardzo ważnej sprawie musiałem udać się na podwórze. Wychodzę, a tu słyhać jakieś piski i zgrzyty ze stajni. Wchodzę do niej, a tam masa małych ludzików w czerwonych czapeczkach piłuje mi popręgi w siodle i robi kołtuny w grzywie konia. Nie nie piłem, mówię wam, widziałem stadko małych ludzików, wielkości mojej dłoni, psujących, co popadnie. Nie był to jednak koniec. Zaczaiłem się w jednym z boksów i obser

serwuję sytuację. Nie minęło

kilka chwil, a tu przez dziu-

ry w ścianach wchodzi inna

banda kurdupli, tym razem

bez czerwonych czapeczek, ale

w zielonych kubraczkach i zaczy-

na wyzywać piskliwymi głosikami

tych pierwszych. Do tego przez świe-

tlík w suficie wlatują jakieś małe pa-

nienki ze skrzydełkami jak ważki i roz-

różba gotowa. Mówię wam, oczom nie

wierzyłem, gdy dwie bandy kilkucalo-

wych kurdupli zaczęły się naparzać.

I to nie jakoś na spokojnie. Ostro jak

diabli, słyhać było tylko trzaski łam-

anych kości i jęki tych, co oberwali.

W końcu nie wytrzymałem i wrzuciłem

im w środek kamień. Jak mnie kurduple

zobaczyły, migiem pozbierały leżących

i w długą. Byli szybcy jak błyskawica.

Raz, dwa i po bijatyce nic nie zostało.

Uznałbym to za sen, ale jakoś nie mo-

głem już tej nocy zasnąć.

Rano poszedłem pogadać z gospodarzem.

Ten zaś ze śmiertelną powagą mówi mi, że

widziałem skrzaty. Długo już podróżuję po

Dziwnym Zachodzie, ale pierwszy raz

w życiu ktoś mi mówi, że widziałem kra-

snoludki. Te spodki to strawa dla nich, aby

chroniły obejście. No, i wszystko jasne. Co

jest najlepszą obroną? Atak. No i krasnale

wykoncypowały sobie, że będą się tak samo





tluc, jak ich ludzcy gospodarze. A ja i moja posse wleźliśmy w sam środek tego gnoju. Bardzo śmieszne, ale nam nie było do śmiechu. Jedyne, co mi przyszło do głowy, to pogodzić obie zwaśnione strony.

Kiedyś miałem znajomego sędziego pokoju, więc wiedziałem, jak to zrobić. Ubrałem się porządnie, wykąpałem i poszedłem z gnatem przeproszać ludzi za wypadki z zabawy. Tłumaczyłem, że to pomyłka była itd. Nikt mi nie wierzył. No więc związałem przywódców obu stron kajdankami, a klucz wrzuciłem do studni. Zaś parkę, która wywołała burdę, zaciągnąłem do księdza. Choć w kwestiach wyznania się zgadzali. Kościół mieli jeden. Panna młoda w dziennym świetle wyglądała jak kartofel, więc szczęśliwego pana młodego trzeba było odrobinę upić. Tak żeby stał i w miarę składnie mówił, ale nie wiedział do końca, co się dzieje. Ksiądz dał się przekonać gnatem, że para młoda nie potrzebuje bynajmniej nauk i że są gotowi do ślubu tu i teraz. Klecha, dzięki Bogu, współpracował. Wszystko poszło, jak sobie założyłem. Potem zabrałem swoich chłopaków i pojechałem w siną dal. Jak zwykle. I mam nadzieję, że wszyscy się pogodzili w Cairn Scebesyn.

Nie śmiecie się tak, wy też możecie trafić do miejsca, gdzie takie malutkie kurduple uprzyjemnią wam życie. A, co ja wam będę dalej opowiadał. Jules, zapodaj im jakąś historię, co im w pięty pójdzie. Bo, jak widać, wesołych historii nie umieją docenić.

SKRZATY

Na Dziwnym Zachodzie żyją krasnale, które służą tak jak w ojczyźnie swemu ludowi. Irlandczycy mają elfy i brownie, Słowianie – krasnoludki, a Niemcy – zwerga. Można za ich pomocą bardzo fajnie „umilić” graczom życie. Np. wpuścić posse do miejsca, gdzie one żyją, do jakiejś biednej wioski. Ludzie są tu ubodzy i bardzo zabobonni. Gdy gracze podpadną, maluchy będą im psuć co się da, szczać do mleka (ciekawe, który *hombre* na Dziwnym Zachodzie pije mleko?), piwa lub innych napojów. Ich konie nie będą szczęśliwe, gdy skrzaty się za nie zaborą. Może być to bardzo zabawna przygoda, gdy poważni gracze będą się borykać z pechem i wiecznie psującym się sprzętem. Można naprawdę ich pognać.

Możesz ich także wpuścić do wioski podobnej do tej opisaną powyżej. Gdy posse stanie pomiędzy jedną a drugą stroną sporu, to naprawdę mi ich żal. A jedynym sposobem jest albo ucieczka, albo pogodzenie zwaśnionych stronnictw.

MUMIE

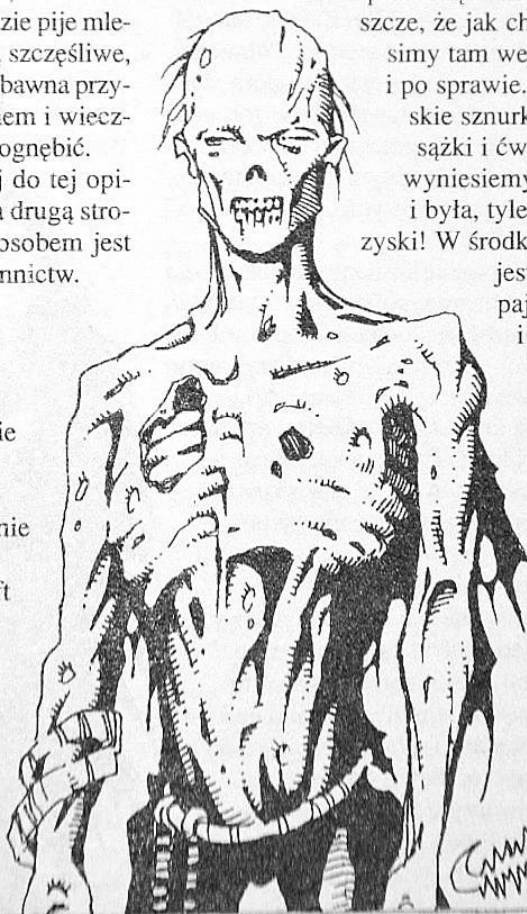
Kiedyś byłem w Europie, jeszcze przed '68. Nie powiem, żeby tam żyli normalni ludzie. To stado wariatów! Wyobraź sobie, że już wtedy główną atrakcją wieczoru były umarlaki! Tak, zaprosił mnie nawet kiedyś do swojej rezydencji taki lord, świr większy chyba od samych braci Hawkwood. Croft się zwał. Tak, lord Croft. Miałem tej całej wyfraczony hatastrze opowiedzieć, jakie zdechlaki są do znalezienia u nas, co można wykopać i jak wygląda życie na Zachodzie.

Wszystko byłoby okay, tylko że ja stałem się drugą atrakcją wieczoru. Pierwszą było odwijanie mumii – takiego sztywniaka z Egiptu – to chyba też w Europie? Nieważne. W każdym razie Indianie coś takiego robią do dziś. Wiecie, że można takiego umarlaka przyrządzić na kilka

sposobów? Mnie też to się nie podoba. *Suma sumarum*, tam poznałem mumie i miałem szczęście jak cholera. W '68 wszystkie te poowijane ścierva ożyły tak samo jak nasze wygrzebane czy inne cholerne skrzaty. Co gorsza, to się też przeniosło jak zaraza do nas. Meksy mają swoje mumie po Indiancach, Indianie swoje świeże, a na Wschodzie to jeszcze z Europy tego gówna nazwozili! Dość, że miałem potem przeprawę z jednym takim truchłem. Wiesz przecież, że ostatnio stawki za obrabianie indiańskich grobów poszły w górę. Hiszpańcom śniło się Eldorado, a dostali od czerwonych taką masakrę, że aż ciarki przechodzą.

Jak uciekałem z Alaski, to ten parszywiec Nottingham go nił mnie aż do Kalifornii. A ja jakoś nie miałem ochoty z nim się spotkać. W Lost Angels poznałem jednego takiego *hombre*, Jones go wołali. Zapropował robotę, no i wszedłem w nią. W ofercie był szybki wyjazd daleko na Południe. Pobyliliśmy w Labiryncie (później ci opowiem, co tam widziałem), ale Sze-ryf czepił się nas jak końskie łajno buta. Trzeba było ruszyć tyłki dalej na południe. Pogналиśmy, jakby nas sam diabeł goił, a pamiętasz przecież, jak czart potrafi gnać. Zatrzymaliśmy się dopiero, jak się już nie dawało jechać, zrobiło diabelnie gorąco i wilgotno, zielsko rosło wysoko jak, nie przymierzając, sekwoje, a splątane było jak kudły tej jędzy z Mischef Creek. Najeliśmy paru Meksów do noszenia bagażu i weszliśmy w te trawy. Tam właśnie nauczyłem się tak pracować maczetą, fajna zabawka. Po krótkim czasie miałem jej jednak dość. Przez trzy dni wycinaliśmy sobie drogę w tym gąszczu, minuta po minucie, karczując mile zielska.

Czwartego dnia doszliśmy do takiego kamiennego słupa, trochę jak totem wyglądał. Meksy dostały cykora i dalej iść nie chciały. Jones się spieniał, zaczął wymachiwać spluwą. Finał był taki, że całą noc na zmianę pilnowaliśmy, aby przy ucieczce nie przyszło im przypadkiem do łba uszkodzić nas lub naszych zapasów. Rano poszliśmy dalej już sami. Koło południa o mało nie potknęliśmy się o kupę kamieni. Jones nazywał to piramidą – niech mu będzie. Powiedział jeszcze, że jak chcę dostać swoją dolę, to musimy tam wejść razem, wynieść błyskotki i po sprawie. On chce tylko jakieś indiańskie sznurki, znaczy kipu, oraz dwa posążki i ćwierć wszystkich fantów, jakie wyniesiemy. Reszta miała być moja. No i była, tyle że miałem same straty, a nie zyski! W środku znaczy, w tej piramidzie to jest tak: mokro, ciasno, ciemno, pajaki jak piącha Małego Johna i co rusz jakieś pułapki. Jones miał chyba jakiś plan, jak to wyminąć, bo wprawdzie po drodze widzieliśmy tych, co nie mieli farta, a my zśliśmy dalej w jednym kawałku. Tylko przy końcu okazało się, że coś jest nie tak. Znaczy, ja wiem, co było nie tak. Jego mapa nie przewidywała tego, co się zdarzyło w '68! Znaczy, ostatni lokator się obudził i zdążył przygotować sobie z poprzednich gości kilku pomagierów. Nawet gnaty jeszcze mieli. Krótko mówiąc – nas dwóch, stado zombiaków,





takich samych *gringo* jak my, tylko trochę bardziej rozłożonych, i wkurzony jeszcze bardziej, nieświeży Indianin. Obwiązany był w kupę szmat i wysuszony na wiór. Przy nim to chyba nawet duch wyglądałby na grubego.

Mniejsza o to. Żywe trupy rozchlastaliśmy na kolację, ale ich szef był niezły. Jak zaczął robić te swoje hokus-pokus, to proszę siadać. Szczęściem Jones był nie w ciemni bity i widocznie wiedział już, co z takim gościem zrobić, bo przyskoczył i ją wrzeszczeć, i wymachiwać dokoła niego – zupełnie jak te czerwonoskóre szamańce. Tamten cosik zdurniał, a potem zrobiła się kupa błysków i dymu. Wreszcie tamten rozleciał się w kupkę prochu, a mój kumpel zdążył tylko grabnąć te swoje figurynki. Kamienie sypały się nam na łeb! Mówiłem, kupa kamienia, a nie żadna piramida. Wróciliśmy na zewnątrz chyba w minutę, tak nas popędziło.

Zarobiłem wprawdzie strzałę, ale przy damach nie wypada pokazywać gdzie. No więc, co wyniosłem z tej piramidy? Nigdy, przenigdy nie pracować dla rządu. Wszystko jedno, Jankesów czy Południowców. Bo Jones to był zasrany Pinkerton, przynajmniej tak mi się wydaje. Zapomniałem dodać, że dokoła piramidy znaleźliśmy sporo ścierwa Meksów, którzy nam pouciekali wtedy z obozu. Ani jeden nie miał już na sobie ciała. Wszyscy byli wyczyszczeni, jakby leżeli miesiąc na pustyni Mojave albo tydzień w dżungli! Jones mi potem powiedział, że ta mumia wysysała z nich siły życiowe. Może to i prawda, ja w każdym razie już nigdy w tamtą stronę nie pojadę...

A Croft? Wyciągnął kopyta, jak tylko jego umarlaki w muzeum się pobudziły. No, ale przynajmniej miał dobrą kompanię, bo podobno samych królów i inne takie zbierał, he, he, he.

MUMIE

Mumie są tak stare, jak wszystkie wielkie cywilizacje. Nie dziwnego, że istnieją i w Ameryce. Ciała zmarłych starannie przygotowywali i Inkowie, i Aztekowie. Mumifikację naturalną spotyka się także wśród plemion Ameryki Północnej, a i biali naprzywozili z egzotycznych wycieczek sporo skarbów. To znakomity materiał na wynaturzenie. 1868 rok obudził nie tylko bezmyślne zombie i wygrzebańców, a przebudzona mumia może być naprawdę groźnym przeciwnikiem. Zwykle ma na dodatek dość oleju w łepetynie, by zapanować nad umarlakami ze swojej okolicy.

 Domeną mumii w Ameryce są kurhany, cmentarzyska Indian, ale i wielkie kamienne grobowce w Meksyku. [Przydatnym może okazać się dodatek „The Tombstone Epitaph's Guide to Mexico” – przyp. Barman.] Przypomnij sobie pierwsze sceny z „Poszukiwaczy zaginionej Arki”. Przecież indiańskie grobowce kryją **złoto, wiedzę i artefakty** (wybierz to, co najbardziej kręci Twoją posse). Stąd już prosta droga do „małego zlecenia”. A to, że pracodawca zapomni dodać, iż w kurhanie pozostały już cztery poprzednie drużyny... Cóż, takie życie.

Innym zastosowaniem tej abominacji jest spotkanie posse ze sztywniakiem gdzieś w mieście. Jestem gotowy postawić garść dolarów, że będą próbowali powstrzymać mumie klasycznymi metodami – na wygrzebańca. A tu kicha! Żeby ją pokonać, albo przynajmniej uziemić na kolejne kilkadziesiąt lat, przyda się wiedza i wiara. To szansa na wykazanie się dla archeologów (archetyp opisany w „Back East: the North”), siostrzyczek, kaznodziejów czy szamanów. Jaki rytuał, modlitwa lub artefakt może zniszczyć mumie? Wymyśl to, co będzie najodpowiedniejsze do sytuacji, Szeryfie. Może to być jakiś

amulet z Egiptu, artefakt z indiańskiego grobowca... Wszystko zależy od okoliczności!

Jest jeszcze jeden pomysł, niezależnie od tego, czy masz posse złożoną z samych żółtodziobów, czy też starych westmenów, którzy przez przypadek znaleźli się na Wschodnim Wybrzeżu. Może jakiś liczący sobie trzy tysiące latek egipski faraon wyrwa się na nocne spacerki z muzeum, wysysając na mieście życie z każdego, kto mu popadnie? Może gdzieś w węzłowych kurhanach na Wschodzie czai się szaman straszniejszy niż cała Konfederacja Kojota razem wzięta? [A Indianie wytrwale bronią świętych miejsc przed zbezczeszczeniem – przyp. Długi George.]

CZAROWNICA (BABA JAGA)

Wiecie, nie lubię starych bab. I dlatego muszę wam opowiedzieć o pewnej jędzy, którą spotkałem na Środkowym Zachodzie. A było to tak. Jechałem sobie wraz z jednym *amigo* z Richmond, co to chciał zobaczyć faunę i florę, czyli wszelkie nasze zielska i zwierzaki. Kretyn jakich mało, ale dobrze płacił. Wprawdzie mam wrażenie, że nie był jakimś tam przyrodoznawcą, ale zwykłym szpiegiem Konfederatów, bo zamiast wypatrywać grzechotników, ciągle pytał o liczebność wojska i humory ludzi tu mieszkających. Koleś chciał zobaczyć jakieś dziwne drzewa, co to rosną koło pewnego fortu o numerze 51 czy 52. Nieważne. Pokazał mi to na jakiejś ręcznie rysowanej mapie. Jakbym nie wiedział, gdzie to jest. A bo to raz tam byłem? Wy nie byliście? Dziwne.

No więc mówię mu, że znam skrót. Nieraz żeśmy jeździli tą trasą z Małym Goodmanem. To on mi wskazał drogę. Szkoda chłopca, głupio skończył... Wprawdzie mówił też, żeby w jednym miejscu nie wjeżdżać w las, tylko go ominąć. Ale wtedy mu nie wierzyłem i się zemściło. Gdy jechałem z owym *hombre*, uważałem to po prostu za kolejny z bezpodstawnych zabobonów Goodmana. Mój błąd. Wjechaliśmy oczywiście w ten las. No, i zaczęły się kłopoty.

Jechaliśmy, a las się wydłużał, bo jedziemy i jedziemy, a tu nic, żadnej przesieki. Do tego las robi się jakiś dziwny, mnie i faceta z Konfederacji zaczynają przechodzić dreszcze. Ale twardo trzymamy fason i żaden się nie przyzna. Jechaliśmy tak

cały czas prosto, ale wciąż miałem wrażenie, że kręcimy się w kółko. W końcu, pod wieczór, postanowiłem wrócić po własnych śladach i, tak jak Goodman kiedyś radził, ominąć przeklęte lasek. Ale nic, jedziemy z powrotem, a tu niczego znajomego, nasze ślady znikły i ni cholery nie wiadomo, gdzie kierować się dalej. Pan przyrodoznawca kręci nosem i pyta, czy nie zgubiliśmy szlaku. Musiałem mu powiedzieć prawdę, że nie, że jedziemy skrótem i wyjedziemy z lasu tuż obok fortu. Po prawdzie





jednak nie miałem zielonego pojęcia, gdzie wyjedziemy. Wszystkie lasy gdzieś się przecież kończą. Tylko ten jakoś nie chciał. Stanęliśmy na popas na jakiejś polance i zastanawiałem się, co mi tu tak śmierdzi. Drzewa wcale nie rzędy, nasze ślady zniknęły, a jeszcze cały czas miałem wrażenie, że ktoś nas obserwuje. Nie podzieliłem się oczywiście obawami z towarzyszem. Po co? Z dalszej części wieczoru nic nie pamiętam. Zapachniało lawendą i zasnąłem. Wpadliśmy w zwykłą, pieprzoną zasadzkę.

Obudziłem się w klatce. Obok, w drugiej, leżał ów koleś z Południa. Nie dawał znaku życia. Może to i lepiej, sądząc z tego, co widziałem przed sobą. Stała tam największa i zapewne jedna z najszybszych kobiet, jakie w życiu spotkałem. A mówię wam, spotkałem wiele, jestem w końcu asem Dziwnego Zachodu. Miała ze dwa metry wzrostu, wielki, krzywy nos i sztuczną szczękę z polerowanej stali. Stała tam i wpięprzała, młazszcząc okropnie, lukrowanego piernika. Obok niej, na ścianie, wisiały peklowane kawały mięsa, w których poznałem części ludzkiego ciała! Na podłodze, przy pieńku, dopełnił obrazu zestaw profesjonalny dla rzeźników. Skoczyła mi gula w gardło. Ja chyba będę następny! Zobaczyła, że się obudziłem i, z akcentem równie potwornym, co ona sama, zaczęła ze mną gadać.

Nazywała się Jagna Rottenwalt-Auganow i była córką niemieckiego dyplomaty i carskiej damy dworu. Urodę zapewne odziedziczyła po pradziadku, knurze rozplodowym. I, jak twierdziła, była czarownicą. Gdzie tam jej do mojej babki Hekate. Tragedia! Gdy podeszła bliżej, jej zęby zaśliniły krwiozerczo. Dodatkowo wkurzała mnie, nazywając chłoptysiem. Najgorsze przyszło jednak potem. Ta Baba Jaga najpierw wyciągnęła przyrodzawcę i wypatroszyła go na moich oczach, a potem upiekła go na słodko-kwaśno, polewając jeszcze roztopioną melasą. Błę! Potem zasnęła z pełnym brzuszyskiem, chrapiąc niemiłosiernie. Nadszedł czas działania. Wyciągnąłem z buta wytrych i otworzyłem klatkę. Po cichutku ominąłem wiedźmę i w długą. Po drodze znalazłem jeszcze stary winchester z kilkoma nabojami, nie chciałem jednak wracać do chatki. Z oddali wyglądała jak tort polany lukrem, tyle było na niej zacieków, osmażeń i grzybów. Obrzydlistwo.

Znalazłem w końcu swojego konia, pałającego się luzem. Widać wiedźma, tak jak ja, nie gustowała w koninie. Myślałem, że wszystko mam za sobą. Wtem jednak coś obok mnie wybuchło jak dynamit. Patrzę, a tu starucha, w czymś na kształt odrzutowego moździerza, leci nade mną i rzuca jakimiś ognikami z łapska. Co ogień spadnie, to wybuch. No i ubiła wierzchołka chowca pode mną. Tego było już za wiele! Biegając zakosałem, wałę do niej z winchestera, aż został mi tylko jeden pocisk. A babsko dalej leci i wali do mnie jak z armaty. Teraz albo nigdy, myślę sobie, zatrzymałem się i lubudu jej w łepetynę. Chyba podziało, bo moździerz zawrócił, a ja tylko musiałem się zbierać z ziemi po kolejnym wybuchu. Dzwoniło mi potem w głowie chyba tydzień. Zawsze jak jestem w tej okolicy, omiadam las, bo a nuż babsko przeżyło. Nie radzę wam tamtędy jeździć. Ja już jestem weteranem takich sytuacji, wy chyba nie.

CZAROWNICE

Wiedźmy z opowiadań europejskich różnią się odrobinę od tych z Martwych Ziemi. Po pierwsze, te są ludojadami i zwyczajnie polują na ludzi, a nie tylko chcą skazić ich dusze. O ile typowe czarownice są ludźmi zaprzędanymi mrocznym siłom, wiedźmy z europejskich podań są potworami. Nie głupimi, jak zwyczajne bestie, ale atakującymi swe ofiary w zdecydowanie wyrafinowany sposób. Mają bardzo bogaty repertuar zdolności. Na przykład:

- * potrafią tak zakręcać ścieżki na swoim terenie, że nawet najlepsi traperzy się gubią; człowiek błąka się i błąka, aż się zmęczy;
- * usypiają ludzi lawendowym zapachem; nie ma rzutów odpornościowych, chyba że ktoś naprawdę jest twardzielem;
- * rzucają eksplodującymi kulami zielonego ognia; nie mają za dobrego celu, ale też nie mają ograniczeń w liczbie pocisków;
- * latają na odrzutowym moździerzu szybciej od konia i ścigają winnych tak długo, jak tylko mogą;
- * mają stalowe zęby i odporność na zranienia równą nosorożcowi – naprawdę, można sobie na nich to i owo w pysku połamać;
- * Poziom Strachu w okolicy, w której mieszkają, jest bardzo wysoki.

Jak posse Cię wkurzy, napuść na nich Babę Jagę. Będą mieli wspaniałą zabawę, uciekając latającej śmierci o stalowej paszczy. Jeśli chodzi o wszelkie klimaty z jej chatką i pochodzeniem, wyglądają jak z bajki dla dorosłych. Zagrybiona chałupa, pachnąca jak lep na muchy dla dorosłych. Przyjemniej graczom opowieści z ich dzieciństwa, tylko w dalece wredniejszej formie. Można naprawdę doprowadzić posse na skraj załamania. Co innego, jak ci zabijają kumpla w strzelaninie, a co innego, gdy go patroszą i pieką przed tobą jak jakiegoś jelenia lub dzika. Pamiętaj jednak o „deadlandowych fajerwerkach”. Czarownica to straszne wynaturzenie.

No, skoro już mówisz o czarownicach, to takie wiemy jak te w Salem paktowały z czartami i samym piekłem chyba. Mówi się, że czart jest podstępny, obleśny, zły. A ja spotkałem kiedyś takiego jednego *hombre*, o którym do dziś nie wiem, czy charakternik tylko, czy czart to był.

CZARTY POLSKIE

Grałem wtedy w saloonie w Lost Angels. Jones już kimał, a mnie coś podkusiło, żeby jeszcze zagrać. Schodzę na dół, a tam, proszę ja ciebie, nikt nie gra! Wszyscy wkoło jednego stolika stoją i patrzą na czterech kanciarzy. Bo byli to kanciarze, i to bez dwóch zdań. Żadni tam szulerzy. Wszyscy tak wypomadowani i wybłyszczeni jak figurynki z wystawy u starego Hawkensa. I, jakby nigdy nic, różni w pokerka. Leżeli przed nimi kupa szmalu, a oni grali – spokojni, opanowani. Ja bym nie wytrzymał (i ty zresztą też) na widok takiej kupy forsy! Tam było chyba kilkanaście tysiaków nowych, zieloniutkich dolców.

Jeden gość szczególnie się w oczy rzucał. Mundur miał ni- by kawalerii, ale jakiś inny był. Wysoki, postawny, wąsaty, tylko łeb miał jakoś dziwnie przycięty. Widać na pijanego balwiera trafił. Z tyłu całkiem wygolony, na przedzie w czub wysoki włos mu sterczał. Kobiłki do niego aż się lepiły, a on szastał forszą na prawo i lewo. Widać było, że jego towarzysze już nieco splukane jest i goście przy stoliku tylko czekają, by za gnaty chwycić. I chwycili, a jakże. Drzazgi ze ścian tylko latały w powietrzu. Jak już dym opadł, w całej sali nie było żywego ducha. Został tylko ten wojak i ja.

Potem se wmawiałem, że pijany wid to był. Takie białe wendigo, jak się po Jasiu Wędrowniczkowi widzi. Ale, kručą, nie. Dym opadł, na środku sali stoi przykryty zielonym sukrem stolik, karciecia i ta kupa szmalu. A kanciarz woła mnie po imieniu. Zdurniałem niewąsko, ale – mówię se – raz kozie śmierć. Za taką kupę szmalu to bym i diabłu duszę oddał (nie swoją



wprawdzie, bo ta już dawno gdzieś se lata, he, he, he) i wiele się nie pomyliłem...

Jak się ten *greenhorn* nazywa? Karl? Zamknij jadaczkę, Karl, bo obślinisz tu cały stół. I skocz, synu, po jeszcze jedno piwo, to ci opowiem, jak się cała sprawa skończyła.

O czym to ja? A tak. Usiadłem sobie z tym gościem przy stoliku, wziąłem karty i zagraliśmy. Nie wiem, jakim cudem szeryf wtedy nie wpadł do knajpy i nie zamknął nas za tamtą strzelaninę, mniejsza zresztą o to. Kanciarz był z niego i szuler nieprzeciętny. W godzinkę zgrałem się do golca. Miałem też nieźle w czubie, gdy Tooge zaproponował mi jeszcze jedną grę. Stawiał wszystko, co leżało na stole – za moją duszę. Zarechotałem wrednie i zaproponowałem mu, że i cyrograf na wołowej skórze bym spisał za taką furę dolców. A ten wyjmuje z tego swojego surduta kawał skóry z jakimiś bazgrołami, dziabie mnie szponem w paluch i mówi: podpisz. Musiałem być wtedy bardziej nawalony, niż sądziłem, bo naskrobałem krwią z palca serdecznego jakąś parafkę. I rzuciłem skórę na stos dolców. Zagraliśmy jak nigdy. Do dziś nie wiem, jak to zrobiłem, ale udało mi się wygrać. Tooge wyraźnie się wpienił, a ciąg dalszy przeszedł wszystko, co możesz sobie wyobrazić. Zapachniało siarką i upiorytem. Wkoło zaczęły pojawiać się jakieś wściekle błyski, Tooge urósł, zrobił się jak ta szafa w rogu. Wtedy zobaczyłem, że między kudłami na łbie wystają mu rogi! O w mordę, co ja narobiłem? Wywaliłem wtedy w niego oba colty, ale ten nic, tylko się śmieje i szablę wyciąga. A żeby było jeszcze śmieszniej, to nie była normalna szabla, tylko jakieś żelastwo szerokie z takim dziwnym uchwytem. Cholera wie, może i średniowieczne, zresztą, co to miało za znaczenie?

Kłęczałem na podłodze z pustymi pukawkami rzuconymi przed siebie, a ten czort był coraz bliżej. Miałem wtedy więcej szczęścia niż rozumu. (No, rozumu to nigdy nie miałeś za wiele – W. S.; Uważaj, co mówisz, gryzipiórku – J. S.). Usłyszałem tylko świst powietrza i błysk. Zobaczyłem, jak łeb Tooge'a spada, a maczeta rzucona ze schodów przez Jonesa wbija się w przeciwległą ścianę.

Stary, jak się za nami kurzyło! Zresztą dlatego dymaliśmy do Labiryntu, a nie na Południe, jak było planowane. A forsa? Cóż, poszła z dymem, podobnie jak kupa innych rzeczy i cały kwartał chałup wkoło hotelu.

CZARTY POLSKIE

Czarty polskie po Przebudzeniu, powiedzmy szczerze, nie miały specjalnie co robić w Kraju, Którego Nie Ma. Jakby nie patrzeć, ich piekielna domena została rozparcelowana pomiędzy diabły ruskie, niemieckie i austriackie. Zatem z gromkim „my tu jeszcze wrócimy”, tak jak większość polskich patriotów, udała się na emigrację. Razem z Mickiewiczem, Konradem, ks. Piotrem i resztą wylądowały w Ameryce. Wprawdzie sytuacja po '68 zmieniła się nieco (czarty nie są już jedynymi do władania „rządami dusz”), jednak tradycji stało się zadość. Podobnie jak i Polacy, czarty – każdy na własną rękę – wstąpiły do wojska. Do kawalerii, rzecz jasna. A że wojownicy byli zeń nieźli, więc szybko szlifów oficerskich większość z nich się doczekała. Tak pan Borutsky, zwany teraz Darknews, jest kapitanem Północy; Tooge, czyli Tórzewski, wszedł w posiadanie – sobie tylko znanym sposobem – „Księgi Hoyle'a” (oczywista oryginał!) i zabawia się po saloonach, rżnąc w karty i ucząc czasem różnych przygodnych kanciarzy (Polaków, rzecz jasna) gry w kości. A gdy obecni wszystko już przegrają, są zwykle zbyt pijani, by pamiętać, że ostatni weksel podpisali własną krwią na takim dziwnym, grubym papierze... Jest

jeszcze Rogalinsky, przezywany (ale tylko gdy go nie ma) „Horny”. Jest i cała reszta czarnej kompanii ze swymi żołnierzami, zawsze niedaleko kapitana Darknews.

Pronobis zaś kapelanem w armii został! Moce czartowskie są wszak rozliczne, a kto się tam teraz połapie, czy ten magik za rogiem to świątobliwy, kanciarz czy inny szaman, co różne hokus-pokus wyczynia?

Zdolności diabłów polskich:

- * zdolność do swobodnej polimorfii,
- * kanty na maksymalnym poziomie; nawet Hoyle nie ma szans z Toogiem,
- * znają też wybrane rytuały podporządkowujące pogodę (do uznania Szeryfa),
- * przewagi, oczywiście, urok, ładniutki i co tylko potrzebujesz,
- * nie zapomnij o zawadach typowych czartom: kłótni, kulawy, czarcie rogi (5), czarci ogon (5) itp.,
- * znane czary: *Gromy zagłady, Iluzja, Mroczna ochrona, Niewidzialny sługa, Przekleństwo, Przemiana, Przerazenie, Przywołanie burzy, Zaraza* i co tylko będzie Ci potrzebne.
- * Cechy mają lepsze od ludzi, podobne do Stone'a.
- * Umiejętności także powinni mieć średnio na poziomie 4k12, co najmniej.
- * Niesamowita odporność na ciosy. Nawet obcięcie mu głowy odsyła go tylko do piekła na jakiś czas.
- * Cyrografy w gestii Szeryfa.
- * Nie ma skalpu, bo nie da się go zabić.



Jak posse może ich poznać? Bardzo prosto. Wszak wpadanie na „Niebieskie Koszule” i uciekanie przed nimi, gdzie pieprz rośnie (zależnie od sytuacji), to ulubiona rozrywka Twoich twardzieli. Niechże tym razem pościęciem dowodzi ów Borutsky, a wtedy choćby się w mysiej dziurze zaszyli, i tak będą bez szans!

Może też posse kawalerię za kompanię mieć, co to pije za szczęściu, a fantazję iście ułańską okazuje. A gdy już w komitwę dobrą wejda, wtedy i kaznodziejów można na nich wypuścić, co się i pięknym pojedynkiem w samo południe (lub północ) zakończyć może. Posse będzie musiała wybrać, po której ze stron się opowie. Nie zapomnij wtedy, Szeryfie, o konsekwencjach. Jeżeli podpadną którejkolwiek „armii” jako, powiedzmy, „element niepewny moralnie i niebezpieczny”, czytaj: mający związek z fortem 51 lub też innymi paskudztwami, Texas Rangers i Pinkertoni nie będą się z nimi patyczkować.

Z drugiej zaś strony chodzą plotki, że pewien kapitan nazwiskiem Tooge coś za często bywa w Lost Angels i Labiryncie. Może trzeba by to sprawdzić?

SZCZURZY KRÓL

Gryzoni też nie znoszą. Jak starych wieżdź, chrzczonego piwa i obrażających mnie patalchów. Więc radzę wam zwać z tymi kpiarskimi uśmieszkami. Szczerą prawdę mówię. Ale wróćmy do gryzoni. Wiecie, jakie niebezpieczne potrafią być szczury? Szczególnie w stadzie, gdy przewodzi im król. Co, nie słyszeliście o królu szczurów? No to macie zaległości, które mogą was kosztować życie. Postaram się wam je uratować i czegoś nauczyć, zanim ruszycie w świat zdobywać reputację. Choć nie, w waszym wypadku, jak patrzę na wasze pyski, to widzę jedynie hodowców rzepy i zasmarkanych pastuchów... w najlepszym wypadku. Ale słuchajcie, przynajmniej będziecie mieli co opowiadać przy ogniskach.

Przyjechałem wtedy do pewnej zapadłej miejsciny. Nazywała się New Barovia czy jakoś tak. Dziura, jakich mało. Wiecznia zasnuta mgłą i z ludźmi przypominającymi bandę zombich.



No więc wjechałem tam, bez grosza przy duszy, z jednym biednym winchesterem, aż tu patrzę... Na drzwiach szeryfa wisi list gończy za gościem z facjaty przypominającym mnie. Oczywiście, ja jestem dużo przystojniejszy. Szukali jakiegoś rewolwerowca, kanciarza i mordercy, co to w biały dzień zabił na Wschodzie jakiegoś ważnego prawnika i zbiegł. Ja się nie dziwię temu gościowi z listu. Też bym uciekał. Więc pierwsze, co mi do łba przyszło, to podać się za szczurołapa. To w końcu koleś, których twarzom nie poświęca się zbyt wiele uwagi. Oczywiście, pomysł ten musiał mi podsunąć sam diabeł, ponieważ właśnie takiego szukali i to nie w sprawie kilku gryzoni w stodole, ale do wytępienia prawdziwej plagi tych ogoniastych szkodników.

No cóż, nie miałem co marudzić, bo szeryf New Barovia jakoś tak bardzo uważnie przyglądał się mojej twarzy. Postanowiłem wziąć zaliczkę i zmykać tak szybko, jak się da. Mogłem pomarzyć. Jakaś cnotliwa wdowa zaprosiła mnie do swojego hotelu, a stał on oczywiście obok biura szeryfa. Rzecz jasna, wdowa musiała mieć schorowanego brata, który z powodu bólow nie mógł spać i pilnował jej obejścia. A słuch miał jak wyliniała sowa. Próbowałem się z nim dogadać, ale jak połowa miasteczka, gadał tylko po holendersku. A ja ni w ząb tego psiego języka. Myślałem, że coś mnie trafi z wściekłości.

Rano zaprowadzono mnie do głównego magazynu zboża, dano do ręki pudełko naboju i wiadro na padliny. Potem wepchnięto w czeluszczyk skład. Zaczęłem pracę od kichania – co za syf tam panował, nie da się opisać! Drzwi oczywiście zamknięto, co by szczury się nie rozlażyły, a ja nie zrejerował. Moje przecucie co do g...a, w które wlałem, kopało mnie po plerach. Nie jest dobrze, pocieszałem sam siebie. W końcu wściekłem się odpowiednio mocno i zacząłem na małe gnojki. Wlałem w kąt i znalazłem obgryzione szczątki jakiegoś biedaka z karabinkiem. Wszędzie wokół niego wały się zużyte łuski. Ciekawe, co go zabiło, zapytacie. Ja jakoś wtedy nie chciałem tego poznać.

Ale wiecie, umiem się znaleźć nawet w najtrudniejszych sytuacjach. Więc przycisnąłem się i czekam. Czekam tak godzinę, drugą, trzecią, zgłodniałem. Szczury chyba też, bo wylażyły ze ścian wielką chmurą i idą w moim kierunku. Wyobrażacie sobie, szczury szły na mnie! Zaczęłem więc strzelać. Po dziesiątym wystrzale zauważyłem, że to nic nie daje. Kilka padło, trzy trafiłem jedną kulą, ale ich była chmara – marnowałem tylko kule. Chwyciłem więc stojącą obok zardzewiałą łopatę i zająłem się miażdżeniem ich. A one, w rewanżu, przegryzały mi się przez spodnie i buty, cholery! Wspiwały się po rozkwaszonych przeze mnie trupach i sięgały coraz odważniej, by ugryźć moją skromną osobę. Tłukłem i tłukłem, aż drętwiały mi ręce, a nogi miałem mokre, o zgrozo, od własnej krwi. Szczurów nie ubywało...

Są takie chwile, gdy człowiek zaczyna się modlić do Boga o zmiłowanie, bo czas jego jest policzony. To był pierwszy taki moment w moim życiu, a jak wiecie, nie mam zajętego serca. Już widziałem siebie w chórze niebieskim, jak śpiewam

z aniołkami i piję piwo z Abrahamem... Gdy tak stałem w bajoru z rozkwaszonych szczurzych ciał, dysząc jak parowóz Union Blue, gryzonie odpuszcili. Już gratuluję sobie udanej walki z przeważającym liczebnie wrogiem, a tu spośród szczurów wychodzi horror prawdziwy. Wygląda jak gniazdo siedmiu zrosniętych ogonami, wielkich jak koty, smolście czarnych szczurów. Zapało mi dech, bo to szkaradztwo odwróciło ku mnie wszystkie siedem głów i patrzy! Oblizuje się, cholera. I to patrzy jakoś tak rozumnie, jakby nie było zwierzęciem. Przelknąłem ślinę i też się gapię. Podniosłem powoli karabin i z biodra oddałem strzał życia. Ostatni nabój. W sam środek kłębówiska ich ogonów, co by je rozdzielić. Czemu to zrobiłem? Nie wiem, jakoś samo przyszło mi do głowy. Niezrośnięte, będą tylko kilkoma wielkimi szczurami.

I podziało. Zdażyłem łopatą zabić kilka z tych dużych, zwijających się teraz z bólu szczurów i pobiegłem do zabitego dechami okna szopy. Byłem tak wściekły, że jednym kopniakiem wywaliłem zagradzające wyjście dechy. Wyszedłem na zewnątrz. Było mgliście i pusto. Wylałem na główną ulicę, nikogo. Okiennice zabarykadowane, jakby miasteczko w jednej chwili wymarło. Niestety, nie do końca. Kilkadzieści metrów ode mnie stoi sfora psów na smyczy. Podchodzę, bo coś ciche i dziwne te brytany. Jakies takie niskie i pękate w zadzie. Zbladłem. Przede mną stała kopia tej maskary z szopy, tylko że kilka razy większa i złożona z dziewięciu, a nie siedmiu. Patrzy to na mnie i gada. Naprawdę, piskliwym głosem gada! Ujada, że zabiłem jego młodego, że wystąpiłem przeciwko wielkiemu Królowi Szczurów. Potem zawył, a ja w długą. Znowu zadziałał mój instynkt. Zewsząd wylała się za mną fala szczurów i myszy. Małych, dużych, czarnych i szarych... Uciekałem, co sił w nogach, starając się biec jak najszybciej. Broni nie miałem, łopatą niewiele bym zdziałał. Gdyby mnie dopadły, zostałbym pewnie kolejnym bezimiennym szkieletem przy drodze. Nie było mi to w smak. Ale uciekając – rozumiecie, to też trzeba wiedzieć, kiedy zwiewać – zauważyłem coś jeszcze. Na dachu jednego z domów stał szeryf i śmiał się wrednie. Spod płaszcza wymknął mu się szczurzy ogon! Dobrze, że za miastem zaczęły się skałki i mogłem wspiąć się tak wysoko, że gryzonie mnie już nie dopadły. Tylko dzięki temu przeżyłem.

Kiedyś tam wrócę i podpalę im cały interes, tylko że zawsze jak szukam tej wiochy, to gubię się we mgle otaczającej rejon. Ale znajdę New Barovia i się zemszczę. Nie lubię robić z siebie karmy dla gryzoni.

KRÓL SZCZURÓW

Król szczurów to straszny przeciwnik. Zwyczajny, czyli siedmiogłowy, tylko panuje nad wielkim stadem tych gryzoni. Można go pokonać, wprawdzie odpadną człowiekowi przy tym ręce, ale można. Nic tu, niestety, nie da broń palna, trzeba ręcznie. Pałować, pałować, podpalać i deptać. Polecam grube buty i spodnie, choć szczury potrafią się przegryźć nawet przez drewnianą belkę, więc skóra zatrzyma je tylko chwilę, dając Wam czas na zakatrupienie jeszcze kilku. Gracze, którzy spotkają zwykłego króla, powinni się namęczyć, ale przeżyć. Z wielkim królem sprawa zaczyna się robić tragiczna. To już bestia skali apokaliptycznej. Zwykły król ma tylko stado





szczurów pod swoim władaniem, wielki – zazwyczaj całe miasto. Ludzie mieszkający w takim miejscu są w prostej linii jego potomkami. Nie pytajcie mnie, jak się rozmnaża. Są pewne rzeczy, o których nie wolno opowiadać, bo są zbyt obrzydliwe. Takie miasteczko żyje jak jedno stado. Panuje nad nim dziewięciogłowa bestia, która jest mądrzejsza i wredniejsza niż dziewięciu doktorów Hellstromów razem wziętych. Bestia gada ludzkim głosem i rządzi niepodzielnie wszystkimi ludźmi i gryzoniami w okolicy. Tworzą jeden organizm skoncentrowany na przeżyciu. Gdy przyjedzie jakiś obcy, oddają go szczurom na pożarcie, zazwyczaj tucząc następcę wielkiego króla, czyli jakiegoś zwykłego siedmiogłowca.

Gdy wpuścimy posse do takiej miejsciny, najpewniej zostaną zjedzeni, ale jeśli będą odpowiednio twardzi, może uda im się uciec. Wielkiego króla raczej nie da się pokonać. Raczej – co nie oznacza, że jest to niemożliwe. Na pewno będą ofiary. Przypominam znaną maksymę: „I Herkules d.a., kiedy luda (tutaj może być: szczurów) kupa”.

ŻMIJ

Kit z tym robactwem. Indiańce podobno te gryzonie, przed którymi uciekałeś, nadziewają na patyki, pieką i jeszcze za przysmak uważają. Znasz może księdza Piotra? Nie? A prawda, pytałem cię już. To żałuj, równy gość. Przeniósł się niedawno z Lost Angels do Labiryntu. Prawda, zapomniałem ci opowiedzieć o tym, co się w Labiryncie stało wtedy z Jonesem.

No więc, jak dymaliśmy z tej płonącej budy, pożycziliśmy sobie czyjeś konie. Pech – to były konie szeryfa. Tooge przy stróżach prawa z Lost Angels to było małe piwo. Pognaliśmy do portu, ale tam kicha. Jak tylko kapitan usłyszał, że chcemy płynąć na Smoczą Skalę, to klął równie obelżywie, co monotematycznie, wysyłał nas do wszystkich diabłów. Dopiero jakiś Kitajec, chyba nie do końca kumający, gdzie ma płynąć, dał się najać razem z krypą i czerwonoskórymi na pokładzie. Jones kazał pruć na północ. Trochę się zdziwiłem, ale tylko powiedział, że wpadniemy jeszcze odwiedzić pewnego gościa. Wpłynęliśmy w Labirynt, a tam to tera tylko stuk młotów słychać i górników na wszystkich ścianach możesz zobaczyć. To się nazywa upiorytowa gorączka i, wierz mi, to, co się działo na Alasce ze złotem, jest niczym w porównaniu z Labiryntem. Tu co druga skala to kopalnia, a co trzecia to saloon i burdel. W jaskiniach gnieźdzą się zaś prawie wszystkie paskudy, jakie możesz sobie wyobrazić. No, a szalonych doktorków to masz na pęczki!

W każdym razie jakoś tam płyniemy, a nagle z wody, prosto przed nami, wyskakuje wąż morski, dopada do ściany i tak jak ty obgryzasz winogrona, tak on do tych górników się zabiera! Oczywiście, przywalił nam ogonem w sam środek krypy – ale jazda! Zakołysało, wody nalało nam na pokład, ale łódka cała, znaczy – nie całkiem do d.y była. To myślę sobie,

smok się nażarł, mamy spokój. Gdzie tam! Gad odpłynął, ale Indiance, co ich ten Kitajec miał w załodze, w niebo ołowiane paluchami pokazuja i wołają: „Waż, waż, pierzasty wąż!”. No, kurde, myślę se, tego już nadto. Że w Labiryncie morskie paskudy mieszkają – dobra, przywykłem – ale żeby to latało? Fakt faktem, widzę, jak taka gadzina z pierzem jak u orla leci sobie ponad szczeliną i w dół bacznie patrzy. Nagle gad zanurkował i paszcza grzbiet tej gadziny, co to przed chwilą górników zeżarła, dziabnęła! Wiesz przecież, że węże to wielkie bydlaki. Ale to latające gówno było kilka razy większe i wyłuskało z wody tę poczwarę jak szprotki z puszki. Oczywiście, bydlak przewrócił przy okazji naszą krypę. Dżicy i żółtek poszli na dno, a my jakoś dowlekliśmy się pod skałę, gdzie zwisły górnicze liny. Tośmy na wierzchołek wleźli, a tam patrzmy, ta gadzina, wielka jak cały Oregon, spokojnie sobie patroszy zdobycz i szama w najlepsze. Do stałem cykora, że będzie miał jeszcze ochotę na zakąskę z westmana. Chciałem na łeb skakać do wody (Jakoś mnie to nie dziwi – W. S.; Pilnuj języka, Will. Sam uciekałeś przed garstką szczurów! – J. S.), ale Jones mnie powstrzymał. Dał parę razy w mordę i mi przeszło.

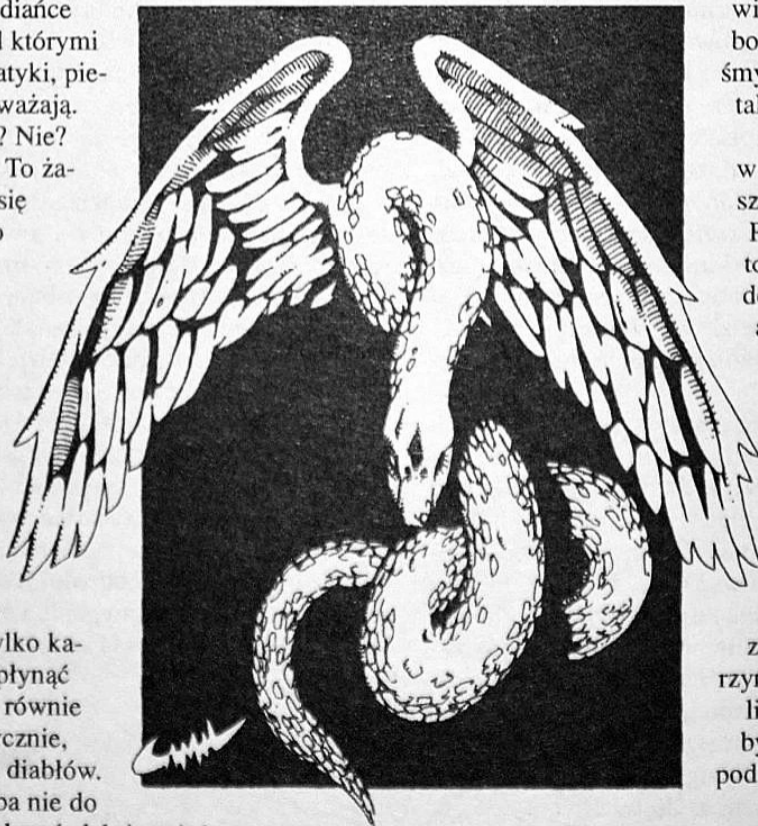
Okazało się, że skubany dobrze wiedział, z czym ma do czynienia, bo za skałami się zaczął i czekał. Jak się potwór nażarł, podrepaliśmy dalej. Okazało się, że tego właśnie Jones szukał, a w skałę, w wydrążonych korytarzach, mieszka właśnie ten jego znajomy ks. Piotr. On to opowiedział nam, że to, co tam na górze śpi, to nie żaden wąż pierzasty czy Kwetzakotl, jak Indianie tu chrzanią, tylko żmij we własnej osobie, co za emigrantami z Europy tu przyleciał. Mówił też, że kiedyś takie wielkie to one nie bywały, ale tu przecież wszystko jest „the best”, więc i gadzina urosła trochę. Ten nad nami, to sobie chroni tych właśnie górników, którzy z Karpatów (czy jakoś tak barbarzyńsko zwanej okolicy) przyjechali tu upioryt kuć. Cóż, nie chciałbym więcej takiej gadziny wpaść pod ogon. Jones mnie tylko delikatnie wyprosił w inną część groty

i z Piotrem jeszcze długo do nocy gadali.

Rano księżulek sprowadził nas na dół swojej skały. W grocie, jak schodziliśmy, widziałem takie wielkie kamienne (a może i nie?) jaja. Okazało się, że na dole czeka na nas kuter z załogą, który płynie aż na wybrzeże Meksyku. Chociaż tyle z tego. Resztę już znasz... Piramidy i inne takie g...a...

ŻMIJ

Żmij to nic innego, jak wielki gad wyposażony w równie spore ptasie skrzydła. U Słowian, a szczególnie na Bałkanach, był uważany za sprzymierzeńca, na równi z planetnikami i innymi duchami opiekuńczymi, które bronią swojej społeczności. Na co dzień pod postacią koguta czy innego ptactwa domowego żyje, w chwilach zagrożenia zmieniając się w kilkunastometrowego węża z pierzastymi skrzydłami. Podobne paskudztwo, pod





nazwą Quetzalcoatl, mają wśród swych wierzeń Środkowoamerykańscy Indianie, nie więc dziwnego, że całkiem dobrze żmijowie zaaklimatyzowali się w tutejszych warunkach, a w ga-

dziej postaci są znacznie więksi niż ich przodkowie w Europie. Co może zrobić posse, gdy narazi się komuś będącemu pod opieką żmija? Gnać jeszcze szybciej niż przed szturmem królem! Jak wykorzystać żmija w przygodach? Jako strażnika złóż, miasteczka czy wreszcie... jaj. Tak, pozwólcmy posse zagrać niemal *fantasy*. Niech wyruszą do Labiryntu na poszukiwanie „kamiennych” jaj. Może się okaże, że owe skarby znajdują się w skale należącej do jakiegoś *dinero*? Może „mamusia” czuwa gdzieś w pobliżu i na wynoszącą ją posse spadnie z wściekłym rykiem i szumem skrzydeł? Wyobraź sobie niezbyt inteligentne miny Twojej ferajny, Szerfy, gdy opiszesz im szarżującego, było nie było, „smoka”.

Pokonać żmija? Owszem można, jeśli ma się cały oddział artylerii... albo przez zaskoczenie wynaturzenia w postaci drobiu. Ale żeby tak uczynić, trzeba o zwierzu co nieco wiedzieć, a kto może znać zwyczaje tych wynaturzeń z jeszcze dziwniejszego Wschodu, no kto?

KOŚCIEJ NIESMIERTELNY

Zaraz północ, czas na prawdziwe monstrum, którego nie da się podobno zabić. Ale ja to zrobiłem, choć strasznie się namęczyłem. Dajcie piwa, bo ta opowieść może być długa. I trzymajcie się mocno, bo nie ręczę za to, czy dziś będziecie mogli spokojnie spać (Nie gadaj tyle Will, oni już się pospali – J. S.).

Działo się to w Nowym Jorku, zima była wtedy niesamowicie sroga i nawet na Wschód dotarła masa tałatajstwa z Zachodu. Różne wynaturzone stwory, wiecie, niektórych ludzi ciężko zaliczyć do człowieczego rodzaju.

A i takich można spotkać, szczególnie na Zachodzie. Tej zimy podeszli jednak aż pod

Wschodnie Wybrzeże i dotarli do Nowego Jorku. Ale nie oni byli najgorszym, co mnie tam spotkało. Poznałem

starca, który ściągnął mnie aż z Kansas, abym wykonał dla niego robotę. Wiecie, przyszedł do mnie jakiś urzędnik państwowy i powiedział, że kraj mnie potrzebuje i chcą mnie wynająć do pewnej rządowej robotki w Jorku. Jestem patriotą, nie wahałem się więc i co koń wyskoczy pojechałem na wybrzeże. Kazano mi tam się spotkać z jakimś Michałem Strogovem, emerytowanym sędzią federalnym.

Gdy pojawiłem się pod jego domem, jakiś *greenhorn* w futrze i lakierkach kazał mi się wynosić i wyzwał od szmaciarzy. Odpowiedziałem mu równie uprzejmie. Wyciągnął wtedy rewolwer i zaczął mi grozić. Jak wiecie, bardzo tego nie lubię. To, że byłem zakurzony i troszkę woniałem po podróży, nie upoważniało go do takich chamskich zachowań. Gadał i gadał coś o mnie, co mi się bardzo nie podobało. Już prawie wyciągałem swoje pułkawy, aby mu pokazać, że nieładnie jest grozić ludziom bronią, gdy otworzyła się furka rezydencji Strogova i jakiś błąd lokaj zaprosił mnie do środka. Na

odchodnym powiedziałem gburowi, kim jestem i umówiłem się z nim na dogodniejszy termin. Tak oto spotkałem Bjorna Himmelsona II, ojca Małego Szweda, którego najpewniej kiedyś poznać. Co za karaman z tego Małego Szweda? O nim kiedy indziej.

Wszedłem do rezydencji. Po skórze chodziły mi dreszcze. Coś tu pachniało trupem – i to najgorsze, że chyba moim. Zaprowadzono mnie do salonu, podstawiono krzesło, dano kufel grzanego piwa i kazano czekać. Rozglądałem się po sali pełnej portretów przodków. Co jeden to bardziej mi przypominał diabła. W końcu przyszedł pan domu. Nie wiem, ile miał lat, ale zeschnięty był jak mumia, co oznacza jakieś dwieście do pięciuset. Patrzyłem z niedowierzaniem, a on mi opowiada o jakiejś tajnej rządowej agencji, której jest szefem, i która, gdy ci z Pinkertona nie mogą, wchodzi do akcji. Powiedział, że słyszał o moich wyczynach i że stanowią dla nich świetny materiał na agenta. Coś musiało być w tym piwie, ponieważ mu uwierzyłem. Mój nos zazwyczaj mnie nie myli i powinienem w lot rozgryźć sytuację. Podali mi na pewno jakiś magiczny środek. Mówię wam.

Misja miała być bardzo prosta, a nagroda za nią gigantyczna. Pokazali mi jakiś papier podpisany przez prezydenta, że przyjmuje mnie na służbę. Podpisałem i zostałem agentem rządowym. Przynajmniej wtedy tak mi się zdawało. Miałem tylko pojechać na peryferie Nowego Jorku i odebrać ukrywającym się tam złodziejom ich łup. Szczególnie ważna miała być stalowa szkatułka. Miałem ją dostarczyć w stanie nie naruszonym.

Odebrałem dwie stowy zaliczki i pojechałem przyjrzeć się celowi. Nazywał się „Mała Odessa”, a był chyba najbardziej paskudnym i syfiastym hotelem w całych Stanach. Wlażłem do środka, wyglądało jeszcze gorzej niż na zewnątrz, waliło jak z chlewa. Patrząc po ludziach, a oni jacyś dziwni, wielcy wzrostem, z oczami dzikimi jak wilki i ubrani w białe koszule. W ogóle nie po naszymu. Siłują się na rękę, śpiją w jakimś takim miękkim języku. Pasowałem tam jak pięść do oka. Postanowiłem wrócić nad ranem i jak wszyscy będą chrapać na kacu, się rozejrzeć.

Tak też zrobiłem. Jak wszedłem następnego dnia, wszyscy leżeli pokotem, jeden na drugim pod stołami. Zacząłem myszkować. Nigdzie stalowej skrzynki. Wlażłem w końcu na górę, wchodzę do jakiegoś pokoju, a tu na bujanym fotelu śpi dziadga, trzymając na kolanach poszukiwaną skrzyneczkę. No to gnata w dłoń, przystawiłem mu lufę do czoła i zabieram pudelko. Ten tylko na mnie spojrzał i stwierdził, że jakiś „on” mnie przysłał i że nie wiem, co robię. Uśmiechnąłem się tylko i zapytałem, czy chce dziś spotkać swoich kozich przodków. Spojrzał na mnie z politowaniem i westchnął coś o Bogu, co to chciwym rozum odbiera. No to mu trzepnąłem gnatem przez łeb, ale z wyczuciem, co by nie zabić, a uspić.

Wróciłem jeszcze tego samego dnia do hotelu i patrzę, co zawiera skrzynka. Otwieram, nawet jeden





z moich uniwersalnych kluczy pasował, a w środku druga skrzyneczka. W niej jeszcze jedna i jeszcze jedna w kolejnej, aż znalazłem malutką szkatułkę wyłożoną atlasem, a w niej złote jajo. Po plecach zaczęły mi chodzić dreszcze. Coś tu mi nie grało. Szczerby w zamkach zamaskowałem woskiem i sprawdziłem spluwę. Poszedłem do Strogova. Musiał mi odpowiedzieć na kilka pytań.

Powitał mnie wylewnie, jak tylko może to zrobić stare, rozlatujące się próchno. Gdy zobaczył skrzyneczkę, oczy aż mu zaślnęły. Otwierał po kolei szkatułki, aż wyciągnął tę ze złotym jajem. Gdy zobaczył, że w środku nic nie ma, zawył z wściekłości. Krzyczał, że kogoś zabije, jak się jajo nie znajdzie. No to zacząłem się targować. Opowiedziałem mu bajeczkę, że pewnikiem jest ono jeszcze w „Małej Odessie”, a w ogóle, co to za złote jajo, o którym mówi. Powiedział, że da mi pięć tysięcy dolców, jeśli je znajdzie. Pokazał mi nawet pieniądze, no to ja pokazałem mu jajo. Gdy zacząłem je podrzucać w rękę, prawie zemdłał ze strachu. Coś mi mówiło, że to jajo jest dla starucha ważniejsze niż życie.

Powiedziałem: „Dziesięć tysięcy zielonych”. Zgodził się i zaczął otwierać sejf. Niestety, wyciągnął stamtąd colta i strzelił, aż się nakryłem nogami. Bolało jak cholera. Podeszedł do mnie i powiedział, że zaraz umrę, po czym zdradził mi, kim jest. Miał tysiąc lat, a w jego kraju nazywano go Kościejem Nieśmiertelnym, w jajku zaś zakłętę było jego serce. Jakis Big Peter na niego polował i musiał tu uciec. Pech chciał, że jego serce zostało w Rosji. Teraz ci z „Małej Odessy” je przywieźli, ale chcieli za nie za dużo szmalu. Wołał wynająć mnie, a potem zabić, co też teraz czyni. Popatrzyłem mu w oczy i splunąłem. Strzelił jeszcze raz, w ostatniej chwili zasłoniłem się jednak jajkiem. Pękło, a ja straciłem przytomność.

Obudziłem się obok kupki prochu. Pozbierałem bety i poszedłem sobie, ślaniając się na nogach od utraty krwi. Dzięki Bogu, dotarłem do jakiegoś łapiducha, który mnie pozszywał. Już widziałem jasny tunel... Niestety, gdy wyszedłem od tego rzeźnika, bo rączkę do igły miał ciężką, spotkałem komitet powitalny. Wybitny nowojorski prawniczyna, Bjorn „Hellensson” któryś tam z kolei zaszczycił mnie spotkaniem. Ucieszyłem się, jak z wdepnięcia w potrzask na niedźwiedzie. Jako że przeprowadził ze sobą kilku kwadratowych koleżków, nie marudziłem. Wepchnęli mnie do dorożki i zawieźli w sam środek miasta. Patrzyłem na nazwy ulic – wysadzili mnie na jakiejś Wall Street. Była noc, nikogo dokoła. Pan mecenas dał mi do ręki jakąś starość, dopiero po chwili poznałem, że to pistolet – taki, jakiego używał zapewne Juruś Waszyngton, gdy tłukł Angoli. Miałem się z nim pojedynkować, tu i teraz, i to jeszcze z użyciem jakiegoś przedpotopowego gnata. Oddaliliśmy się na kilka kroków, po czym na sygnał mieliśmy się obrócić i strzelić. Krzyczał, że tylko mnie okaleczy, żebym wiedział, że nie należy zaczynać z dobrze urodzonym gentlemanem. Akurat! Jak padł sygnał, rzuciłem się na ziemię i oddałem strzał pod kątem. Tego chyba nie przewidział, bo patrzył dziwnie na krew tryskającą mu z piersi. Niestety, w tym mieście nie rozumieją praw Zachodu. Musiałem uciekać, ale może to i lepiej. Nigdy nie lubiłem wielkich miast.

KOŚCIEJ

Kościej jest nieśmiertelny i równie wredny co bogaty, czyli forsy ma jak lodu na Alasce zimą. Z pochodzenia jest rosyjskim watażką, będzie się więc puszył i gadał ze śmiesznym, śpiewnym akcentem. Jest to potwór typowo miejski. Dzięki temu będziesz mógł wsadzić posse w miejską intrygę, przez co nie będą musieli tylko hasać po preriach i pustkowiach.

Jedynym sposobem na pokonanie go jest znalezienie zakłętą tego jajka z sercem Kościeja i rozbicie go.

Kościej zapewne będzie wysoko postawiony w hierarchii społecznej, toteż początkowo może się graczom jawić jako bardzo stary *dinero*, który chce ich wynająć. Nie ma mocy specjalnych jako takich, oprócz odporności na wszystko, co istnieje – rzecz jasna poza rozbiciem owego złotego jajka zamkniętego w szkatułce. Ta, jak „ruskie babuszki”, zamknięta jest w większej, i tak dalej.



Proponuję nie robić z Kościeja głównego wątku przygody. Niech będzie jednym z pobocznych. Trzeba jeszcze pamiętać, że staruch jest cwany jak cholera i najpewniej stworzył coś na wzór mafii, ze sobą w roli ojca chrzestnego. Niech bohaterowie powalczą najpierw z jego ludźmi, a dopiero z czasem niech się dowiedzą, że z ich szefem jest coś nie tak. Kościej jest też potwierdzeniem przysłowia, że najciemniej jest pod latarnią. Na pewno ma w kieszeni kilku ludzi Pinkertona i Teksas Rangers. Inaczej dawno już ktoś by go sprzątnął.

POŁUDNICA

Było o północy, to teraz coś o południowych widziadłach. Co ty sobie myślisz, Will? Że wszystko, co paskudne, musi żyć, jak ty, w cieniu? To spójrz na tamtą panienkę, która cnotę straciła wcześniej niż Anglia kolonie w Ameryce. Ale ja nie o tym. Jak już wykaraskałem się z tego szajsu, w który mnie Jones wpakował, to też pomyślałem, że przejdę Missisipi i poszukam jakiejś roboty na Wschodzie. Ludzie tam jacyś dziwni, ale żyć się przecież da.

Większego błędu w życiu nie popełniłem. (Tia... Poza przyłączeniem się do Jonesa, przeprowadzeniem „Niebieskich Koszul” do Denver, włożeniem do Labiryntu i wkurzeniem kilkunastu szeryfów, z czego paru na moje konto, to fakt, większych błędów nie popełniłem – W. S.). Jechałem sobie polami. Tam niby wojna, ale wszystko obsiane, oporządzone jak trzeba. Lato już późne było, więc i farmerzy przy żniwach pracowali. Jadę tak sobie, sielanka – myślę – jak nigdy. I nagle czuję jakieś mrowienie łąjące po plecach; jakiś natrętny wzrok zza stogu siana. Nie lubię, jak ktoś się na mnie bezczelnie gapi, więc zawróciłem konia i jadę prosto na stóg. A tu nic, ani żywego ducha. Ruszyłem dalej, patrząc: Amisze. Wszyscy na czarno jak na pogrzeb i w słomkowych kapeluszach. Z dwa tuziny chłopca na polu żnie zboże. Nagle ten w środku tyraliery pada, harczerzy, rzezi... Ciekawość mnie podkusiła, podjechałem, a temu gały na wierzch wylazły i dusi się, jakby go kto za szyję ucapił. Wtedy znowu poczułem to mrowienie i to z dwóch stron naraz. O bratku, coś niedobrego czaiło się w okolicy. Ale nic, wyjąłem gnaty, nabiłem srebrnymi kulami i ruszyłem w pole. A za mną ci chłopcy z kosami. Wszystko bez słowa.

Wiesz co w końcu zobaczyłem? Południcę! Nie wiesz, co to takiego? No tak, przecież w tej waszej Anglii nigdy ich nie było. Wygląda to jak kobita w białej kiecce, wędrująca po polu dojrzałego zboża. Albo w ogóle nie wygląda. Cemu? Bo niewidzialna jest, proste? No. Jej ulubionym zajęciem jest skręcanie karków pracującym w polu pobożnym ludziom. Niezła zdzira, nie? Widzisz, i coś takiego zaatakowało tych Amiszów.

W sumie, to teraz się domyślam, czemu taka odważna była. Tych panienek było na tym polu z tuzin. Wyrzniętyby farmerów w mgnieniu oka. Szczęściem, jak tylko zobaczyłem pierwszą, wiedziałem, co się święci i pogałem je kamieniami. A tak, dziwne to może, ale udało mi się je przestraszyć,



ciskając zwykle polne kamienie. Wkurzyły się na mnie nie-
pomniem, ale ustąpiły. Wyjąłem zza pasa motek sznurka i po-
prosiłem farmerów, by przyprowadzili jakiego swojego kazno-
dzieję i trochę palików zastrugali. I tak: co ten ich klecha
poświęcił kolek, ja obwiązywałem go sznurkiem i szliśmy tak
wokoło pola, aż całe zostało „zawiazane”. Zrobiłem to trochę
dla picu, bo żal mi ich było, ale jeżeli uwierzyli w te zabiegi,
to może i pomogły. W każdym razie ten tuzin wredot przy-
czepił się do mnie. Nie żebym się ich bał, bo to podobno tak-
kie same paskudy jak wodnice czy inne driady, ale – jakby
to powiedzieć – niemiło jest, gdy ci ktoś wysysa ostatni dech
z piersi. Jak wjechałem w las, paskudy zostały na polach i mia-
łem spokój.

Tak czy owak, musiał ktoś przed tymi Amiszami zrobić tam
coś cholernie złego, bo takie zbożowe zdziury same z siebie nie
lęgną się w takiej liczbie. Tak jak większość abominacji, bo-
ją się srebra. Co więcej, czego i farmerom nie omieszkalem
przypomnieć, każdą gadzinę mogą kłonicami utłuc bez żad-
nego trudu. I to mi się w tych świństwach z Europy podoba,
że jak sposoby nie poradzą, to należy młócić. Normalnie, szyb-
ko i twardo, a w mig uciekną, szkodzić gdzie indziej.

POŁUDNICE

Opis tych dziennych paskud macie powyżej. Co można
dodać? Po pierwsze, posse może wpaść na południce
dosłownie na każdym polu. Po drugie, amerykań-
skie paskudy są dużo groźniejsze niż sądzi Jules.
Potrafią bowiem wysysać Dech ze swojej ofiary w tem-
pie 1k8 na rundę, jeżeli nieszczęśnik obleje test wiary
na PT 7. Gdy postać „straci dech”, południca zbliża
się do ofiary i, jak najbardziej fizycznie, skręca
jej kark. W ten sposób mamy wspaniały
materiał na wygrzebania...

A pokonać je można konwencjonalnie,
czyli kłonicami, srebrnymi kulami albo
świętymi symbolami (wszelkie kanty, rytua-
ły i inne drobiazgi mile widziane), gdyż po
pierwszym ciosie południce się materializu-
ją. Potem pozostaje tylko spalić poczwarę.
Na szczęście południce nie są zbyt po-
wszechne. Występują nadal głównie wokół
polskich i rosyjskich miasteczek Dziwnego
Zachodu. A ci Amisze? No cóż, osiedlili
się w okolicy, z której Mściciele pozbyli
się niedawno pewnej osady o swojskiej na-
zwie Kovno, która miała zbyt wścibskiego
szeryfa. Aha, Poziom Strachu w mieścinie,
w której zagnieździły się południce, wynosi co
najmniej 3.

Z DALEKIEGO WSCHODU: TULPA

Na koniec coś, co tylko najbystrzejsi mo-
gą zobaczyć. Jak wiecie z różnych opowie-
ści, pewne miejsca są straszniejsze od innych.
Jakoś panuje w nich atmosfera strachu.
Na ten temat zapewne nie nie wie-
cie, bo sami raczej nie mogliście
mieć szansy zobaczyć prawdziwego

Zachodu. Skąd to wiem? A stąd, że jakbyście cokolwiek
ziedzili, to na pewno znalazłby się ktoś, kto by was zastrze-
lił za nie wytarcie mleka spod nosa. Dziwny Zachód to twar-
da kraina i nie lubi amatorów. Albo od razu jesteście twardzie-
lem, albo jesteście martwy. Zapamiętajcie to, a może pożyjecie
tutaj dzień dłużej.

Wróćmy jednak do powodów niesamowitości pewnych
miejsc. Jako że szlajałem się tu i ówdzie, i widziałem napraw-
dę nieziemskie widoki, to mogę was oświecić co do powo-
dów tej nadprzyrodzonej i pieprzonej pokraczności pewnych
miast, wsi i lasków. Chodzi o to, że czasem jak się gdzieś do-
jeżdża, to drzewa są jakoś tak dziwnie powykręcane, skałki
wyglądają jak szkielet wieloryba, a wiatr gwiżdże opętańczą
pieśń. Wszystko wygląda, jakby było przeciwko człowieko-
wi – aż cię przechodzą dreszcze. O tym mówię, tłuki, teraz
rozumiecie?

Tłumaczył mi to jeden Hindus. Wiecie, taki ciemny, w szma-
cie na głowie, co to ciągle się kłania i zajmuje się karmą. Nig-
dy tylko się nie dowiedziałem, dla kogo ta karma. Ale rozumie-
cie, kiedy ktoś wygląda jak figurka z brązu i ma wrodzony
wytrzeszcz oczu, to gada różne głupoty. To, co mi wtedy opo-
wiedział, trzymało się jednak kupy, więc wam powtórzę. Może
zrozumiecie i w waszych małych rozumkach coś się przejaśni.

Opowiadał o czymś, co się nazywa u nich tulpa, czyli o...
zaraz sobie przypomnę... o, mam: o zbiorowej projekcji du-
chowego zła. Czy coś w tym rodzaju... Chodzi o to, że
w niektórych miejscach żyją tak źli ludzie, że ich zło
aż ożywia przedmioty martwe, kupy kompostowe
i rośliny, aby przeszkadzały, straszyły, a w najgor-
szych wypadkach krzywdziły postronnych. I to naj-
szczersza prawda. Widzieliście miejsca, gdzie ludzie
są jak wilki w ludzkiej skórze. Tam nawet
drzewa są poskręcane jak paralitycy, a wiatr
gwiżdże marsza żałobnego. To tulpa, zło
wcielone w przedmioty i rośliny. Więc
wracajcie do swoich grubych żon
i obórek z mućką, bo jak nie, to po-
wstanie tulpa i wam odpłaci za
wszystkie grzeszki.

Kończę, bo już mi się gardło zdarło,
a jak widzę, macie już dosyć i jeszcze
chwila, a obgryziecie paluchy do krwi.
Już spokojnie, Willi Szekspir jest na miej-
scu i za niewielką opłatą pozbawi was do-
wolnego kłopotu, na przykład kłębnej cór-
ki na dzisiejszą noc.

TULPA

Tulpa to zło wcielające się w przedmioty
i rośliny. Rośnie wraz z Poziomem Strachu da-
nego miejsca. Na podatnym gruncie potrafi się
rozwinąć w coś naprawdę koszmarnego. Jednak
zanim to „coś straszne” powstanie, mamy na-
stępujące etapy:

Poziom Strachu 1 – Dopiero po bliższym
przyjrzeniu ma się wrażenie, że z roś-
linami robi się coś nie tak. Opadłe liś-
cie przestają gnić.

Poziom Strachu 2 – Opadłe liście
zaczynają samoistnie zbierać się
w kupki kompostowe. Kolee na
roślinach, które je mają, robią
się dwa razy dłuższe i ostrzejsze.



W.W. 2002



Poziom Strachu 3 – Kupki liści robią się coraz większe, jakby się zbierały w sobie. Pojawiają się kolce na roślinach, które ich nigdy nie posiadały. Chodzący zaczynają się potykać o dolki i wystające korzenie drzew.

Poziom Strachu 4 – Mamy już do czynienia ze zbitymi hałdami liści, które nocami przemieszczają się tak, żeby tarasować przejścia i jak najbardziej przeszkadzać. Rośliny i drzewa wyciągają korzenie z ziemi, tworząc istną ścieżkę zdrowia i powodując jak najwięcej potknięć, złamań i skręceń.

Poziom Strachu 5 – Widoczne ruchy kup kompostowych; zaczynają się pojawiać niby ręce, ale jeszcze bezkształtne. Na razie tulpa przesuwa się bardzo powoli. Drzewa i krzewy stają się koszmarnie z wyglądu i są w stanie zaatakować człowieka gałęziami jak maczugami.

Poziom Strachu 6 – Tulpa przybiera kształt człekokształtny. Z owej masy nadgniętych liści tworzy się wielka postać, która z dużą szybkością i siłą atakuje ludzi, aby wchłonąć ich w siebie i zwiększyć swoją masę. Rośliny zaczynają wędrować – powoli, ale nieubłagane. Okolica przestaje być zdadna do zamieszkania dla ludzi.

Tulpa to potwór, który bardziej dodaje atmosfery, niż jest w istocie niebezpieczny. Bo gdy posse zobaczy przewalającą się w zorganizowany sposób kupę liści, a nieprzyjazne rośliny zaczęły sprowadzać ich do parteru, bardziej uwierzą w straszność danego miejsca. Paskudne skały i drzewa to nie wszystko. Czasem bardziej działa na wyobraźnię wylądowanie w błocie twarzą lub pobudka z trawą wpłataną we włosy tak, że trzeba ją wyrwać z korzeniami, by podnieść głowę. Takie szczegóły najlepiej budują atmosferę.

UPIÓR (WAMPIR, STRZYGA)

Nie bujaj, Will. A byłeś na Wschodzie? Tak, u tych fireyków z Bostonu albo innej Alabamy? Co mi za kity wsadzasz! To, co widzieliśmy tutaj, to małe piwo. Mniejsze nawet, niż leję w tej parszywej budzie! Normalnie byłem tam w knajpie i wracam se po zabawie do hotelu, t.j. tam te posrańce nawet pokoiów w knajpach nie mają... Idę ja tymi ulicami, a tu mnie coś cap za kołnierz i do szyi mi się dobiera! Jak się odwrócę, jak wyjmę .45 i przyładowuję obuchem w makówkę... Ten tylko cofnął się o krok i dalej do mnie. To mu wpakowałem cały magazynek w brzuch, patrzę, ani śladu juchy! Tuś mi, bratku, mówię, i w makówkę mu mierzę, bo pewnie wygrzebaniec, a ten „pff”... i nie ma go. Normalnie, jak tu stoje! Patrzę, był i nie ma, tylko trochę mgły zostało.

Idę se więc dalej, a tu jakaś lala na trotuarze stoi, paluszkiem kiwa i kuperek nadstawia. To se myślę, zabawię się nieco, w końcu należy mi się. Podchodzę, a ta już kolanem o kolano trze. Gzić się jej, powiadam sobie, chce. A ta cholera też mi do szyi skacze! Przecie kobity nie pobiję, więc ją tylko lekko, na sen. A ona, patrzę, blada jak trup i zębiska paskudne wyszły jej na wierzch, to ja nic, tylko ją lekko stuknąłem. Dałem dyla i już. Nigdy więcej moja noga w Bostonie nie powstała.

Willi Szekspir: A ja dalej tam jeżdżę, coś bajdurzysz z tymi wapierniami. Ot, pijawka, rąbniesz raz, drugi i spokój. To jak z narowistymi kofmami i rozpieszczonymi dziećmi. Trzeba przyłać, żeby wiedziało, kto tu rządzi. Zaraz powiesz, że to pieprzony manitou w mojej głowie mi takie odzywki podpowiada. Ale ja nie z tych.

Jules Slow: Ta? To się jeszcze przekonamy! Wiedziałem, że nie zauważysz, kto nas dziś obsługuje. Will, kurna, odłóż ten kolek! Ona jest moja i niegroźna...

UPIORY

Do najpospolitszych importów z Europy należą wszelkiej maści pijawki: strzygi, wampiry, upiory. Dla nich Dziwny Zachód to raj. Nikt o nic nie pyta, trumnę można ze sobą na wozie taszczyć, jak gdzie kto zginie, to zawsze jest na manitou, Indianina albo niedźwiedzia. Idealny układ. Najwięcej jest ich jednak na Wschodzie. W głąb kraju wyruszają raczej niechętnie, choć wówczas, jako dobrze wykształceni, często pełnią funkcje medyków, urzędników i tym podobne. Tak wygląda życie wampira zmienionego w bestię za życia.

Innym typem upiorów są te zmartwychwstałe. Wówczas posse najczęściej dowiaduje się, że po okolicy chadza sobie upiór, wapierni albo inne barachło, które trzeba ukatrupić. Sęk w tym, że wampiry potrafią zmieniać się w parę, nietoperze, wilki i co tam jeszcze sobie zażyczysz. Jedyne, co jest w stanie je unieruchomić, to kolek z dowolnego drewna wbity w serce, gdy taki umarłak spoczywa w dziennym schronieniu. Uśmiercić go można tylko światłem słonecznym, choć i tego w ostatnich czasach nie można być pewnym. Numery z czosnkiem i krzyżami można sobie spokojnie darować. No, chyba że krzyż dzierży klecha. Wtedy wampir będzie miał kłopoty.

W sposób podobny do powyższego możesz, Szeryfie, przerobić niemal wszystkie mityczne stwory. Problem jest tylko jeden. Nie zapominaj, że tu, kruca, wszystko rośnie jak na drogach, a upioryt i groza robią swoje. Jak masz chochliką czy innego kobolda, co się z Niemcami do Nowego Świata zabrał, to będzie on większy i wredniejszy niż wszystko, coś do tej pory widział. Leszy urosną na co najmniej 2 metry wzrostu, a żmij może swobodnie się mierzyć z wężem z Labiryntu!

Cyferek Wam nie rozpisaliśmy, bo przecież każdy Szeryf ma tyle oleju w lepetynie, żeby z naszych opisów wyciągnąć moce, zdolności i umiejętności, jakie mają wynaturzenia. Oczywiście, nie zapomnij, że jak już sprowadzisz jakiegoś stwora, to musi on być jeszcze logicznie umiejscowiony na Dziwnym Zachodzie. Samo z siebie nic nie przybyło – abominacje istnieją dzięki ludziom. To ci, którzy wierzą w ich istnienie, powołali je tu znowu do życia! A to że są większe? No cóż, przecież tu wszystko jest wielkie. Groza także.

WZGÓRZE CEMENTARNE

Michał J. Soltysiak oraz Łukasz A. Czyżewski

BICHOS

Cechy fizyczne: S: 3k10, Spr: 4k8, Sz: 3k12, Wig: 4k12, Zr: 4k8
Latanie 4k10, skradanie 2k12, unik 3k8, walka wręcz 5k8 (atak z powietrza 5k12)

Cechy psychiczne: Cha: 2k10, D: 1k6, Spo: 4k12, Spt: 1k10,
W: 2k8

Zastraszanie 5k10

Tempo: 6 na ziemi/20 w powietrzu

Rozmiar: 7 (8 stóp wysokości, 20 rozpiętości skrzydeł)

Dech: 18

Terror: 5 (+1 za każdą nieudaną próbę zabicia)



Zdolności specjalne:

Obrażenia: Pazury (1k10+2), skrzydła (1k8)

Latanie: Tempo 20

Odporność: Nie rusza jej uderzenie mniejsze niż 20, jedynie w głowę musi być tylko mniej niż 15. Uderzenia od kul jako punktowe, zadają tylko połowę obrażeń.

Klamoty: Żadne; można sprzedać ciało bichosa jako fragmenty rzeźby jakimś egzaltowanym bubkom ze Wschodu.

Skalp: Daje kamienną skórę (zawada brzydki jak grzech za dar-mo) – osłona 1.

DZIKI GON

Cechy fizyczne: Zabójcze dla każdego

Cechy psychiczne: Nieodgadnione

Tempo: 10 na ziemi/40 w powietrzu

Rozmiar: Jak stado mustangów

Dech: Po co duchom dech?

Terror: 13

Zdolności specjalne: W noc, kiedy się pojawi, rzuci k6, aby określić, ile dziecinnych duszyczek zabierze Gon. Gdy ktoś stanie mu na drodze, niech rzuci na Terror. Jeśli mu się uda, to tylko osiwiwie, nieudany test wzbogaci lokalnego grabarza. A gdy ktoś wsiądzie do czarnego dyliżansu, staje się członkiem Gonu i po kres wieczności pędzić będzie za niewidomym.

PLANETNIK

Cechy fizyczne i psychiczne podobne jak u zwykłego człowieka (stwórz według zasad podstawowych).

Terror: 0 w postaci ludzkiej/7 w postaci chmury

Zdolności specjalne: Wywołuje deszcz na życzenie, po teście

Ducha wywołuje:

3 – mżawka, kapuśniaczek

5 – zwykły deszcz

7 – burza

9 – urwanie chmury

11 i więcej – od burzy, z walącymi po wszystkim piorunami, do potopu na ograniczonym obszarze.

Niestety użycie mocy przez planetnika wyczerpuje go i, w zależności od siły deszczu, jest nieprzytomny przez kilka godzin do trzech dni.

SASKI ZOKNIERZ

Cechy fizyczne: S: 5k12 +2, Spr: 4k12, Sz: 4k12+2, Wig: 4k12, Zr: 4k8

Jeździectwo 6k12, skradanie 3k12, strzelanie 1k8 (rzadko używa), walka: miecz 6k12, rzucanie 5k12

Cechy psychiczne: Cha: 3k12, D: 4k10, Spo: 3k12, Spt: 3k10, W: 1k10

Szukanie 4k12, tropienie 4k12, zastraszanie 5k12, znajomość terenu 3k10

Tempo: 8, na koniu 20

Rozmiar: 6

Dech: -

Terror: 10

Zdolności specjalne: Niewrażliwy na nic; można go wysadzać, palić, strzelać do niego i nic. Jedyny sposób, aby go zabić, to spotkać się z nim na ostrza i ściąć mu głowę. Kiedy to się uda, to najlepiej spalić gdzieś lepetynę, bo a nuż znajdzie ją wiedźma i wykorzysta w niecny sposób. Wezwie go podczas

bluźnierczych rytuałów z piekła. Mamy wtedy problem, Ruprecht będzie szukać swojej głowy i nie spocznie, dopóki jej nie otrzyma. Wiedźma kieruje nim jak chce, dopóki ma czaszkę. Możecie wtedy spisać testament. Żle jest, jeśli mamy do czynienia z zabójcą na zlecenie, któremu nie można odciąć głowy, bo jej nie ma. Prawda?

Skalp: Jego czaszka daje kontrolę nad Ruprechtem.

LESZY

W nawiasach cechy w formie niedźwiedzia, umiejętności zostały wyliczone dla formy ludzkiej.

Cechy fizyczne: S: 4k12 (4k12+4), Spr: 2k8 (3k8), Sz: 2k10 (3k12), Wig: 2k12 (3k12+4), Zr: 3k6 (2k6)

Pływanie 3k12, rzucanie kamieniem 4k6, walka wręcz 6k8, wspinaczka 3k12, skradanie 4k8, uniki 3k8

Cechy psychiczne: Cha: 4k12, D: 4k10, Spo: 3k12, Spt: 2k10, W: 5k12 + 2 (w sprawach natury)

Szukanie 3k12, tropienie 3k12, zastraszanie 6k12, znajomość terenu 7k12 + 2

Tempo: 4 (10)

Rozmiar: 6 (11)

Dech: 22 (26)

Terror: 0 (8)

Zdolności specjalne: Pod wpływem słońca zmienia się w niedźwiedzia, po zachodzie wraca do prawie ludzkiej postaci

Skalp: Daje tropienie na poziomie 6 kostek.

WOJNY KURDUPLI, CZYLI DUCHY DOMOWE

Cechy fizyczne (średnie): S: 3k4-2, Spr: 4k12+4, Sz: 4k12+2, Wig: 1k4-2, Zr: 4k12

Kieszonkostwo 3k12+2, pływanie 2k12+2, rzucanie 3k12, skradanie 3k12+2, sztuczki 2k12, uniki 5k12+2, walka wręcz 3k12+2, włamywanie 4k12+2, wspinaczka 3k12+2,

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

Fach (każdy) 5k10, kombinowanie 3k12, majsterkowanie 4k12, przetrwanie 3k12, tropienie 2k10, znajomość terenu 3k10.

Tempo: Uwierzcie albo nie, ale 10

Rozmiar: 1 (4-7 cali)

Dech: 8

Terror: 4 (widzisz małe ludziki i myślisz, że to normalne)

Zdolności specjalne: Elfy potrafią latać, co zwiększa ich tempo do 15. Wszystkie potrafią bardzo szybko pracować i biegać. Na światło wychodzą tylko w nocy, w dzień można je ujrzeć tylko na teście *Spostrzegawczości* (bardzo trudnym).

Skalp: brak.

MUMIE

Statsy znajdują się w dodatku „RVC2: Book of Curses”.

CZAROWNICA

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

Sterowanie 6k8, strzelanie z kul zielonego ognia 5k10, walka wręcz 6k8, uniki 4k8

Cechy psychiczne: Cha: 3k12, D: 4k10, Spo: 3k12, Spt: 3k10, W: 3k10



Szukanie 4k12, tropienie 5k12, zastraszanie 6k12, znajomość terenu 6k10

Tempo: 6, na latającym moździerz (tak szybko, jak najszybszy koń należący do posse)

Rozmiar: 9

Dech: 22

Terror: 7

Zdolności specjalne:

Latanie na moździerz.

Strzał z zielonych kul (4k8 obrażeń), ugryzienie (S + k6).

Wywołuje lawendową mgłę w promieniu 2 mil, usypiającą wszystkich, którzy nie sprawdzą *Ducha* na trudność 12.

Znajomość czarnej magii: *Mroczna ochrona* 3, *Tropiciel* 3, *Peleryna zła* 2, *Gromy zagłady* 2 (to owe nielimitowane zielone kule ognia; nie sprawdza, czy udało jej się rzucić, a tylko czy trafiła).

Klamoty: Dużo słodczy, dziwnych ingrediencji (oczy traszki, języki żmij itd.), stalowa szczeka (wielka jak potrzask na niedźwiedzie) oraz ubrania nie pasujące na nikogo.

Skalp: Daje zdolność *Peleryna zła* i *Mroczna ochrona* na poziomie 2, dodaje też jeden poziom kostek Manitou. Czarownica to w końcu naprawdę paskudny potwór, nawet po śmierci.

SZCZURZY KRÓL

W nawiasach cechy większego króla Szczurów.

Cechy fizyczne: S: 3k6 (3k8), Spr: 4k10 (4k12), Sz: 3k10 (4k10), Wig: 2k10 (3k12), Zr: 2k6 (3k8)

Uniki 4k10 (5k12), walka wręcz 4k10 (4k12), skradanie 3k10 (3k12)

Cechy psychiczne: Cha: 2k10 (4k12), D: 4K8 (4K12), Spo: 3k6 (3k10), Spt: 3k10 (4k12), W: 1k6 (3k10)

Tempo: 6 (8)

Rozmiar: 9 (12)

Dech: 18 (24)

Terror: 5 (8, bo zawsze otoczony jest przez morze szczurów)

Zdolności specjalne: Panuje nad szczurami. Mniejszy jest w stanie kierować naraz do 1000 szczurów, większy nie ma ograniczeń. Wszystkie szczury w zasięgu 5 mil znajdują się pod jego kontrolą. Panowanie nad ludźmi (tylko większy) dotyczy całej wioski (tzn. do dwustu osób naraz). Dochodzą do tego jeszcze półszczuraki, które mają cechy jak zwykli ludzie, jedynie *Wigor* na poziomie 3k12 (za szczurze geny).

Skalp: Mniejszy – brak; większy – pozwala kontrolować stada szczurów, po wykonaniu testu *Ducha* z trudnością 5 (jeśli chce się kontrolować 1-100 szczurów) lub z trudnością 9 (dla 101-1000 szczurów) i 12 (dla większej ilości).

ZMIJ

Cechy fizyczne: S: 5k12+2, Spr: 3k12, Sz: 3k10, Wig: 2k12+2, Zr: 1k6

Skradanie 3k12, walka wręcz 5k12

Cechy psychiczne: Cha: 1k12, D: 1k6, Spo: 2k12+2, Spt: 2k6, W: 1k6

Zastraszanie 7k12, szukanie 3k12+2, tropienie 2k12+2, znajomość terenu 4k6

Tempo: 20 (w locie 30)

Rozmiar: 15 (kilkanaście metrów)

Dech: -

Terror: 12

Zdolności specjalne:

Latanie.

Atak krzykiem (wszyscy słyszący wykonują test *Jaj* na trudność 9, nieudany oznacza ogłuszenie).

Ugryzienie (S+2k8), połykanie (jak wąż morski).

Pancerz z łusek (osłona 1).

KOŚCIEJ NIEŚMIERTELNY

Wyobraź sobie rosyjskiego mafioza o wiekowej wiedzy, wcielenie przedwiecznego geniusza zła. Nie rusza go nic, oprócz przebicia serca, które trzyma w złotym jajku, skrywanym jak największy skarb. Posse będzie spotykać jego podwładnych, ale w walce z nim nie mają szans. Ma cechy i umiejętności lepsze niż Stone. To powinno wystarczyć każdemu Szeryfowi.

Skalp: Daje plus jedną kostkę do cech i umiejętności. Jest jednak szansa (wygrzebaniec i jego manitou rzucają raz dziennie na *Duchą* PT 10), że Kościej zacznie się w nich odradzać. Cóż psyche Nieśmiertelnego ma tysiące lat i jest naprawdę silna...

POKUDNICA

Cechy fizyczne: S: 2k8, Spr: 5k10, Sz: 3k12, Wig: 2k6, Zr: 1k10

Cechy psychiczne: Cha: 1k6, D: 2k12. Spo: 5k12, Spt: 3k8, W: 1k6

Tempo: 24

Rozmiar: 6

Dech: -

Terror: 9

Zdolności specjalne:

Niewidzialność (materializuje się tylko spętana, trafiona srebrnym lub kłonicą).

Wyssanie Tchu (1k8), jeśli ofiara wykona nieudany test *wia*ry na 7.

Skalp: Daje połyskliwy zarys w dzień; wygrzebaniec jest prawie niewidzialny, gdy stoi pod słońce (+8 do rzutów na skradanie). Działa to tylko w słoneczny dzień.

TULPA

Nie ma jako takich stałych cech. Należy liczyć, że wraz z każdym Poziomem Strachu zyskuje jeden poziom kości w każdej cesze fizycznej. Pojawia się na Poziomie 3 z podstawową kością 3k8, więc na czwartym ma już k10, a na 5 Poziomie Strachu k12. Cech psychicznych nie ma.

Z umiejętności posiada *walkę wręcz* na poziomie 3 odpowiednich kości.

Rozmiar: 1-10

Terror: 3-9

Zdolności specjalne:

Osłona 2 (zbudowane z odpadków, nie ma jako takich ważnych organów).

Regeneracja – co wieczór wraca do pełnego stanu. Tylko spalenie może coś dać, ale skażony obszar i tak stworzy nową tulpę.

STRZIGA

Cechy jak Nosferatu z „Nocnego pociągu”. Różnica jest tylko taka, że opisywane tutaj są ładniejsze i trudniej je odróżnić od człowieka. Czasem nawet fajnie poderwać taką bladą panienkę...

Przewagi takie jak *ładniutki* mile widziane.

Jerzy Cichocki

WIEŻA W YÄRAS

Poniższa przygoda stanowi połączenie (crossover) systemów **Earthdawn** i **Zew Cthulhu**. Znajomieni z obiema grami z pewnością nieraz zwracali uwagę na ich podobieństwa. W istocie **Przebudzenie Ziemi** mogłoby opisywać historię sprzed któregoś z Pogromów, po jakim jedyną ocalałą rasą okazali się ludzie, zdolni do odbudowy i urządzenia znanego nam dziś świata. Może Barsawia to kraina zniszczona w czasie, gdy „gwiazdy ustawiły we właściwej pozycji”, a nam znana dzięki geografii jako prąkontynent łączący niegdyś Afrykę z Europą? Istotne jest to, że świat „przed” i „po” wciąż jest zagrożony przez odwieczne, kosmiczne siły zła.

Niniejsza konwersja, oprócz różnych innych aspektów, zakłada m.in. podobieństwo kosmologii. Zaznaczam przy tym, że żadne opracowanie nie odzwierciedli oryginalności obu systemów, nie promuje też żadnego z nich kosztem drugiego. Akcja scenariusza osadzona jest w Barsawii, ponieważ łatwiej zaadaptować pewne schematy uniwersum H.P. Lovecrafta na potrzeby **Earthdawn**a niżli na odwrót. W tekście znajduje się opis umożliwiający przeniesienie rozgrywki także do znanego nam wymiaru.

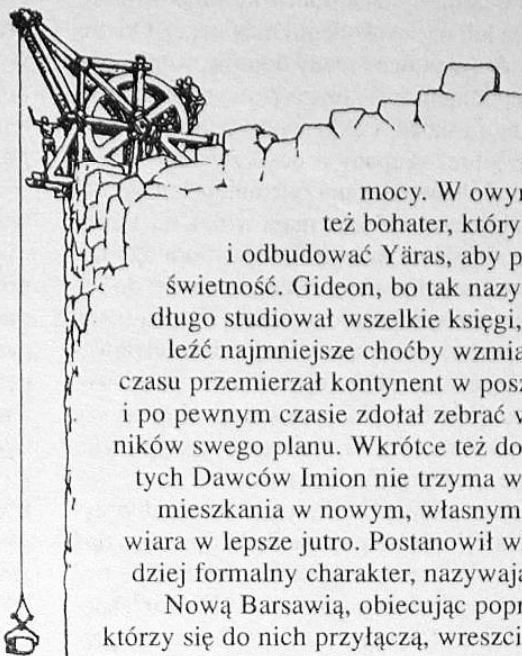
W tym miejscu nadarza się okazja, abym mógł podziękować Andrzejowi Swędryńskiemu, dzięki któremu tekst zyskał ostateczną formę. Bez jego drogocennych rad i pomysłów prawdopodobnie w ogóle nie skończyłbym „Wieży w Yäras”. Andrzej, dzięki Tobie ujrzałem Barsawię oczami adepta!

CHWAŁA
BUDOWNI-
CZYM
NOWEGO
ŚWIATA!

KSIĘGA I

- VARULUS III, Yäras było niegdyś miastem pięknym i znanym w całej Barsawii. Przetrwwały zapisy świadczące o istnieniu w nim rynku, na którym krzyżowały się kupieckie szlaki ze wszystkich prowincji. Był też mecenat sztuki oraz słynni naukowcy z różnych szkół magicznych. Jego architekturę podziwiali moiżni ówczesnego świata, a skarby można by wyliczać w nieskończoność. Jednak tuż przed Pogromem na mieszkańców Yäras padł cień, jakby posiadali dar wyczuwania niebezpieczeństwa. Kontakty handlowe słabły, stopień upływu ludności przewyższył liczbę nowych osadników i blask metropolii powoli gasł. Nikt nie wie, jak to się stało, że tak pyszne w swoim czasie miasto nie zostało odpowiednio przygotowane na przy-
ście Horrorów...

Po tym, jak poziom magii na Ziemi zaczął słabnąć i otworzyły się pierwsze kaery, wiele ras na nowo poczuło powiew wiatru i zapach



trawy. Postanowili żyć na powierzchni, mimo że istniało jeszcze zagrożenie ze strony złych mocy. W owym okresie pojawił się też bohater, który postanowił odnaleźć i odbudować Yäras, aby przywrócić mu dawną świetność. Gideon, bo tak nazywał się ten człowiek, długo studiował wszelkie księgi, w jakich zdołał znaleźć najmniejsze choćby wzmianki o mieście. Sporo czasu przemierzał kontynent w poszukiwaniu informacji i po pewnym czasie zdołał zebrać wierną grupę zwolenników swego planu. Wkrótce też doszedł do wniosku, że tych Dawców Imion nie trzyma w kupie tylko chęć zamieszkania w nowym, własnym mieście, ale również wiara w lepsze jutro. Postanowił więc nadać grupie bardziej formalny charakter, nazywając całe zgromadzenie Nową Barsawią, obiecując poprawę losu wszystkim, którzy się do nich przyłączą, wreszcie organizując wyprawę w poszukiwaniu Yäras.

Po miesiącach wędrówek przywódca grupy doszedł do wniosku, że błyszczące w słońcu białe ruiny muszą być pozostałościami po dawnym mieście. Zaledwie kilka dni drogi od cytadeli, którą niedawno mijali! Potężne zwały kamiennych bloków przywodziły na myśl niegdyśszą potęgę tego miejsca, z drugiej strony nie pozostawiały złudzeń co do wysiłku, jaki trzeba będzie włożyć w jego odbudowę. To właśnie tu zaczęła się nasza przygoda...

Tak też jest i tym razem. Osada w Yäras pojawi się na szlaku adeptów, ponieważ ich losy splecione są z mającymi się tam zdarzyć wypadkami.

Z tego też powodu możesz umieścić miejsce akcji w jakimkolwiek odludnym zakątku Barsawii, który przemierzali ostatnio bohaterowie. Jedynym cywilizowanym miejscem w okolicy jest oddalona o kilka dni drogi cytadela Nahmir, która stopniowo zyskuje na znaczeniu, dzięki rozrastającej się z dnia na dzień bibliotece. Śmiałkowie powinni wiedzieć o jej istnieniu i znajdującym się tam pokaźnym księgozbiórze.

Nie chcę narzucać powodu, dla którego adepci mieliby się tam znaleźć – będzie to zapewne zdeterminowane wydarzeniami ich ostatniej przygody. Byłoby idealnie, gdyby w Twojej kampanii właśnie odbywali dłuższą podróż, a ów scenariusz wykorzystałbyś jako epizod.

Graczom zdawałoby się, że Yäras będzie dla nich miejscem wypoczynku, przystankiem w drodze do głównego celu. Nic nie stoi jednak na przeszkodzie, aby znaleźli się tam specjalnie, będąc posłańcami jakiejś ważnej osobistości czy też ochotnikami przy obronie budowanego grodu.



NIC NIE
ZDARZA
SIĘ BEZ
POWODU.
W NASZYM
ŚWIECIE
NIE MA
MIEJSCA
NA PRZY-
PADEK.
- WIELKI
MISTRZ
GASSAROTH



Wszak wieść o odbudowie zatacza coraz szersze kręgi, przyciągając ambitnych osadników, ale i niebezpieczeństwa – te związane z niekczemnością Dawców Imion czy bestiami najróżniejszych maści. Jeśli zdecydujesz się na to ostatnie rozwiązanie, spraw, aby drużyna była przekonana o wadze swej misji i o podniosłym znaczeniu prac, których jest świadkiem.

Już z dala wzrok adeptów przykuje centralny plac budowy, wokół którego krząta się mrowie robotników. Nad mniejszymi domostwami góruje cylindryczna budowla – z pewnością przyszła siedziba władz lub wieża akademii magicznej. Od niej koncentrycznie rozchodzą się ulice i rzędy domów, w tej chwili dopiero na etapie fundamentów – prace najwyraźniej opierają się na planie starego miasta. Lekki wiatr, dolina wyściełana wysoką trawą, krajobraz skąpany w deszczu słonecznych promieni oraz radosne odgłosy pracy uprzyjemniają bohaterom zejście po łagodnym zboczu, z którego mają widok na Yäras. Kiedy postacie znajdują się już na dnie dolinki, a monumentalne kamienne bloki przesłonią im widok wnętrza osady, do ich uszu dojdą dobiegające zza ruin odgłosy walki. (Postaraj się, aby sielankowy dotychczas nastrój zmienił się niespodziewanie. Zmień podkład muzyczny, zaskocz drużynę). Z jednej strony dadzą się słyszeć ludzkie okrzyki, wzywające towarzyszy na pomoc i do ochrony kobiet i dzieci, z drugiej – przyprawiające o dreszcze, ponure, niskie porykiwania.

Daj przez chwilę zastanowić się bohaterom, aby mogli przygotować plan działania. Nie widzą sytuacji; być może jakiś wróg przedarł się do osady, kiedy schodzili z wysokości, tracąc widok na plac budowy? Może czai się tam Horror? Kiedy ich rozmyślenia będą się przeciągać, a dyskusja między graczami przejdzie na wybór, czy wbiec z gromkim okrzykiem w sam środek walki, czy zastosować jakąś bardziej subtelną strategię, zaatakuj ich zmysły wrzaskami, jakie wydają z siebie rozrywani na strzępy obrońcy. Czy Twoi Dawcy Imion zachowują się jak herosi, czy będą planować odsiecz z zimną krwią, tak aby ponieść jak najmniejsze straty?

Słowo wyjaśnienia: walka, która się rozegra, nie powinna sprawić Adeptom wielkiej trudności. W mojej przygodzie umieściłem tu watahę olbrzymich wilków, które potrafią ustać na tylnych łapach i atakować przednimi. Posłużyłem się przy tym statystykami burzowych wilków (PZ, str. 288). Głodne bestie już od jakiegoś czasu śledziły wędrowniki nowych osadników, wreszcie zdecydowały się uderzyć. Równie dobrze mogą być to inni przeciwnicy, dobrani pod kątem możliwości Twojej drużyny. Wszystko po to, aby bohaterowie weszli do Yäras w pełni chwały. Niespodziewany atak wilków starała się odeprzeć garstka niewprawionych w walce budowniczych. Teraz, gdy herosi rozprawili się z potworami, z gracją używając talentów, wychodzące z ukrycia postacie rozpoznały w nich prawdziwych adeptów. Wkrótce na teren świeżego jeszcze pola walki nadbiegną pozostali mieszkańcy osady, którzy nie zdążyli dotrzeć na czas, kiedy wszczęto alarm. Otoczą wybawców, gromko wiwatując na ich cześć, aż po chwili zjawia się sam przywódca grupy. Gideon, któremu ktoś już zdążył przedstawić sytuację, nie zdążył przybiec w asyście uzbrojonej ochrony na czas. Teraz z miejsca proponuje bohaterom pracę przy obronie nowopowstającego grodu.

To ważna chwila w trakcie tej przygody. Wokół adeptów zbierze się cała rzesza patrzących

na nich z nadzieją mieszkańców Yäras. Przedstaw graczom obraz rodzin rzemieślników, inżynierów, budowniczych, którzy opuścili swe siedziby, wiedzeni jednym celem – zbudowania nowego miasta, lepszego jutra. W ciągu następnych godzin prezentuj ich jako ludzi pełnych entuzjazmu, którzy choć strudzeni pracą, z nadzieją oczekują każdego nowego dnia. Wreszcie Gideon, główny organizator prac, przywódca tych ludzi. Człowiek charyzmatyczny, władczy, zaciągający swych ludzi do pracy nie siłą, lecz wzniosłymi hasłami. Lider społeczności proponuje drużynie nocleg pod dachem, strawę oraz skromne wynagrodzenie w srebrnych monetach za każdy dzień pracy, dopóki chociaż centralna wieża nie zostanie ukończona. Potem nie będzie już dłużej nalegać na ich pomoc, zresztą do tego czasu ma zamiar zorganizować już zawodową straż miasta.

Jeśli przygoda rozgrywa się pomiędzy wydarzeniami Twojej głównej kampanii i postaci graczy goni czas, Gideon zaproponuje im transport we wskazane miejsce powietrznym statkiem. Ma przybyć za kilka dni (w czasie planowanego ukończenia wieży), przylecieć z nową dostawą materiałów budowlanych i narzędzi. Ufam, że adepci zostaną na kilka dni, przyjrzymy się zatem bliżej osadzie i jej mieszkańcom.

Widok na miasto przedstawiłem już wcześniej, poniżej znajdziecie najważniejsze miejsca Yäras. Zaczniemy od budynku, który zwraca na siebie najwięcej uwagi. Biała wieża o regularnym kształcie pozbawiona jest jakichkolwiek okiennic, przynajmniej do miejsca, do którego została wybudowana. Wokół wysokiej baszty roztawiono drewniane dźwigi, a robotnicy na zmianę pracują nad jej ukończeniem przez całą dobę. Nikt oprócz grupy wtajemniczonych nie wie, że w środku znajduje się pokaźny zbiór broni i magicznych tomów. Oraz skarbów, ale o nich wie już tylko lider Nowej Barsawii. Osoby o odpowiednich predyspozycjach mogą też wyczuć działanie magii wewnątrz konstrukcji.

Jeśli tylko jakaś niepowołana osoba (także adepci) zjawi się w pobliżu tego placu budowy, spod ścian natychmiast ruszają przyboczni Gideona. Wy tłumaczają, że poruszanie się w tej okolicy jest niebezpieczne, gdyż w każdej chwili może się urwać któraś z lin transportowych lub spaść jeden z kamiennych bloków (w tej chwili, jakby dla przykładu, z rusztowania spada ciężka belka, przyniatając jednego z pracowników). Strażnicy są uzbrojeni i nie zawahają się użyć siły wobec nieposłusznego gapia, a ich liczba powinna zniechęcić graczy do zaczepki. Oprócz postawnej sylwetki, nie wyróżniają się żadnymi oznaczeniami i, choć nie można tego osądzić po krótkim kontakcie, są fanatycznie oddani przywódcy. Nie biorą udziału w pracach budowlanych; jako statystyk możesz dla nich użyć cech weterana (podręcznik podstawowy, strona 309).

Choć wieża jest nieukończona, mieszka w niej – i rzadko ją opuszcza – Gideon. To starzejący się, acz nadal krzepki, przedstawiciel ludzkiej rasy. Jego twarz zawsze, kiedy tylko odwiedza budowniczych, wyraża optymizm. Zmęczenie można na niej dostrzec jedynie wówczas, gdy Gideon przebywa w samotności. Posiada potężny dar przekonywania, a młoda społeczność Yäras jest mu prawdziwie oddana.

USZŁA-
CHETNIA
TYLKO
PRACA
W DOBREJ
WIERZE.
C'DGAST,
KRÓLEWSKI
FECHMISTRZ





Od czasu do czasu będzie się pojawiał na stanowiskach pracy, gdzie włącza się do lepszych robót, nie omieszką też zagadać wtedy z bohaterami. Nigdy nie zaprosi ich do wieży, tłumacząc (jeśli zajdzie taka potrzeba), że wyposaża jej wnętrza na potrzeby przyszłego ratusza.

Pierwsze budowle otaczające centrum miasta zostały zaadaptowane na pomieszczenia gospodarcze. Część z nich służy także jako miejsca noclegowe dla strażników Gideon. Z niektórych dobywają się odgłosy kucia metalu i innych typowych na placu budowy procesów. W pracowniach znalazły zatrudnienie głównie krasnoludy, stanowiące niewielki procent wśród ludzkich osadników. Reszta społeczności żyje, jak na razie, w prowizorycznie zabezpieczonych ruinach za pierwszym pierścieniem budynków. Zamiast dachu najczęściej mają płachty rozpostarte nad pradawnymi fundamentami. W tej okolicy zakwaterowanie znajdują także adeptci. Ich rola sprowadzałyby się do nocnych obchodów, a odpoczynku za dnia (przywódca grupy wyszedł z założenia, że w promieniach słońca nikt nie odważy się zaatakować osady, a ewentualne niebezpieczeństwo i tak sprowadzi bohaterów na miejsce).

Po krótkim obchodzie i zaznajomieniu się z okolicą bohaterowie będą mieli okazję wreszcie odetchnąć po podróży. Niech przyglądają się uczciwej pracy osadników, daj odczuć im radość Dawców Imion z urządzania własnej siedziby, a w tle ukazać sylwetkę czuwającego nad wszystkimi pracami Gideona. Postaraj się, aby postacie poczuły wspólną z innymi ludźmi nadzieję i, jeśli będą miały na to ochotę, niech pomogą przy niektórych robotach. Może władający magią adeptci wykorzystają, ku ucieście strudzonych robotników, swoje dary? Tak czy siak, gracze będą zapewne węszyć wokół jakas zdradę albo rozglądać się za następnym atakiem, na razie jednak uspij ich czujność. Zbliży się wieczór, postanowiono zorganizować zabawę na ich cześć. Będzie ognisko, jadło, śpiew i tańce.

Tej nocy nie wydarzy się nic niezwykłego. Podsycają w graczach niepewność, opowiadając o pijanych mieszkańcach, o tajemniczych dźwiękach dochodzących z okolicy, wykonując fikcyjne rzuty kośćmi. To dopiero cisza przed burzą. Niestety, ściana nie przestaną opuszczać adeptów od następnego ranka. Po raz rozpocząć Księgę Drugą.

NA SŁAWIE
BOHATERA
ZASŁUGUJĄ
NIE LICZNI,
A JESZCZE
MNIEJ JĄ
ZDOBYWA.
ARAM KALIB,
SKRZYBA
Z CRAVARU

KSIĘGA II

O świcie na zboczach doliny pojawi się mała karawana. Nowi osadnicy, zwabieni obietnicami dostatniego życia za murami powstającego miasta, przybywają, aby zasilić szeregi budowniczych. Między ruinami i namiotami zbierają się ludzie, aby przyjrzeć się nowym gościom, po chwili pojawia się też

Gideon. Powtarza znaną już wszystkim umowę – własna działka za pracę dla wspólnego dobra przy odbudowie Yäras. Przybyśże będą jednak wyglądali na niespokojnych. Kiedy tylko dopełnią formalności zapisu do grona Nowych Barsawian i zaspokoja ciekawość tłumów robotników co do informacji ze świata, opowiedzą zebranym przerażające wieści.

Kilka rodzin, które weszły w szeregi nowo przyjezdnych, zatrzymało się po drodze w Nahmir, by zaopatrzyć się w świeże zapasy żywności na ostatnie dni podróży. Kiedy dowiedziano się, dokąd zmierzają, natychmiast zaczęto ich ostrzegać przed dalszą wędrówką. Mędrcy z tamtejszej biblioteki, którzy oddają się codziennym kontemplacjom, odkryli niepokojące ruchy w przestrzeni astralnej w okolicy. W obawie przed powrotem

MROCZNE KULTY W ED

Nie wszyscy uważają Horrorzy za przerażające istoty, siejące jedynie strach i śmierć. Dla niektórych są one wystarczająco potężne, by uznać je za istoty godne czci. W pewnych zakątkach Barsawii powstają sekty wyznawców tych stworów, którzy chcą przygotować świat na ponowne przyjście Pogromu. Mają nadzieję zyskać wtedy znaczne wpływy. Działają na razie w sekrecie, obawiając się sankcji ze strony innych Dawców Imion, wierząc jednak, że ich czas wkrótce nadejdzie. Do tego momentu starają się poszerzać wpływy poprzez konspirację, m.in. zdobywając wysokie urzędy na wielu dworach.

Horrorów postanowiono bezzwłocznie zabezpieczyć cytadelę zaklęciem ochronnym. W miejscu, w którym żyli jedynie starzy uczeni, nikt nie odważył się opuszczać schronienia, aby poinformować o tym osadę. Wówczas pojawili się właśnie ci ochotnicy, którzy wyrzekli się dawnego życia i nie mieli już do czego wracać. Postanowili zgodnie z planem dotrzeć do Yäras i, jeśli Pasje dadzą, ostrzec jego mieszkańców przed niebezpieczeństwem.

Po tych słowach wśród zgromadzonych zapada niespokojna cisza. Już po chwili podnosi się tumult – jedni doradzają możliwie najszybciej opuścić miasto, drudzy nawołują do przygotowań do obrony, jeszcze inni myślą o wezwaniu posiłków. Wreszcie, przez uniesienie ręki, do głosu dochodzi Gideon. Odradza opuszczenia z trudem odbudowywanego Yäras. Adeptci mają okazję przekonać się o oratorskich zdolnościach ich pracodawcy. Przywódca z wrodzoną charyzmą przekona wszystkich do pozostania i przygotowań do obrony, tym bardziej że obecność Horroru w okolicy wcale nie jest pewna, a za pomocników mają nie tyle kogo, bo adeptów (wskazani publicznie, nie postanowią chyba uciekać?). I znów poddańcze oddanie do lidera przesądzi o decyzji zgodnej z jego wolą.

Ziarno strachu padło jednak na podatny grunt. Mieszkańcy z niepokojem będą od tej chwili spoglądać poza ruiny miasta i reagować ze strachem na jakiegokolwiek sygnały. Następujące w dalszej kolejności wydarzenia będą narastać lawinowo i z coraz większym impetem porażać miejscową ludność. Do opisanych poniżej wypadków możesz także dodać swoje pomysły, w każdym razie już niebawem nasi bohaterowie powinni dojść do wniosku, że „coś tu jest nie tak”. Być może wcześniej domyślą się prawdy lub zdecydują na działanie, któremu poświęcony jest kolejny rozdział. Wszystko zależy już od Twojego, Mistrzu Gry, prowadzenia.

KRADZIEŻE

Wkrótce osadnikom zaczną ginąć przedmioty osobiste. Wśród nich znajdują się zarówno cenne pamiątki, jak i bezwartościowe szpargały. Cień podejrzenia pada na nowych osadników, jednak rewizja przeprowadzona z polecenia Gideona nie przynosi oczekiwanych rezultatów. Niepodobna przeszkącać wszystkich domostw, toteż zalecono, aby każdy uważał na ekwipunek sąsiadów i miał oczy szeroko otwarte. Być może niedaleko rozbiła się banda rozbójników, którzy w nocy kradną się do obozu. W tej sytuacji rozwiązanie zagadki należy do bohaterów. Mieszkańcy stają się coraz bardziej nieufni wobec siebie.

Wszczęte przez adeptów śledztwo nie przyniesie rezultatów. Jeśli zdecydują się sprawdzić okolice ruin, nie znajdą żadnych



tropów, co może sugerować, że złodziej (złodzieje) ukrywa się wewnątrz grupy. Trudno będzie mieć na uwadze każdego człowieka w mieście, toteż postacie muszą opracować jakąś strategię działania. Efekt da dopiero obserwowanie wieży. Z ukrycia da się zauważyć postać wymykającą się z placu budowy w centrum Yäras. Śledzenie w nocy pojedynczej osoby nie powinno być trudne, jeśli jednak ta się zorientuje, że ciągnie za sobą ogon, błyskawicznie zniknie z pola widzenia. Kradzieże nie powtórzą się więcej, a dochodzenie pozostanie niewyjaśnione. Jeśli jednak adepci zręcznie doprowadzą do przyłapania osoby na gorącym uczynku, okaże się, że złodziejem jest jeden z przybocznych Gideona. Lider Nowej Barsawii natychmiast zwolni strażnika z funkcji i wygna z osady. Jednakże raz zrodzona nieufność prędko nie zniknie...

ZAGINIĘCIA

Niedługo po wspomnianych wypadkach zaczną się nowe nieszczęścia. Tym razem jeszcze bardziej poruszą osadników, gdyż odkryte zostaną zaginięcia osób. Z początku pojedyncze, brane za ucieczki, wkrótce zaczną dotyczyć członków rodzin, co wykluczy dezercję. Tego już dla młodej społeczności za wiele. Podejrzenia będą wyrażane otwarcie, a harmonijny dotąd organizm się podzieli.

Podobnie jak w pierwszym przypadku, tropów jest niewiele. Nigdzie nie natrafiono na ślady walki ani porwań. O zaginięciach ludzie dowiadują się nad ranem, nocne czaty okazują się więc niezbędne. Już przy pierwszej okazji bohaterowie dostrzegą bezwolnie poruszającą się po alejach miasta osobę. Jeśli zdecydują się ją zatrzymać, bądź w jakikolwiek inny sposób interweniować, ta uwolni się nagle z transu, bez świadomości tego, co czyniła (pamięta tylko, jak kładła się na spoczynek). Adepci mogą też postanowić, by śledzić postać. Wtedy ta, po pewnym czasie wędrówki w kierunku centralnej części miasta, ocknie się i będzie zachowywać podobnie jak w poprzednim przypadku.

Następnego dnia po tym odkryciu w pobliżu miasta zostaną odnalezione rozszarpane zwłoki jednego z zaginionych. W osadzie będzie się mówić o dzikich bestiach, czających w okolicy. Patrolowanie terenów otaczających Yäras nie przyniesie jednak żadnych skutków, ani nie doprowadzi do odkrycia śladów.

INNI ADEPCI

Wkrótce do miasta trafia grupa awanturników, z wyglądu przypominających nieco naszych bohaterów. W jej skład wchodzi przedstawiciele różnych ras i profesji, część z nich jest całkiem nieźle uzbrojona. Bez zbędnych słów i zatrzymywania kierują się w stronę wieży, gdzie odpowiednio wcześniej zawiadomiony Gideon wychodzi im na spotkanie. Przedtem posyła też po postacie graczy.

Nowo przybyli, obserwowani przez gapiów ustawionych wzdłuż ulicy, przedstawiają się jako posłowie z Nahmir. Jednak już przechodząc pierścień pierwszych domostw, rzucą się w kierunku przywódcy osady z okrzykiem. Gideon momentalnie zasłoni się gwardią, wzywając do obrony bohaterów, po czym zniknie we wnętrzu wieży. Zaskoczony tłum będzie się beznadziejnie przyglądać, jak obcy adepci łatwo radzą sobie ze strażnikami ich przywódcy, po czym kierują wzrok na naszą drużynę.

Jak zareagują gracze? Przedstaw agresorów jako bezlitosnych morderców, którzy zostali wynajęci, aby z zimną krwią

zabić lidera Nowej Barsawii. Jeśli bohaterowie zdecydują się stanąć w obronie pracodawcy, rozpocznie się zażarta walka. Użyj przykładowej statystyki „konkurencyjnego adepta” z końca scenariusza lub stare karty swoich graczy. Walka powinna zostawić niezatarte wspomnienia – wszak mierzą się osoby, których akcje opierają się na magii.

Gdy drużyna pokona przeciwników, Gideon postara się ich przekonać, aby ruszyli do cytadeli i zabili lub pojmali jej właścicieli. Wy tłumaczy, że jego zdaniem tamtejsi mędrcy uknu-li spisek, przez plotki o Horrorze obarczając go odpowiedzialnością za ostatnie wydarzenia, podczas gdy tamci chcą przejąć Yäras we władanie. (Jeśli gracze zdecydują się na taki ruch, przejdź do Księgi Trzeciej). Postaraj się, aby ta teoria w jego ustach brzmiała prawdopodobnie. Adepci mogą też postarać się wydostać z ofiar jak najwięcej informacji, zanim ostatecznie zwyciężą. Przedstaw im wtedy wiadomości z następnego rozdziału w nieco zniekształcony sposób.

Może się też okazać, że adepci nie są przekonani o dobrych intencjach Gideona, a atak wojowników utwierdza ich tylko w przekonaniu, w którym tkwią od początku złych wydarzeń w mieście. Staną wtedy ramię w ramię z przybyszami, aby poznać wyjaśnienie z ust gospodarza wieży. W przypadku braku decyzji co do dalszych kroków, zaproponuj bohaterom wspólny powrót do Nahmir, gdzie będą mogli poznać całą prawdę (patrz rozdział następny oraz przejdź do Księgi Trzeciej).

Jakikolwiek obrót przybiorą sprawy, postacie graczy nie powinny dostać się do siedziby przywódcy Yäras – wejścia chroni potężna magia. Jeśli jednak jakimś cudem ją sforsują, albo taka jest Twoja wola, przejdź od razu do końcowego rozdziału.

Dodatkowe zjawiska, które MG mogą wykorzystać, aby zwiększyć niepokój w mieście (w opracowaniu Andrzeja Śwędryńskiego):

- * Usychanie roślin w niektórych częściach wioski;
- * Narodziny martwych dzieci;
- * Ślady dzikich zwierząt albo innych bestii na obrzeżach osady;
- * Coraz częstsze kłótnie pomiędzy mieszkańcami.

Wiesz już, że za wszystkimi dotychczasowymi nieszczęściami stoi Gideon. Zdawał się być prawdziwym opiekunem, niosącym nadzieję setkom osadników, tymczasem zebrał ich, by wykorzystać w sobie tylko znanym celu. W tym rozdziale poznasz całą jego historię i zamierzenia. Jeśli jednak uznasz, że za mało było do tego czasu wątków pobocznych, możesz je mnożyć na pęczki, aż – prędzej czy później – adepci zaczną szukać przyczyn wszelkich niebezpieczeństw, a nie tylko im przeciwdziałać. Być może ich domysły padną na podstępne, ukryte działania Horroru i nie będzie to wyjaśnienie dalekie od prawdy.

Przywódca osady w Yäras jest w rzeczywistości czarnym magiem. Dawno temu nawiązał kontakt z Horrorem, który w zamian za pomoc przy przejściu do ziemskiego wymiaru obiecał mu władzę i potężne moce. Stwór jest jednak tak bardzo splugawiony, że jego przybycie wymaga użycia specjalnej bramy, którą da się skonstruować jedynie w miejscu o silnym natężeniu esencji ziemi. Po długich studiach Gideon odkrył, że takie wymagania spełniają ruiny miasta zniszczonego w czasie Pogromu. Tym miejscem jest oczywiście Yäras. Przeklęty czarodziej zebrał sporą grupę ludzi, których omamili wzniosłymi hasłami, popartymi subtelną magią. Po dotarciu do celu, rozpoczął odbudowę pradawnej siedziby od wieży, która ma stanowić tunel do wymiaru Horroru. To właśnie stąd po-

ODKRY-
WANIE
PRAWDY
NADAJE
SENS NA-
SZEMU
ŻYCIU.
- ELIADAR
MESSIAS



POGROM A MITY

W Zewie Cthulhu istoty pochodzące z odległych wymiarów mają miejsce w określonej hierarchii Mitów. Występują tam Starsi i Zewnętrzni Bogowie, Wielcy Przedwieczni i cała gama istot, pozostających w różnych zależnościach od swych panów.

Może zechcesz wprowadzić taką klasyfikację wśród Horrorów albo zamiast wstawiać Azathotha w szeregi zwykłych Horrorów, przedstawić go jako boga władającego innymi przerażającymi istotami?

chodziły zakłócenia przestrzeni astralnej, które zauważyli mędrcy z cytadeli Nahmir. Ostatnimi czasy Gideon sprowadzał na osadę nieszczęścia, które miały zgromadzić w tym miejscu wystarczającą ilość strachu i cierpienia, które są niezbędne do otwarcia bramy. Podchwycił i potęgował obawy mieszkańców, spowodowane plotkami rozgłaszanymi przez przybyłych osadników. Jednego ze swych oddanych strażników (należącego do kultu Horroru) wysłał, aby ten zbierał przedmioty osobiste członków grupy. Kiedy adepci odkryli ten proceder, ustalili dalszy plan. Podobnie było z rzekomymi porwaniami. Za pomocą magii Gideon sprowadzał ich w lunatycznym transie do wieży i składał w ofierze. Zmasakrowane zwłoki, znalezione na obrzeżach miasta, miały odsunąć od niego podejrzenia (przerwał animację ofiary, kiedy spostrzegł, że śledzą ją bohaterowie) i skierować je na jakąś fikcyjną bestię z okolic.

Możesz się teraz zastanawiać, po co mu są adepci. Ano, wykorzystując ich bliskość, zamierza zwiększyć moc rytuału. Dla doraźnych celów chce też wykorzystać ich zdolności przed ewentualnymi atakami sił dobra, jak to miało miejsce w przypadku walki z „konkurencyjną” grupą bohaterów z Nahmir.

Szalony przywódca Nowej Barsawii nie zdaje sobie sprawy z faktu, że Horrorem, z którym nawiązał kontakt, jest Azathoth, bezmyślny bóg, nuklearny chaos, istota dobrze znana miłośnikom literatury Lovecrafta. Jego przywołanie skończy się destrukcją świata, kontynentu, a w najlepszym przypadku bezpowrotnymi przekształceniami prowincji. Azathoth nie zamierza w żaden sposób nagradzać Gideona, jego jedynym celem jest zniszczenie, a zmniejszający się poziom magii na Ziemi powoduje, że może być to jedna z ostatnich jego prób. Horroru tak potężnego nie da się zabić w bezpośredniej walce, a jedynie odegnąć. Dokonać tego można przez odprawienie rytuału, który najłatwiej zdobyć w bibliotece w Nahmir. A czas nagli, bo nad białą wieżą zbierają się chmury...

KSIEGA III

Niezależnie od tego, w jaki sposób potoczyły się wcześniejsze wypadki, Adepci powinni teraz odwiedzić Nahmir. Droga do cytadeli zajmie dwie

doby szybkiej konnej jazdy, a odpowiednio dłużej przy normalnej podróży. W tym czasie możesz ustawić przed drużyną dodatkowe przeszkody (np. orkowych nomadów) lub skrócić opis drogi do kilku zdań. Od poprzednich wydarzeń będzie zależeć jedynie to, co znajdą na miejscu.

*** Bohaterowie pokonali wrogich Adeptów i przybywają do Nahmir, by rozprawić się z ich zleceniodawcami:** W takim przypadku niewiele jest do powiedzenia. W skład mieszkańców cytadeli wchodzi medytujący starcy, kilku kupców i rzemieślników. Księgi zebrane w bibliotece nie stanowią dla nikogo cennej zdobyczy, toteż brak tu jakiegokolwiek straży. Nahmir uchodzi za źródło wiedzy dla wszystkich jej poszukujących i jest z tego powodu cały czas otwarta. Niedawno cytadela została otoczona magiczną barierą, chroniącą przed wszelkimi mrocznymi konstruktami, nie zatrzyma jednak podstępnych Dawców Imion.

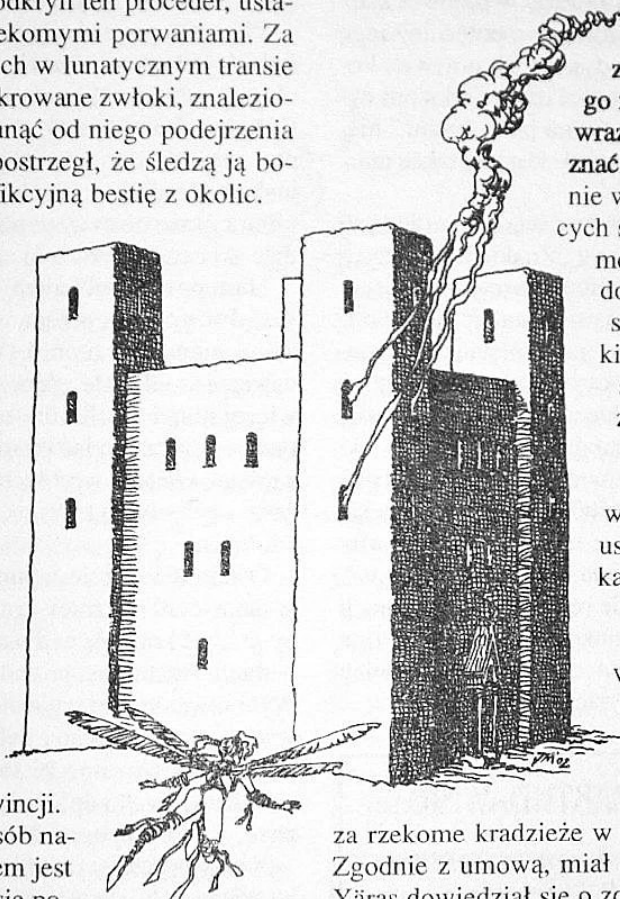
Jeśli postacie graczy rozprawią się z gospodarzami, będzie to prawdopodobnie oznaczać koniec przygody. Po powrocie do Yaras staną się bezwolnymi narzędziami w rękach Gideona i jeśli nic ich nie wyrwie z transu, staną się świadkami przyzwania Azathotha.

*** Bohaterowie przybywają z zamiarem zabicia mędrców, ale tego nie czynią (ewentualnie przybywają wraz z drugą grupą adeptów, aby tu poznać prawdę):** Być może takie zachowanie wywrze na nich widok kontemplujących starców? Może znanymi tylko sobie metodami uczeni przemówią adeptom do rozsądku, opowiedzą prawdę i postacie graczy im uwierzą? Ważne, że kiedy wejdą do cytadeli, w części poświęconej bibliotece wybuchnie pożar. Nie objął jeszcze całego budynku, toteż postacie będą mogły się starać dotrzeć do gospodarzy. Jeśli wydadzą Ci się zbyt opieszali, do ich uszu dojdą krzyki pozostałych mieszkańców Nahmir.

Otóż płomienie zostały podłożone, aby strawiły woluminy, w których kryje się wiedza potrzebna do zapobieżenia piekielnemu planowi Gideona. Zajął się tym strażnik, którego kilka dni wcześniej czarny mag zwolnił ze służby

za rzekome kradzieże w osadzie (patrz poprzedni rozdział). Zgodnie z umową, miał czekać na rozkazy, a kiedy władca Yaras dowiedział się o zdradzie bohaterów, w obawie o losy przyzwania Horroru rozkazał spalić bibliotekę w cytadeli i zabić tamtejszych mędrców.

Od pośpiechu bohaterów zależy, czy usłyszą od konającego uczonego o księdze, której treść „muszą poznać, by ocalić świat”. Pomysł ratowania ksiąg podsuną im też inni adepci, jeżeli przybyli do Nahmir w towarzystwie spotkanych w osadzie wojowników. Jednakże ci nie znają odpowiedniego tomu i od Ciebie, Mistrzu Gry, zależy, czy zdołają wynieść ten właściwy. Cała akcja powinna przypominać sceny znane z „Imienia róży”. Jeśli im się uda, z pewnością ruszą natychmiast po lekturze w kierunku siedziby Gideona, aby tam ostatecznie się z nim rozprawić. Mogą tak też postanowić bez poznania treści zakazanej księgi, finał nie będzie jednak tak pomyślny.



ZNAJĄC
HISTORIĘ,
MOŻEMY
PRZEWI-
DZIEĆ PRZY-
SZŁOŚĆ.
- KASSAJ,
MĘDRZEC
Z NAHMIR



KSIĘGA STARSZYCH ISTOT

Wolumin, który – miejmy nadzieję – trafi w ręce adeptów, to opasła księga oprawiona w czarną skórę. Złoty tytuł, spisany, podobnie jak i cała treść, krasnoludzkim pismem, głosi, iż jest to „Księga Starszych Istot”. Czytanie całej pozycji zajęłoby ponad dobę nieprzerwanej lektury – na szczęście pismo jest czytelne. Może się jednak okazać, że to zbyt wiele czasu, by zapobiec działaniom Gideona, tym bardziej że na horyzoncie, dokładnie w kierunku Yäras, nadciągają czarne chmury. Może to świadczyć tylko o postępie w przygotowaniach szalonego czarodzieja. Toteż jedyną radą może się okazać przekartkowanie księgi w poszukiwaniu wskazówek, które naprowadzą bohaterów na odpowiedni fragment. Wymiernie skróci to czas lektury, ograniczając go do najistotniejszych wiadomości.

Z treści pierwszych stron można się dowiedzieć, że tom kryje wiedzę zesłaną jego anonimowemu autorowi przez zagadkową rasę obcych. Część informacji dotyczy znaków sprzed Pogromu, które miały świadczyć o nadchodzących mrocznych chwilach Ziemi. Inne opisują istotę Horrorów, choć trudno mówić o jakichkolwiek spójnych teoriach, jeśli chodzi o te stwory. To, co interesuje adeptów, to zawarta w połowie księgi przepowiednia o nadejściu Pana Horrorów, potężniejszego od wszystkich, które miały się tu kiedykolwiek pojawić. Postacie mogą trafić na trop tej wiadomości dzięki szkicom cylindrycznej budowli, która jest tam opisana jako „brama” niezbędna do przyzwania nuklearnego chaosu. Jest tam także rada, jak ową istotę odegnać.

Opisany rytuał wymaga, aby wewnątrz wieży stanowiącej bramę narysować na ziemi znak zwany „Znakiem Starszych Bogów”. Na krańcach ramion tego symbolu, przypominającego nieco skrzywiony pentagram, mają się ustawić osoby odprawiające czar. (Gdyby w drużynie zabrakło pięciu osób, możesz wymyślić inny znak, np. trójkąt czy kwadrat). Następnie powtarzać spisane na stronie słowa zaklęcia. Forma rytuału różni się od tej używanej przez osoby parające się magią, dzięki czemu nie wymaga znajomości odpowiednich talentów (*matrycy, tkania wątków i rzucania czarów*). Zaklęcie uważa się za udane, jeśli rzut procentowy będzie mniejszy bądź równy liczbie wydanych przez każdego uczestnika rytuału (albo tylko jednego) punktów karmy. W czasie recytowania inkantacji – jedna osoba może czytać, reszta musi równo i identycznie powtarzać – nic nie może zakłócić koncentracji. Jakiegokolwiek poruszenie wymaga rozpoczęcie recytacji od nowa.

ZAKAZANE KSIĘGI W EARTHDAWNIE

Bluźniercze woluminy stanowią integralną część przygód osadzonych w uniwersum H.P. Lovecrafta. Są cennym źródłem wiedzy, ale też niebezpieczeństw dla postaci graczy. W dziejach Barsawii i całego świata ED Księgi Cierpienia także odegrały niebagatelną rolę. W tomach ukrytych w najróżniejszych zakątkach zebrano zaklęcia i sekrety. Wypisane na ich stronach tajemnice mogą się łączyć z przestrzenią astralną i kierować na czytelnika uwagę znajdujących się tam potworów.

Wzorem Zewu Cthulhu możesz w przyszłości częściej wykorzystywać księgi, i to na wiele sposobów, nie tylko jako spis czarów. Tak, jak w tej przygodzie, mogą z nich poznać receptę na rozwiązanie zagadki, we włókanie pradawnego dzieła może zechcieć wejść zły ksenomanta, w którego rękach pozycja będzie siał zgubę itd.

KSIĘGA IV

Zbierające się nad Yäras burzowe chmury nie wróżą niczego dobrego. Kiedy bohaterowie będą wchodzić do ruin miasta, otaczające ich ciemności rozedrze pierwsza błyskawica. Światła pochodni skupione w centrum osady nie gwarantują łatwej przeprawy w kierunku wieży. Pomiń poniższe opisy, jeśli adeptom udało się wcześniej odkryć intencje czarodzieja i weszli już do środka wieży. Kilka akapitów dalej znajduje się opis sytuacji wewnątrz budynku.

W rzeczywistości Gideon skupił wystarczająco dużo energii, aby obłóżyć miasto silną magią. Każdy, kto znajdzie się pod jej wpływem, przeistacza się w bezrozumnego niewolnika. W tej chwili część z nich wykonuje prace wykończeniowe na szczycie cylindrycznej budowli, nierzadko przypłacając to życiem. Co jakiś czas da się słyszeć rozpaczliwy wrzask robotnika, który, spadając z wysokości, odzyskuje na krótką chwilę świadomość. Reszta społeczności zgromadziła się wokół wieży, aby bronić swego pana.

Pierwszą przeszkodą, z jaką adepci będą musieli sobie poradzić, jest przeciwstawienie się magii Gideona. Wykonaj test obrony magicznej postaci przeciw talentowi *rzucania czarów* Gideona. Raz odparty atak uodparnia już bohatera, jeśli jednak znajdzie się pod wpływem zaklęcia, natychmiast zacznie atakować najbliższą osobę ze swoją największą skutecznością. Ofiara może powtarzać testy obrony magicznej w każdej rundzie do czasu wyrwania się z czaru.

Następnym problemem, z jakim będzie sobie musiała poradzić drużyna, jest przedarcie się przez morze ludzi, których jeszcze niedawno bronili. W przypadku ratowania świata cel uświęca środki, ale adepci mogą się starać oszczędzić jak najwięcej niewinnych ofiar machinacji czarnego maga. W praktyce wystarczy zadać im niewielkie obrażenia, aby obudzili się z transu, w który wprowadza ich Gideon. Na ich potrzeby możesz użyć charakterystyk żywotrupa, bez ich dodatkowych zdolności.

Ostatnią wreszcie zaporą, tuż przy ścianach wieży, pozostają fanatyczni strażnicy czarodzieja. Ich pan zużył część magii, by przejąć kontrolę nad osadnikami, a teraz skupia się na przywołaniu Azathotha, pozostawiając wejście bez zabezpieczenia. Wyładowania energetyczne skupiają się teraz ku środkowi prawie ukończonego już, cylindrycznego budynku, a z wnętrza wydobywa się snop białego światła. Wśród szczęku metalu i odgłosów walki da się słyszeć zawodzący śpiew Gideona. To znak, że do przybycia Horroru pozostało już niewiele czasu.

Kiedy postacie graczy wdrą się (jeśli im się uda) do środka wieży, ich oczom ukaże się sylwetka niedawnego jeszcze pracodawcy, wyciągającego ramiona do góry w błagalnym geście. Nie przerywa niezwyklego śpiewu w nieznanym adeptom języku. Budynek nie zwieńcza żadna kopuła, nie znajduje się tam widok, którego można by się spodziewać. Zamiast potężnych, ciemnych chmur, z otworu w dachu zionie czarna przestrzeń, upstrzona przerażającymi, osadzonymi zbyt blisko gwiazdami, jakby nie ze znanego bohaterom nieba. Wkrótce w ciemnościach da się odróżnić słabe kształty rosnących i pulsujących bąbli oraz szaleńczo wijących się macek.

Z pewnością pierwsze, co uczyni drużyna, to pozbawienie Gideona możliwości dokończenia przyzwania (jednym słowem – ogłuszenie, zabicie itp.). Nie zatrzyma to już jednak procesu przechodzenia bezmyślnego boga, może jedynie go spowolnić. Teraz wszystko zależy od tego, czy postacie zaznajomiły

OSTATECZNE
ROZSTRZYG-
NIĘCIA WY-
MAGAJA
OD NAS
MĘSKICH
DECYZJI
VARULUS III,
WŁADCA
CHROALU



się z treścią Księgi Starszych Istot, czy też nie. W pierwszym przypadku adepci zapewne niezwłocznie przystąpią do odprawiania rytuału. Jego opis znajduje się w poprzednim rozdziale, tutaj tylko dodam, że bohaterowie mogą tyle razy czynić starania, aby zatrzymać Azathotha, ile starczy im punktów karmy. To znaczy, że mogą postawić wszystkie i mieć możliwość wykonania jednego rzutu bądź stawiać mniejsze pule, mając dzięki temu kilka (mniejszych) szans. Czysty hazard, co nie?

Nieznamość zaklęcia nie przekreśla jeszcze możliwości zapobiegnięcia zagładzie. Pojawiające się wcielenie nuklearnego chaosu jest jeszcze niekompletne i nie w pełni sił. W ruch mogą pójść miecze, topory i czary, gracie nie powinni być jednak pewni, że to, czemu teraz zapobiegli, nie powróci za dzień, miesiąc, a może rok... Jeśli adepci zdecydują się walczyć w ten sposób, zmniejszą statystyki Azathotha o jedną piątą, za niepełną postać.

Na koniec warto wspomnieć o rozwiązaniu, które drużyna może zechcieć wykorzystać. Czy nie wystarczy zniszczyć bramy, aby zapobiec przejściu potwora? Rozstrzygnięcie tej kwestii pozostawiam do Twojej decyzji. Po pierwsze, niełatwo będzie zniszczyć budowlę o solidnych, kamiennych ścianach, a po drugie, wieża służyła tylko do zwrócenia uwagi i przyzwania Azathotha. Raz rozpoczęta transformacja mogłaby przebiegać dalej już poza bramą. Możesz ostatecznie przyjąć regułę, w której plan się powiedzie, jeśli adepci od razu przystąpią do tego działania. Jeśli zechcą wykorzystać ten pomysł dopiero wtedy, gdy zawiodą inne możliwości (walka, rytuał), uznaj, że jest już za późno, aby przerwać proces.

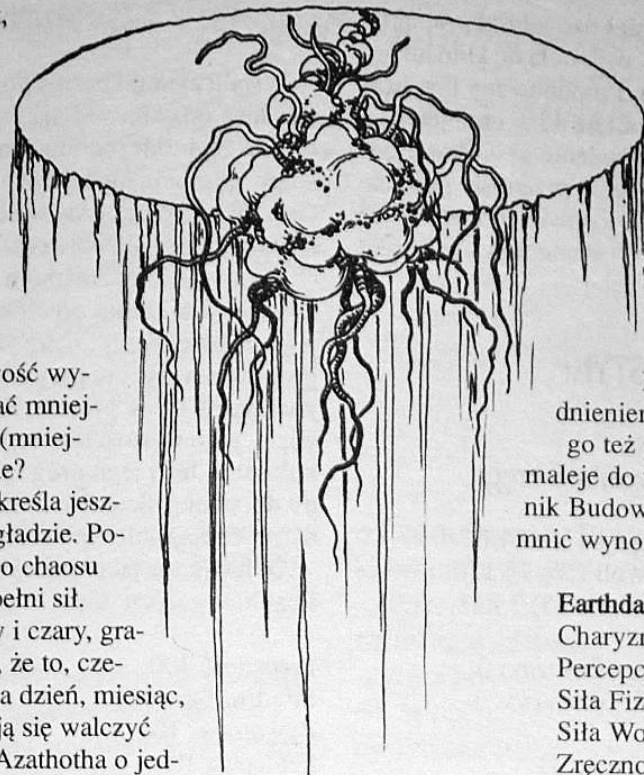
ZAKOŃCZENIE

To już koniec opowieści. Gdyby bohaterom udało się wygrać ostateczną konfrontację i jednocześnie przeżyłby ktoś z mieszkańców, po Barsawii rozeszłaby się opowieść o niezwykłym czynie walecznych herosów. Jeśli odnieśliby tylko połowiczne zwycięstwo, siłą wypychając Horra z naszego wymiaru, Dawcy Imion nie będą znali dnia ani godziny, kiedy wcielone zło powróci.

Poniżej znajdziecie metodę konwersji cech z systemu **Zew Cthulhu** na **Earthdawn** oraz cechy wybranych przeciwników i bohaterów niezależnych.

CECHY

Tabela przedstawia cechy i ich odpowiedniki z drugiego systemu (działa w obie strony). Jeśli jeden współczynnik jest reprezentowany w odrębnej grze przez kilka innych, użyj dla niego wartości najwyższej cechy lub średniej ze wszystkich. Konwersja punktów nie będzie stanowić problemu, ponieważ w obu mechanikach główne statystyki określające szkielet postaci mają wartości w przedziale od 3 do 18. Niektóre rasy



w **Earthdawn** mają jednak minimalne lub maksymalne wartości współczynników. Przeniesione w ten sposób punkty nie mogą być sprzeczne z tymi ograniczeniami. (Np. gracz decyduje się przenieść cechy swego Badacza na postać wietrznika. Najmniejsza wartość spośród konwertowanej charakterystyki to 12, tymczasem maksymalna Siła

Fizyczna wietrznika przed uwzględnieniem modyfikatorów wynosi 11. Dlatego też przenoszona wartość automatycznie maleje do tej granicy). Minimalny współczynnik Budowy Ciała i Inteligencji Badacza Tajemnic wynosi 8.

Earthdawn

Charyzma
Percepcja
Siła Fizyczna
Siła Woli
Zręczność
Żywotność

Zew Cthulhu

Wygląd, Inteligencja
Wykształcenie
Siła
Moc
Zręczność
Kondycja, Budowa Ciała

UMIEJĘTNOŚCI

W **Przebudzeniu Ziemi** wyróżnia się umiejętności oparte o magii (talenty) oraz zwykłe zdolności, które trzeba opanować przez naukę i praktykę. Taki podział nie ma odzwierciedlenia w świecie **ZC**, toteż najprościej przyjąć, że umiejętności konwertowane z tego systemu automatycznie stają się talentami. Większe trudności pojawiają się przy określaniu talentów dla przenoszonych umiejętności. Ostateczne rozwiązania pozostawiam do decyzji Mistrzom Gry, poniżej przedstawiam tylko przykładowe propozycje.

Earthdawn

Analiza śladów
Atak kobry, A. z zaskoczenia
Broń strzelecka
Przebranie
Rzucanie czarów
Unieszkodliwianie pułapki mech.
Zagadanie

Zew Cthulhu

Tropienie
Sztuki walki
Pistolet, P. maszynowy
Charakteryzacja
Okultyzm
Mechanika
Perswazja, Wmawianie

PRZEPROWADZKI

Barsawia może być dla Badaczy Tajemnic jedną z odwiedzanych (fizycznie bądź nie) Krain Snów. Nie zapomnij o modyfikacjach, jakim ulega broń palna w nowej rzeczywistości. Jeśli zdecydujesz się na takie rozwiązanie, umiejętność śnienia może przeistoczyć się w talent rzucanie czarów.

Z kolei przygodą w stylu „Indianin w wielkim mieście” może się okazać pomysł przeniesienia adeptów w realia świata rzeczywistego. Może przeniesienie do naszego wymiaru nastąpi przez magiczny portal albo potężne zaklęcie, a zadaniem bohaterów będzie ostrzeżenie ludzkości przed zbliżającym się Pogromem?



Mistrz Gry zazwyczaj będzie musiał uzupełniać charakterystykę konwertowanej istoty tak, aby pasowała do klimatu nowego miejsca bądź swego archetypu. Proponowany przelicznik: 1 poziom talentu za każde rozpoczęte 15% umiejętności z ZC. Prowadzący może oczywiście zmienić te wartości odpowiednio do sytuacji. Zanim też zaczniesz przenosić postacie (jeśli konwersja przebiega w stronę ED), powinien zastanowić się nad poziomem kręgu, na jakim powstanie nowa sylwetka i zgodnie z tym planem postępować dalej.

CHARAKTERYSTYKI

Gideon, szalony ksenomanta 6 kręgu

Zręczność (13) 6/k10 Percepcja (16) 7/k12
Siła Fizyczna (13) 6/k10 Siła Woli (16) 7/k120
Żywotność (10) 5/k8 Charyzma (17) 7/k12
Inicjatywa: k8
Obrona fizyczna: 7 **Pancerz fizyczny:** 0
Obrona magiczna: 9 **Pancerz duchowy:** 3
Obrona społeczna: 9
Próg ran: 8 **Próg życia:** 31
Próg przytomności: 22
Testy zdrowienia: 2 (kostki k8)
Talenty: Broń biała 2, moc woli 4, przerażanie 3, rytuał karmiczny 2, rzucanie czarów 4, tkanie wątków 3, ulepszone matryce 2, zawładnięcie zwierzęciem 3, wszechstronność, wytrzymałość 2.
Czary: Ból, Kościotrup, Krąg zimna, Nieprzenikniony mrok, Pojedynek woli, Przyzwanie Azathotha, Rozkazywanie zwierzętom nocy, Upiorny dotyk.
Ekwipunek: Wszystko, co uznasz za stosowne. Wewnątrz wieży, którą zajmował, znajduje się sporo egzemplarzy broni, zbroi, magicznych przedmiotów itp. Część z nich ulegnie zapewne zniszczeniu w czasie walki z Azathothem lub zostanie przez niego przeklęta.

T'skrang Ramis, fechmistrz 3 kręgu

(przykładowa charakterystyka wrogiego adepta)

Zręczność 18 (7)/k12
Siła Fizyczna 14 (6)/k10
Żywotność 15 (6)/k10
Percepcja 16 (7)/k12
Siła Woli 11 (5)/k8
Charyzma 11 (5)/k8
Obrona fizyczna: 10
Obrona magiczna: 9
Obrona społeczna: 7
Pancerz fizyczny: 3
Pancerz duchowy: 1
Inicjatywa: k10
Próg ran: 10
Próg przytomności: 29
Próg życia: 38
Testy zdrowienia: 3 (kostki k10)
Talenty: Broń biała 4, manewr 2, uniki 2, riposta 1, rytuał karmiczny 2, wytrzymałość 1.
Ekwipunek: Miecz i sztylet, racje żywnościowe, zbroja skórzana, zestaw podróżny, k100 srebrnych monet.



Azathoth, Horror

Współczynniki bezmyślnego boga nie są wynikiem losowania, lecz odzwierciedlają jego wszechmocne możliwości. Jeśli uda się nuklearnemu chaosowi przedrzeć w całości do naszego wymiaru, nie będzie już możliwości, aby z nim walczyć. Cały świat pogryzą się w ciemnościach i zniknie we wnętrzu rozrastającego się potwora.

Dopóki jednak Azathoth nie dokończy transformacji w tunelu, jego cielesna powłoka jest słaba. Zredukuj wszystkie jego współczynniki o 1/5. Podane w nawiasach wartości dla progów ran, życia i przytomności odnoszą się do postaci pojawiającej się w bramie. Kiedy Horror przejdzie już całkowicie, jego wartościom będą odpowiadały liczby z pierwszej kolumny. Jeśli jego próg życia osiągnie zero, zostaje odesłany do swojej siedziby, a nie zabity, jego powrót zaś oddalony na co najmniej setki lat.

Objawia się jako pulsujące i rozrastające się kłęby macek i bąbli.

Zręczność 100
Siła Fizyczna 100
Żywotność 100
Percepcja 10
Siła Woli 100
Charyzma 100
Inicjatywa: 50
Obrona fizyczna: 90
Obrona magiczna: 90
Obrona społeczna: 90
Pancerz fizyczny: 70
Pancerz duchowy: 70
Próg ran: 60 (200)
Próg przytomności: –
Próg życia: 1000 (100)

Testy zdrowienia:

Regeneruje obrażenia w każdej rundzie (nie wykonuje testów zdrowienia w czasie transformacji do innego wymiaru) kostką k100.

Atak: 95

Obrażenia: 100

Liczba ataków: (4) lub (2), jeśli odbywa transformację

Szybkość: Azathoth w czasie walki w białej wieży cały czas się rozrasta, starając się jak najszybciej przeobrazić i znaleźć w wymiarze bohaterów. Ustal przed ostatecznym finałem liczbę rund, po których Horror dokona całkowitego przejścia. Do tego czasu unieszkodliwienie (odesłanie) nuklearnego chaosu jest możliwe i możesz stosować modyfikatory zmniejszające jego współczynniki.

Liczba czarów: 1 dopóki Rzucanie czarów: 100 nie przejdzie bramy. Później liczba nieograniczona.

Moce: Czary czarodziejskie – miażdżąca sfera, miażdżąca wola, pocisk zagłady, wrząca krew; czary ksenomantkie – straszenie kości, unieruchomienie istoty, zmiażdżenie serca. To moce, jakimi Horror dysponuje, przechodząc przez bramę. Kiedy pojawi się w nowym wymiarze w pełni sił, będzie mógł korzystać z nieograniczonych mocy.

Punkty legend: 25 000 za pokonanie nie w pełni rozwiniętego Azathotha.

Łup: Śluz wydobywający się ze zranionych macek i rozciętych bąbli zamienia się po chwili w 2k10 kawałków orichalku.



Maciej „Piwo” Piwowski

15:10 DO CHESTER

Michał Migacz

*Dla wszystkich, którzy
we mnie wierzą.*

Howdy, amigos! Dziś powłóczymy się trochę po Spustoszonej Zachodzie. Będą ruiny bunkrów, miasteczko, mutanty oraz Czarne Berety – wszystko dla prawdziwych twardzieli!

Dobra, a teraz... jeśli nienosisz przy klapie gwiazdy Szeryfa, to poczytaj sobie coś innego, hombre. Chyba nie chcesz, żebym skorzystał z tej automatycznej strzelby, co? Właśnie...

WPROWADZENIE,

czyli, o co tutaj właściwie chodzi

Chester było miasteczkiem jakich wiele na Spustoszonej Zachodzie. Mniej więcej rok temu przestało ono jednak spełniać wymogi „typowego”. W tym czasie przejeżdżała przez nie grupa czterech templariuszy. Wracali z wyprawy, w czasie której udało im się zdobyć pewien bardzo potężny artefakt. Szczegóły dotyczące samego przedmiotu są zupełnie nieistotne. Ważne natomiast jest to, że z powodu ciężkiej drogi i wielu innych problemów, trójka z nich wyruszyła dalej, aby sprowadzić więcej swoich towarzyszy. W miasteczku został tylko jeden, Angus Rogerbach.

Niestety, jak się później okazało, ta jakże cenna zdobycz miała zgubny wpływ na przebywające w jej otoczeniu organizmy żywe. W dość krótkim czasie zaczęła skutkować na ciało strzegącego go templariusza oraz części mieszkańców Chester. Początkowo były to tylko nieznaczne zmiany skórne, szybko jednak okazało się, że sytuacja jest dużo poważniejsza. Na długo, zanim pozostała trójka powróciła, niektórzy z mieszkańców miasteczka byli już na tyle zmutowani, że z trudem przypominali ludzi, którymi niegdyś byli. Postanowili więc nie narażać bliskich na niebezpieczeństwo. Pewnej nocy, w tajemnicy przed wszystkimi, opuścili zamieszkiwane

od lat domostwa. Ruszyli ku oddalonym o kilkadziesiąt kilometrów jaskiniom i tam postanowili się osiedlić.

Pozostali mieszkańcy opowiedzieli przybyłym rycerzom całą historię. Ze względu na tak niespotykane szybko postępującą mutację uznano, że tamci już dawno zginęli i postanowiono nie zakłócać ich spokoju. Od owego czasu, z uwagi na poświęcenie, jakie okazali mieszkańcy miasteczka, każdy templariusz znajdujący się w okolicy ma obowiązek im pomagać.

Ludzie żyjący dalej w Chester zbyt wcześnie postawili jednak krzyżyk na byłych rodzinach i sąsiadach. Grupa odmieńców pod wodzą Angusa Rogerbacha przeżyła, zaszywszy się w systemie tuneli, które od tamtej pory stały się ich domem. Grzyby porastające jaskinie stanowiły ich pożywienie i zapobiegały kolejnym mutacjom, dzięki czemu mogli przetrwać. W tym samym czasie w rejon jaskiń przybył oddział Czarnych Beretów, czyli banda rzezimieszków, która przyłączyła się do Throckmorta. Za bazę wybrali sobie stary bunkier Sojuszu Północnego, jeszcze z czasów Ostatecznej Wojny. Ich baza okazała się być połączona tunelami z domostwem mutantów.

Dowódca żołnierzy dowiedział się o tajemniczym „artefakcie” znajdującym się w Chester i zapragnął go posiąść. Uczynił przygotowania w tym kierunku, jednak o jego planach dowiedzieli się również zmutowani mieszkańcy tuneli. Dzięki tajemnym przejściom mogli swobodnie śledzić posunięcia Czarnych Beretów. Atak poprowadzony przez byłego templariusza nastąpił niespodziewanie – ich przeciwników, zupełnie zaskoczonych, wyrznięto w pień. Miasteczko zostało ocalone...

Po pewnym okresie spokojnej egzystencji w podziemnych tunelach nastąpił rozłam w środowisku mutantów.

Michał Migacz



Części z nich Angus nie odpowiadał jako przywódca. Postanowili opuścić niedawnych towarzyszy i osiedlili się w innej części kompleksu jaskiń. Nie mieli jednak tyle szczęścia co poprzednio – grzyby nie wszędzie zachowywały swoje niezwykle właściwości. Wkrótce więc zmienili się w bezmyślne istoty, przemierzające podziemne korytarze w poszukiwaniu łatwej zdobyczy.

Obecny szeryf Chester dopiero niedawno trafił na ślad mutantów. Postanowił jednak nie informować o tym fakcie mieszkańców miasteczka, aby nie stwarzać zbędnego zagrożenia.

Ostatnimi czasy w tym samym miejscu pojawił się nowy oddział Czarnych Beretów. Kiedy odkryli tak dużą ilość ekwipunku (ciał nie odnaleźli, gdyż mutanty urozmaicały sobie nimi dietę), ich dowódcy aż trudno było uwierzyć we własne szczęście. Odnalezienie zapisków, dotyczących tajemniczego przedmiotu, znajdującego się w wiosce niedaleko bunkra, zdawało się tylko potwierdzać tę teorię. Obecnie, nie mając pojęcia o tym, że niebezpieczny artefakt został już dawno stamtąd zabrany przez templariuszy, wydał rozkaz rozpoczęcia przygotowań do rychłego ataku na Chester. W tym właśnie momencie do akcji wkracza Twoja posse, Szeryfie.

ROZDZIAŁ PIERWSZY, czyli, jak w to wszystko wciągnąć posse

Posse właśnie podróżuje po bezdrożach Spustoszonego Zachodu, gdy w oddali zauważa formujące się kłęby chmur. Jak wiadomo, zwykle oznaczają one kłopoty. A w 2094 można być pewnym, że są to kłopoty przez duże „K”. Wszak każda chmura to oczywiste źródło radiacji...

Kiedy zaczną już myśleć, że nie uda im się uniknąć kąpieli w deszczu, w dość dużej odległości zauważą stojący samotnie niski budynek. Kiedy się do niego zbliżą, mogą już wyraźnie zobaczyć, iż jest to pozostałość po Ostatecznej Wojnie – zniszczony bunkier Sojuszu Północnego.

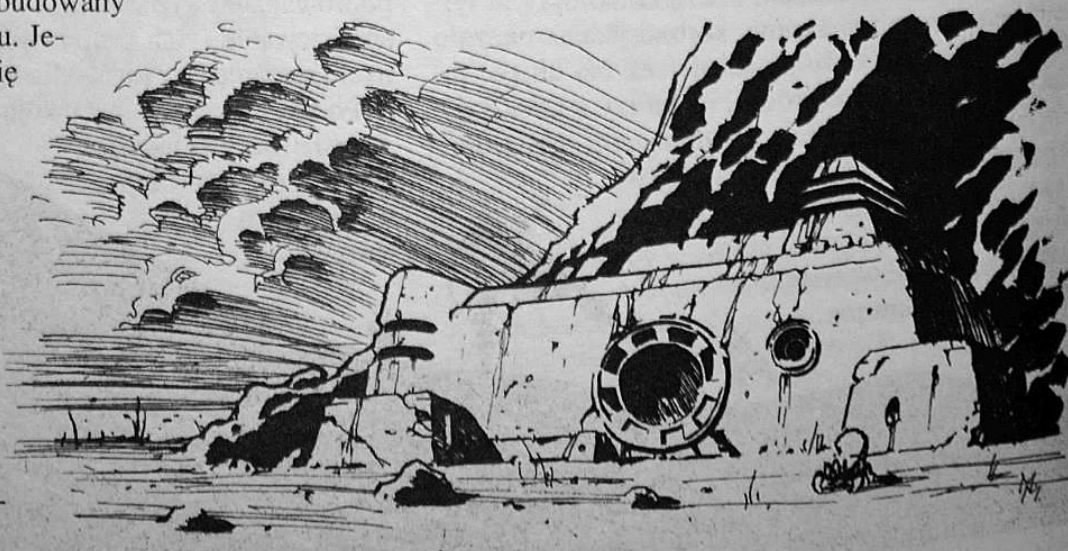
Budynek jest niski, zbudowany z bardzo grubego betonu. Jego tylna ściana opiera się o niewielkie wzgórze, sprawiając, że wygląda na jeszcze bardziej krępy. Z zewnątrz pokryty jest okropną, szarozieloną farbą, która z większości miejsc zdążyła już odpaść. Brakuje mu drzwi oraz małych, pancerzonych szyb, które kiedyś wypełniały niewielkie otwory w ścianach.

W środku widać siedzącą na ziemi, odwróconą tyłem postać, która zdaje się przeglądać rozłożony na ziemi ekwipunek. W rzeczywistości jest to jednak sprytnie zbudowana kukła, mająca zapewnić bezpieczeństwo spędzającemu tam noc wędrowcowi. Kiedy bohaterowie wejdą do środka, pojawi się on za ich plecami, z gotową do strzału bronią. Spokojnie w nich wymierzy i grzecznie zapyta, czemu zawdzięcza tę wizytę. Bądź gotowy na improwizację, jeśli posse wymyśli inne rozwiązanie i nie da się zaskoczyć. Pamiętaj, że w postapokaliptycznym świecie nieufność jest jedną z cnót, ale każda osoba może być na tym pustkowiu cennym źródłem informacji.

Teraz w interesie graczy leży przekonanie nieznanego, że nie są opryszkami i po prostu szukają schronienia. Nie powinno to być zbyt trudne, zważywszy na fakt, że niedługo po ich przybyciu zaczyna padać deszcz, a wkrótce rozpętuje się prawdziwe piekło. Dookoła szaleje burza, zawodzi wiatr, słychać także wyładowania elektryczne.

Dopiero po przekonaniu gospodarza co do przyjaznych zamiarów, drużyna będzie miała okazję, aby się rozejrzeć po wnętrzu bunkra. Jest podzielony na cztery sekcje, każda oddzielona odrapaną z farby ścianą. W jednej z nich, na przeciwległej do wejścia ścianie, znajdują się drzwi. Wydają się być zamknięte na dobre, a postaci graczy nie są w stanie w żaden sposób ich otworzyć. Wnętrze zostało dokładnie ogołocone już dawno temu – teraz nie widać tam żadnego przedmiotu, mającego jakąkolwiek wartość. Udany test *tropienia* (11) powie graczom, że jakiś czas temu kręciła się tu spora grupa ludzi, jednak nie będą w stanie określić niczego więcej.

Chyba wypada teraz powiedzieć Ci, Szeryfie, kim jest ów tajemniczy osobnik, w którego towarzystwie przebywa właśnie Twoja grupa. Otóż nazywa się Dave Gritcham i jest templariuszem. Będąc w okolicy, postanowił odwiedzić mieszkańców Chester. Zatrzymał się w na pierwszy rzut oka opuszczonym miejscu, aby trochę odpocząć przed dalszą drogą. Postaraj się przedstawić go, Szeryfie, jako dobrego kompana. Może, na przykład, zaproponować posse partię pokera kartami, które gdzieś niedawno znalazł. Chętnie też wysłucha ich opowieści o ostatnich podróżach lub wtrąci coś o swoich [Przygotuj zawczasu





na tę okoliczność kilka historii. Możesz zresztą spisać parę pomysłów, aby bez problemu włożyć je później w usta napotkanych bohaterów – przyp. Barman]. Sam przedstawia siebie jako podróżnika, szwendającego się to tu, to tam w poszukiwaniu zarobku. Zwykły człowiek w niezwykłym świecie 2094 roku. Nosi ze sobą tobolek, jest on jednak zbyt duży, aby posse mogła zauważyć jakiś konkretny kształt w środku.

Jeśli ktoś z drużyny będzie na tyle nierozważny, by opuścić bezpieczne schronienie, opisz mu, jak kwaśny deszcz wypala skórę. Jak woda wdiera się do jego gardła i nosa, powodując krztuszenie i natychmiastowe zawroty głowy. Każda runda przebywania na zewnątrz kosztuje go utratę 1k4 punktów Tchu. Oprócz tego postać musi wykonać test *Wigoru* (3) lub pada nieprzytomna na ziemię. Niefart powoduje nabawienie się mutacji – pociągnij kartę i porównaj z odpowiednią tabelą, Szeryfie. Jeśli zdoła wrócić do bunkra, dostaje silnych drgawek, po czym zwraca ostatni posilek. Zredukuj wszystkie rzuty postaci o 2 na najbliższą godzinę.

W czasie gdy na zewnątrz szaleje burza, a postacie graczy – dla zabicia czasu – zajęte są rozmową, za drzwiami prowadzącymi w dół bunkra czai się sześciu mutantów. Należą do grupy „buntowników”, którym w jakiś sposób udało się ominąć straż Czarnych Beretów. Teraz planują wydostać się na zewnątrz. W pewnym momencie udaje im się otworzyć drzwi i wpadają do pomieszczenia, w którym posse właśnie dyskutuje sobie w najlepsze. Czas na testy zaskoczenia, gdyż obie strony są równie zdziwione swoim widokiem. Dla bohaterów będzie to w większości niesamowity (11) PT, dla mutantów tylko na 5.

Wywiązuje się walka, w której Gritcham nie ma jeszcze zamiaru ujawniać swoich zdolności (chyba że sprawy przybiorą niekorzystny dla niego obrót). Wręcz przeciwnie, strzela z pistoletu, lecz idzie mu to fatalnie.

Po wygranej walce (nie chcesz chyba kończyć już zabawy, co, Szeryfie?), jeśli gracze tego nie zaproponują, templariusz sam zasugeruje zbadanie prowadzących w głąb schodów. Tunel jest nieoświetlony, więc posse może iść tylko po omacku. Dookoła czuć zaduch, słychać odgłos spadających kropel... Powoli zostawiają za sobą odgłosy burzy. Po czasie, który wydaje się im wiecznością, do ich uszu dochodzą słabe dźwięki. Są to głosy dwóch mężczyzn, którzy starają się po cichu rozmawiać.

Nie stresuj bohaterów rzutami na skradanie, jeśli tylko ich postacie zachowują się wystarczająco cicho. Żołnierze są podechmieleni i nie będą zwracali uwagi na drobne szmery. Nie bądź jednak pobłażliwy, jeśli zachowują się zbyt głośno.

Z rozmowy Czarnych Beretów można zrozumieć jedynie pojedyncze słowa: „Impreza... miasteczko... niedługo atak... Duży... chłopaki...”. Po chwili podchodzi do nich jeszcze jedna postać. Lekko bełkocząc, mówi, że obok rozkręciła się całkiem niezła zabawa. Rozegraj to tak, aby gracze zorientowali się, że nie ma sensu atakować, kiedy w okolicy kręci się więcej osób, niż są w stanie pokonać. Jeśli jednak mimo to będą dążyli do walki, posłuż się Davem. Niech spróbuje ich odwieść od tak nierozważnego pomysłu.

Daj graczom chwilę na przemyślenie sytuacji; może na przykład zdecydują się wrócić na górę. Burza powoli cichnie i, według ich osądu, powinna się niedługo skończyć. Nowy znajomy zasugeruje, że żołnierzom może chodzić o małe miasteczko znajdujące się niedaleko

– na wschód od bunkra. Zaproponuje posse wyruszenie w tamtym kierunku, jak tylko ustanie deszcz. Jest przekonany, że jeśli poinformują ludzi o planowanym ataku, ci na pewno odwdzięczą się im posiłkiem i miejscem do spania.



ROZDZIAŁ DRUGI, czyli pechowe miasteczko

Po przebyciu kilkunastu kilometrów, pod wieczór oczom bohaterów ukaże się niewielkie skupisko budynków otoczone prowizoryczną barykadą. Zaporą zbudowana jest z wraków samochodów, różnego rodzaju bezużytecznych już sprzętów i wszystkiego, co akurat wpadło pod rękę jej konstruktorom. Co

kilkadziesiąt metrów widać niewielkie wieżyczki wystające ponad linię umocnień. Na każdej z nich można dostrzec postać wypatrującą wszelakiego zagrożenia.

Zanim drużyna dojdzie do ledwo trzymającej się bramy, zostaną już dawno zauważeni.

Jeden ze strażników każe posse zatrzymać się w bezpiecznej odległości od wejścia. Po krótkiej rozmowie, mającej na celu zweryfikowanie ich zamiarów (oraz dającej miejscowemu szeryfowi czas na pojawienie się tam z podwładnymi), zostaną wpuszczeni do środka. Tam zostaną zaraz okrążeni przez sześciu uzbrojonych mężczyzn. Jeden z nich przedstawi się jako Timothy Denreg, stróż prawa w Chester. Jest to niski, potężnie wyglądający mężczyzna, który wygląda na jakieś 35 lat. Ma kruczoczarne, lekko kręcone włosy i przyjazny wyraz twarzy. Taksuje przybyszów spokojnymi, ciemnobrązowymi oczami. Ubrany jest w długi, szary prochowiec. Poprosi nowo przybyłe postacie, by oddały mu broń, gdyż tego wymaga miejscowe prawo. Podlega



temu również broń biała dłuższa, poczynając od noża. Twoi chłopcy mogą jednak zatrzymać naboje – mogą chcieć nimi handlować. Jeśli sprzeciwią się rozkazom szeryfa, Denreg przypomni im, że w tej chwili to oni są w niekorzystnej sytuacji i, jeżeli im się nie podoba, zawsze mogą wrócić za bramę.

Gritcham cały czas stoi z boku, zupełnie jakby nie słyszał słów szeryfa. Reaguje dopiero, gdy jeden ze stojących koło niego wartowników dźga go lekko w plecy lufą karabinu i każe oddać broń. W tym momencie zdejmuje kaptur, pod którego przykryciem się chował, i rzecze: „Co to, już nie poznajesz starych znajomych, Timmy?”. Po tych słowach wyraźnie ucieszony stróż prawa prosi go do siebie, zabierając posse broń i zostawiając ją samej sobie.

Chester nie jest dużym miasteczkiem. Właściwie wydaje się nawet zdecydowanie za duże, jak na tak małą liczbę mieszkańców. Część domów wygląda, jakby nikt tam od dawna nie zaglądał – są w kiepskim stanie, nawet jak na standardy Spustoszonego Zachodu. Miejscowość posiada także jeden bar, sklep i biuro szeryfa, w którym obecnie gospodarz rozmawia z templariuszem.

Po ponad godzinie Dave znajduje bohaterów i prosi o chwilę uwagi. Opowiada im historię miasteczka oraz „tajemniczego przedmiotu” oraz niedawne odkrycie mutantów żyjących w pobliskich jaskiniach. Ujawnia również swoją prawdziwą tożsamość. Powie, że został upoważniony przez Denrega do wyjaśnienia im tych wszystkich rzeczy, gdyż wobec zagrożenia atakiem Czarnych Beretów zdecydowano się poprosić posse o pomoc.

Gritcham przedstawi im następujący plan: następnego dnia, z samego rana, mieliby ciężarówką pojechać w stronę jaskiń i przywieźć stamtąd przyjaznych mutantów, aby pomogli bronić miasteczka. Razem z drużyną uda się tam kierowca samochodu. Templariusz zostanie w Chester, aby pomóc w organizowaniu obrony. W zamian za pomoc przy odpędzeniu atakujących żołnierzy Throckmorta, bohaterowie otrzymaliby wynagrodzenie w wysokości 30\$ w towarze, a także to, co uda się im zdobyć na przeciwniku. Jeśli taki układ będzie im odpowiadał, zostaną zakwaterowani w jednym z opuszczonych budynków, a rano będzie na nich czekała gotowa do drogi ciężarówka z czekającym w środku kierowcą.

ROZDZIAŁ TRZECI, czyli, jak skumplować się z mutanciami

Kiedy bohaterowie będą już dojeżdżali w okolice bunkra i jaskiń, zauważą ślady przecinające w poprzek trasę, którą podążają. Jeśli się zatrzymają i wykonają test *tropienia* na PT 5, uda im się stwierdzić, że jest to trop kilku ciężarówek, które niedawno przejeżdżały tą drogą. Kolejny test *tropienia* (9) pozwoli im dowiedzieć się, że stało się to przed kilkoma godzinami.

Kierowca podwiezie posse pod niewielkie wejście do labiryntu tuneli, o którym mówił im szeryf. Wkraczając tam, będą zdani tylko na siebie...

Jaskinie zdają się być opuszczone. Trudno jest się tam nie zgubić, tyle istnieje pomniejszych odnóg. Stąd nie ma sensu rozrysowywanie mapy [Szkicuj na bieżąco rozkład tuneli, abyś mógł trzymać rękę na pulsie, gdy gracze postanowią zawracać lub kręcić się w kółko. Tę możesz pozwolić sobie na ten luksus; ciekawe, co gracze wymyślą do zaznaczania przebytej drogi – przyp. Barman]. Po prawie półgodzinie błądzenia bohaterów nagle atakuje banda wrogich mutantów. Jest ich na tyle dużo, że posse nie powinna nadążyć z odpędzaniem napastników. W krytycznym momencie słychać głośne wycie i oponenci zostają rozpedzeni przez nadciągające postacie. Przybyli mają problemy z wystawianiem się, potrafią jednak powiedzieć tyle, aby drużyna się zorientowała, że są przyjaciółmi Angusa. Jeśli bohaterowie sobie tego zażyczą, mogą ich do niego zaprowadzić.

Mutanty żyją w wielkiej pieczarze, której duża część obrosnięta jest dziwnymi grzybami. Większość sypia na gołej skale, jedynie nieliczni mają poślanie ze strzępków ubrań. Jedną z takich osób jest przywódca grupy. Jego ciało pokrywają liczne szramy i blizny, zmiany skórne są ogromne. Jednak bystry wzrok i poprawne wystawianie się sprawiają, iż wydaje się zwykłym człowiekiem. Wygląda na o wiele starszego, niż jest w rzeczywistości. Zupełnie brak mu owłosienia, a także dwóch palców lewej ręki.





Słyszac o kłopotach, jakie czekają Chester, bez wahania postanawia pomóc jego mieszkańcom. Zwołuje wszystkich towarzyszy i razem ruszają w drogę powrotną ku ciężarówce. W czasie szybkiego marszu krętymi tunelami, przez które bez wahania prowadzi jeden z mutantów, Angus opowie posse historię napaści jego grupy na poprzednich żołnierzy Throckmorta.

Gdy razem z prawie trzydziestoma pozostałymi postaciami bohaterowie docierają w końcu do wyjścia, czeka na nich gotowa do drogi ciężarówka. Kierowca pędzi jak szalony przez coś, co kiedyś mogło być nazywane drogą. Transportowani latają od lewa do prawa, co jakiś czas prawie wypadając spod paki. Po pewnym czasie zaczynają jednak, mimo dużego hałasu, słyszeć odgłosy inne, niż te wydawane przez ciężarówkę. Słychać pojedyncze wystrzały, a także całe serie z broni automatycznej. Najwyraźniej atak już się rozpoczął!

Obawy bohaterów potwierdzają się, gdy na pełnej szybkości zbliżają się do barykady. Przed sobą widzą grupę Czarnych Beretów, którym właśnie udało się przedrzeć do wnętrza miasteczka. W innym miejscu obserwują padającą ostatnią załogę wieżyczki obronnej. Mieszkańcy Chester nie wytrzymaliby następnych pięciu minut, odsiecz przybywa w samą porę!

ROZDZIAŁ CZWARTY, czyli najlepszą obroną jest atak

Kierowca brawurowo zatrzymuje się przed samymi umocnieniami. W tej samej chwili spod paki wyskakują mutanci, które bez wahania rzucają się na przeciwników, robiąc dobry użytek ze swoich pazurów. Bez problemu udaje im się pokonać pierwszą grupę Czarnych Beretów, po czym prą dalej.

W chwili wpadnięcia bohaterów za umocnienia Chester, walka rozgrywa się już na głównej ulicy miasteczka. Mieszkańcy bronią się ostatkiem sił. Zostało ich naprawdę niewiele, na każdego przypadało dwóch napastników. Jednak po przybyciu posse walka się wyrównuje. Staje się natomiast jeszcze bardziej krwawa – obydwie strony za wszelką cenę chcą odnieść zwycięstwo. Trup ściele się gęsto, lecz miejscowym, z pomocą bohaterów i przybyłych mutantów, udaje się stopniowo uzyskać przewagę. Atak załamuje się i pozostali przy życiu żołnierze uciekają w popłochu.

Kiedy wszyscy cieszą się ze zwycięstwa i dziękują drużynie za zbawienny powrót, schowane kobiety, starcy i dzieci powoli wychodzą ze swoich ukryć. Część nie poinformowanych, myśląc, że mutanci są ich wrogami, zaczyna panikować. Trzeba dopiero kilku zorientowanych w sytuacji, aby przekonać o prawdziwych zamiarach i tożsamości nowo przybyłych. Kiedy tak się stanie, ludzie podejść do wybawców, z niedowierzaniem rozpoznając w nich swoich krewnych.

Pojednanie rodzin i przyjaciół przerywa przybycie rannej postaci. Jest to jeden z obrońców, imieniem Bill. Oznajmia, że prawie wszystkie Czarne Berety uciekły

lub nie żyją. Zostało tylko kilku, którzy cały czas zaciekle bronią się w niewielkim budynku poza Chester, służącym kiedyś za mieszkanie dla tych z mieszkańców, u których zauważono zmiany mutacyjne. Templariusz razem z kilkoma osadnikami zapędził ich tam i przez pewien czas walczyli jak równi z równymi. Później tamci zdobyli przewagę i Gritcham kazał Billowi sprowadzić posiłki. Przez jakiś czas udawało mu się utrzymać ich w defensywie, jednak kiedy kurier dobiegał do pierwszych zabudowań, usłyszał krzyk. „Obawiam się, że był to krzyk Dave’a” – dodaje.

W tej chwili drogę ucieczki blokuje kilku ludzi. Sześć zostało ciężko rannych, więc teraz wszyscy spoglądają na postacie graczy błagalnym wzrokiem. Właśnie w nich pokładają swe nadzieje. Jeśli ci nie zamierzają się ruszyć, ktoś ich pospieszy: „Ruszymy się, tamci mogą już nie żyć!”. Razem z posse idą trzy najlżej ranne osoby.

ROZDZIAŁ PIĄTY, czyli „w samo południe”

Bohaterowie powoli zbliżają się do budynku, który niedobitki Czarnych Beretów wybrały za swój ostatni bastion. Składa się z dwóch kondygnacji, jednak całe górne piętro legło w gruzach. Okna nie są niczym zasłonięte, widać więc przez nie ewentualny ruch w budynku. Héroes mogą bezpiecznie podejść na około 20 metrów, pod niewielki wał ziemi, za którym schowali się przeciwnicy. Zostało ich już tylko trzech, w tym dwóch ciężko rannych. Bohaterowie nie wiedzą o tym, ale w zrujnowanym budynku skrywa się dowódca oddziału oraz jego doborowi żołnierze.

Chwilę po przybyciu posse jeden z Czarnych Beretów krzyczy, że chcą porozmawiać. Przedstawia się jako dowódca oddziału, Duży Johnson, i proponuje układ. Mówi, że obok niego leży nieprzytomny templariusz. Żyje, ale nie potrwa to długo, jeśli nie zostanie mu udzielona pomoc medyczna. Wie też, że nikt nie chce ich puścić wolno za atak, jakiego dokonali. Zdaje sobie sprawę z klęski, którą poniósł, ale chce z tego wynieść cało swoją skórę. Proponuje więc pojedynek, „jak na tych starych filmach z XX wieku” i na następujących zasadach: jest ich w sumie czterech (w zasadzie ich liczba powinna odpowiadać liczbie postaci w Twojej drużynie, jeśli więc graczy jest mniej, to można uznać, że pozostali żołnierze zginęli) i Duży Johnson pragnie równej walki. Licząc na uczciwość rozmówców, chce, aby osoby niezwiązane z pojedyńkiem zostały odprawione do miasteczka. Wszyscy oponenti na sygnał staną naprzeciw siebie. Potem pozostanie już tylko sprawna ręka i celne oko. Jeśli wygrają Czarne Berety, będą mogli bezpiecznie odejść i nikt nie będzie im w tym przeszkadzał. Jeśli zwycięży posse – przeciwnicy już nigdy nie będą niepokoiili Chester.

Nawet jeżeli wydaje się to podejrzane, dowódca Czarnych Beretów faktycznie ma zamiar dotrzymać danego słowa. Liczy jednak na to, że jedynymi obrońcami

miasteczka byli zwykli ludzie, którzy w posługiwaniu się bronią mają bardzo małe doświadczenie. Dlatego jest pewien zwycięstwa. Miejmy nadzieję, że tym razem są to płonne nadzieje...

Jedyny ze sprawnych obywateli miasteczka, widząc, co się święci, szybko się ulatnia, zasłaniając się rannymi towarzyszami, którym trzeba pomóc. Tak więc bohaterowie zostają sam na sam z oponentami. Jak zwykle...

Samo zakończenie w dużej mierze zależy od Ciebie i Twoich graczy, Szeryfie. Wiedz jednak, że jeśli Czarne Berety zwyciężą, nie będą dobijać rannych, lecz odejdą w swoją stronę i nikt już nigdy nie zobaczy ich w tej okolicy. Bohaterowie, za okazaną pomoc i poświęcenie, zdobędą natomiast dozgonną wdzięczność mieszkańców Chester, uznanie w oczach szeryfa i templariusza (którego udało się opatrzyć i uratować), a także część sprzętu należącego do Czarnych Beretów (według Twego uznania, nie dawaj jednak graczom zbyt cennych zabawek już na początku ich przygody na Spustoszonej Zachodzie). Mutanty pod wodzą Angusa powrócą natomiast do swoich jaskiń. Tym razem ludzie z miasteczka będą się już z nimi kontaktować tak często, jak to tylko będzie możliwe.

I to by było na tyle, Szeryfie. Pozostaje nam tylko odprowadzić posse wzrokiem w stronę zachodzącego słońca i życzyć sobie, by ze wszystkimi przeciwnościami stawianymi przez los poradzi sobie tak jak z tym...

WZGÓRZE CMENTARNE

Dave Denreg, Templariusz

Cechy fizyczne: S: 3k12, Spr: 2k12, Sz: 3k10, Wig: 4k8, Zr: 1k10

Dobycie: miecz, pistolet 4, skradanie 3, strzelanie: pistolet, karabin 4, uniki 4, walka: miecz 5, wspinaczka 3

Cechy umysłowe: Cha: 2k6, D: 2k10, Spo: 4k8, Spt: 3k8, W: 2k8

Bajanie 3, **charakteryzacja** 5, **jaja** 4, **kombinowanie** 3, **medycyna: ogólna** 2, **nauka: okultyzm** 3, **przetrwanie: pustynia** 3, **wiara** 4, **zastraszanie** 4

Przewagi: Mistyczna przeszłość: templariusz 3, śmiałość 2, twardziel 2

Zawady: Przysięga templariusza -5

Klamoty: pistolet oficera PaPn, miecz templariusza, płaszcz z kapturem, worek, wojżar na 3 dni, karty, zestaw do oczyszczania wody (10 ładunków)

Zdolności specjalne:

Moce: Nałożenie rąk 3, wewnętrzna siła 2, zbroja świętych 4.

Michał Migacz



Mutanty

Atak:

Pazury 3k8/4k8+2k6

Pistolet 2k6/3k6

Obrona:

Walka: pazury 3

Rozmiar: 7

Duży Johnson

Cechy fizyczne: S: 4k8,

Spr: 3k8, Sz: 4k8,

Wig: 3k8, Zr: 2k10

Dobycie: pistolet 3,

strzelanie: pistolet,

karabin 5, uniki 3,

walka: pięści, nóż 4

Cechy umysłowe: Cha:

2k10, D: 3k6, Spo:

3k8, Spt: 3k6, W: 2k8

Dowodzenie 3, **jaja** 4,

kombinowanie 3, **za-**

straszanie 5, **przetrwa-**

nie: pustynia 2

Klamoty: Kamizelka

kewlarowa, HI Dam-

nation, pistolet PaPn.



Czarne Berety

Patrz podręcznik podstawowy Piekło na Ziemi.

Atak:

Pistolet 4k12/3k6

Karabin 4k12/4k8

Nóż 4k8/4k8+1k4

Obrona:

Walka: pięści 4

Uniki 3

Klamoty:

Lekka

zbroja (-4),

HI Damnation,

pistolet PaPn.



Michał Migacz



Maciej Nowak-Kreyer

EKWIPUNEK

To wydanie działu **Wiedźmina** jest w pewnym sensie wyjątkowe. I, jak przypuszczam, stanie się kontrowersyjne. Tym razem pragnę Tobie, Czytelniku, zaprezentować przede wszystkim szereg praktycznych informacji i pomocy, mających ułatwić oraz uprzyjemnić zabawę z grą wyobraźni. Nie będzie mądrych esejów na mądre tematy ani poruszających gawęd – tylko zbiór przydatnych drobiażdżków. Przypuszczam, że tym razem z samej lektury działu nie będziesz czerpał intelektualnych rozkoszy. Mam jednak nadzieję, że po zawartej informacji (i nie tylko) sięgać będziesz jeszcze wiele miesięcy po opublikowaniu niniejszego numeru **Magii i Miecza**.

Tym razem nie oferuję Ci wiedzy. Daję Ci ekwipunek.
W drogę!

OBLICZA BOHATERSTWA

Oto zbiór bezimiennych – jak na razie – twarzy, które, mam nadzieję, już niedługo staną się obliczami Twoich bohaterów lub postaci tła. Jeśli żadna z nich nie przypadnie Wam do gustu, sięgnij do ilustrowanych czasopism: przebogatego zbioru najróżniejszych facjat.

Skserowaną lub wyciętą twarz wklej na karcie postaci do rubryki „szkieł bohatera”.





GADZETY I SZTUCZKI

Oto przepisy na kilka pobudzających wyobraźnię przedmiotów oraz sztuczek, jak sądzę pomocnych podczas gry w „Wiedźmina”. Przydać mogą się one zarówno graczom, jak i Bajarzom. Oczywiście, uważam, że tym, co sporządzą takie pomoce, warto dać kilka punktów osobowości...

GADZETY

Pożółtki pergamin

Aby otrzymać pożółtki ze starości papier, wystarczy zanurzyć go na kilka godzin w herbacie. Po wyschnięciu wygląda przepięknie! Bogatsi i bardziej wyrafinowani mogą zakupić papier czerpany w sklepie z przyborami plastycznymi.

Pieczęć

Z braku laku, można ją wykonać, skapując w pieczętowane miejsce sporą ilość wosku. Gdy tenże nieco zastygnie, lekko odciśnij w nim egzotyczną monetę (tak, aby dopiero po bardzo bliskim przyjrzeniu się było widać, że to bilon, a nie żadna pieczęć).

Gęsie pióro

Nie musi być gęsie, choć takie, rzecz jasna, jest najlepsze. Powinno być jednak duże i w miarę sztywne. By nim pisać, trzeba je najpierw odpowiednio zatemperować.

Najpierw usuń pierze z dolnej części pióra, przeznaczonej do pisania. Samą końcówkę pióra należy przyciąć pod kątem 45 stopni, a pośrodku niej zrobić niewielkie nacięcie (takie, jakie zobaczyć można w stalówkach). Potem trzeba ściąć sam czubeczek owej końcówki, a jej boki uformować na kształt stalówki. Potem wystarczy obrócić pióro na drugą stronę (wgłębieniem do wewnątrz) i ostrym nożykiem ściąć pod niewielkim kątem samą końcóweczkę (tnąc od strony lotek ku czubkowi). Gotowe!

Magiczna różdżka

Wystarczy zwykły kij od miotły – pod warunkiem że jest wykonany z drewna. Ówże kij należy w całości pomalować farbą akrylową (polecam kolory czarny i czerwony). By dobrze leżał w ręku, warto też opleść i okleić go dookoła kawałkiem barwnej tasiemki lub rzemienia.

Do końcówki kija przylep „superklejem” szklaną kulkę albo „kryształ” ze szkła (do kupienia w sklepach zabawkarskich albo plastycznych).

Sakiewka

Do jej wykonania potrzebny jest kawałek zamszu (albo innej cienkiej skóry) lub mocnego płótna. Do tego, obowiązkowo, rzemyk albo sznurek.

Pierwszy sposób:

- * Z zamszu albo płótna wytnij dwa jednakowe półkola albo dwa jednakowe trapezy (o bokach wyraźnie dłuższych od podstawy).
- * Zeszyj je, z wyjątkiem prostej krawędzi (półkole) albo najkrótszego boku (trapezy).
- * W tymże boku zrób szereg otworów do przeplecenia sznurka/rzemienia.
- * Wywróć całość na drugą stronę.
- * Wpleć sznurek albo rzemień i zaciśnij sakiewkę.

Drugi sposób:

- * Z materiału wytnij koło o średnicy co najmniej 20 cm.
- * Wzdłuż obrzeży koła zrób otwory do przeplecenia rzemienia/sznurka.
- * Wpleć go i zaciśnij sakiewkę.

Atrament sympatyczny

Wystarczy sok cytrynowy i rysik (na przykład zapalaka). Litery uwidocznia się po podgrzaniu papieru.

Proste szyfry

Niezastąpiona sprawa dla osób grających asami wywiadu...

Najprostszy szyfr polega na połączeniu wszystkich wyrazów w zdaniu, a potem podzieleniu ich tak, aby zapisany tekst sprawiał wrażenie bezsensownego belkotu, na przykład:

ciriznaj duje sięter azwcintrze
zamiast

Ciri znajduje się teraz w Cintrze.

Inny szyfr polega na zastąpieniu każdej litery szyfrowanego słowa literą znajdującą się od niej o pewną określoną odległość. Na przykład, jeśli kluczem do szyfru jest liczba 4, oznacza to, że każda litera szyfrowanego słowa została zastąpiona literą, znajdującą się od niej w alfabecie dokładnie cztery miejsca dalej (polecam używanie alfabetu łacińskiego bez polskich znaków)...
Na przykład:

FEFE

zamiast

BABA

Jeszcze inny rodzaj szyfru, to przekazanie jakiejś tajnej wiadomości przy użyciu pozornie niewinnych albo wręcz bezsensownych słów, których nowe i odpowiednie znaczenie zna tylko adresat informacji. Na przykład:

Słońce będzie przypiekać dziś w południe.

oznacza

Nilfgaardczycy (słońce, od Wielkiego Słońca) zaatakują dziś (będzie przypiekać) od strony południa (w południe).



SZTUCZKI

Gra w kości

Miło jest, kiedy siedząc w karczmie, zamiast tylko deklorować grę w kości, można naprawdę się nią pobawić. Oto przykładowa, prosta gra (potrzeba do niej trzech kości).

Każdy z graczy kolejno rzuca kostkami. Partię wygrywa ten, kto wyrzuci najwięcej. Ale uwaga! Każdą „szóstkę” można przerzucić, a otrzymaną liczbę oczek dodać do ogólnego wyniku (a rzucać można tak długo, póki wypadają szóstki). To nie wszystko – każda jedynka w rzucie trzema kostkami niweluje najwyższy wynik tegoż rzutu. I tak, jeśli komuś wypadnie 1, 3, 5, otrzymuje tylko 4 punkty (1+3).

Proste wróżenie z kart (niekoniecznie na poważnie)

Pozwala wnieść odrobinę tajemnicy do gawędy – wszak światem **Wiedźmina** rządzi przeznaczenie.

Osoba, której się wróży, rozkłada karty na trzy kupki, ustawiając je do siebie (lewą ręką, jeśli jej postać jest niezamężna). Potem każdy z tych stosików należy odwrócić i spojrzeć na karty znajdujące się na wierzchu:

- * dzwonki oznaczają, że wkrótce nadejdzie list,
- * serca – szczęście (tym większe, im wyższa w hierarchii jest karta),
- * żółędzie – nieszczęście (tym większe, im wyższa w hierarchii jest karta),
- * figury – spotkanie z kimś (pleć i wartość figury oznacza pleć i pozycję tej osoby; jeśli symbol na karcie jest czerwony, będzie to osoba jasnowłosa, jeżeli czarny – ciemnowłosa).

Uczyniwszy to, należy zebrać karty z powrotem w jeden stosik (tak, aby ich nie pomieszać) i można wróżyć dalej. Tym razem trzeba zadać jakieś konkretne pytanie – a karty odpowiedzą „tak” albo „nie”.

Karty ze stosiku (odwrócone koszulkami) należy wyłożyć w dwóch równoległych ciągach, od góry do dołu (poczynając od lewej strony). Jeśli w jednym ciągu znajdą się dwie takie same karty (pod względem figury lub wartości, nie koloru), należy je odłożyć, a na ich miejsce przełożyć ostatnią kartę z równoległego pasma. Wróży się, aż zostaną tylko cztery karty. Jeśli w każdym paśmie ułożą się zgodnie z figurami lub (i) liczbowymi wartościami, odpowiedź brzmi „tak”.

Wspomagacz wyobraźni

Proste gadzety wspomagają wyobraźnię, jednak nadmiar bodźców powoduje rozproszenie uwagi. Nie od dziś wiadomo, że warto grać w skromnie umeblowanym pokoju, najlepiej pomalowanym na jakiś spokojny kolor. Warto też, aby Bazarz był ubrany skromnie i w ciemne kolory – tak, aby jak najmniej rzucać się w oczy.

Istnieje też prościutki trik... trzeba zawiązać graczom oczy! Wyobraźnia odcięta od bodźców wzrokowych potrafi tworzyć zdumiewająco plastyczne obrazy – warunkiem jest jednak podawanie przez Bazarza opisów obfitujących w więcej szczegółów niż do tej pory.

Jak nosić miecz na plecach?

Mały trik dla graczy-wiedźminów – pod warunkiem że są w posiadaniu miecza i sztywnej pochwy.

Wedle popularnych wyobrażeń, pochwę noszoną na plecach przyczepia się do paska przecinającego pierś, na sztywno – zarówno u góry, jak i u dołu. Niestety, praktyka wykazuje, że aby do takiej pochwy schować lub wyjąć z niej nieco dłuższy miecz, trzeba posiadać nadludzko długie ramiona.

Problem znika, jeśli do paska przyczepić tylko górną część pochwy, reszcie pozwalając opadać luźno. Przy chowaniu i wyjmowaniu broni można wtedy unieść pochwę, co niezmiernie usprawnia całą czynność.

MUZYCZNE WSKAZÓWKI

Zapewne wszyscy Bazarze są już dumnymi posiadaczami ścieżki dźwiękowej z filmu **Wiedźmin**. Zacznie, bo muzyka to całkiem niezła – ale jak wszystko, może się w końcu znudzić. Poza tym oferuje zestaw zaledwie kilkunastu utworów, w tym tylko jeden, króciutki, który nadaje się do scen walki... Warto więc czasem sięgać po co innego. Stąd poniższe wskazówki.

Zacznijmy od rad „ogólnych”. Po pierwsze, wyjąwszy szczególne wypadki, nie polecam korzystania z płyt kompaktowych ani plików mp3, znajdujących się w komputerze. Większość odtwarzaczy CD nie ma funkcji powtarzania jednego utworu – często nieodzwonnej, bowiem wymagający melodii opis trwać może dłużej niż ona sama. Po drugie – gdy używa się CD, zmiana utworu albo płyty jest zajęciem dość hulaśliwym i czasochłonnym, co psuje ciągłość powieści. Co do komputera... nie gra się dobrze, mając w tle pulsujący monitor...

Ja sam najchętniej używam magnetofonu dwukasetowego. Pozwala on na włożenie ukradkiem drugiej kasety z odpowiednią melodią, gdy jeszcze „leci” pierwsza. Oprócz tego, w niektórych takich magnetofonach możliwe jest jednoczesne włączenie dwóch kaset, co daje czasem interesujące efekty dźwiękowe.

Przed prowadzeniem przygody układam do niej „ścieżkę dźwiękową”. Do każdego z kluczowych momentów dobieram sobie odpowiedni utwór lub od razu kasetę z ciągiem podobnych utworów, pasujących do pożądanego nastroju. Kasety z ustawionymi, odpowiednimi melodiami, opisuję, na przykład: „Ucieczka przed bandytami” czy „W Brokilonie”. Usprawnia to ich zmianę w trakcie sesji.

Mam też przygotowaną całą kasetę zatytułowaną „Akcja/walka”, na której zgrałem składankę energicznych utworów, idealnych do ilustrowania takichże scen.



Trwa 60 minut, nie muszę się więc martwić, że nagle zabraknie mi podkładu dźwiękowego.

Przygotowałem też kasetę, której jedna strona zatytułowana jest „Noc”, druga „Deszcz” – i, jak nietrudno się domyślić, zawiera ona wyłącznie odgłosy, w moim wypadku zgrane z gry komputerowej.

Teraz czas na konkretne propozycje.

Walka/akcja:

Apocaliptica – *Kult* (ostre, rockowe melodie zagrane na instrumentach klasycznych)

Blind Guardian – wszystko (odmiana muzyki zwana „power metal”; piosenki zespołu inspirowane są fantasy, wiele z nich prozą Tolkiena).

Groza:

Dead Can Dance – *Serpent Egg* (nie chciałbym słuchać tej muzyki sam po zmroku!)

Zbigniew Preisner – *Requiem dla mojego przyjaciela* (dużo ponurych chórów), *Podwójne życie Weroniki*

Ponury nastrój:

Ataraxia – *Historiae* (nowatorsko zagrane ponure melodie, stylizowane na średniowieczne)

Hedmingarna – *Tra* (w większości ponure lub niepokojące ludowe melodie fińskie)

Jerry Goldsmith – *Mumia* (szczególnie początkowe utwory)

Nastrój zadumy, tajemniczości:

Loreena McKennit – wszystko (w większości spokojne melodie, inspirowane muzyką średniowieczną oraz irlandzką, śpiewane wysokim, kobiecym głosem)

Enya – *The Celts*

Clannad – *Legend*

Poza powyższymi kasetami/płytami gorąco polecam także zgrywanie odgłosów walki oraz natury z gier komputerowych i filmów – a także dostępne za niewielkie pieniądze tak zwane „nagrania relaksacyjne”, również z odgłosami natury.

Na koniec sztuczka dla Bajarza lubiącego zaskakiwać... Poproś znajomych (obcych Twej hanzie) o nagranie niektórych wypowiedzi postaci tła, spotykanych przez awanturników (ale tylko takich wypowiedzi, w przypadku których w grę nie wchodzi interakcja, na przykład natchnionej przepowiedni). I, oczywiście, „puść” owe nagrania w odpowiednich momentach.

WIEDZMIN W INTERNECIE

Oto krótki (i z pewnością niekompletny) przegląd wiedźmińskich stron, odnalezionych przeze mnie w sieci – a także takich, na których znajdować mogą się informacje przydatne dla Bajarzy i graczy.

Wiedźmin: Gra Wyobraźni Nieoficjalnie (wiedźmin-rpg.vel.pl) – Obecnie największy i najprężniej rozwijający się serwis poświęcony W:GW; w środku między innymi: scenariusze, nowe czary i modlitwy, gotowe postaci, chat, forum (a na nim sesje online), troszkę ciekawych „downloadów”.

Wiedźmin: Gra Wyobraźni (wiedźmin.vrpg.net) – Najstarszy serwis poświęcony W:GW, całkiem ładna grafika; w środku, między innymi: wiedźmińskie wieści, sporo gotowych postaci, gawęda.

Dol Blathanna (dolblathanna.phg.pl) – Z rzadka aktualizowany; w środku, między innymi: dział z dowcipami, „downloady”, wiedźmińskie wieści.

Oficjalna strona Andrzeja Sapkowskiego (sapkowski.pl) – Wizyta obowiązkowa! To nieprzebrane źródło usystematyzowanych wiadomości na temat każdego niemal aspektu wiedźmińskiego świata, do tego mnóstwo znakomitych grafik (doskonale pomoce do sesji); dla ciekawskich – wywiady z ASem, artykuły z prasy, wiele fanowskich opowiadań (świetny materiał na gawędy). Niestety, dział poświęcony W:GW jest ubogi i prawie nieaktualizowany.

Oficjalna strona filmu „Wiedźmin” (wiedźmin.com.pl) – Od dawna nieaktualizowana, jednak polecenia godne są: sklepik z wiedźmińskimi gadżetami (niestety, horrendalne ceny) oraz wielka galeria zdjęć, z których wiele można użyć jako

ilustracji do sesji (choć samego filmu, jako ilustracji, raczej bym nie polecał).

Nieoficjalna strona filmu „Wiedźmin” (film.sapkowski.pl) – Szereg ciekawostek i złośliwości (z przewagą tych drugich) odnośnie ekranizacji opowiadań Andrzeja Sapkowskiego.

Półoficjalna strona wiedźmina Geralta (zbowid.top.pl/wiedźmingermain/html) – Obecnie już chyba nieaktualizowana, ale całkiem zabawna strona, pełna dowcipów i ciekawostek.

Strona wiedźmina na Wirtualnej Polsce (wiedźmin-wp.pl) – Od czasu premiery filmu właściwie nieaktualizowana... Wspominam o niej dla porządku.

Bremervoord (essidaven.wiedźmin.com.pl) – Strona mieszkanki wiedźmińskiego świata... J

Przyszli wiedźmini mogą też podyskutować o swojej ulubionej grze na liście **Biały Wilk**. Aby się na nią zapisać, wystarczy wysłać pustego maila pod adres biały_wilk-subscribe@yahoo.com.

Bajarze i gracze znajdą wiele ciekawych informacji o średniowiecznej broni, zbrojach, fortyfikacjach – a także strojach i życiu codziennym (na średniowieczu wszak opiera się świat Geralta) na stronie **Wolnej Kompanii Najemnej Poznań** (man.poznan.pl/~ritter)



WIEDZMIN: GRA WYOBRAŹNI – Najczęściej zadawane pytania

Oto odpowiedzi na pytania zadawane nam przez uczestników list dyskusyjnych, a także podczas najrozmaitszych spotkań. Potraktuj je zarazem jako wyjaśnienie spornych kwestii i swoistą erratę.

Czy, mając n PW, można jeszcze wykonać m manewrów, czy tylko połowę tej liczby? Coś mi się tu nie zgadza... Etc, etc...

Jako że mechanikę W:GW tworzyli ludzie, nie brak w niej nieścisłości. Ideę gry wyobraźni stanowi jednak to, że mechanika jest otwarta i niezobowiązująca. Dokładnie, chodzi o to, iż w zasadzie nie trzeba jej stosować, póki różne sporne sytuacje da się rozstrzygnąć na tzw. „zdrowy rozum”, nie zakłócając opowieści. A jeśli przyjdzie czas na sięgnięcie do reguł, nie trzeba się ich niewolniczo trzymać. Można je dowolnie i wielokrotnie zmieniać na najróżniejsze sposoby (albo i traktować wybiórczo), w zależności od wymogów sytuacji. Jeśli coś w regułach nie pasuje – zmień to albo omiń!

Może to nic oryginalnego, ale z własnego doświadczenia wiem, że niezmiernie miło i bezproblemowo prowadzi się grę, mając przyzwolenie na nieprzestrzeganie lub nieskrepowane modyfikowanie „mechanicznych” prawideł.

W archetypie druida posiada on umiejętność modlitwy, w dodatku znajdują się nawet modlitwy dla nich, a tymczasem w rozdziale o magii jest napisane, że druidzi potrafią używać czarów. Jak to w końcu jest?

To, niestety, nasze niedopatrzenie. Proponujemy trzy rozwiązania. Pierwsze: niech Bazar obdarzy druidów takimi mocami, jakie uzna za stosowne. Drugie: druidzi posiadają zarówno umiejętności *magia*, jak i *modlitwy*, używają przede wszystkim czarów, spośród modlitw zaś tylko tych, które związane są z naturą lub są dla druidów specjalnie przeznaczone. Trzecie: druidzi odmawiają modlitwy korzystając z umiejętności *magia*.

Czy gra i jej dodatki są (będą) bardziej zgodne z książkami czy komiksami i filmem o wiedźminie?

Zdecydowanie z książkami. Luki uzupełniamy za pomocą własnej wiedzy i wyobraźni, tak jednak, aby nasze wizje nie kłóciły się z resztą wiedźmińskiego świata (i mamy na to przyzwolenie samego ASa J).

Podręcznik pisany był tak, aby zachować zgodność zarówno z książkami, jak i powstającym wówczas filmem (w kwestiach spornych na korzyść tych pierwszych), obecnie jednak zamierzamy od tego odejść. Nie planujemy też wzorowania się na komiksach.

Na jednej z ilustracji w podręczniku podstawowym krasnolud wyobrażony jest bez brody, z samymi wąsami. Czy to znaczy, że w świecie gry czymś zwyczajnym są ogolone krasnoludy?

Krasnoludy cenią sobie swoje brody bardzo wysoko, dla większości z nich utrata zarostu jest równie straszna, jak dla kobiety całkowite wyłysienie. Krasnolud przedstawiony na obrazku to jednak kupiec mieszkający w mieście – a ci z Małego Ludu, którzy opuszczają rodzinne góry i klany, aby żyć wśród ludzi, uważani są przez swych ziomków za renegatów. Logiczne więc, że jako buntownicy i odszczepieńcy separują się od wielu aspektów krasnoludzkiej kultury. Tenże zaś ekscentryczny krasnolud postanowił zgolić brodę...

Herb Maecht, znajdujący się w dodatku „Czas Pogardy”, różni się od tego na mapie z podręcznika podstawowego. Dlaczego?

Przyznajemy się bez bicia. Nasz błąd. Można to jednak zinterpretować tak, że w dodatku widnieje godło nadane Maechtowi po podboju przez Nilfgaard. Możliwe też, że oba znaki funkcjonują równolegle (jak w przypadku byłego ZSRR: oficjalny herb państwa – czerwona gwiazda).

Co to jest przeszywanica? I dlaczego waży 10 kg?

Przeszywanica to grubo watowany (albo składający się z wielu zszytych ze sobą warstw materiału) i pikowany kaftan, noszony pod zbroję w charakterze wyściółki albo też jako zbroja sam w sobie. W podręczniku podano zbyt duży ciężar, w rzeczywistości przeszywanica waży od jednego do kilku kilogramów. Więcej szczegółów dotyczących uzbrojenia – poniżej.

CIĘŻSZĄ PODJĄCIE MI ZBROJĘ...

W podręczniku podstawowym wymieniono kilka nazw zbroi, nie tłumacząc niestety czym dokładnie taka zbroja jest (a ilustrację jednej z nich błędnie podpisując!). Sprawę przeszywanicy już wyjaśniłem, pora teraz na inne uzupełnienia.

Kolet – Zbroja miękka, kaftan szyty z grubej skóry, z dwoma połami z przodu i z tyłu, tworzącymi coś na kształt ochronnej spódniczki. Może być zapinany z przodu albo wciągany przez głowę. Dla ułatwienia – kolet to właśnie to brązowe, skórzane wdzianko, noszone często przez Szwedów w filmie „Potop”...

Brygantyna – Wytrzymała i elastyczna zbroja.

Składa się z metalowych płytek wszytych między dwie warstwy materiału albo skóry. Z zewnątrz wygląda ja nabijany ćwiekami kaftan. Jej starsza wersja, platy, różni się przede wszystkim wielkością płytek (są dosyć pokaźne). Coś na kształt platów/brygantyny nosili Szkoci w filmie „Braveheart”.





Kolczuga – Niby każdy wie, jak to wygląda, a jednak... Zaczniemy od tego, że jako kolczugę, chyba z rozpędu, podpisano w podręczniku też zbroję luskową (składającą się z metalowych łusek, gęsto naszytych na skórzany kaftan). Sama kolczuga występuje w kilku odmianach.

- * kolczuga w kształcie T-shirta (popularna „koszulka kolcza”);
- * kolczuga w kształcie tuniki z długimi rękawami, nierzadko sięgająca za kolana albo do kostek (w przypadku dłuższych kolczug nieodzowne jest rozcięcie z przodu i tyłu, umożliwiające normalne poruszanie się);
- * pełna kolczuga, w której jedną całość z właściwym kaftanem tworzą jednopalczaste rękawice podszyte skórą (po wewnętrznej części mają rozcięcie, umożliwiające wyjęcie dłoni) oraz kaptur kolczy; dolna część twarzy bywa zasłaniana płatem kolczugi przymocowanym do przedniej części kaftana albo boku kaptura; do takiej kolczugi zakłada się zwykle kolcze nogawice, kształtem analogiczne do zwykłych nogawic.

Zbroja płytowa – Niby również znana, a tak jakby nie do końca. Po pierwsze, niezależnie od wszystkich mitów

i pomyłek, zbroja przeznaczona do użycia na polu walki stanowi całkiem wygodne wdianko. Dzięki sprytnie połączonym

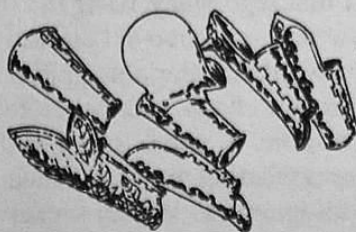
Kolczugi



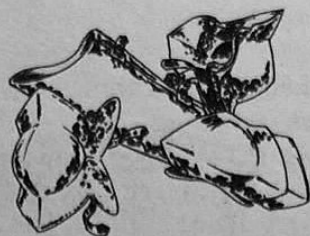
Zbroja płytowa i jej wybrane części



naramiennik



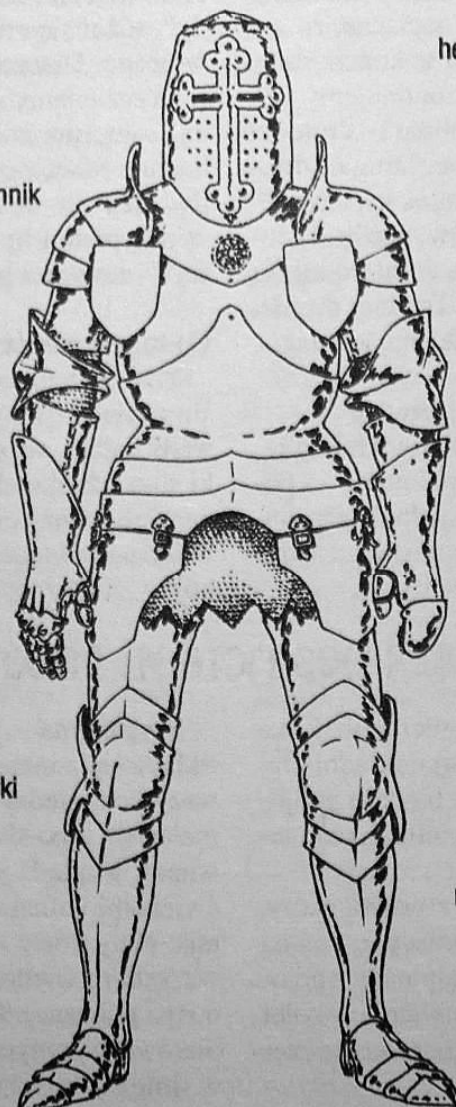
zarękawice



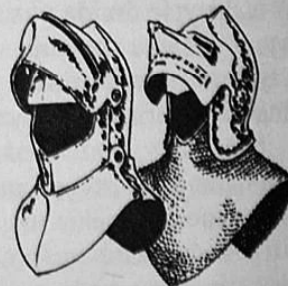
nakolanniki



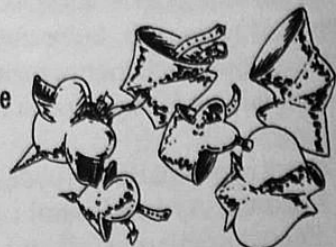
trzewiki



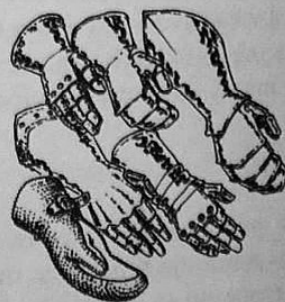
hełm



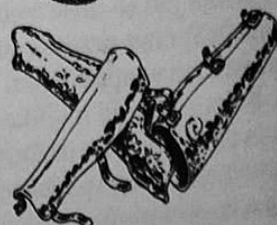
nałokcice



rękawice



nagolennice





elementom umożliwia sprawnie poruszanie się. Nie jest też przytłaczająco ciężka, bywa lżejsza od kolczugi. Pamiętaj jednak należy o tym, że to zbroja przygotowana przede wszystkim do walki konnej, tak więc dłuższe w niej bieganie może odrobinę zmęczyć.

Upraszczając sprawę, pełny komplet składa się z:

- * hełmu, najlepiej z podnoszoną zasłoną,
 - * kirsu zakrywającego klatkę piersiową i plecy,
 - * folgowych naramienników,
 - * opach (metalowych, składanych rur okrywających rękę od łokcia do barku),
 - * nałokcie (metalowych ochron łokci, zwykle w kształcie miseczek, zaopatrzonych nierzadko w tak zwany liść: wystający kawałek blachy, blokujący dostęp wrogiego ostrza do wewnętrznego zgięcia ręki),
 - * zarękawic (metalowych, składanych rur, okrywających rękę od łokcia do dłoni);
- (Czasem cztery powyższe elementy są połączone w nareczaki).

- * rękawic płytowych (z folgowo połączonych płytek, przymocowanych do skórzanej rękawicy),
- * szorcy (zakładanej poniżej kirsu spódnicy, okrywającej brzuch, biodra i lędźwie, wykonanej z folgowych metalowych obręczy albo z plecionki kolczej),
- * nabiodrów (rurowatych osłon nóg od kroku do kolan, analogicznych do opach),
- * nakolanników (analogicznych do nałokci osłon kolan),
- * nagolennic (analogicznych do zarękawic, rurowatych osłon nóg od kolan do stóp),

* folgowych trzewików (okrywających tylko wierzch stopy i zakładanych na zwykłe buty, do stopy przymocowuje się je paskami lub rzemieniami przeciąganymi pod spodem tejże).

(Czasem całość łączona jest w jednolite osłony nóg, określane mianem bejgwantów).

A na deser części składowe miecza.

Głowica – zakończenie rękojeści, na przykład kuliste, stanowiące element przeciwwagi dla klingi.

Rękojeść – metalowy trzpień obłożony drewnianymi okładzinami, oklejony skórą, okręcony rzemieniem bądź drutem.

Jelec – poprzeczne zabezpieczenie dłoni, nadające mieczowi kształt krzyża.

Płaz – płaska część klingi.

Zastawa – najszersza i najgrubsza część miecza, od jelca do mniej więcej połowy klingi, służy do blokowania wrogo ostrza.

Sztych – końcowa część miecza, służąca do klucia.

Zbrocze – wgłębienie biegnące wzdłuż klingi po obu jej stronach, w jej środkowej części, służy do zmniejszenia wagi miecza.

Grań – dosyć strome uwypuklenie biegnące po obu stronach klingi, zazwyczaj przez całą jej długość, nadaje jej przekrój w kształcie spłaszczonego rombu, co ułatwia przebijanie zbroi płytowych; najczęściej występuje samo, czasem razem ze zbroczem (w tym drugim wypadku tylko na długości sztychu).

GARDEROBA

W podręczniku podstawowym opisano dokładnie rozmaite części kontynentalnej garderoby, ale ich wizerunki rozrzucone są po całej książce – i na dobrą sprawę nie wiadomo, co jest czym. Aż do dziś...

Dublet i nogawice



Pludry i nogawice



Opończa, chaperon i tunika

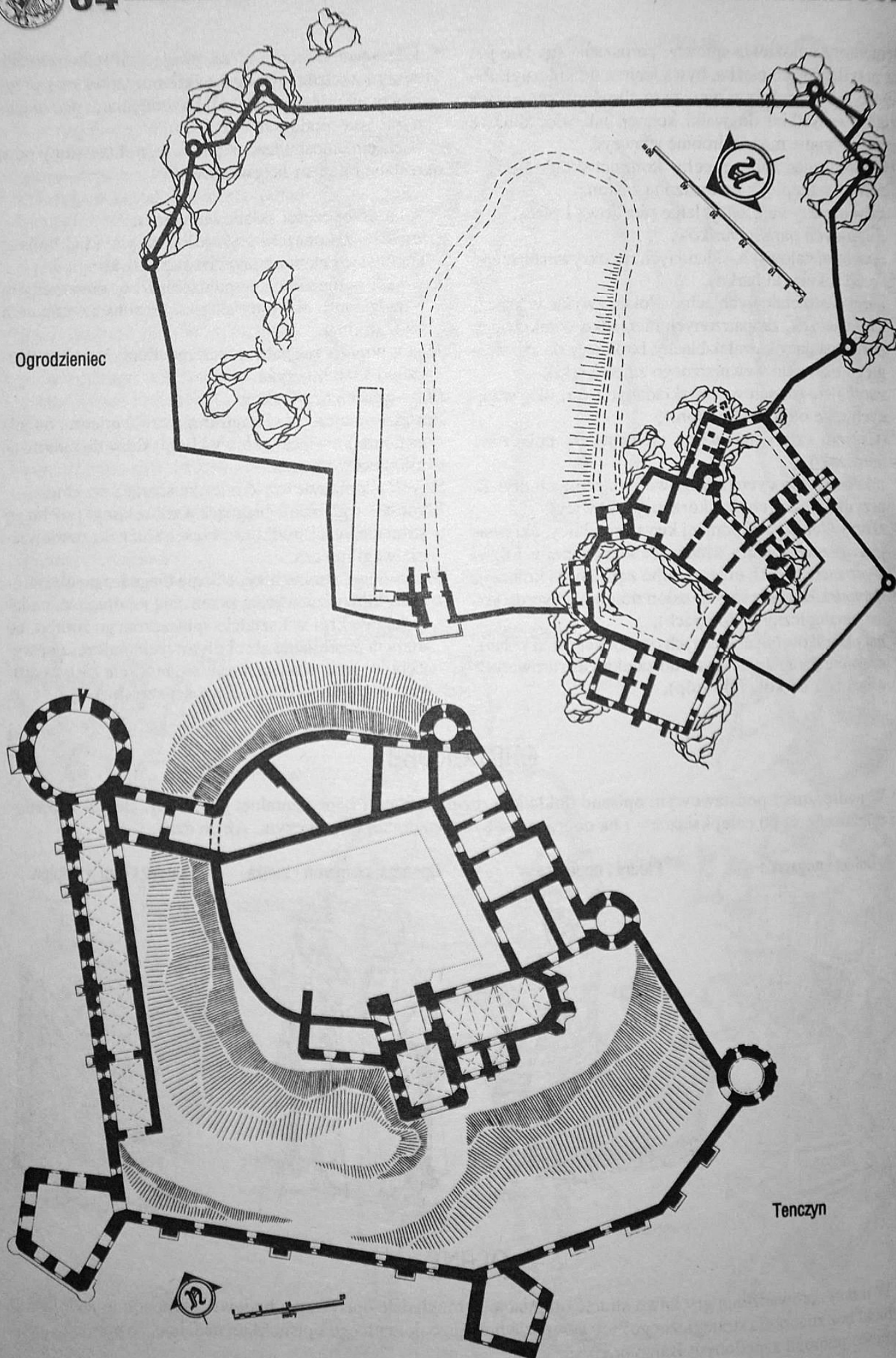


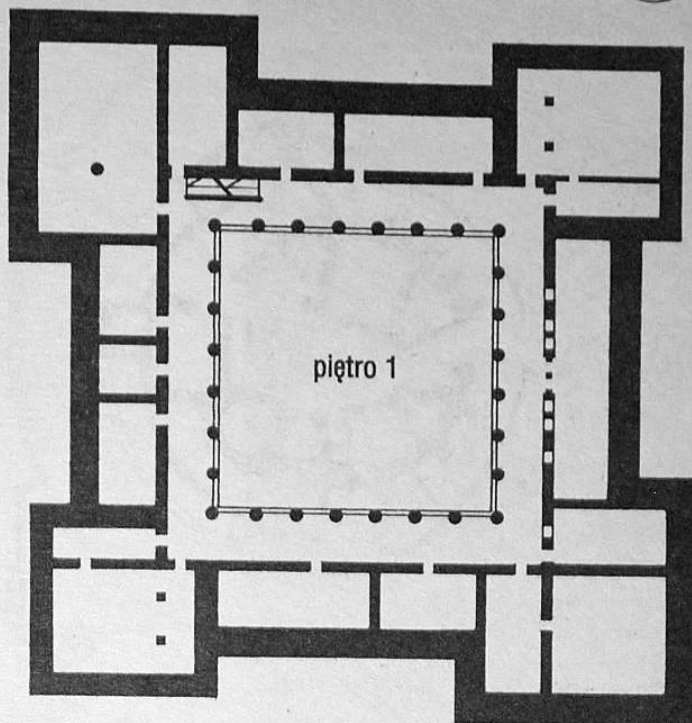
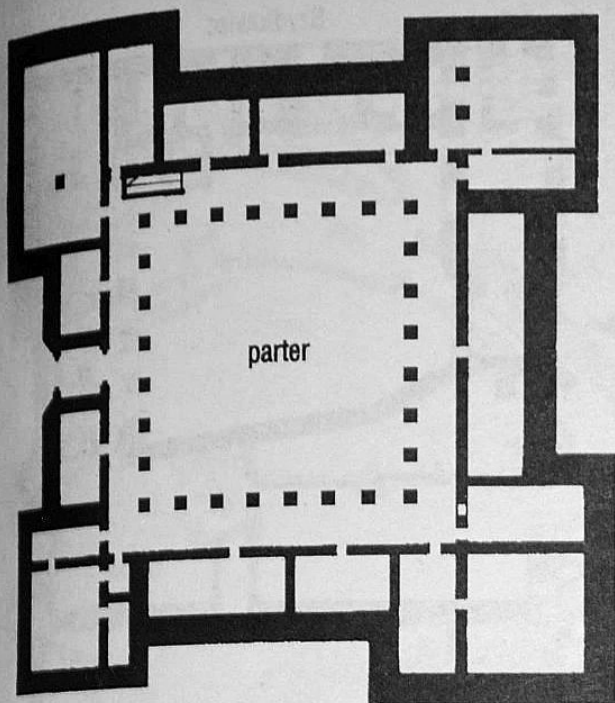
Płaszcz i kaptur liripipe



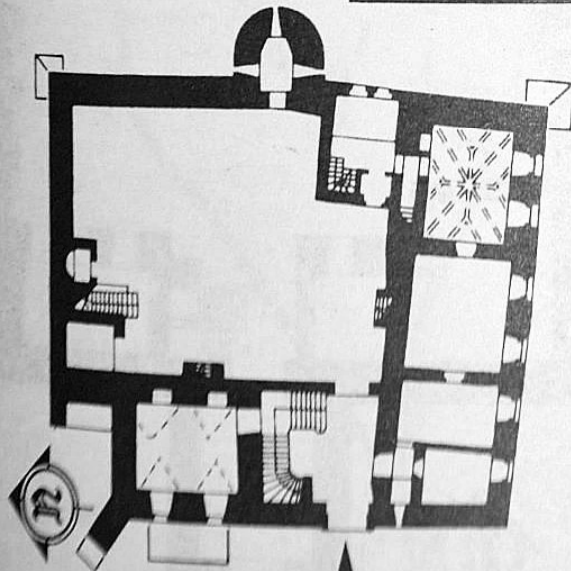
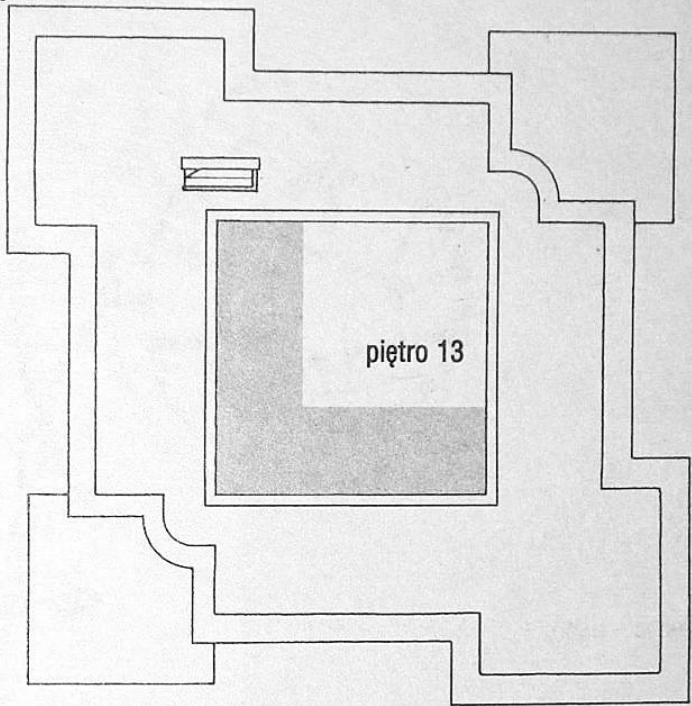
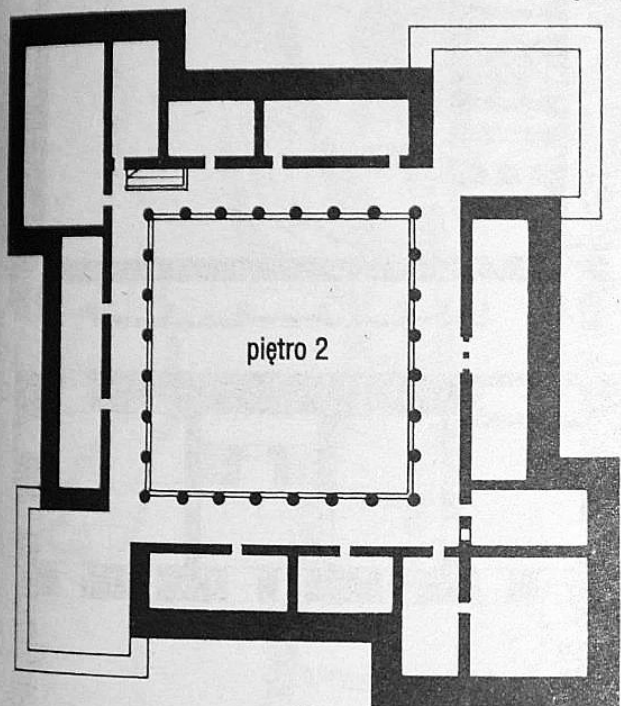
PLAN

W trakcie prowadzenia gry łatwo stracić orientację w rozkładzie opisywanej budowli, szczególnie jeśli jest to obiekt bez znaczenia strategicznego i w gawędzie brak jego dokładnego opisu. Mam nadzieję, że poniższe szkice nieco pomogą zapętlonym Bajarzom...

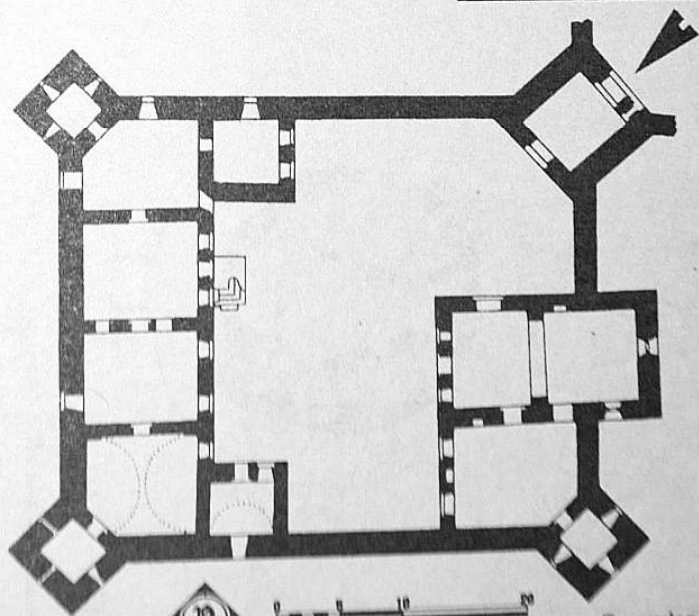
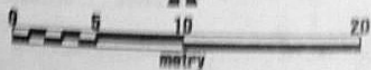




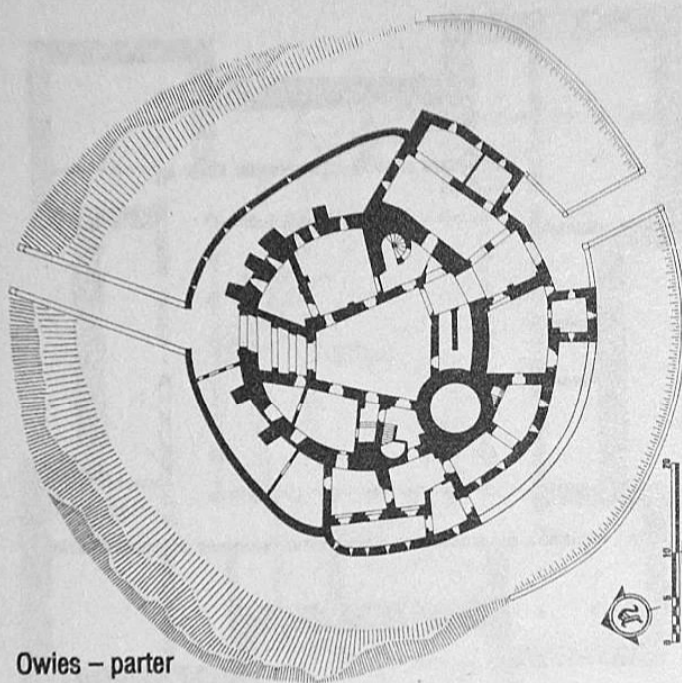
Przykładowy zamek



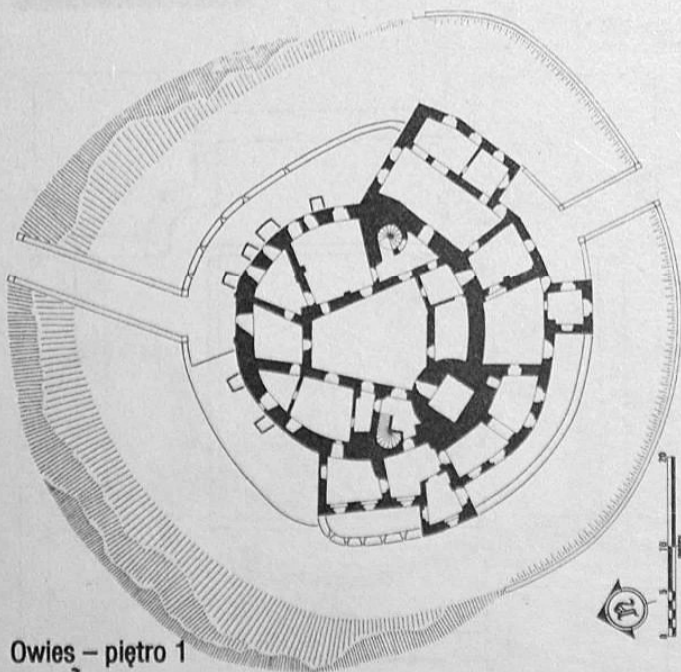
Oporów



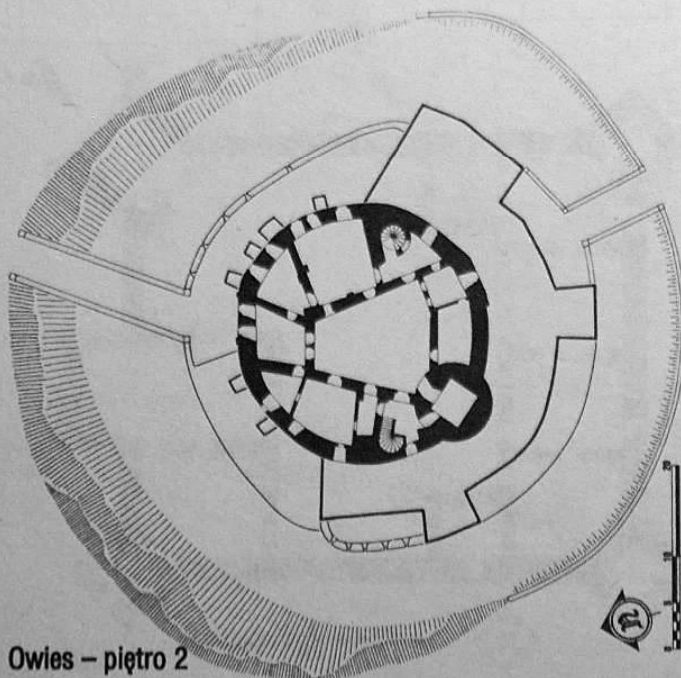
Drzewica



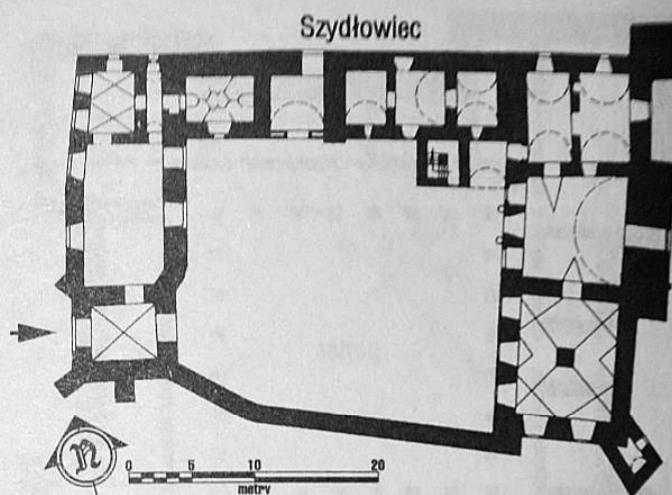
Owies – parter



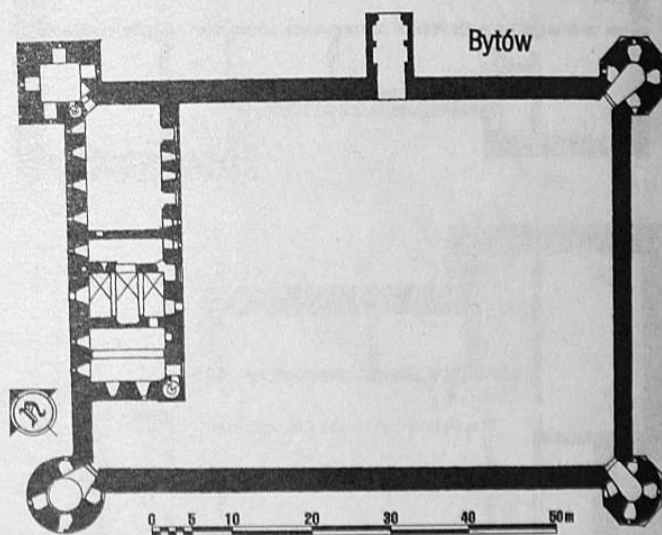
Owies – piętro 1



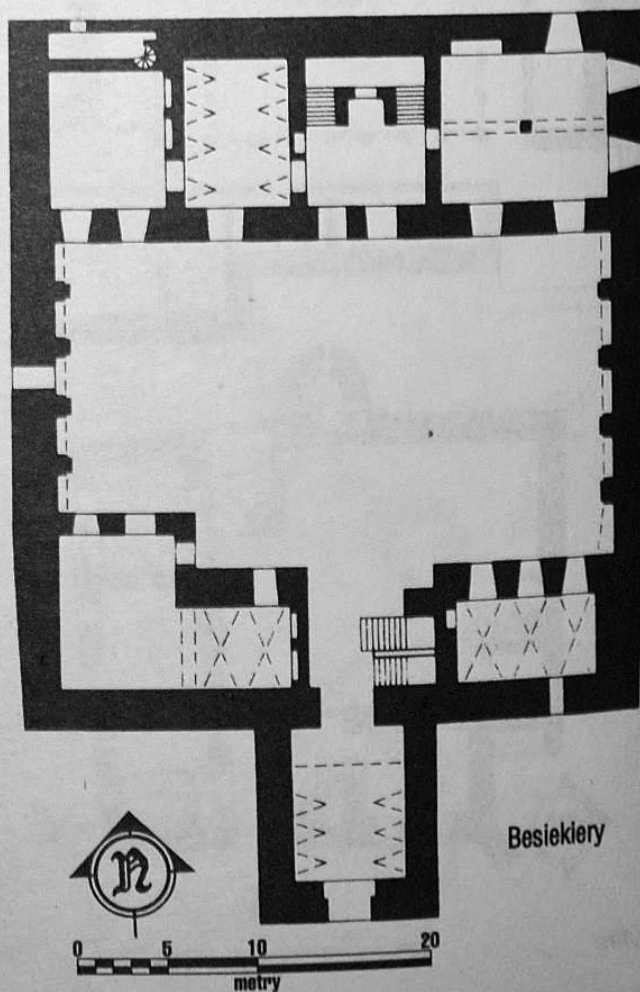
Owies – piętro 2



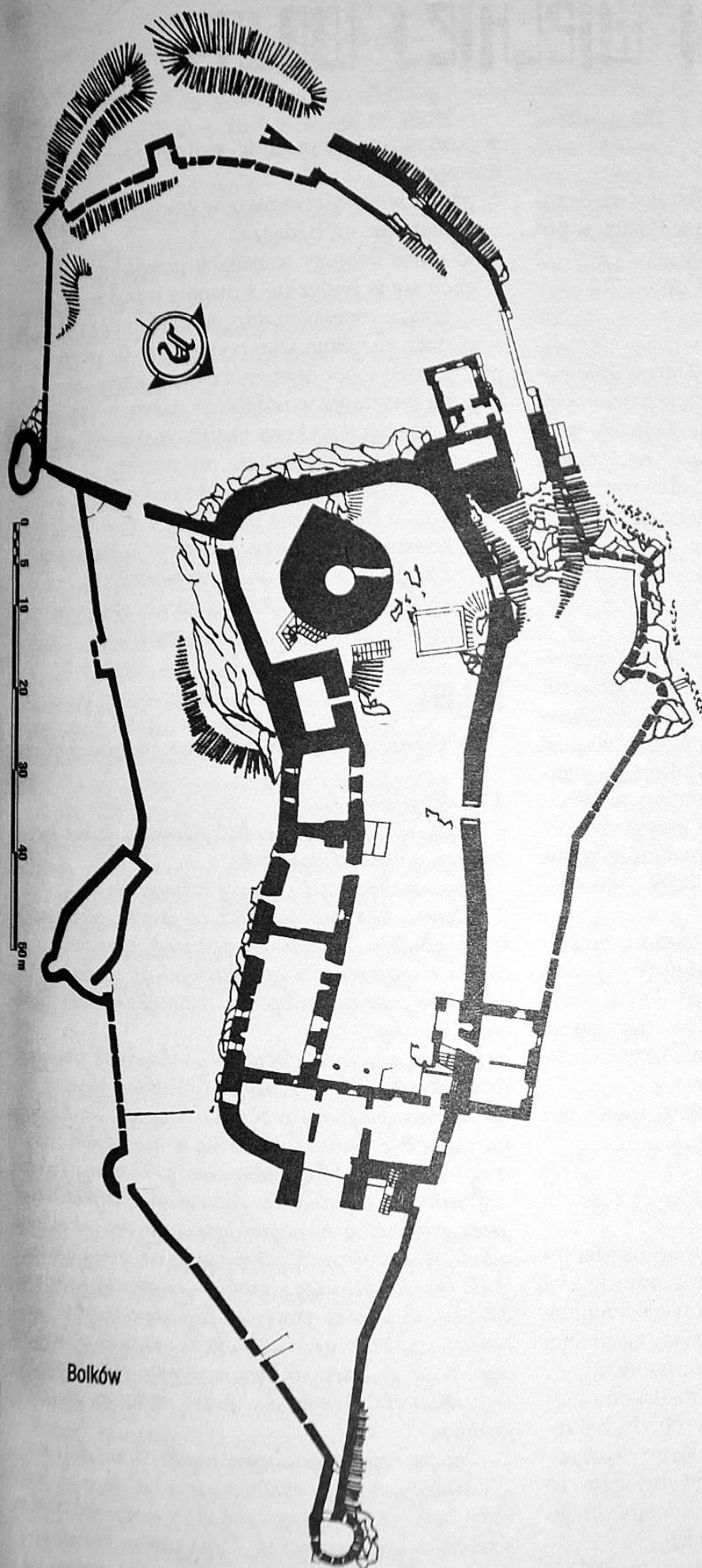
Szydłowiec



Bytów



Besiekiery



CENTRUM GIER
Fantasy Games and Science Fiction

FANTASTYCZNY SKLEP INTERNETOWY

www.bard.pl

Nasze sklepy:

GRY
BITEWNE

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

RPG

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

GRY
KARCJANE

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

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

WARHAMMER

WARHAMMER
40,000

GAMES WORKSHOP

MAGIC
The Gathering

**THE LORD
OF THE
RINGS**
TRADING CARD GAME

nowa gra kolekcjonerska

zamówienia:

przez internet,
telefonicznie lub faxem

Janusz A. Urbanowicz

DZIEDZINIA WIELKIEJ WOJNY

0. WSTĘP

Scenariusz przeznaczony jest dla kilku doświadczonych Badaczy. Jego akcja rozgrywa się w Polsce w początkach XXI wieku (współcześnie).

0.1. PRZYGOTOWANIA

Do poprzednich scenariuszy warto wprowadzić postać dziadka jednego z Badaczy. Przodek jest dziarskim staruszką w wieku lat około 80, pamięta drugą wojnę światową, był wtedy w partyzantce (AK), czasem o tym opowiada. Mieszka w budynku na obrzeżach miasta, wybudowanym na fundamentach jego rodzinnego domu, który został zniszczony w czasie wojny.

1. MORDERSTWO

Pewnego dnia do Badacza zgłosi się policja z prośbą o rozpoznanie zwłok. Zostanie zawieziony do kostnicy, gdzie przedstawi mu się zwłoki starego człowieka. Twarz jest całkiem zmiażdżona, ale ogólny wygląd i ubiór wskazuje na dziadka Badacza. Policja potwierdza, że przy zwłokach znaleziono dokumenty przodka. Ciało znaleziono w parku, gdzie starzec zwykł chodzić na spacer. Prawdopodobnie był to napad rabunkowy. Narzędziem zbrodni jest duży kamień, który – zakrwawiony – odkryto niedaleko zwłok.

Jeśli Badacze zaczną zadawać dalsze pytania, dowiedzą się, że denata znaleziono o godzinie piątej rano (dziwne, mężczyzna nie zwykł włożyć się po nocy) oraz że w parku – ale nie przy zwłokach – trafiono na porzuconą bambusową łaskę (dziadek nie używał żadnej laski).

Na Badacza spada obowiązek zorganizowania pogrzebu i związanych z tym uroczystości.

2. SPRAWA

Kilka dni po pogrzebie, który odbył się na starym cmentarzu, do Badacza zgłosi się adwokat z niewielkiej kancelarii. W krótkiej i zdawkowej rozmowie telefonicznej poprosi postać gracza o stawienie się następnego dnia w kancelarii, celem przedstawienia mu testamentu.

Biuro mieści się w starej kamienicy na drugim piętrze, na które prowadzą stare, skrzypiące schody. Sekretarka poprosi, aby Badacz chwilę poczekał, po czym zostanie (sam, bez ewentualnych osób towarzyszących) wprowadzony do gabinetu mecenas Grochowski (starszy, poważnie wyglądający człowiek).

Prawnik poinformuje badacza o testamencie dziadka, który kilka miesięcy wcześniej wyznaczył go na

wykonawcę swej ostatniej woli. Akt ten ustanawia, co następuje:

- * prawo własności domku, w którym mieszkał dziadek przechodzi na Badacza,
- * to samo dotyczy wszelkich przedmiotów znajdujących się w budynku, z dwoma jednakże wyjątkami:
 - leżącą w piwnicy dużą, starą, fibrową walizkę Badacz zapakuje jako paczkę i wyśle przesyłką poleconą – bez otwierania – na podany adres (skrytka pocztowa w pobliskim dużym mieście);
 - Odkrywca wykona instrukcje, które w zalakowanej kopercie przekaże mu mecenas Grochowski. Prawnik nie wie, jakie są to polecenia, powie tylko, co Badacz ma przedstawić na dowód ich wykonania. Po realizacji instrukcji, Badacz uzyska z koperty dowód do przedstawienia mecenasowi.

Następnie adwokat przekaże Badaczowi zalakowaną kopertę, i na tym spotkanie się zakończy.

3. LIST

W kopercie znajduje się list o następującej treści:

Mój drogi wnuku!

Fakt, iż czytasz ten list, oznacza, że nie ma mnie już wśród żywych.

Cóż, prędzej czy później zdarzy się to każdemu, kto przeżył tyle co ja. Nie płacz po mnie zbyt długo, od dawna życie nie sprawia mi już takiej przyjemności jak kiedyś i że spokojem oczekuję jego zakończenia. Mam jednak do Ciebie dwie prośby.

Pierwszą z nich dotyczy zachowanie pewnego kawałka ludzkiej pamięci. Odnalazł mnie niedawno znajomy z czasów wojny. Szuka ludzi mogących potwierdzić, co się z nim działo, aby mógł uzyskać odszkodowanie z Fundacji Polsko-Niemieckie Pojednanie. Zaczęłam spisywać moje wspomnienia z nim związane, ale nie wiem, czy zdążę je zakończyć, gdyż czuję się coraz gorzej. Jeśli nie zdołam tego zrobić, znajdziesz w moim biurku, w górnej, prawej szufladzie teczkę opisaną „Wspomnienia”. Są to zapiski o tym, co działo się ze mną w czasie wojny. Wyślij je w całości do Fundacji – mam nadzieję, że pomogą.

Druga prośba zapewne wyda Ci się dziwna. Niemniej proszę o zastosowanie się do niej. Jestem człowiekiem, który zwykł dotrzymywać danego słowa, nawet po latach i zza grobu. A mam jeszcze jedno zobowiązanie z czasów wojny. Zobowiązanie wobec człowieka, który kiedyś

uratował mi życie. Powierzono mi coś na przechowanie i, prędzej czy później, ktoś zgłosi się po odbiór. Teraz, kiedy Polska znów jest wolnym krajem, będzie to dużo łatwiejsze. Ale do rzeczy: przyjdzie do mnie, do mojego domku, chłopiec. Nie wiem, kim będzie, może to jakiś potomek tego, kto uratował mi życie, a może nawet on sam, chociaż nie przypuszczam, aby tak się stało – powinien być dzisiaj w równie zaawansowanym wieku, co ja. W każdym razie ktoś zgłosi się pod mój adres.

Aby udowodnić, że jest osobą, o którą mi chodzi, przekazuje Ci potówkę, banknotu. Drugą znajdziesz w moim biurku w trzeciej szufladzie od dołu, po lewej stronie, w starej, srebrnej papierośnicy (właśnie ją tam chowam). Oprócz swej potówki będzie miał plan pomieszczenia w moim domu, ale nie będzie wiedział, o które pomieszczenie chodzi. Na tym planie zaznaczona jest skrytka w podłodze. Znajduje się w niej trochę broni, jeszcze z czasów konspiracji, zapieczętowane pudełko po cygarach oraz pewna suma pieniędzy. Powinno tam być dwa tysiące dolarów w gotówce. Pieniężkami podzielcie się po potówce. Pudełko po cygarach zawiera pewne dokumenty, które nie powinny упаść w niepowołane ręce – przekażesz je bez otwierania chłopcowi, który się do Ciebie zgłosi. Tak samo uczynisz z pistoletem znajdującym się w skrytce. On wtedy odda ci potówkę, banknotu, a ty przekaż obie potówki mecenasowi. Uzna przez to, że wykonałeś do końca mój testament. Pozostań broni, którą znajdziesz w skrytce, najlepiej oddaj do muzeum.

Życzę Ci wszystkiego najlepszego, mój wnuku.
Twój kochający Cię dziadek,

Wiktor

PS

A pomieszczenie, w którym jest skrytka, to piwnica z węglem.

4. BIURKO

Biurko dziadka jest wielkie i stare. W sumie ma dwie szuflady – po cztery po obu bokach i jedną pośrodku, pod blatem. Zawierają stare szpargały – butelkę atramentu, pudełko stalówek i obsadkę, rodzinne zdjęcia, zapomniane notesy etc. Podczas przeglądania zawartości biurka udany test spostrzegawczości pozwoli znaleźć wśród fotografii zdjęcie dziadka z młodości, którego Badacz wcześniej nie widział. Jeśli przeszukania dokonuje inny z Odkrywców, zdjęcie to zwróci jego uwagę jako jedyne przedstawiające osobę w mundurze. Przodek stoi na tle wiejskiego domu – prawdopodobnie tego, który został zniszczony podczas wojny – w dziwnym uniformie. Udany test historii pozwoli zidentyfikować ubranie jako mundur granatowej policji

(okupacyjnej policji wprowadzonej przez Niemców) z czasów wojny (dziadek nigdy o czymś takim nie wspominał). Młody mężczyzna bardzo przypomina swojego wnuka.

Wszystkie wymienione w liście przedmioty rzeczywiście znajdują się na miejscu w biurku – jest teczka ze wspomnieniami i papierośnica z nierówno urwaną półówką okupacyjnej stuzłotówki. Ponadto dokładne przeszukanie biurka po wyjęciu z niego szuflady (udany test spostrzegawczości) pozwoli odnaleźć niewielką skrytkę za środkową szufladą. Badacze znajdą tam mały kluczyk (udany test otwierania zamków pozwoli zidentyfikować go jako kluczyk od walizki) oraz kilka pośliskich kartek wyrwanych z zeszytu. Na papierze znajdują się fragmenty dziennika prowadzonego po niemiecku, opisującego – jak się wydaje – wydarzenia z czasów II wojny światowej. Nie ma dat, jedynie luźne wpisy. Są pokreślone, pozamazywane, w kilku miejscach wycięto niektóre słowa nożyczkami (dziury i zamazania oznaczone są „[...]”):

Dzisiaj w nocy stało się. Wyszliśmy na stare złomowisko. Wybrano jednego więźnia i położono na [...]

wyszedł ubrany w szatę [...] obok niego siedział stary człowiek w mundurze SS.

Na tym pierwsza kartka się urywa. Druga zawiera następujący tekst:

[...] wypowiedział inkantację. To brzmiało jak „nyagh niagh aza thoth thoth nyaght” i wbił sztylet w czaszkę ofiary. Usłyszałem dźwięk nieludzkich piszczałek [...] wypłynęło światło i starzec w nie wstąpił. Stałem z boku, ale blisko, widziałem, jak wygładzają się jego zmarszczki i ciemnieją włosy. Wtedy [...] jeden z esesmanów próbował powstrzymać walącą się konstrukcję i dotknął kamienia. Zobaczyłem tylko błysk tak jasny, że nieomal przepalił mi powieki, jaśniejszy niż słońce, niż tysiąc słońc, a później podmuch wrzucił mnie za stertę starych akumulatorów.

Na trzeciej zaś widnieje tekst następujący:

Zanim ktokolwiek się ocknął, doskoczyłem do zawałonego rusztowania, zerwałem z niego kamień, był nieduży, płaski, rozmiarów mniej więcej spodka. Kiedy chowałem go do kieszeni, ostry, szlifowany w ośmiokąt brzeg rozciął mi wnętrze dłoni. [...]

Dopiero rano pojawili się ludzie z Ahnenerbe, szukali kamienia, lecz nie przypuszczali, że to ktoś z nas mógł go ukraść, szukali wśród więźniów.

[...]

Od tej chwili wiedziałem, że muszę – za wszelką cenę – przeżyć wojnę, bo mam klucz do nieśmiertelności.



S. PIWNICA

Domek ma dwie piwnice – jedna to dostępne z zewnątrz pomieszczenie podziemne, gdzie znajduje się kocioł centralnego ogrzewania oraz, w jednym z rogów, stos koksu. Do drugiej wchodzi się przez drzwiczki pod schodami wiodącymi na strych. Jest to piwnica, w której leżą ziemniaki na zimę oraz stoi pozbijany z surowych desek regał. Stoją na nim jakieś zapomniane domowe przetwory z czasów, kiedy jeszcze żyła babcia Badacza, oraz duża, stara, fibrowa walizka zamknięta na kluczyk.

Kluczyka nie ma i przy pobieżnym przeszukaniu nie da się go znaleźć. Do walizki pasuje klucz ukryty w skrytce biurka. W środku znajduje się jeden z garniturów dziadka oraz portfel z dokumentami na nazwisko Wilhelm Schneider. Dokumenty są stare i na wszystkich zdjęciach widnieje młody dziadek. W części są to papiery repatriacyjne więźnia obozu koncentracyjnego na nazwisko, które nosił dziadek.

W piwnicy z węglem znajduje się kocioł c.o. i stos koksu oraz drewno na rozpałkę, szufla, wiadro na popiół itd. Podłoga jest brukowana kocimi łbami. Nawet dokładne przeszukanie nie pozwoli odnaleźć skrytki. Dopiero wyniesienie całego koksu (kilka godzin ciężkiej pracy) pozwoli dokładnie ją przeszukać. W rogu, w którym się znajdował, można po udanym teście *spostzegawczości* odnaleźć wbity w ziemię między kamieniami gwóźdź. Po zdjęciu bruku i rozkopaniu podłoża na głębokość około pół metra odnaleźć można sporą skrzynię obitą ocynkowaną blachą stalową. Opis zawartości skrzyni znajduje się w paragrafie „Skrytka”.

G. WŁAMANIE

W nocy, nazajutrz od otrzymania przez Badacza testamentu, ktoś włamie się do domku. Złodziej przesuka tylko gabinet dziadka i biurko, po czym rozrzuci zawartość szuflad. Na pierwszą oznakę odkrycia jego wizyty ucieknie i nie da się złapać.

G. WIZYTA

Jest wieczór trzeciego dnia po otrzymaniu przez Badacza testamentu i listu. Do drzwi domku dzwoni młody mężczyzna. Słabo mówi po polsku, dobrze po niemiecku. Osobie, która otworzy drzwi, pokaże połówkę banknotu (pasującą do połówki znajdującej się w biurku). Po okazaniu drugiej powie łamanym polskim, że przyszedł po zawartość skrytki i wyciągnie plan piwnicy, opisujący jej położenie (pod stołem koksu). Jest poinformowany, co ma stamtąd zabrać (zgodnie z listem dziadka). Na pożegnanie pozostawi kopertę z drugim listem.

8. SZKRYTKA

Skrytka to spora drewniana skrzynia obita szczelnie ocynkowaną blachą. Wewnątrz znajdują się następujące przedmioty:

- * Kabura z pistoletem i dwoma magazynkami. Pistolet ma oznaczenie VIS. Udany test *broni palnej* lub *historii* pozwoli rozpoznać pistolet jako bardzo rzadką wersję polskiego przedwojennego pistoletu VIS na amunicję Colt .45ACP.
- * Dziwnego kształtu pistolet maszynowy. Tej broni nie da się rozpoznać na pierwszy rzut oka. Udany test *korzystania z bibliotek* pozwoli ją później określić jako polski przedwojenny pistolet maszynowy Mors, którego wszystkie egzemplarze zaginęły podczas wojny. Broń jest owinięta w naoliwione szmaty i zabezpieczona.
- Oprócz tego w skrzyni znajdują się:
 - * Słoik Wecka wypełniony złotymi monetami – istotnie, jest tam dwa tysiące dolarów w złocie.
 - * Opakowane w zetlały woskowany papier drewniane pudełko po cygarach, obwiązane sznurkiem. W środku znajduje się zeszyt z pamiętnikiem dziadka z czasów wojny oraz płaski, rzeźbiony, ośmiokątny kamień wielkości małego spodeczka.
 - * Zeszyt zawierający pamiętnik z czasów wojny. Jeśli Badacze go przeczytają, okaże się, że dziadek nie jest osobą, za którą się podawał:
 - naprawdę nazywał się Wilhelm Schneider,
 - nie walczył w AK, tylko na początku wojny podpisał volkslistę,
 - najpierw pracował w granatowej policji, później zaciągnął się do Wehrmachtu,
 - pod koniec wojny był strażnikiem w obozie koncentracyjnym,
 - tuż przed wyzwoleniem, razem z drugim człowiekiem, aby uniknąć odpowiedzialności, zabili dwóch więźniów i podszyli się pod nich.

W dzienniku są ślady po kilku wyrwanych kartkach, do których pasują kartki ze skrytki w biurku.

Dziennik Wilhelma Schneidera, ręcznie zapisany, poźółkły stary brulion.

Język: niemiecki.

Data wydania: Obejmuje okres od 1938 do marca 1945 r.

Premia do Mitów Cthulhu: 2% (jeśli jest czytany razem z wyrwanymi kartkami; jeśli bez – 0%)

Utrata poczytalności: 1/2 PP

Modyfikator zaklęć: x5

Czary: Kradzież czasu (opis w wyrwanych kartkach).

Kradzież czasu – opis czaru

Do rzucenia czaru potrzebny jest Ośmiokątny Kamień oraz ofiara – człowiek. Kamień należy umieścić stabilnie nad miejscem rzucania czaru, pod nim zaś ofiarę. Mag wypowiada inkantację, po czym wbija nóż w splot nerwowy ofiary. Siła życiowa ofiary karmi wezwaną część Azathotha, który instynktownie odwraca przepływ czasu, odmładzając rzucającego czar. Zaklęcie wymaga wydania jednego Punktu Magii na każde 10



lat odmłodzenia oraz powoduje utratę 2k10 Punktów Poczytalności. Jakiegokolwiek zakłócenie rytuału wymaga od rzucającego opanowania przepływu energii przez udany rzut k100 na Moc. Nieudany test powoduje utratę kontroli nad mocą Azathotha, co objawia się wybuchem energii cieplnej i promieniowania jonizującego porównywalnego do mikroskopijnego wybuchu jądrowego. W takim wypadku wszyscy znajdujący się w okolicy dostają obrażenia od gorąca oraz radioaktywności. Ofiara i rzucający czar wyparowują bez śladu, tylko Ośmiokątny Kamień pozostaje nietknięty.

Zaklęcia można także użyć do odmłodzenia kogós innego, wówczas efekt jest dzielony na pół – połowę wykorzystuje rzucający, połowę „adresat”, który, podobnie jak mag, musi znajdować się pod Kamieniem.

9. DRUGIE WŁAMANIE

W nocy, po opróżnieniu przez posłańca skrytki, nastąpi drugie włamanie; tym razem do piwnicy. Badacze mają szansę schwycić włamywacza (patrz opis w paragrafie „Bohaterowie niezależni”). Jeśli go nie schwytają, włamywacz spróbuje nawiązać z nimi kontakt w ciągu następnych dni.

10. DRUGI LIST

List pozostawiony przez posłańca, który przyszedł po zawartość skrytki, ma następującą treść:

Drogi Wnuku

Wybacz, że znowu zakłócam Ci zpa grobu możliwość uciechy ze spadku po mnie. Mam do Ciebie jeszcze jedną prośbę. Cztery dni po otrzymaniu tego listu udaj się wieczorem na mój grób i złóż tam kwiaty. Myślę, że do tego czasu zakończysz już formalności związane z przejęciem spadku i będzie to mój gest podziękowania dla mnie. Powodzenia w życiu!

Twój kochający dziadek,

Wiktor

11. DRUGIE MORDERSTWO

Jeśli Badacze czytają gazety, mogą (udany test Szczęścia) przeczytać o odnalezionym w pobliskim lesie ciele młodego mężczyzny. Rysopis odpowiada człowiekowi, który przyszedł do domu dziadka opróżnić skrytkę.

12. PIĄT

Na cmentarzu, na którym Badacz (Badacze) miał złożyć kwiaty, czeka zaczajony dziadek. Uzbrojony jest pistolet ze skrytki i ma pomocnika w postaci swojego

odmłodzonego przyjaciela. Nad wejściem do pobliskiego grobowca umocowali już Kamień; tu chcą odprawić rytuał. Jeśli Badacz-wnuk przyjdzie sam, zostanie steroryzowany bronią, obezwładniony, związany i, jeśli nie napastnikom nie przeszkodzi, posłuży jako ofiara w rytuale odmładzania własnego dziadka. I na tym jego historia się zakończy.

Jeśli Badacz nie pojawi się wyznaczonego dnia lub też nie pojawi się sam (i wyraźnie nie będzie możliwości pokonania go i osób mu towarzyszących), starzec z przyjacielem poszukają innej okazji lub, w ostateczności, innej ofiary.

13. HISTORIA

Dziadek Badacza od dawna wiedział, że zbliża się dzień jego śmierci. W czasie wojny zdobył jednak sposób na jej oszukanie. Wraz z przyjacielem, młodym podówczas SS-manem, poznali okultystyczny rytuał, który Ahnenerbe (Instytut Dziedzictwa SS) chciało wykorzystać do zapewnienia wiecznego życia Wodza. Dzięki zbiegowi okoliczności Wilhelm Schneider wszedł też w posiadanie artefaktu koniecznego do przeprowadzenia rytuału.

Wojna nauczyła ich dbać tylko i wyłącznie o siebie i nie ufać nikomu obcemu. Po 1945 roku ich ścieżki się rozeszły, lecz pozostawali w kontakcie. Aż wreszcie nadszedł moment, kiedy należało przeprowadzić rytuał. Dla dziadka dodatkową motywacją był fakt, że został rozpoznany przez jednego z więźniów obozu, w którym był strażnikiem. Do niego należała laska znaleziona w parku. Przodek Badacza zabił go i, podrzucając mu swoje dokumenty, upozorował własną śmierć, a następnie zaczął przygotowania do odmłodzenia się.

Na ofiarę już dawno upatrzył sobie swojego wnuka – Badacz był bardzo podobny do niego z czasów młodości, więc dziadek planował podszyć się pod niego po odmłodzeniu. Wezwał przyjaciela, a wówczas tamten na ofiarę wybrał swojego siostrzeńca. Siostrzeniec został najpierw wysłany po Ośmiokątny Kamień (którego dziadek nie mógł wyjąć ze skrytki, nie ujawniając upozorowania swojej śmierci), a następnie złożony w ofierze (zwłoki z paragrafu „Drugie Morderstwo”). Później pozostało już tylko odmłodzić Wilhelma Schneidera.

14. BOHATEROWIE NIEZALEŻNI

Wilhelm Schneider

dziadek jednego z Badaczy, 83 lata

S 14	ZR 12	INT 9	Pomysłowość 45
KON 8	WYG 9	MOC 5	Szczęście 25
BC 13	P 25	WYK 12	Wiedza 60
WT 10		PM 5	

Modyfikator obrażeń: brak.

Umiejętności: Elektryka 41%, historia 35%, język ojczysty: polski 65%, język obcy: niemiecki 44%,



karabin (z czasów służby wojskowej) 50%, mechanika 43%, nawigacja 19%, obsługa ciężkiego sprzętu 46%, prowadzenie samochodu 66%, skradanie się 11%, spostrzegawczość 36%, targowanie się 25%, wiarygodność 35%.

Ataki: Pistolet VIS 38%, amunicja Colt .45 ACP (obrażenia: 1K10+2). Zacięcia: 70-50-40.

Przed wojną Polak niemieckiego pochodzenia, w czasie okupacji zadeklarował się jako Niemiec. Zbrodniarz wojenny. Po wojnie używa imienia Wiktor i nazwiska takiego, jakie nosi Badacz-wnuk. Pracował jako kierowca.

Manfred Dietl

przyjaciół dziadka z czasów wojny, 81 lat (po odmłodzeniu wiek biologiczny 21)

Współczynniki po odmłodzeniu:

S 15 ZR 7 INT 16 Pomysłowość 80
KON 14 WYG 7 MOC 9 Szczęście 45
BC 15 P 45 WYK 9 Wiedza 45
WT 14 PM 9

Modyfikator obrażeń: 1k4.

Umiejętności: Elektryka 47%, historia 48%, jeździectwo 27%, język ojczysty: niemiecki 80%, język obcy: polski 45%, karabin 56%, pistolet (z czasów wojny) 43%, pistolet maszynowy 27%, prawo 26%, prowadzenie samochodu 56%, przekonywanie 43%, psychologia 34%, spostrzegawczość 46%, wiarygodność 72%.

Ataki: Uderzenie pięścią 65% (obrażenia 1k3+1k4 + m.o.).

W czasie wojny członek SS, po 1945 r. używał nazwiska Werner Sobansky i był przedsiębiorcą budowlanym w Bonn. Podczas wojny był mózgiem, a Wilhelm Schneider ramieniem ich przyjaźni.

Przed odmłodzeniem zasuszony staruszek, po odmłodzeniu umięśniony mężczyzna o ostrych rysach, lat około dwudziestu.

Michael Sobansky

posłaniec, 23 lata

S 13 ZR 13 INT 14 Pomysłowość 70
KON 11 WYG 13 MOC 15 Szczęście 75
BC 17 P 75 WYK 12 Wiedza 60
WT 14 PM 15

Modyfikator obrażeń: brak

Umiejętności: Język ojczysty: niemiecki 70%, język obcy: angielski: 62%, język obcy: polski 23%, pozostałe według potrzeby i uznania Strażnika Tajemnic.

Młody mężczyzna, który nie znalazł sobie miejsca w życiu. Jego stary wuj poprosił go o pomoc w podróży do Polski, więc przyjechał tutaj. Liczy na to, że jeśli będzie uczynny w stosunku do wuja, ten zapisze mu swoją firmę

budowlaną w testamencie, stąd wykonuje wszystko, o co wuj go poprosi.

Arik Blumberg

włamywacz, łowca zbrodniarzy wojennych, 34 lata

S 18 ZR 14 INT 11 Pomysłowość 55
KON 10 WYG 6 MOC 9 Szczęście 45
BC 14 P 45 WYK 14 Wiedza 70
WT 12

PM 9

Modyfikator obrażeń: 1k4.

Umiejętności: Archeologia 23%, fotografia 58%, historia 37%, język ojczysty: hebrajski 70%, język obcy: angielski 70%, język obcy: arabski 20%, język obcy: rosyjski 8%, korzystanie z bibliotek 55%, nasłuchiwanie 29%, otwieranie zamków 16%, pierwsza pomoc 30%, pływanie 35%, prawo 16%, prowadzenie samochodu 54%, spostrzegawczość 55%, sztuki walki 32%, wiarygodność 34%, znajomość komputerów 13%.

Ataki: Uderzenie pięścią 50% (obrażenia 1k3+1k3 (sztuki walki) + m.o.).

Kopnięcie 25% (obrażenia 1k6+1k6+m.o.).

Cios głową 25% (obrażenia 1k6+1k6+m.o.).

Chwyt 25%, specjalne.

Arik jest sabra (Żydem urodzonym w Izraelu). Jego dziadkowie zginęli w Zagładzie, od dzieciństwa marzył o tym, żeby ich pomścić. Po odbyciu służby wojskowej w służbach specjalnych zatrudnił się w instytucie Yad Vashem, ale szybko zrozumiał, że nie tędy droga. Skontaktował się z Szymonem Wiesenthalem, słynnym „łowcą nazistów”, i zaczął dla niego tropić faszystowskich zbrodniarzy wojennych. Później zrozumiał, że zło nie znajduje się tylko w przeszłości, więc zajął się także ściganiem współczesnych zbrodniarzy.

Oficjalnie pracuje jako analityk dla Centrum Szymona Wiesenthala. Nieoficjalnie ścigał już zbrodniarzy z wojen w Jugosławii, Czeczenii i Rwandzie. Ale zawsze na pierwszym miejscu stawia łapanie nazistów. Już dawno szukał Dietla i Schneidera, ale dopiero dzięki Fundacji Polsko-Niemieckie Pojednanie wpadł na ślad Schneidera. Niestety, spóźnił się, przynajmniej pozornie. Schneider (dziadek) oficjalnie nie żyje. Arik dwa razy włamuje się do domu przodka Badacza w poszukiwaniu dowodów winy mężczyzny, nie znajduje ich, ale w końcu może zostać złapany bądź też sam zgłosi się do Badacza-wnuka w poszukiwaniu pomocy.

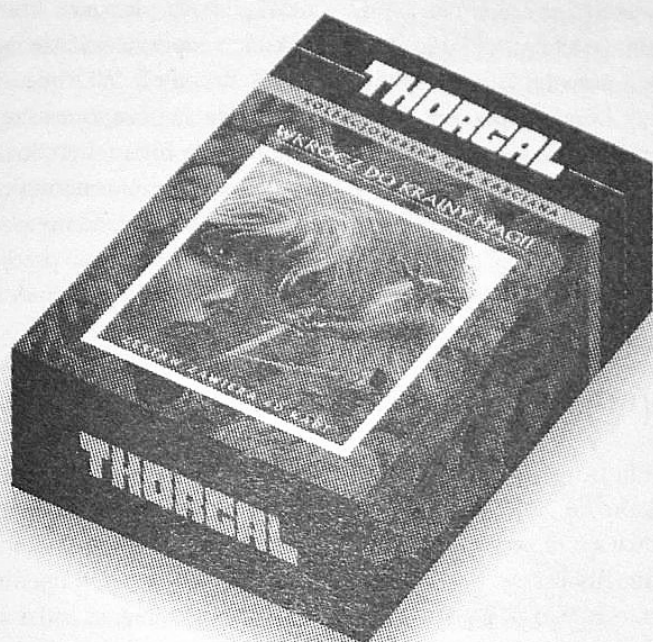
Arik może opowiedzieć Badaczom skróconą historię życia dziadka (ale nie wie o incydencie z rytuałem ani o okultystycznym aspekcie przeszłości starca). Chce postawić Dietla i Schneidera przed sądem i jeśli Badacze się na to zgodzą, zyskają w Blumbergu silnego sprzymierzeńca. Arik będzie upierał się przy poszukiwaniach dziadka i Dietla za wszelką cenę.

Jest mocno umięśnionym, krótko ostrzyżonym blondynem.

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



Piotr Gnyp

ODRODZENIE

Za pomoc dziękuję Tomaszowi Z. Majkowskiemu.

Szkic przygody, który napisałem, można poprowadzić w każdym współcześnie działającym się systemie, docelowo korzysta jednak z kosmologii i założeń **Kultu**. Zapoznanie się z powyższym systemem na pewno pomogłoby MG w lepszym poprowadzeniu tego scenariusza.

O. GENESIS

Całość naszej opowieści zaczyna się w momencie odejścia Demiurga – Boga, który odebrał ludziom ich moc i wypędzając z Metropolis, miasta miast, zamknął w kontrolowanej przez siebie Iluzji. W ten sposób zapewnił sobie panowanie nad nimi. Stworzył też strażników tego więzienia – Archontów. Przez wieki pilnowali oni, by ludzie nie odkryli prawdy, która mogłaby wywołać bunt. Aż nadszedł czas, gdy Demiurg odszedł i nikt nie wiedział, co się z nim stało. W miejscu stojącej w samym sercu Metropolis Cytadeli pojawiła się otchłań o niezmierzonej głębokości. Zniknięcie Stwórcy obudziło jego mrocznego brata, Astarotha, który przybył z Piekła, by rozpocząć poszukiwania. Został jednak Raj pustym. Przemierzył cały znany mu świat,

jednak nie znalazł tego, którego szukał. Jego egzystencja straciła sens – nie było siły, której był przeciwieństwem. Astaroth ostatnim wysiłkiem natchnął ludzi, by zbudowali Znak – symbol ciągłej zmiany – nieustannie modyfikujący swą formę i kształt, obejmujący całą ziemię, mający za zadanie przyzwać Demiurga. Znak ten miał stworzyć miejsce poza czasem i przestrzenią. Wraz z pojawieniem się Internetu Bóg przebudził się w trójce ludzi, którzy podświadomie zaczęli się poszukiwać.

Naturalnym medium kontaktu stała się sieć, jako że była ona nie tylko powodem powolnego budzenia się w nich Demiurga, ale również całym ich życiem. I tak, powoli, rok za rokiem, nawiązywali pierwsze kontakty i zbliżali się do siebie, by w końcu zaprzyjaźnić się i stworzyć grupę hackerów o nazwie „Zapomnienie”. Wkrótce do naszych bohaterów dotarło, kim naprawdę są i czego muszą dokonać. Do ich pierwszego spotkania poza Internetem doszło w Rzymie – w jednej z tamtejszych kafejek internetowych.

Nie mogło to ująć uwadze Archontów, którzy pojęli zagrożenie i postanowili mu przeciwdziałać. Jedną ze strażniczek Iluzji, Malkuth, miała jednak nieco inne plany.

BOHATEROWIE

Opowieść przeznaczona jest dla trojga graczy. Poniżej znajdują się szkielety postaci, w które mogą się wcielić. Nie są oczywiście skończone, w związku z tym gracze mogą dopasować je do swoich potrzeb i możliwości.

Pierwsza postać to stateczny starszy pan. Z jego postury i wyglądu można wywnioskować, iż był kiedyś dobrze zbudowany, lecz czas okazał się dla niego nieubłagany. Mimo wszystko, jak na swój wiek, trzyma się nad wyraz dobrze. Ma miłą aparycję, jednak coś w jego twarzy sugeruje, że jest zdolny do okrucieństwa. To osoba stanowcza i nie znośca sprzeciwu, przywykła też do decydowania za innych. Wszystkie te cechy czynią z niego naturalnego przywódcę – srogiego, lecz troszczącego się o podwładnych. W przeszłości był profesorem matematyki, potem, wraz z pojawieniem się sieci, zajął się nową dziedziną nauki, by stać się jednym z jej największych twórców. Do jego zainteresowań należą również łowiectwo i broń.

Druga z naszych postaci to młody mężczyzna, który wydaje się być zaprzeczeniem swojego towarzysza. Ubra się dość niechlujnie, w wytarte dżinsy, kolorową bluzę i nosi długie, rozpuszczone włosy. Jest bardzo charyzmatyczny i, jeśli tylko może, stara się unikać rozwiązań siłowych. W zasadzie można by go określić jako stereotypowego, młodego hippisa-hackera. Jego życie to sieć... Rzeczywistość, w jakiej się znajduje, jest tylko nędznym odbiciem Internetu

– jego prawdziwego świata. Drugą pasją młodzieńca jest okultyzm i spiskowe teorie dziejów. Wszystko to daje nam obraz dość dziwnego, zamkniętego w sobie młodego człowieka. Choć często sprzecz się ze starszym towarzyszem, głęboko podziwia go, choć jest to chyba jedna z jego najbardziej skrywanych tajemnic. Można by nawet zaryzykować stwierdzenie, iż widzi w nim idealnego ojca, choć oczywiście sam nigdy by się do tego nie przyznał.

Trzecia z naszych postaci to kobieta. Wydaje się idealnie równoważyć dwie poprzednie osoby. Jej typ urody to klasyczne piękno, które zachwyci każdego, kto na nią spojrzy. Nie jest jednak ono „skalane” erotyzmem. Doskonale obojętna i wypośrodkowana – zwykle łagodzi spory pomiędzy mężczyznami, wyciągając z ich dyskusji najlepsze pomysły i kompilując z nich rozwiązania zadowalające całą grupę. Z zamiłowania programistka, lubi też sport – szczególnie wschodnie sztuki walki.





Starła się upiec dwie pieczenie na jednym ogniu – nie tylko na zawsze pozbyć się tego, który zniewolił ludzkość, lecz także zniszczyć swoich braci i siostry, którzy starali się zająć miejsce Demiurga. Potajemnie rozpuszczała klony naszych bohaterów, swoiste golem, które odciągały uwagę innych Archontów od postaci naszych graczy. Tylko dwójki Archontów nie udało jej się oszukać. Binah i Netzach byli na tropie prawdziwego Demiurga. Malkuth postanowiła więc zjednoczyć się z nimi, by pod pozorem sojuszu zadać im ostateczny cios.

Nasi bohaterowie dowiedzieli się, w jaki sposób mają się odrodzić. Pierwszym krokiem było zdobycie artefaktów potrzebnych do odprawienia Rytuału, które udało im się skraść z Biblioteki Watykańskiej. Razem z nimi wynieśli stamtąd także średnio-wieczny manuskrypt zawierający instrukcję potrzebną do odnalezienia samej formuły Rytuału. Ostatni element przygotowań polegał na włamaniu się do tajemniczego serwera, gdzie odnaleźli całą prawdę o sobie i sposobie swego odrodzenia.

Uzbrojeni w tę wiedzę udali się do miejsca, w którym wszystko miało się dokonać. Mały pokój w tanim hoteliku, gdzieś przy bocznej uliczce w Rzymie – oto miejsce, gdzie spełnić się miało ich przeznaczenie. Takiego nagromadzenia mocy nie mogli jednak przeoczyć ich adwersarze. Gdy dotarli do hotelu, niosąc przedmioty mające im pomóc w odzyskaniu dawnej formy, natknęli się na tropiących ich strażników Iluzji. Nikt z naszej trójki nie był w stanie przeciwstawić się atakowi Archontów, zwłaszcza że całą potęgę, jaką dysponowali, włożyli w przygotowanie Rytuału.

Archonci po zwycięskiej walce, będąc pewni wyeliminowania zagrożenia, udali się do swoich Cytadel, by oddać się na nowo knowaniom przeciw sobie. Nie mieli pojęcia, iż nie tak łatwo zabić Boga. Co prawda udało im się wywołać amnezję u naszych bohaterów, jednak nie zniszczyli esencji, która ich ożywiała. Tu właśnie zaczyna się nasza opowieść – na pobożewisku, gdzie starły się boskie moce, z niebytu powoli budzi się władca świata, nieświadomy swej potęgi i możliwości.

1.

Naszych bohaterów budzi natarczywy dźwięk telefonu, który wrzyna się w mózgi i wyrwa ze słodkich objęć snu. Budzą się w pokoju przypominającym pole bitwy. Tapety wyrzucone od gorąca, podłoga pokryta dziwnymi, wypalonymi symbolami, meble w drzazgach... Wszelkie próby przypomnienia sobie, kim są, co tu robią, jakichkolwiek faktów z przeszłości – kończą się całkowitą klęską.

Piątek, godzina 18:15, Rzym, niejasne przecucie, że znają dość dobrze towarzyszące im osoby – to wszystko, co mogą sobie przypomnieć. Tymczasem telefon dzwoni.

Po jego odebraniu słyszą nieznany głos, który przekazuje prosty komunikat: „Mój Boże! Już wiedzą, że tym razem im się nie udało, będą tu dokładnie za 3 minuty. Uciekajcie pod Via di Pononaccio 212”. Rozmówca rozłącza się. Faktycznie, kiedy bohaterowie dobrze się wsłuchają, na klatce usłyszą kroki zbliżających się ludzi. Jeśli nie jest to dla nich dostateczny impuls do ucieczki, to może przekonają ich odgłosy dobiegające z sąsiedniego pokoju, gdzie pomyłkowo skierowali się wysłannicy Netzacha. Zza ścian rozlegają się błagania o litość i strzały z pistoletów. Teraz gracze nie mają żadnych wątpliwości, że powinni

ARCHONCI

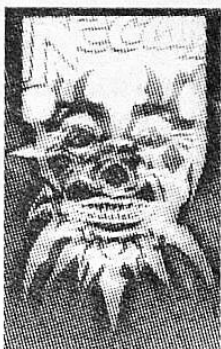
W świecie Kultu pierwotnie istniało dziesięciu Archontów, jednak po zaginięciu Demiurga zaczęli walczyć między sobą o władzę nad Iluzją, co doprowadziło do unicestwienia czterech z nich. W naszej opowieści jednak tylko troje staje się adwersarzami bohaterów.

BINAH



Zwana również Czarną Madonną, reprezentuje wyższość rodziny i krewnych oraz rozmaitych grup ponad indywidualizmem. Główną siłą, którą kontroluje, jest Kościół katolicki. Po nieudanej akcji zniszczenia Demiurga przyjęła odmienną taktykę – będzie się starała zmylić bohaterów graczy, przedstawiając im, pod pozorem przyjaźni, odmienną wersję wydarzeń, tak by się nie dowiedzieli, kim naprawdę są i czego mają dokonać. Jej głównym agentem jest w tym scenariuszu arcybiskup Antonio Scoreza.

NETZACH



Zajmuje się wojną. Manipuluje wiadomościami rządowymi, po trupach kroczyć do celu. W czasie trwania scenariusza będzie się starał wyeliminować bohaterów z rozgrywki. To on stoi za rządowymi agentami, z którymi zmierzają się bohaterowie. W wyjątkowej sytuacji, jaką jest możliwość powrotu Demiurga, zaczął współpracować z Binah. Po nieudanej akcji zniszczenia powracającego Boga, uważa, że należy ją powtórzyć, tym razem skuteczniej. Jego głównym agentem jest niejaki Smith.

MALKUTH



Buntownicza wśród Archontów, najbardziej ukochała ludzkość. Odpowiada za zbudowanie więzienia Iluzji, jednak po odejściu Demiurga odcięła się od walk o władzę i stara się pomóc ludziom, przekazując im swoją wiedzę, wspierając naukę i magię. Bardzo szybko zorientowała się w wydarzeniach i stworzyła trzecią frakcję – chce pozbyć się zarówno naszych bohaterów, jak i reszty Archontów, co ma zapewnić całkowite wyzwolenie ludzkości. Agentem, mającym zapewnić powodzenie jej planów, jest Franco Orlandini.



MECHANIKA GRY

Przygoda pasuje tak naprawdę do każdego systemu rozgrywanego się współcześnie, więc nie będę rozpiswał szczegółowych charakterystyk bohaterów niezależnych, obarczając tym zajęciem MG. Jedna rzecz wymaga jednak podkreślenia – jako że nasi śmiałkowie są Demiurgami, ich moc jest nieograniczona. To, czego chcą gracze, po prostu się dzieje. Wystarczy tylko, aby wspólnie zadeklarowali pragnienie. Cała trudność polega na tym, by zbyt wcześnie nie odkryli tej prawidłowości. Najlepiej, gdyby wraz z rozwojem scenariusza stopniowo dowiadawali się o swojej mocy.

uciekać. Nie wiedzą jeszcze, co się wokół nich dzieje, więc zapewne udają się pod jedyny znany sobie adres, podany przez tajemniczego informatora.

2.

Znajdujemy się na obrzeżach Rzymu. Pod otrzymanym adresem mieści się „Dom Opieki Społecznej nr 47”. Jest to duży, dwupiętrowy budynek, zbudowany tuż po wojnie, otoczony małym parkiem. Za ogrodzeniem widoczni są przy pracy niektórzy mieszkańcy Ośrodka – sprzątają alejki, pielą ogródek itp. Większość rezydentów stanowi tak zwana „trudna młodzież”, głównie narkomani.

Po wejściu do środka bohaterowie widzą jego skromne urządzenie. Wyposażenie kuchni, sal lekcyjnych i innych położonych na parterze pomieszczeń gospodarczych zostało zakupione jak najniższym kosztem. To samo dotyczy się pokoi mieszkańców,

które znajdują się na piętrze. Pozwólmy bohaterom pokręcić się trochę po Ośrodku. Zapewne będą szukali kogoś znajomego lub miejsca, które uda im się rozpoznać. Faktycznie, w jednej z sal wykładowych zajęcia prowadzi starszy mężczyzna, który na ich widok przerywa wykład i prosi na rozmowę do swojego gabinetu. Pyta bohaterów, co u nich słychać. Gdy dowiaduje się o utracie pamięci, mówi, że musi dokończyć lekcję, jednak zaraz po niej spotkają się i wszystko sobie wyjaśnią. Jeżeli są głodni, wysyła ich do kuchni, przydziela im też jeden z wolnych pokoi, aby tam odpoczęli.

Faktycznie, po upływie 30 minut pojawia się u bohaterów. Przedstawia się jako Novello. Wyraźnie jest bardzo zmartwiony stanem bohaterów, zaczyna odpowiadać na ich pytania. Wyjaśnia im, że są grupą hackerów i że poznał ich w areszcie, gdzie trafili za jakiś drobny przekręt komputerowy. Tak zaczęła się ich przyjaźń. Ostatnio włamali się do jednego z serwerów Watykanu i coś tam znaleźli. On dokładnie nie wie, co to było, zresztą i tak nie rozumie ich rozmów o informatyce. Wydaje mu się, że nie powiedzieli mu wszystkiego – w trosce o jego bezpieczeństwo. Z tego, co rozumiał, wynika, że zdobyli jakąś bardzo ważną informację, którą ukrywał Kościół, mogącą zmienić oblicze współczesnego świata. Dlatego Watykan chce ich wyeliminować. Wszystko to zdarzyło się trzy dni temu, a przynajmniej wtedy ostatni raz ich widział. W tym czasie byli u niego policjanci i wypytywali go o bohaterów, jednak nie zdradził im, że dostał od nich paczkę z rzekomo bardzo cenną zawartością, którą miał przechować. Dla bezpieczeństwa ukrył ją w skrytce na lotnisku, natomiast klucz zaniósł do banku. Jutro z samego rana pójdzie po niego, by mogli odzyskać swoją własność. Tymczasem powinni wypocząć. Ośrodek stoi dla nich otworem i z chęcią udzieli im gościny.

Jeżeli gracze chcą, pozwól ich bohaterom pokręcić się trochę po Rzymie.

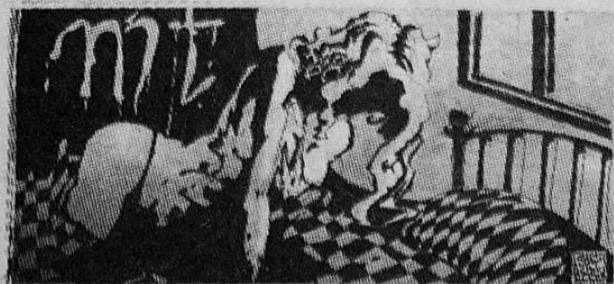
W nocy do akcji wkracza Binah. Słudzy potęgi podmieniają Novello na jednego z jej agentów. Bezsilna Malkuth, nie chcąc zaprzepaścić swoich szans, postanawia ostrzec bohaterów, wycinając jednemu z nich na ciele wskazówkę o treści: „Mt 7:15”. Jest to werset biblijny („Strzeżcie się fałszywych proroków, którzy przychodzą do was w owczej skórze, a wewnątrz są drapieżnymi wilkami”), jednak gracze powinni sami to odkryć. Bohater, którego wybrałeś, powinien obudzić się nad ranem w zakrwawionej pościeli i odkryć nowe znamie na ciele. W ośrodku nietrudno będzie zdobyć Biblię – także czas, w którym odczytają przekazany im werset, zależy wyłącznie od graczy.

3.

Po śniadaniu podmieniony Novello, nie wiedząc, że gracze rozmawiali wcześniej z jego poprzednikiem, zaczyna się z nimi wylewnie witać. Jednak bardzo szybko się orientuje, że coś jest nie tak i zaczyna dostosowywać swoją wersję wydarzeń do tej, którą sugerują mu gracze zachowaniem i pytaniami. Wmawia im również, że co prawda byli hackerami, ale pracowali dla Watykanu i wydobyli dla niego od Żydów jakieś niezwykle cenne skany starych manuskryptów, z których może wynikać, że Jezus nie był Bogiem, i dlatego właśnie są ścigani przez Mosad. Kościół musi się z nimi zapoznać, by wiedzieć, co o nich myśleć i jak ewentualnie przygotować wiernych. W końcu py-

NOVELLO

Novello to były ksiądz, który za zbyt liberalne poglądy został zmuszony do rezygnacji z kapłaństwa. Po tym fakcie oddał się całkowicie pracy z „trudną młodzieżą”, w ten sposób starając się realizować powołanie. Wtedy właśnie został zwerbowany do pracy jako agent Malkuth. Jego zadanie polegało na zaprzyjaźnieniu się z naszymi bohaterami i przekazywaniu swojej pani informacji o postępach w ich działaniu. To właśnie on, wraz z pomocnikiem – Franco Orlandinim – zaraz po walce Archontów z bohaterami wyniósł potrzebne do dokonania Rytuału artefakty i ukrył je w skrytce. Przygotował też drugi zestaw, który na polecenie Malkuth ma przekazać bohaterom.





FRANCO ORLANDINI

Franco Orlandini jest sługą Malkuth i pomocnikiem oryginalnego Novello. Jego zadanie polegało na ośmianiu byłego księdza. Potrafi dobrze walczyć i posiada rozległą wiedzę o magii. Po raz pierwszy zobaczył bohaterów, gdy wraz z Novello inscenizował ich "przebudzenie, usuwając co groźniejsze przedmioty. Uwierzył wtedy w moc Demiurga. Od tej pory gra na dwa fronty – nadal służy swej pani, ale tak naprawdę chce, by Demiurg się przebudził i nagrodził go za zasługi, wynosząc ponad Archontów.

ta, czy mogą już iść na lotnisko. Zapytany zaś o klucz od skrytki, nic nie wie. Gracze powinni wyczuć pułapkę już dawno i pod byle pretekstem będą się starać opuścić Dom Opieki. Oczywiście, nasz podmieniony przyjaciel nie całkowicie orientuje się w sytuacji i pozwala im wyjść.

Opuszczając teren Ośrodka, bohaterowie zauważają dwóch agentów, którzy właśnie wysiadają z samochodu zaparkowanego przed budynkiem. Widzą bohaterów i rzucają się za nimi w pościg. Należy go rozegrać tak, by jak najlepiej odpowiedział gustom Twojej drużyny. Jeżeli poradzą sobie sami z dwójką agentów Netzacha – tym lepiej; jeśli nie, na pomoc przyjdzie im ich chyba jedyny prawdziwy sojusznik.



Z bocznej z uliczki wynurzy się nagle młody człowiek, o nieco przydługich włosach, ubrany w dżinsy i skórzaną kurtkę.

Franco Orlandini – bo o nim mowa – szybko upora się z przeciwnikami i przedstawi się bohaterom jako przyjaciel prawdziwego (podkreśli to słowo) Novello, z którym ci dziwni ludzie zrobili w nocy coś strasznego. Widział, jak przywieźli sobowtóra i zabrali gdzieś jego przyjaciela. Starał się ich śledzić, jednak bardzo szybko stracił z oczu czarny samochód, którym odjechali. Dziś rano zobaczył ten sam wóz pod Ośrodkiem. Potem poznał bohaterów i stwierdził, że musi im pomóc. Ma dla nich dobrą wiadomość – razem z Novello ukrył ich rzeczy w skrytce. Z chęcią zaprowadzi do niej postaci. Jeżeli bohaterowie przeszukają ciała dwóch agentów, znajdą legitymacje policyjne i trochę gotówki. Mogą również zabrać ich broń.

Chyba największą słabością Archontów jest ich wzajemna nieufność. Dlatego właśnie nie współdziałają i nie przekazują sobie wszystkich informacji. Jest to duża szansa dla graczy, którzy mogą to wykorzystać i wykryć kłamstwa, jakimi są karmieni, oraz pokonać agentów Archontów.

4.

Jak na razie wszystko idzie po myśli Malkuth, nie wie ona jednak, iż Franco gra na dwie strony i planuje przekazać bohaterom prawdziwe artefakty. O skrytce wie też Binah – informację o niej zdołała wydostać od Novello, który umarł na torturach, nie wyjawiając jej tożsamości prawdziwej pracodawczyni, czyli Malkuth. Powiadomiwszy o wszystkim Netzacha, poprosiła go o wysłanie tam swoich agentów.

Bohaterowie docierają do odpowiedniej skrytki na lotnisku. Niestety, nie mają klucza. Od nich zależy, w jaki sposób wydostać zawartość. Dla pomocy dodajmy tylko, że nie jest trudno wyłamać zamek, wszystko będzie więc polegało na odwróceniu uwagi podróżnych i obsługi biura od tego, co robią. W skrytce faktycznie znajduje się spora paczka, jednak w momencie, gdy bohaterowie położą na niej swoje ręce, do akcji wkroczą agenci Netzacha. Franco zdąży krzyknąć do śmiazków, by uciekali. Obieca też, że postara się zatrzymać pościg. Na razie bohaterowie powinni uciekać, jeżeli jednak nie chcą, powinni im przypomnieć, że z nieznanых powodów poszukuje ich policja i mają na koncie podwójne morderstwo funkcjonariuszy. W trakcie ucieczki, unikając kul, wpadną na drugi rząd skrytek. Jedna z nich otworzy się pod wpływem silnego ciosu i wypadnie z niej paczka identyczna jak ta, którą właśnie wzięli. Jest to, oczywiście, fałszywa przesyłka przygotowana dla nich przez Malkuth. Od graczy zależy, czy wezmą i drugą paczkę, powinni jednak zadbać, by w ich rękach na pewno znalazła się ta prawdziwa.

5.

Po udanej ucieczce gracze wpadają w końcu na trop, którym mogą podążyć sami. Na zawartość paczki składają się:

- * ich dokumenty;
- * pieniądze (na tyle dużo, by przestało to być istotne w grze);
- * pistolet;
- * wydruk e-maila;
- * mały, gliniany kieliszek;
- * siedmioramienny świecznik;
- * gołębie pióro.

Akcja potoczy się w zależności od tego, co bohaterowie będą chcieli zbadać najpierw. Wydarzenia nie powinny następować zaraz po sobie, warto rozdzielić je wątkami pobocznymi, w które mogą zaangażować się gracze, by dać im trochę odpoczynku od głównej osi scenariusza. Niestety – ze względu na objętość tekstu, będziesz musiał, Mistrzu, wymyślić je sam. Oczywiście, pieniądze ani dokumenty nie kryją żadnych informacji, oprócz prawdziwej tożsamości postaci (miło w końcu poznać swój wiek). Pistolet to zwykły Glock 9 mm. Jeżeli gracze będą go chcieli przebadzać, nie wykryją na nim żadnych odcisków palców ani innych śladów – co więcej, nigdy nie był używany.

Świecznik, kielich i pióro

Są to oczywiście artefakty potrzebne do odprawienia rytuału. Zależnie od rozwoju sytuacji, mogą mieć ich jeden lub dwa komplety. Żaden historyk, do którego się udadzą, aby je zbadał, nie będzie mógł ocenić ich prawdziwego wieku ani zastosowania. Jeżeli zwrócą się do kogokolwiek mającego związek z okultyzmem i pozwolą mu dotknąć przedmiotów, osoba ta



oszaleje i popadając w katatonię, zacznie powtarzać w kółko: „On powraca...”.

Przedmioty są niezniszczalne. Żadna broń nie może wyrządzić im szkody. Dodatkowo, każdy z artefaktów posiada pewne dziwne cechy, które ujawniają się podczas gry. Kielich napelnia się krwią bohaterów zawsze, gdy odnoszą rany. Świecznik rzuca cienie z Metropolis, powodując dziwne zaburzenia perspektywy, natomiast pióro pozwala słyszeć odgłosy spoza Iluzji. W zasadzie dla naszej przygody nie ma to większego znaczenia, ale na pewno doda jej smaczku.

Wydruk e-maila

From: Antonio Scorceza
<a.scorceza@christusrex.org>
To: Gian Marco Venturi <gmvm@uni.net>
Subject: Akta
Date sent: Wed, 6 Mar 2002 22:59:55 +0100

Witam,
Pragnę Panu przypomnieć o mojej prośbie dotyczącej przekazania mi WSZYSTKICH akt wiadomej sprawy do pałacu arcybiskupiego w Watykanie.
Z góry dziękuję za ten gest współpracy.
Z poważaniem

Arcybiskup Antonio Scorceza
PS W razie JAKICHKOLWIEK kłopotów lub podejrzeń, proszę się ze mną natychmiast skontaktować.
PPS Czy Pana adres to:
Inspektor Gian Marco Venturi
Piazza Vittorio Emanuele 49, Rzym?
Jeżeli posiadam zły, to poproszę o podanie mi prawidłowego adresu.

Do przygody można dodać wiele wątków pobocznych, co może rozwinąć ją w minikampanię. Bardzo polecam tę opcję każdemu MG. Niestety, **MiM** nie jest z gumy i ma ograniczoną ilość miejsca. W związku z tym podaje tylko parę pomysłów:

- * Artefakty mogą zostać skradzione przez sektę religijną. Bohaterowie będą musieli włożyć sporo wysiłku w odnalezienie tej grupy, jak również zapobiegnięcie jej działalności.
- * Manuskrypt „Drogi do Czarnej Cytadeli” może zostać sprzedany przez antykwariusza bogatemu kolekcjonerowi, który nie będzie chciał się z nim rozstać. Po dłuższych negocjacjach zgodzi się go oddać, wymieniając go na inny, równie rzadki dokument.
- * Ilość pieniędzy, które bohaterowie otrzymują na lotnisku, jest bardzo mała. Aby przeżyć, muszą pracować – a dokładniej: realizować zlecenia różnych organizacji, które będą chciały ich wynająć. Wiedzę o ich mocy, historii itd. będziesz mógł wtedy wpleść w wykonywane przez nich zlecenia.

Wiadomość jest wydrukowana na papierze firmowym jednej z kafejek internetowych w Rzymie – co daje naszym graczom kolejne trzy ślady, którymi mogą podążyć. Zajmijmy się nimi po kolei.

6.

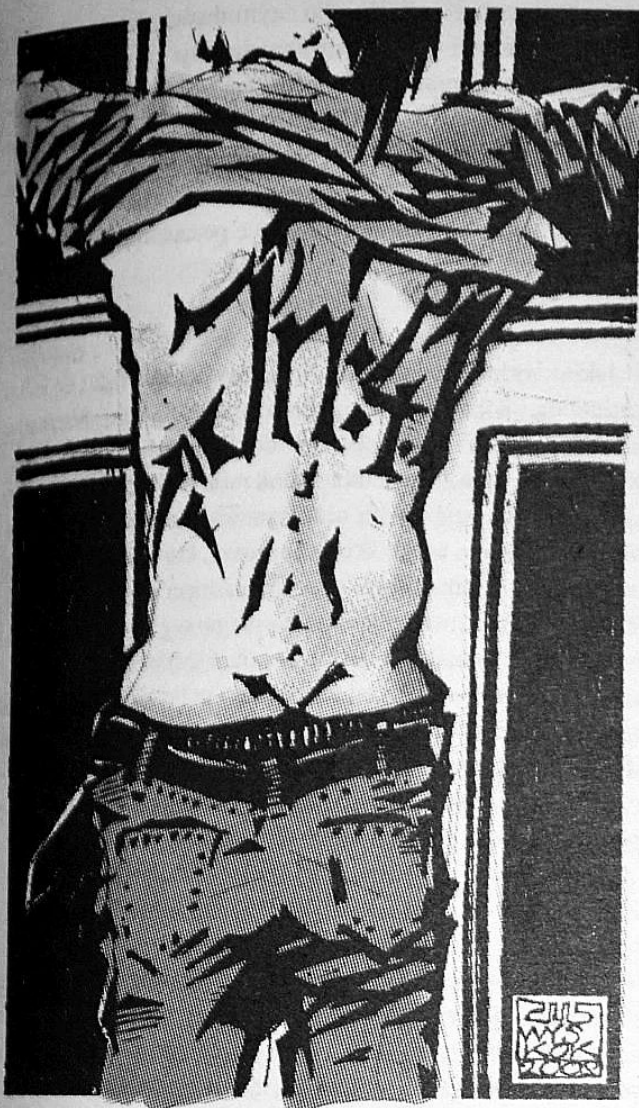
Mieszkanie Giana to ładny i przestronny apartament w jednym z bloków położonych w centrum Rzymu. Tam prawdopodobnie udać się bohaterowie, aby wydobyć z Giana potrzebne im informacje.

Drzwi otworzy bardzo przystojny, młody mężczyzna, który na widok bohaterów wyraźnie zblednie i powie: „Myślałem, że was wszystkich wykończyliśmy...”, po czym przerażony wycofa się do pokoju. Wypytywanie go nie będzie trudne, jednak ważną rzeczą jest, by podczas przesłuchania rozgniewał bohaterów – czas przecież ujawnić im w końcu część ich mocy. Oto, co wie nasz inspektor:

- * Policja od dłuższego czasu zajmuje się tuszowaniem dokończonych na terenie Włoch morderstw bardzo podobnych do siebie osób – zawsze jest ich troje i zawsze są to ludzie w jakiś sposób powiązani z Internetem.
- * Do tego celu stworzono specjalną jednostkę zwaną „Czyścicielami”, która ma bardzo szerokie uprawnienia i tak naprawdę nie wiadomo, pod kogo podlega.
- * Co prawda włoska policja tuszowanie różnych dziwnych sprawek traktuje jako coś w miarę normalnego, ale te sprawy były naprawdę dziwne – ofiary zwykle rozsypany były w proch.
- * Całe akta sprawy przekazał na wyraźny rozkaz z góry jakiemuś arcybiskupowi.
- * Rzeczonego arcybiskupa nie znał, ale rozkaz to rozkaz.
- * Przyciśnięty bardziej, powie bohaterom, że wydaje mu się, iż chodzi tu o jakieś podejrzone eksperymenty na ludziach, w których prawdopodobnie bierze udział Kościół – wie, że nie brzmi to wiarygodnie, ale takie są jego podejrzenia.
- * Nie wie nic o pozostałych członkach Czyścicieli, zwykle jest po prostu wzywany na akcje, podczas których spotyka się z obcymi ludźmi, którzy po robocie znikają, nie kontaktując się ze sobą.

Kiedy Gian powie już wszystko, stanie się hardy. Zresztą, niedaleko miejsca, gdzie stoi, ma ukryty pistolet, po którego przez całą wypowiedź bardzo powoli sięga. Jeżeli zdenerwuje graczy, atmosfera w pokoju stanie się nagle bardzo ciężka. Inspektor zblednie i będzie ich błagać, by go nie zabijali. W końcu, wyraźnie zdesperowany i krańcowo przerażony, wyciągnie broń, a wtedy nastąpi gigantyczna eksplozja. Bohaterowie podświadomie wykorzystają moc, by wyeliminować zagrożenie. W powietrzu zacznie się rysować ognisty znak. Co dziwniejsze – zniszczeniu ulegnie całe piętro, jednak nasi bohaterowie pozostaną nietknięci. Czas uciekać, gdyż eksplozja była spora i na pewno zaroi się tu niedługo od policji, a konfrontacji z nią zapewne gracze by nie chcieli. Dopiero w trakcie ucieczki jedna z postaci odkryje, iż na jej ciele pojawił się znowu tajemniczy tatuaż: „Jn 4:1” („Umiłowani, nie dowieście każdemu duchowi, ale badajcie duchy, czy są z Boga, gdyż wielu fałszywych proroków pojawiło się na świecie”).

Ucieczka ze zdemolowanego budynku powinna być dość widowiskowa i Twoja głowa w tym, by gracze poczuli zagrożenie.



Do przyjazdu policji pozostaje już niewiele czasu. Wraz z nimi pojawiają się pewnie znani już bohaterom agencji Netzacha. W trakcie ucieczki mogą zajść różne ciekawe zdarzenia, przykładowo: bogu ducha winny japoński turysta fotografujący zabijki może zostać wzięty za szpiegującego ich agenta. Może być to bardzo zajmujący wątek poboczny w naszej przygodzie.

7.

Na razie nie pozwolimy bohaterom spotkać się z arcybiskupem, jest bowiem dla nich zbyt potężny. Jednak nic nie stoi na przeszkodzie, by pobuszowali w jego biurze. Żeby się tam dostać, muszą najpierw pojechać do Watykanu i w jakiś sposób włamać się do gabinetu. Nie powinno być to łatwe. Cały pałac jest bardzo dobrze strzeżony przez Gwardię Szwajcarską, zabezpieczony najnowszą generacją alarmami i pułapkami na nieproszonych gości. Mimo wszystko, gracze to przecież nie byle chłystki, a nam zależy, by zdobyli potrzebne im w dalszej części scenariusza informacje, więc po sporych perturbacjach i trudnościach rodem z dobrego filmu szpiegowskiego powinni w końcu dotrzeć do prywatnych komnat arcybiskupa. Rozegranie włamania może być w zasadzie materiałem na osobną sesję – wystarczy tylko odrobina dobrej woli MG.

Krótkie przeszukanie gabinetu powinno ujawnić naszym bohaterom ukryty sejf. Na szczęście zamek jest elektroniczny, więc jeżeli nasi hackerzy zaopatrzyli się w laptopa (na co mieli

wcześniej pieniądze – zresztą, co to za erpegowy hacker bez laptopa?), to powinni z niewielkimi trudnościami złamać zabezpieczenia zamka, zawsze też mogą do tego wykorzystać swą boską moc – o ile zdali już sobie z niej, choćby częściowo, sprawę.

Kiedy już bohaterowie poradzą sobie z otwarciem sejfu (jeżeli nie teraz, to podczas drugiej wizyty, która powinna sprawić im o wiele więcej trudności), znajdą wewnątrz niezwykle dla nich cenne materiały. Przede wszystkim będą tam kompletne akta operacji „Czystka”, z listą około 60 nazwisk i adresów ludzi rozsianych po całym świecie. Plik zawiera także akta agentów, pośród których na pierwszym miejscu figuruje niejaki Smith. Zdjęcie pozwala się zorientować, że przypomina jednego z agentów widzianych na lotnisku.

Drugą interesującą rzeczą będzie sprawozdanie z włamania do Biblioteki Watykańskiej, dokonanego tydzień temu, wraz z pełną listą skradzionych przedmiotów – między różnymi tytułami okultystycznych książek i dziwnymi przedmiotami lista wymienia artefakty, które bohaterowie znaleźli w skrytce na lotnisku. Szczególnie jeden tytuł zwróci ich uwagę – „Ścieżka do Czarnej Cytadeli”, autorstwa anonimowego mnicha. Z opisu włamania mogą się dowiedzieć, że jest to rękopis z początków XIV wieku. Do akt włamania dołączone jest również zdjęcie z kamery, na którym uwieczniono naszych bohaterów stojących gdzieś w środku biblioteki. Na zdjęciu wszyscy stoją z pełnym uniesienia wyrazem twarzy jak w transie, wokół nich lewitują książki i manuskrypty, za nimi widać zniszczone drzwi. Jeżeli dobrze przypatrzeć się zdjęciu, można dostrzec, że cała elektronika w pomieszczeniu wariuje – alarmy, zabezpieczenia itd. Zdjęcie posiada lekkie zaciemnienia w środku. Jeżeli gracze przebadają je dokładnie (np. w zakładzie fotograficznym), dowiedzą się, że klisza została prześwietlona w dziwny sposób, jakby w powietrzu pojawiło się bardzo silne źródło światła.

8.

Trzecim śladem, jakim mogą pójść nasi bohaterowie, jest kafejka internetowa, której adres widnieje na papierze z wydrukowanym e-mailem. Lokal mieści się na obrzeżach centrum Rzymu. Właściciel to ich znajomy – Adam Ventola, który od dawna należał do grupy „fanów” Zapomnienia. Jest to bardzo miły człowiek w okolicach trzydziestki, jednak zamiłowanie do nocnego siedzenia przy komputerze nie wpłynęło dobrze na jego figurę. Ma krótko obcięte włosy i lekki tik nerwowy lewego oka.

Przywita ich wylewnie zaraz po wejściu, po czym ponarzekła, że przez tyle dni nie dawali znaku życia, a on zamartwiał się na śmierć, gdyż na usenecie i listach dyskusyjnych trąbi się o ich zamordowaniu i tym podobne. Z chęcią odpowie na ich pytania dotyczące minionych wydarzeń. Poznali się w tej kafejce – to znaczy, tu nastąpiło ich spotkanie w Rzymie, a on, gdy zobaczył, co robią na komputerach, domyślił się, z kim ma do czynienia. Potem tu była ich baza kontaktowa, tu dokonywali włamań i robili plany na przyszłość. Na początku nie za bardzo lubił gości naszych śmiałków, bo w ich obecności zawsze działy się dziwne rzeczy, potrafili siłą woli podnosić przedmioty, zawieszać komputery itp. Normalnie



nie wierzy w takie banialuki, ale w ich przypadku to się działo naprawdę. A oni zawsze prosili, żeby nikomu nie mówić, więc nie mówił.

Jakieś pięć dni temu przyszedli tu obłożeni manuskryptami i dziwnymi książkami, i zaczęli włamywać się do serwera Watykanu, by od niego odbić się do jakiegoś innego serwera. Trafili tam dzięki wskazówkom zawartym podobno w jakimś XIV-wiecznym dokumencie. Brzmiało to dość głupio, ale co miał zrobić – zaparzył im herbatę i zaczął podziwiać mistrzów przy pracy. Serwer, na który się w końcu dostali, był strasznie dziwny, w życiu nie widział takiego układu plików, chodzących demonów (procesów) i architektury systemu, ale oni, jak widać, świetnie się w tym orientowali. Dostali tam to, czego szukali, po czym bez słowa wybiegli.

Czy ma jeszcze te rękopisy... No cóż, nie ma... Wyszli tak szybko, po czym się nie pojawiali, więc oddał je do antykwarium – tu zaraz obok. Na pewno jeszcze tam są. Zawsze może oddać im pieniądze. Aha... W piątek rano byli u niego jacyś dziwni klienci, jakaś kontrola czy coś podobnego. Sprawdzali loga z ostatnich lat, dość dokładnie. Nie wie, czy wszystko sprawdzili, bo przecież tacy specjaliści jak oni na pewno by nie zostawili po sobie śladów. Trochę go to wystraszyło. Czy może ich opisać? Jasne... Było ich trzech, czarne garnitury, okulary. Chyba rządowi. Opis jednego z nich wyraźnie wskazuje, że kafejkę odwiedził sam agent Smith.

9.

Antykwarium jest faktycznie tam, gdzie skierował ich Adam. Stanowi przykład ciekawego zderzenia dwóch stylów. W środku stoją komputery i meble o nowatorskim kształcie, jednak poustawiane na nich książki przeczą wrażeniu nowoczesności, tak jakby pragnęły zmienić charakter lokalu na antykwarium z początku wieku. Stary, zasuszony antykwarek zapytał bohaterów, z czym przyszli. Na pytanie o manuskrypt, poszukał go w zbiorach, po czym przyniósł bohaterom. Nie będzie robił szczególnych problemów ze sprzedażą, jeżeli oczywiście śmiałkowicie mają odpowiednią sumę pieniędzy. Wszystko idzie jak z płatka.

Nagle drzwi otworzą się z hukiem i do antykwarium wpadnie agent Smith wraz z dwoma innymi *Men In Black*. Przeciwnicy bohaterów nie wyciągną pistoletów, zaczną tylko recytować zaklęcia. Pierwsze uderzenie czarem zmiecie z powierzchni ziemi pół sklepika, którego wyposażenie po prostu rozpadnie się w pył – na szczęście, oprócz powalenia bohaterów na ziemię, nic złego im nie robi. Gdy otrząsną się z szoku, dostrzegą Franco, który nagle pojawi się u ich boku i zacznie recytować kontrzaklęcia.

W tym momencie gracze powinni już choć częściowo zdawać sobie sprawę ze swoich mocy, więc pozwól im rozpuścić wodze wyobraźni i opisać, jak chcą zwalczać grupę Smitha. Oczywiście – ponieważ nie są jeszcze w pełni przebudzeni, ich moc nie jest całkowita, więc Smith z dużą trudnością, lecz odparuje ich pierwsze ataki. Potem jednak będzie mu szło coraz gorzej.

W końcu Franco doradzi im, by wyobrazili sobie śmierć przeciwników. Jeżeli gracze zastosują się do jego wskazówek, w powietrzu zacznie rysować się wielki – prawdopodobnie

znajomy im znak – IHW... Po czym dwóch towarzyszy Smitha rozpadnie się w pył, a on sam salwuje się ucieczką. Zdobytym manuskrypcie, gracze powinni wrócić do kafejki internetowej, by ponownie dostać się na tajemniczy serwer. Ściganie Smitha nie nie da, a narazi tylko bohaterów na zmarnowanie czasu. Dodatkowym argumentem przeciwko takim pomysłom może być policja, całkiem aktywnie poszukująca graczy.

10.

Jakież będzie zdziwienie graczy, gdy przed kafejką, do której zmierzają, zobaczą czarną limuzynę z flagami Watykanu, obok której stoi dwóch bardzo dobrze zbudowanych panów w czarnych garniturach. Na widok naszych bohaterów bardzo spokojnie skierują się ku nim i przekażą zaproszenie na osobistą audiencję u arcybiskupa Scorezy, który zobowiązuje się wszystko wyjaśnić. Wie o utracie pamięci i żałuje, że wcześniej nie udało im się wysłać do niego sygnału alarmowego, na szczęście jednak odsiecz nadeszła. Oczywiście, arcybiskup zapewnia całkowite bezpieczeństwo i ochronę, jednak tak powinno się traktować bohaterów, którzy ryzykują życiem dla większej chwały Kościoła. Raczej nie jest wskazane, by gracze wdali się w jakąkolwiek walkę. Zachowanie wysłanników jest bardzo przyjazne, a w ich słowach nie czai się podstęp.

11.

Bohaterowie trafiają do znanego już im pałacu w Watykanie, gdzie tym razem dostają się z pełnymi honorami frontowym wejściem. W swym gabinecie czeka już na nich Scoreza. Już na pierwszy rzut oka widać jego otyłość. Prawie лыса głowa i małe ostre zęby sprawiają bardzo nieprzyjemne wrażenie.

Wita się bardzo wylewnie z bohaterami, dziękując im za tak wspaniałą i pełną poświęceń służbę. Uprzedzając wszystkie pytania, powie, że wie, w jakim znajdują się stanie i że postara się im wszystko od początku wyjaśnić. Prosi tylko, by to, co tu usłyszą, nie wydostało się poza gabinet. Po czym zacznie opowieść.

Wszystko zaczęło się już jakiś czas temu, kiedy Kościół odkrył, że Bóg nas opuścił. Poszukiwaliśmy Go. Trwa to mniej więcej od początku tego wieku. Jednak nasze siły były zbyt małe, by móc Go zlokalizować lub dowiedzieć się czegoś więcej o powodach Jego zaginięcia. Zdecydowaliśmy się na odważny krok, jakim było skontaktowanie się z żydowskimi kabalistami, którzy również odkryli brak swojego Jahwe. Połączyliśmy siły i szukaliśmy wspólnie. Jak się później jednak okazało, był to duży błąd. Nie chcę wchodzić w szczegóły, lecz

Arcybiskup Antonio Scoreza to oczywiście jeden z najpotężniejszych sług Binah. Dostał od niej bezpośrednie polecenie zajęcia się naszymi bohaterami, aby przekazać im fałszywą wersję wydarzeń, by nie stanowili zagrożenia dla jego pani. Podobnie sprawa ma się z agentem Smithem, który z polecenia Netzacha stara się zniszczyć bohaterów. To bardzo potężne postacie, więc gracze zniszczą je dopiero w odpowiednim momencie.



zaniepokojeni pewnymi działaniami Żydów, wystaliśmy do nich naszych najlepszych agentów. Infiltrowali ich środowisko i zbierali dla nas informacje, zarówno tradycyjnie, jak i drogą elektroniczną. Tak, Kościół od zawsze doceniał potęgę Internetu i trzeba powiedzieć, że zatrudniamy chyba najlepszych hackerów, jakich zna świat – byliście jednymi z nich. Od dziecka przygotowywaliśmy was do waszego zadania. Jednak nasi przeciwnicy (jak nagle z przyjaciół staliśmy się wrogami!) bardzo szybko zorientowali się w sytuacji i zaczęli podmieniać naszych agentów na swoje dziwne twory. Niestety, plotki o możliwości kreowania golemów okazały się prawdą i cała hierarchia kościelna, rządy... można by zaryzykować stwierdzenie, że przyszłość świata była zagrożona. Kiedy dowiedzieliśmy się o tym, przechwyciliśmy kilka błuźnierzczych istot, by przeprowadzić nad nimi badania i dowiedzieć się, jak można je zniszczyć.

Skontaktowaliśmy się z rządem, by poinformować o zagrożeniu... i wtedy pojawiliście się wy. Wróciliście prosto z Izraela, mając jakąś bardzo ważną przesyłkę. Naszym agentom nie udało się z wami skontaktować – pomyśleliśmy wtedy, że i was spotkał ten straszny los. To właśnie dlatego chcieliśmy was zniszczyć. Jednak udało wam się włamać do Biblioteki Watykańskiej i wydostać z niej książkę kodów Watykanu. Wasz sygnał SOS dotarł do samego papieża, a my zaczęliśmy akcję ratunkową. Niestety, Mossad dopadł was wcześniej – przy okazji, stworzył dla was fałszywą przeszłość – ustawił swoich agentów jako waszych przyjaciół i znajomych. Zaczęła się walka naszych wywiadów o was i informacje, jakie udało wam się wykraść od kabalistów. Mossad znalazł was wcześniej. Nie wiem, jakim cudem udało się wam przeżyć, ale nasz agent – Novello – skontaktował się z wami, gdy tylko dowiedzieliśmy się, że żyjecie. Następnego dnia, kiedy zorientował się, że to naprawdę wy, chciał dać wam moje namiary, ale wtedy zniknęliście nam znowu z oczu. Dziękuję za waszą pomoc, a teraz proszę, byście oddali mi rzeczy potrzebne do wysyłania kodu SOS, już chyba nie będą wam potrzebne. Ach, no i chcę usłyszeć, czego tak istotnego się dowiedzieliście?

Tutaj czas na wpadkę arcybiskupa, by gracze mogli się zorientować, że ich oszukuje i zwodzi. Nie ma pojęcia, co Novello przekazał graczom, więc zacznie improwizować. Kiedy zupełnie już pograży się w kłamstwach i zdemaskuje w oczach graczy – czas na wejście agenta Smitha.

12.

Drzwi otworzą się i do gabinetu wbiegnie Agent Smith. Na swoje nieszczęście, nie od razu zauważy graczy. W biegu zawoła: „Scorcezo, przygotuj się, idą tu i niech moc Binah będzie z tobą – już chyba znają prawdę”. W tym momencie zauważy graczy, jednak na tłumaczenie będzie już za późno. Czas pokazać prawdziwe postacie agenta i arcybiskupa.

Nagle rzeczywistość wokół postaci zacznie się wykrzywiać, za oknem pojawiają się budynki, których dotąd nie widzieli, zmienia się również ich postrzeganie czasoprzestrzeni. Także dwóch przeciwników przeistoczy się nie do poznania. Obydwaj stają się strasznie otyli, mają ogolone głowy, w ustach rząd małych, ostrych zębów, pomiędzy którymi wyraźnie widać gruby, czarny, gadzi język. Ich paznokcie, a bardziej pazury, wydają się



być zrobione z chromu. Ubrani są w dziwne, lateksowo-skórzane ubrania.

Smith jest wyraźnie zaniepokojony i zaczyna wzywać na pomoc samego Netzacha, jednocześnie krzycząc do Scorezy: „Nie pozwól im się porozumieć, oni już znają swoją moc! Jak się dogadają, to po nas!”. Gracze nie mogą dopuścić do pojawienia się Archontów. Nie są jeszcze przygotowani do ostatecznego starcia. Są już jednak prawie w pełni swojej mocy, więc po walce niczym z „Matrixa” lub „Dark City” powinni w dość widowiskowy sposób zniszczyć sługi wrogich im Archontów.

Jednak po zakończonym starciu normalne postrzeganie świata nie powraca. Nadal znajdują się w jakimś koszmarnym miejscu. Jest to oczywiście Metropolis. Bohaterowie z przerażeniem dostrzegają, że Archonci usłyszeli błaganie sług o pomoc. Zewsząd ku nim biegą ogromne, dziwne stwory. Wyglądają jak psy, z głowami nieco podobnymi do pysków aligatorów. Ich czarne futro nie pokrywa całego ciała, miejscami wyraźnie wystają fragmenty niezdrowej skóry. Z wyciem zbliżają się do bohaterów. Jedynym wyjściem jest ucieczka.

METROPOLIS

Metropolis było niegdyś domem ludzkości, zanim Demiurg je zniewolił. Dawniej było to piękne miejsce, jednak rządy Demiurga obróciły je w ruinę. Wszystkie miasta są częścią Metropolis, które nie ma fizycznych granic. Jego przestrzeń wypełniają budynki, pochodzące ze wszystkich stylów architektonicznych, jakie wymyśliła ludzkość. W jego centrum, o ile można je tak nazwać, znajdują się czarne cytadele Archontów. Wrażenie potęgą porzucone tajemnicze maszyny i sięgające nieba konstrukty. Czasami można również zobaczyć dziwnych mieszkańców miasta, którzy przypominają istoty z najgorszych koszmarów.

W Metropolis bardzo często ułomne zmysły ludzi zawiodą, dlatego nie da się dokładnie określić położenia poszczególnych miejsc, jak i odległości pomiędzy nimi. Całość miasta jest pokryta żółto-czarnym smogiem.



Przeciwnicy mają przewagę. Po raz kolejny czas na pościg. Ucieczka ulicami Wiecznego Miasta powinna pozostać dla graczy niezapomnianym przeżyciem. Dziwne budynki, chora geometria, istoty, na które natkną się podczas ucieczki – wszystko to powinno na długo utkwąć w ich pamięci. Gdy uznasz, że zobaczyli już dość, nadejdzie czas na odsiecz.

Bohaterowie spostrzegają grupę ludzi wyraźnie zmierzającą w ich stronę z przeciwnego kierunku. Na początku możesz zasugerować pułapkę – dziwne psy były tylko nagonką – tu są prawdziwi myśliwi. Jednak im bliżej podchodzą, tym bardziej ich twarze wydają się bohaterom znajome. Gdy już dostatecznie się zbliżą, okaże się, iż są to oni sami! Klony wdadzą się w beznadziejną walkę z potworami, w starciu z którymi nie mają żadnych szans, lecz ich obecność wyraźnie opóźnia pogoń. W końcu bohaterowie dobiegną do miejsca, z którego Franco wysłał na śmierć setki ich kopii.

Sługa Malkuth bez słowa zaprowadzi ich do Cytadeli swej pani – jednej z czarnych wież stojącej w centrum koszmarnego miasta.

Po wejściu do Cytadeli, Franco zostawi ich samym sobie. W środku wieża przypomina dziwną fabrykę klonów bohaterów. Wnętrze wypełnione jest ich sobowtórami – niektóre są tylko niedoskonalymi wersjami, nieco zdeformowanymi lub pozbawionymi kończyn czy twarzy. Z kolei inne są wiernymi kopiami, a patrząc na nie, bohaterowie czują, jakby spoglądali w lustro. Jeżeli będą chcieli się rozejrzeć, zobaczą również przedziwne maszyny produkujące klony. Niektóre z nich zarządzają i kontrolują cały proces. Powinno to być dość szokujące doświadczenie dla graczy. Kiedy już wystarczająco „nacieszysz” ich tym widokiem, nadejdzie czas, by Malkuth przedstawiła im swoją wersję wydarzeń.

13.

Archont pojawi się nagle i bez uprzedzenia. Przywita się z nimi. Na pewno będą chcieli wiedzieć, kim są naprawdę. Malkuth wyjaśni im, że to prawda, iż Bóg zaginął. Ona natomiast, jako jedyna ze stworzonych przez niego aniołów, chce go odszukać. Dlatego stara się odtworzyć wizerunek ludzi, którzy widzieli Boga – jego pierwszych ukochanych dzieci. Bohaterowie są chyba najdoskonalszymi egzemplarzami, jakie zdołała wyprodukować, najbliższymi ideału. To właśnie oni mają za zadanie przywołać Boga. Inni aniołowie chcą przejąć władzę nad światem i nie dopuścić do powrotu swojego Ojca. Co najgorsze, chcą stracić ludzi do tego koszmaru, który specjalnie dla nich zbudowali – miejsca, w którym się właśnie znajdują. Ona, jako jedyna, chce umożliwić powrót swojemu Ojcu, który ukarze zbuntowane anioły i zniszczy to miasto. Przeprasza ich, że nie powiedziała im wcześniej, kim są, ale bierze udział w niebezpiecznej grze, zresztą sami widzieli, że pomagała im, jak mogła. Tu Malkuth opisze wszystkie swoje zasługi. A teraz czas, by dokończyć to, co zaczęli.

Archont odsyła ich z powrotem do Iluzji, by mogli posłużyć się manuskryptem. Pojawiają się obok kafejki internetowej. Na szczęście świat wygląda już normalnie. Gracze powinni włamać się do dziwnego serwera, który leży nigdzie indziej, a w samym środku piekła. Faktycznie, po przeszukaniu jego zasobów odnajdują tak poszukiwane przez nich informacje po raz drugi.

Podczas czytania wiedza wypełnia ich umysły. Czas na odsłonięcie przed graczami tajemnicy. Pojmują, że w rzeczywistości są wcieleniem Demiurga. Poznają swą boską, nieczym nieograniczoną moc. Wiedzą o artefaktach, które są im potrzebne do wykonania Rytuału, dzięki któremu Demiurg będzie mógł na nowo się odrodzić lub zostać zniszczony na zawsze. Dowiadują się o miejscu, w którym może się to dokonać – tym, w którym zaczęli naszą opowieść.

14.

Sposób, w jaki bohaterowie dotrą do hoteliku, jest nieistotny. Wystarczy przecież słowo, by się tam przenieśli, a od zdobycia pełni potęgi dzieli ich jedynie przeprowadzenie Rytuału. Jednak na miejscu oczekiwać już na nich będzie Binah wraz z Netzachem. Na widok Ojca klękają i złożą mu hołd. Następnie wstaną, tłumacząc mu, że jego czas już przeminął. Teraz ich kolej, by rządzić światem. Ruszą do ataku. Bohaterowie, przepełnieni mocą, wdają się z nimi w walkę, jednak mimo wszystko nie mogą pokonać dwóch archontów. Nie są wszak jeszcze w pełni ukształtowanym Demiurgiem. Mimo że dysponują ogromną mocą, walka zdaje się być wyrównana.

Nagle za nimi pojawia się Malkuth. Pomaga im zniszczyć przeciwników, po czym czeka, aż zaczną odprawiać Rytuał. Wie, że nie można go przerwać! Jest pewna swego, przecież sama umyślnie podłożyła złe artefakty (nie wie, że Franco oddał im dobre), tak by zwycięstwo należało w końcu do niej. W trakcie Rytuału śmieje się tryumfalnie i tłumaczy im cały przemysłny plan. Podczas przemowy jej oczy rozszerzają się z przerażenia. Widzi coraz wyraźniej aurę bijącą z bohaterów i z trzymanych przez nich przedmiotów. Wpada w przerażenie. Jednym ruchem ręki przyzywa do siebie Franco. Ten, skomląc, pojawia się w końcu i przyznaje, że oddał bohaterom właściwe artefakty. Ze słowami: „Zdradziłeś mnie”, Malkuth rozrywa go na strzępy. Odwraca się, by to samo zrobić z bohaterami, jest już jednak za późno. Przed nią pojawia się Demiurg. Wyłącznie od graczy zależy, co z nią zrobią. W tym momencie osiągnęli pełnię boskiej mocy. Wrażenie jest niesamowite, bohaterowie osiągają pełne zjednoczenie ze światem. Ich zmysły rozciągają się na wszystkie wymiary – co upaja i doprowadza do ekstazy.

Po rozwiązaniu sprawy z Malkuth, nadszedł czas na podjęcie przez graczy decyzji. Czy wstąpią znowu na tron i zaczną panować nad całym stworzeniem, czy zniszczą sami siebie, wyzwalając ludzkość? W pierwszym wypadku należy przedstawić poniższą scenę:

Przenosicie się poza Iluzję, którą jednak sami stworzyliście wieki temu. Przybywają wasi słudzy, by na nowo złożyć wam hołd. Wśród nich są również pozostali Archonci, którzy z płaczem wyznają swoje winy. Na wyznaczenie im kary przyjdzie czas później. Tymczasem na Ziemi, dla której już nie ma nadziei na wyzwolenie, małe dziecko wskazuje na niebo, mówiąc do swojego ojca: „Patrz, tato, pojawiła się na niebie nowa gwiazda”.

W przypadku zniszczenia Demiurga – gracze obudzą się w tym samym tanim, hotelowym pokoiku, nie pamiętając nic z poprzednich wydarzeń. Odgłosem, który ich zbudzi, będzie dźwięk telefonu, jednak po podniesieniu go, okaże się, że to po prostu pomyłka.



Miłosz

SCENARIUSZ MIŁOSZA

TYTUŁEM WSTĘPU

Kiedy skończyłem pisać ten scenariusz, byłem przeżony. „O, rany, już nigdy nie napiszę nic lepszego” – myślałem.

Było to dwa lata temu, i faktycznie – od tamtej pory nie napisałem nic lepszego. Odwodzę Was jednak od myślenia, że i Was ten scenariusz popchnie w sidła przerażenia. To taki mój scenariusz, odzwierciedlający to, co mnie swego czasu interesowało i co było dla mnie ważne. Gracze pomogli mi wiele zrozumieć i dlatego mam go za coś niesamowitego w swojej karierze RPG-owej. Coś, co podziało na mnie terapeutycznie i właściwie cieszę się, że powstał, bo uważam go za jeden ze swoich najlepszych. Zastąpił mi rozmowy z kumplami na pewne tematy – po prostu rozmawialiśmy, grając.

Jak widzicie, tekst poniższy traktuję bardzo osobiście. Ale i setny numer **MiM-a** traktuję bardzo specjalnie. I Was także. Zapraszam do lektury. Nie ma żadnego musu prowadzenia tej przygody w takim czy innym klimacie. Ja poprowadziłem ją wyjątkowo poważnie i spokojnie, bo to lekko oniryczny scenariusz. Z dynamicznymi elementami. A Wy? Poprowadźcie go tak, jak go odbieracie. Właśnie – tak, jak odbieracie.

I pamiętajcie, że piszę tylko o najważniejszych elementach. Jeśli jest jakieś miasteczko, to pewnie ma ono sklepy, jubilera, fajne babeczki – a ja piszę o komisarzacie, bo istotny. Jeżeli jest pociąg, to w nim pewnie będzie konduktor itp. Jeśli jest długi tunel, to pewnie strasnie się nim przemieszczać, co? O tym pamiętajcie. Nie ma miejsca na tworzenie klimatu w tekście – stąd kolejna trudność w prowadzeniu. Ale mam do Was zaufanie i nie chcę ograniczać swoimi teoriami. Nie mam teorii na „dobre prowadzenie”. Nikt nie ma.

Wybaczcze mi tytuł, ale sądzę, że pasuje jak znalazł.

WSTĘP TECHNICZNY

Scenariusz jest bezsystemowy. Może być spójnie prowadzony tylko przez doświadczonego Mistrza Gry. Poziom trudności z górnej półki. Żeby go poprowadzić, potrzebna jest także znajomość całego scenariusza i własne notatki – np. tego, co mówią najważniejsze postacie w grze. A ważne jest, co mówią. Wypiszcie to sobie wielkimi literami. Do tego kilka handoutów – mapę zamieszczę na końcu.

Po wtóre, wyjaśnię tylko to, co niezbędne. Resztę interpretujcie, jak chcecie. To kolejny ważny element tego scenariusza. Każdy go rozumie, jak chce. Ani on oryginalny, ani aspiruje do tytułu „Scenariusza sezonu” – więc nie antycypujcie cudów. Ale rozumujcie samodzielnie – to podstawa dobrej zabawy. I myślenie po

przygodzie, wraz z graczami, nad herbatą, może na jakimś tarasie. O tym, co Wam przyjdzie do głowy. Żeby ten scenariusz nie skończył się wraz z sesją. Wiecie, co mam na myśli? Chciałbym, żeby ten scenariusz kazał ludziom szukać wewnątrz siebie.

Liczba graczy? U mnie grały cztery osoby. Tak naprawdę wszystko jedno, ile osób zagra.

Przed sesją każdy graczom przynieść normalne karty do jakiegoś systemu, w jaki gracie. Niech będą zaskoczeni. Jeśli nie mają żadnych kart – powiedz, że wylosujecie postacie tuż przed sesją. Tak naprawdę z żadnych kart nie skorzystacie.

KREW I WĘGIEL

Wszystko zaczyna się w ciemności. Gracze muszą mieć zamknięte oczy, a ręce trzymać przed sobą. Oczyścić myśli i słuchać. Nie pozwalasz im otworzyć oczu. Jednemu wsuwasz w rękę medalion. Jakikolwiek – buchnij mamie na czas sesji. Ważne, by wyglądał nieco magicznie. Drugiemu wsuwasz mapę. Zamieścimy ją na końcu scenariusza. I mówisz, że „urodziło” ich trzaśnięcie drzwiami. Żadnych wspomnień. Żadnych snów. Skąd się tu wzięli? Gdzie są? Nie mogą jeszcze otworzyć oczu. Kim są? W pamięci mają jakieś szczątki preferencji i wspomnień. Wolą musztardę od keczupu, wolą słońce od księżyca... Nie lubią psów. No i myślał o kamieniu. Wielkim, szarym głazie. Ale dlaczego? Nie wiedzą. I Ty też nie. Otwierają oczy.

Są w pokoju. Jest doszczętnie spalony. Wszyscy siedzą na podłodze, pod nimi szczątki krzesel. Wszędzie sadza, węgiel. Nic poza tym. Pokój wygląda jak wnętrze kopalni. Ubrania na naszych postaciach są spalone, ale ich ciała nienaruszone. Spaliło się wszystko poza ciałami, mapą i medalionem. W głowie pustka. Okna zabite deskami. Jedne drzwi.

Sąsiedni pokój. Żadnych śladów spalenizny. Nawet zapachu. Pokój prosto urządzony – fotel, lampka, szafa. Wszystko zalane krwią. Aż kapie z sufitu, mlaszcząc przy tym. Pod oknem leży rozplątana kura. Wszędzie pełno pierza. W szafie bohaterowie znajdują ubrania. Eleganckie. Pasują na nich jak ulał. Czyste. Ciekawe. Nic więcej nie wiedzą. Na dworze słońce robi się czerwone. Ranek? Wieczór? Który rok? Jaki miesiąc? Abstrakcyjne pojęcia dla bohaterów. Nic o tym nie wiedzą – uprzedzając ich pytania. Wiedza wraca powoli i opornie.

KORYTARZ...

To dopiero początek. Bohaterowie stwierdzają, że są w hotelu – i jest ranek albo wieczór. Małe pokoiki. Cicha. Korytarz. Schody w dół. Przelóż wystrój na lata



dwudzieste w USA, ale słowem o tym nie wspominaj. Żadnych liczb, lat, kraju. Dopóki ktoś z ulicy im nie odpowie na pytanie.

Zejdą pewnie na dół. A na dole recepcjonista, który jest nieco śpiący. Na kolanach ma psa. Starszy człowiek. Nie wie nic nadzwyczajnego poza tym, że pokój wynajął George Harris, Murzyn z miasta. Recepcjonista zaczyna się denerwować. Każde następne pytanie stresuje go coraz bardziej. W końcu osuwa się na podłogę. Nie żyje. Czas iść.

MIASTEczKO I TESTY

Nie jest wesoło. Trzeba uciekać. Bohaterowie mają na sobie bardzo drogie ubranie – od razu mówię, gdyby chcieli je pchnąć. Będą się pewnie rozglądać po mieście. Jak robić testy mechaniki? Nijak. Udawaj, że myślisz, i każ graczom rzucać kośćmi. Wynik nie jest ważny, tylko Ty nie możesz dać tego poznać po sobie. To największa trudność gry. Kiwaj głową i zastanawiaj się, patrząc na kości, a potem mów: „Nooo... wyszło Ci”. Albo: „Nooo... niestety”. Wyjdzie graczom wszystko, w co uwierzą, że mogą zrobić. Na razie weź to na wiarę i doczytaj do końca scenariusz. Zrozumiesz, o co chodzi.

Nikt w mieście nie wie, kim jest George Harris.

Tak czy owak, za cokolwiek – brak dokumentów, cichy chód po wsi – nasi bohaterowie trafią do więzienia. Grzecznie albo na siłę. Szukając informacji o Harrisie albo przypadkiem. Muszą tam trafić.

DO KICIA

Na posterunku wydarzy się jedna ważna rzecz oprócz przesłuchania, obserwowania scen więziennych z prostytutkami itp. Wsadzą bohaterów do celi. I w tej celi będzie już siedział pewien postawny Latynos. Im dłużej będzie siedział, tym bardziej będzie zły na bohaterów. Tym bardziej będą się na nich także złościć policjanci. Za cokolwiek – nieważne. W końcu Latynos krzyknie: „Zabiłeś mojego przyjaciela, sukinsynu! Niech cię tylko dostanę! Żadne tortury nie są dla ciebie za ciężkie!”. I dojdzie do rękoczynów, w wyniku których Latynos umrze. Inni więźniowie zaczną wykrzykiwać na bohaterów, wyzywać ich, a w końcu wyważą drzwi i ruszą na nich. Policjanci będą strzelać do zbiegów – a dalej już tylko jatka. Cały komisariat zacznie się palić, wybuchy, strzały – żaden z naszych przyjaciół nie może nawet zostać drażniony. Niech przypadkiem się dowiedzą, że George Harris wyjechał poza stan, do miejscowości Greenis, w Nevadzie. Tak się składa, że dociera tam pociąg przejeżdżający przez miasteczek, w której teraz są postacie graczy.

POCIĄG

W pociągu będzie miło i spokojnie. Nasi bohaterowie są sami w przedziale. Nagle coś jęczy, piszczy i trzeszczy. Most nad przepaścią, przez który jechał pociąg,

zarwie się, a lokomotywa spadnie do rzeki, jakieś sto metrów w dół. Wagony nie polecą za nią, ale zawisną wzdłuż ściany skalnej. Zaczną się teraz powoli zsuwać. Nie wiadomo, ile wytrzymają. Postacie muszą wyjść przez okno wagonu na skalną półkę. A dalej, na tej samej półce, jest jaskinia. W niej jakby pełga światło. Bohaterowie wchodzi do środka. Na końcu tunelu skalnego (moment na chwilę grozy), w pomarańczowym wdzianku, w oparach kadzidełek, siedzi łysy, starszy jegomość. Mówi powoli i dość cicho:

– Więc pytasz, kim jesteś? Kim byłeś i będziesz? Jesteś tym, przed czym uciekasz przez całe życie. Jesteś tym, czym nigdy nie chciałeś być. Jesteś nie tylko nie-sobą, ale bardzo, bardzo sobą.

Żadnych pytań, bo nagle tunel się zawala. Huk, trzask...

Bohaterowie się budzą. Wciąż jadą pociągiem – to był sen. Wagony toczą się po szynach, ale słychać także huk wystrzałów z broni palnej. Wrzaski kobiet. Lokomotywa staje. Do wagonu wpadają ludzie wymalowani w jakieś magiczne znaki. Mają na głowach turbany, a w rękach jatagany. Krzyczą coś o zemście za krwawą rzeź na ich narodzie. Że pomścżą swoich ludzi! Rzucają się na bohaterów. Ci zaś znów nie mogą zostać ranni. Ale mogą zrobić wszystko, pod warunkiem, że uwierzą. Nie sugeruj im, że mają wierzyć – tylko macaj pytaniami, czy tak jest. Delikatnie. Najlepiej by było, gdyby przekonali się o tym, ile mogą, dopiero pod sam koniec gry – na przykład na plaży. A tymczasem turbaniarze dostają w kość. Fajnie by było, gdyby jednemu z graczy wyszło coś niesamowitego – np. gdyby wyrzucił w powietrze napastnika na jakieś dwieście metrów.

GREENIS

No właśnie. Mieścinka. Odnalezienie domu Harrisa jest trudne. Na ulicach pustki. Nikt nie chce otworzyć drzwi. Ale nad wioską góruje kościół i tam pewnie udadzą się bohaterowie. Zauważcie, że wszyscy BNi mówią do bohaterów w liczbie pojedynczej! Zawsze! Ledwie wejdą, ksiądz oporządzający coś przy ołtarzu powie:

– Witaj, pielgrzymie! Jak śmiesz pokazywać się tutaj po tym, co zrobiłeś! Mam serce i bardzo chciałbym ci pomóc. Ale mam też wiarę i muszę ci przeszkadzać. Wszyscy święci musieli cierpieć!

W tym momencie podniesie spod ołtarza dubeltówkę i strzeli w losowego gracza. Prosto w głowę. Żadna śrucina go nie trafi. Fajna scena, nie? Jak z „Pulp Fiction”. Wobec takich faktów, ksiądz rzuci się do nierównej walki, w wyniku której umrze, nic nie powiedziawszy. W zakrystii, pośród szpargałów, znajdzie się jedno zdjęcie z dedykacją: „Ślepy los nam zawsze woła Pana. Ojcu – George Harris”. W księgach wieczystych jest zaś adres do Harrisa. Wreszcie! Dom stoi w tej wiosce. Bohaterowie tam popędzą i faktycznie otworzy im postać ze zdjęcia. Młody Afroamerykanin. Natychmiast po otwarciu drzwi wykrzywi twarz w grymasie przerażenia, weźmie głęboki wdech, przewróci się w progę i umrze.



CZERWONE WŁOSY

Postacie pewnie stoją i myślą, co tu począć. Nagle pomiędzy domów wylezie dziwny, krępy Murzyn z czerwonymi włosami. Przemówi enigmatycznie (dla odmiany, heheh):

– Nie interesuje mnie, dlaczego wciąż musisz uciekać. Ale wiem, że muszę ci pomóc. W zamian za to, że zabiłeś kłechę.

Następnie poprowadzi ich do ogniska w dżungli. Pomodli się, pomyśli, a w efekcie każe wykraść z wioski zwłoki Harrisa i wrócić tutaj. Powie, że wtedy coś się może wyjaśni. Pamiętajcie, że bohaterowie wciąż nie wiedzą, kim są. Ale wiedzą, że wszyscy chcą się na nich mścić, generalnie ich nie lubią i wyzywają dziwnie. Kiedy bohaterowie będą odchodzić od ogniska, czerwono-włosy doda:

– Energia jest wszędzie. I nie liczy się jej gatunek, rytuał czy chęci. Liczy się wiara. Ten sam efekt można osiągnąć na tysiące sposobów: voodoo, chrześcijańskich czy innych...

Po powrocie ze zwłokami postacie zasiadą przy ognisku i zaciągną się przygotowanymi ziółkami. Znajdą się nagle w studni. To oczywiście narkowizje. Wilgoć. Ciemność. Smutek. Opary szamba. Gdzieś daleko w dole wspina się ciemna postać. To Harris.

– Umarłem, nie doszukawszy się prawdy – jęczy. – A byłem tak blisko. Przeznaczenie goni duszę. Jeśli oszukać je i stać się własnym cieniem, można żyć wiecznie. Ale to przywilej dostępny tylko bogom... Tylko Bóg może powiedzieć: „Jestem tym, kim jestem”. Ludzie są tymi, kim mogą być.

Następnie Harris rozplacze się i spadnie. Pobudka!

CZERWONA SKÓRA

Noc. Budzą się na środku pustyni. Ognisko opodał. Wokół tańczy indiański szaman. Pamiętajcie „Natural Bom Killers”? Pada strzał. Nie wiadomo skąd. Wszyscy bohaterowie mają w rękach broń. Wszyscy są pewni, że nie strzelali. Indianin krzyczy śpiwnie:

– Kłamstwo daje dostatnie życie!... Kłamstwo daje bogactwa! Ale kłamstwo nie daje dobra. Zło popłaca, ale nie grzeje, gdy nadejdą złe dni. Dobro jest jak gorący płomień, który pielęgnować trzeba przez całe lato. Strażnik na końcu tunelu zna prawdę. I ona jest jego orężem, a twoją tarczą!

W tym momencie jego głos cichnie. Strzał wypruła całe ciemność. Jest martwy. Jak on to wszystko wypowiedział?

Ledwie bohaterowie się ruszą – znów strzał. Walka w ciemności, na pustyni. Efekt: ktoś wynajął kobietę – płatnego mordercę. Kobieta miała zabić postacie bohaterów za to, że oni zabili czyjegoś męża w Madrycie. Siedem lat temu. Kobieta musi oczywiście umrzeć w efekcie walki. Z jej kieszeni wystaje lokalna gazeta z następującym artykułem.

Tajemnica

Kamienia Słonecznego Wreszcie Odszyfrowana!

Komitet naukowy Uniwersytetu Oksfordzkiego poinformował prasę o rozszyfrowaniu tajemniczych glifów na słynnym Kamieniu Słonecznym – azteckim kalendarzu z wizerunkiem tajemniczego bóstwa. Napis brzmi:

„Słońce wraca tam, skąd przychodzi. Jak podróżnik, który wie, iż czas jego się kończy, a wszystko, czego szukał, znajdzie tam, skąd pochodzą jego najpierwsze wspomnienia”.

Nie wiadomo jeszcze, jaki cel miało umieszczenie tej filozoficznej myśli na Kamieniu Słonecznym, niemniej jest to kolejny, niewątpliwie przejaw pierwszych prób pojmowania zjawisk kosmicznych przez prymitywne ludy.

Cóż, sprytni bohaterowie natychmiast wrócą do hotelu.

ZNÓW KREW I WĘGIEL...

Zalany krwią pokój już uprzątnięto. Drugi jest porządkowany. Nowy portier przekazuje im klucze (na przykład pod pretekstem wynajęcia pokoju). Postacie czują, że wokół nich robi się coraz cieplej. Fizycznie – jakby popsuta się klimatyzacja. To ciepło towarzyszy im wszędzie – i od teraz aż do końca przygody będzie narastać. W pokoju zaś bohaterowie znajdują globus. Z wyraźnie zaznaczonym miejscem w Azji. Udają się tam. Statkiem.

CZY JESTEŚ GOTÓW WRÓCIĆ!...

Na statku – jak to na statku. Pojawia się Chińczycy. Będzie ich kilku. Każdy pod kamizelką ma koszulę „utkaną” z dynamitu. Postanowią się zemścić za zabite i zgwałcone kobiety. Właśnie na bohaterach. Być może jakiś żółty brat wysadzi się nawet w powietrze. Statek musi pójść na dno. Kiedy prowadziłem ten scenariusz, udało mi się zawiesić na włosku całą tajemnicę. Wskoczywszy przez burtę, jeden z bohaterów zawołał:

– To ja podnoszę statek.

– Naprawdę sądzisz, że to się uda? – spytałem. – Jest pęknięty na pół.

– Ano tak. Dobra... nawet nie próbuję.

Jak blisko był wtedy prawdy...

Tak czy owak, bohaterowie tracą przytomność. Zanim ją jednak stracą, jak przez mgłę widzą, że na zachodzie zaczyna jaśnieć jakieś światło, a oni sami są coraz cieplejsi. Wszystkim się śni, że w małej jaskini płacze lew, któremu coś zdarło skórę z całego pyska.

TO JA JUŻ PÓJDE

Fale wyrzucają ich na plażę. Bohaterowie ockną się przy ognisku. Pilnuje go... Pigmej. Pigmej siedzi i rozmyśla. Na pytanie, co tu robi, odpowie:



– Przyszedłem tu ze swoim ojcem, pięćdziesiąt lat temu, i na coś czekaliśmy. Mój ojciec zmarł. Teraz czekam sam. Wreszcie jesteś. Mogę iść do domu. Powiem tylko tyle: Twój czas się kończy. Dwóch jest mistrzów: kłamstwa i prawdy. Spotkasz ich obu, choć sam, prawdę głosząc, największym jesteś oszustem.

Na pytanie: „Dokąd mamy iść?” – Pigmej pokaże ścieżkę w lesie, a sam ruszy wzdłuż plaży. Bohaterowie pójdą przed siebie. Luna na niebie robi się coraz jaśniejsza, ale wcale nie jest przez to widniej. Dziwne zjawisko.

KAMIEŃ

Wtem postacie docierają do opuszczonego miasta. Rzędy piramid. Dokładnie według schematu z mapy należącej do jednego z nich (mapę ma od początku gry). Czasem posagi... Ważne teraz, by dotrzeć do środkowej piramidy i zawiesić na szyi mumii króla medalion, który także mają bohaterowie od początku gry. Jak im to zasugerować? Domyślą się – na mumii jest wyłobienie w odpowiednim kształcie. Założenie medalionu zaowocuje otwarciem wielkiej jaskini na szczycie pobliskiego wzgórza. Widać to nawet z daleka. Bohaterowie ruszą tam, przekonując się, że mumie powstają z grobów i mozolnie ruszają ich tropem.

Powietrze jest już bardzo ciepłe. A luna zajmuje pół nieba. Zmierzcha się...

Wchodzą do jaskini i podążają do jej końca. Jest ciemno. Nikle światelko (mają np. zapalniczkę). Wtem ten, który idzie pierwszy, stwierdza, że miga za nim jakiś dziwny cień. To cień lwa! Każ się graczom nie odzywać (np. daj im karteczki – „Od teraz nie mów”) i powiedz pierwszemu w szeregu, że idzie sam, bo nie słyhać niczych kroków. Odwróci się, a wtedy znów daj karteczki graczom: „Ten lew ma twoją twarz”. Zwierzę usiadzie sobie w kącie. I jeśli nikt go nie zaczepi – odejdzie. A jeżeli ktoś zaatakuję – będzie walczył, aż to się nie znudzi bohaterowi. Ani lew, ani bohaterowie nie mogą zostać zabici. Kiedy lew sobie pójdzie, reszta bohaterów pojawi się za plecami walczącego. Nic nie widzieli i mogą się odzywać.

Za to teraz dotarli do wielkiej jaskini w głębi ziemi. Na środku kamienny, masywny stół. I kamienne stołki – jest ich tyle, ilu masz graczy na sesji. A w kącie – kamień. Dokładnie taki, o jakim myśleli wszyscy, budząc się w hotelu! Wszystko jest totalnie zwęglone i pokryte sadzą. Jak pokój hotelowy. Powietrze staje się w tym momencie gorące. Z zewnątrz jaskini docierają dziwne szepty i rozbłyśki światła. Daj graczom do zrozumienia, że coś się zbliża! Nie ma czasu!

QUO VADISI

Co robić? Wszystko zwęglone, ale kawałek gruntu pod kamieniem nie. Niech przesuną głaz. Niech zajrzą pod spód. A tam – zwinięty list. Daj im taki handout... Kiedy skończą go czytać, żar powietrza będzie im już

skręcał włosy i suszył oczy. Tunel wiodący do jaskini zabyśnie najczystsza bielą...

Pismo owo dla siebie jedynie zostawiam. Dla siebie albo dla jak najbardziej można sobie wyobrazić „nie-siebie”.

Ty, który je przeczytasz, mną będziesz zarazem... ale i tym, kim nigdy być nie chciałem.

Nie pamiętam już, skąd pochodzę. Wiem jedno tylko: powłoka, jaką oglądałem w taflি wody, nie jest moją prawdziwą powłoką. Choć przesiąknąłem jej zapachem i zasadami pojmwania świata – co ogranicza mnie do czasu, gdy nie pojme, iż nic ograniczyć mnie nie może. Pochodzę skądś, gdzie nie znano ani kofa, ani wody, ani słońca zapewne. Co zaś najsmutniejsze – nie wiem skąd. I nie wiem przez to, kim jestem.

Ale wiem, że tak jak istoty z tej planety, boję się przemijania. W poszukiwaniu Metody przemierzylem wiele wymiarów i światów. Posiadałem wiedzę o wszystkim, a gdy osiągnąłem w swej podróży tę planetę, odnalazłem sposób na nieśmiertelność.

Przeznaczenie i śmierć podążają za każdym z nas od urodzenia. Zostawiamy za sobą swój zapach... Trop naszej jaźni, po którym jak po nici pełzną za nami nieublaganie. Trzeba zatem odciąć nić i zgubić zły los. Należałoby zatem jaźń aktualną pozostawić i stać się na czas jakiś jej zupełną odwrotnością, a potem wrócić. Co raz w cyklu ginięcia i odradzania myślę przeznaczenie, stając się nie tylko kimś innym, ale zupełną odwrotnością samego siebie. Umieram i budzę się jako „bardzo-nie-ja”. Choć to przecież jakaś część mnie wyznacza to, kim być nie chcę. Czyli jednak „jak-najbardziej-ja”.

Jakże jednak błędne były me przewidywania. Nie ma bowiem jednego „nie-mnie”. Cykl nie zamyka się w dwu przemianach. Do dziś, posiadłszy powierzchowność człowieka, przeszedłem ich zapewne tysiące, ba, miliony! I wciąż czuję, że chyba nie wróciłem do mojego pierwotnego ja. Próbuje więc dalej.

Tymczasem na jaw wyszły nowe fakty. Jaźń o wiele ode mnie silniejsza wpadła na mój trop. Strażnik Porządku Wszechświata. Był zawsze i czuwał. A teraz wytropił mnie – przecie oszusta. Wciąż jest tu ze mną. Jest bowiem częścią mnie. Wiem to, choć nie pojmuję. Bo – dla przykładu – wystarczy pomyśleć o kamieniu. Dużym, szarym kamieniu. Niech leży pośród drogi. I napawać się nim. A potem spróbować o nim nie myśleć. I kamień zacznie wracać do naszych wyobrażeń. Bo pozostaje w Wielkiej Jaźni Strażnika Wszechświata, która nie jest moją jaźnią, ale ma ze mną wieczny kontakt.

Ale ja nie daję się pokonać. Cykle skracam tyle tylko, by odnaleźć prawdę o swojej istocie, zdać sobie sprawę, kim jestem i szybko zechcieć zamienić się w „nie-siebie”. Nie ma czasu. Myślę, że za każdym razem Strażnik omal mnie nie dopada. Z cyklu na cykl jest coraz bliżej. Kiedyś, gdy miałem więcej czasu, mogłem robić wiele.



Mając wiedzę o wszystkim, czyniłem wszystko, co chciałem. Sprowadzałem plagi, łzy, śmiech. Byłem Aniołem Gabrielem i Maryją. Byłem Buddą i tym, który pierwszy na Ziemię przyniósł ogień, i tym, któremu zjedli wątroby. Dawałem i odbierałem życie. Byłem wszystkim tym, co próbowało zmieniać świat. Teraz muszę czekać, aż Jaźń potknie się w pogoni za mną, a wtedy będę miał czas dowiedzieć się czegoś więcej i pokonać ją.

Piszę to dla siebie, który zmieniam swą liczbę, aż do liczby doskonałej. Już nie jeden, a dwóch, trzech... ilu zechcę. Tysiąc może nawet. Gdy tylko ocknę się w tej jaskini, powinienem zdać sobie sprawę, kim jestem i tak długo szukać metody na zgubienie Jaźni, jak to tylko

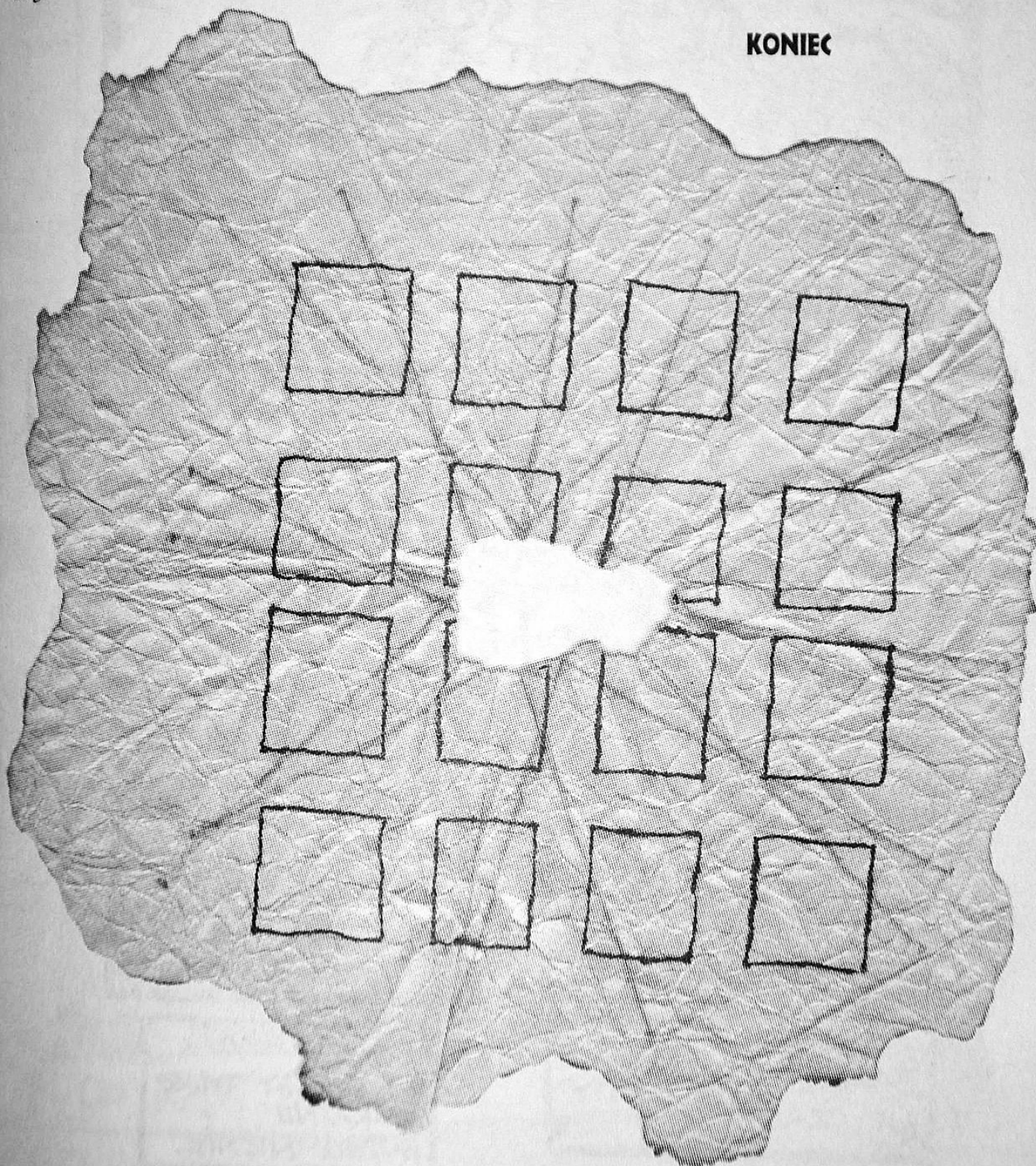
możliwe. Aż nie poczuję jej gorącego oddechu na swoim karku. A jeśli jakaś część mnie nie będzie siebie świadoma – spłonie w żarze Prawdy Najpierwszej. Życzę sobie, żebym miał czas. Choć jeden jedyny raz.

I chciałbym tylko domyślić się tego, że list ów jest pod kamieniem. Pod kamieniem! Szary wielki kamień! Pamiętaj!

Trudno rozstać się ze sobą. Współczuję wszystkim sobie, którzy mieli dane poznać się tylko przez chwilę. Pewnie nie raz jeszcze przeczytam ten list od siebie do siebie. Ani razu nieświadom. Ale wciąż Wszechwiedzący i Wszechmocny. Sędzia Sprawiedliwy. Ojciec i Syn, i Duch...

Czas się kończy...

KONIEC





JAK POWSTAŁE MAGIA i MIECZ

WSZYSTKO ZACZYNA SIĘ NA KOLEGIUM REDAKCYJNYM.
CZŁONKOWIE REDAKCJI ZARZUCAJĄ NACZELNEGO
BŁYSKOTLIWYMI POMYSŁAMI.



POTEM POZOSTAJE TYLKO ICH WYEGZEKWOWANIE.



REDAKTORZY DZIAŁÓW
ZAWSZE MAJĄ TEKSTY
NA CZAS...

...A GRAFIKOM
WYSTARCZY TYLKO
DELIKATNE
PRZYPOMNIENIE.



PRZY UŻYCIU NAJNOWSZYCH
ZDOBYCZY TECHNIKI.
"SKŁADACZ" NADAJE PIŚMU
OSTATECZNY KSZTAŁT.



NOCA, KIEDY
PIŚMO JEST JUŻ
W DRUKARNI,
REDAKTOR
NACZELNY
NIE MOŻE SPAĆ
MYŚLĄC O
KOLEJNYM
NUMERZE.



KTÓRY RANO TRAFI NA PÓŁKI KSIĘGARNI.

ZNOWU NIE
MA NIC DO
HOLA.

A TE BOHOMAZY
WYSKOKA...



PINIS.

I DO RĄK WIERNYCH CZYTELNIKÓW.

EMIS
WYSKOK
2002



Grzegorz Zieliński

WOJOWNICY ODYNA

PRZYKŁAD BUDOWANIA TALII DO GRY THORGAL CCG

Mogliście już przeczytać o podstawowych zasadach tworzenia talii do gry THORGAL. Ja zaś chciałbym pokazać, jak takie tworzenie talii wygląda w praktyce. Nie będzie to talia „idealna” – starałem się nie przesadzać z używaniem kart częstych, a rzadkich użyłem tylko kilka. W końcu nie każdy ma dostęp do trzech egzemplarzy każdej potrzebnej karty (przynajmniej nie od razu). Tyle słowem wstępu. Chcę jeszcze tylko zaznaczyć, że choć najwięcej z tego tekstu skorzystają osoby, dla których jest to pierwsza karcianka, to i bardziej doświadczeni karciarze mogą tu znaleźć coś ciekawego.

Na początek zdecydowałem się na talię wikingów, głównie ze względu na to, że jest wiele popularnych kart pasujących do takiej talii, a poza tym Thorgal też należy do dumnych wojowników północy.

WYPRAWY WIKINGÓW

Ponieważ większość wikingów preferuje rozwiązania siłowe (K większe niż P), więc przy wyborze misji ograniczyłem się do tych związanych z Kondycją. Dlatego wybrałem CIEŻKĄ WSPINACZKĘ, WALKĘ O ZŁOTE MIECZE, NA RATUNEK. MORSKA WYPRAWA jest wręcz stworzona do takiej talii (wikingowie mają +1 do K). Dołożyłem jeszcze NA PEŁNE MORZE – do tej misji potrzebna jest łódź, więc szybko przejrzałem przedmioty i zobaczyłem, że DRAKKAR świetnie pasuje do talii (wszyscy wikingowie w drużynie dostają +1 do K), a dodatkowo jest kartą bardzo częstą. Dzięki temu mogłem też dołożyć NA PEŁNE MORZE. Brakowało mi jeszcze paru misji, więc przestałem być wybredny i wybrałem kilka, których nie mogą wykonywać dobrzy bohaterowie (POJMANIE, ZŁAPAC GO, NAPAD NA DRODZĘ). W tych misjach nie będę mógł używać wszystkich bohaterów, dlatego dołączyłem do talii tylko po jednym ich egzemplarzu. Dodałem też DROGĘ PRZEZ BAGNA i POKONAĆ POTWORA – są to trudniejsze misje, ale dają więcej PZ.

Tak oto otrzymałem 15 kart misji, które w sumie mogły mi przynieść 13 PZ, a to nawet więcej, niż wystarczająca liczba.

Nie brałem żadnej Misji związanej z P, żadnej rzadkiej, ani żadnej ze specjalnymi wymaganiami, gdyż zależało mi na prostocie gry, a nie na oparciu talii na jakiś specjalnych „kombosach” (nie to, że takich w niej nie ma).

WOJE

Tu wybór miałem już ograniczony. Wiadomo, że wszyscy mieli być wikingami. Zacząłem od kart bardzo

częstych i wybrałem wszystkich bohaterów będących wikingami. Miałem więc w talii STERNIKA, WIKINGÓW i ŻEGALRZA. Spośród częstych wybrałem BJORNA i IVARA. Gdybym nie ograniczał się do powyżej jednej karty częstej pewnie wolałbym wziąć drugiego BJORNA zamiast IVARA – nie dość, że ma lepsze P, to jeszcze świetny podstęp, ale jak się nie ma, co się lubi... Zdecydowałem się też na dwie karty rzadkie: PIERWSZEGO KRÓLA WIKINGÓW i JORUNDA BYKA. Chyba nie muszę tłumaczyć, dlaczego obie te karty są świetne. Na koniec, po pewnym namyśle, zdecydowałem się wziąć też THORGALA – SYNA LEIFA. Tak karta ma jedną wadę: bohater jest dobry, więc w kilku misjach nie będę go mógł wystawić. Z drugiej strony zawsze będę go mógł używać do przeszkadzania, a jest to karta o świetnym podstępie i niezłych współczynnikach. Dodatkowo, jeśli będę miał inicjatywę i wyłożę go zakrytego, mam szansę odrzucić Thorgala przeciwnika – niezbyt miła niespodzianka.

W sumie miałem już 15 kart bohaterów – wystarczy.

ZWIERZĘTKA

Postanowiłem wybrać kilka stworów. Niestety, najlepsze z nich są rzadkie, ale i wśród częstszych jest kilka ciekawych. Zdecydowałem się na KOLTARA, NIEDŹWIEDZIA i ŻMIJĘ WODNĄ. Ta ostatnia ma wysoką P, co jest dla tej talii bardzo ważne. Ma swoją piętę achillesową, ale na szczęście nie każdy przeciwnik ma w swojej talii miecz, a nawet jeśli, to nie zawsze na ręce.

Miałem już 5 kart stworów, w sumie 35 kart, przeszedłem więc do następnego punktu.

ZABAWKI

Ponieważ miałem już sporo kart, postanowiłem ograniczyć liczbę przedmiotów, jednak jeden był konieczny. Miałem więc DRAKKAR, a zdecydowałem się też na LINĘ – szansa na automatyczne wykonanie misji piechotą nie chodzi! W tym momencie muszę wspomnieć o pewnej bardzo ważnej zasadzie. Jeżeli jakieś karty działają dobrze tylko w parze, nie ma sensu brać do talii tylko po jednym ich egzemplarzu; albo brać kilka, albo wcale. Jeśli bowiem w talii jest ich tylko po jednej, to prawdopodobieństwo, że na rękę dostanie się je w tym samym czasie jest znikome. Lepiej już wziąć karty słabsze, ale nie wymagające współpracy innych. Nie będą tak silne, ale zawsze da się je wykorzystać.

Tak oto miałem 5 kart przedmiotów i 40 kart w sumie.



ZAKŁĘCIA

Postanowiłem nie brać czarów. Po pierwsze, i tak miałem dużo kart. Po drugie zaś, nie miałem czarodzieja, który mógł ich używać. Można stworzyć bardzo mocną talię opartą na czarach, ale to temat na inny artykuł.

FORTELE

Zostało mi 15 kart na podstęp. Najwyższy czas się zastanowić, jakie są słabe strony tej talii, żeby można je było wyeliminować. Dużym problemem jest niewątpliwie przerost mięśni (K) nad rozumem (P). W wykonywaniu misji mi to nie przeszkodzi – wszak wybrałem je, mając to na uwadze. Jednak przeciwnik może mieć misje związane z P i co wtedy? Dlatego też wybrałem takie karty, które pomogą mi przetrwać tego typu opatki. KAPRYSY HEL zmieniają wykonanie misji, POŻAR zaś zwiększa jej trudność. Dodatkowo SŁABOŚĆ CIAŁA i GŁĘBOKA RANA pozwolą mi się pozbyć przeciwników z niedużym K (częsta przypadłość bohaterów o wysokim P). A SIŁA UMYŚŁU pozwoli zmniejszyć różnice współczynników. Dla odmiany BEZPIECZNE SCHRONIENIE i ZAPŁĄTANI W SIECI ułatwią zdobywanie PZ; w końcu nie chodzi o to, żeby przeciwnik nie zdobył punktów, tylko żebyś zdobywał je Ty. W związku z tematem przewodnim talii dołączyłem do niej jeszcze ODYNIE! oraz ŚWIĘTO JOEL (w idealnej talii zamiast tego pierwszego użyłbym NA WŁÓCZNIĘ ODYNA!, ale jest to karta rzadka, postanowiłem więc jakoś się bez niej obejść). Na koniec jako ostatnią kartę wziąłem MODLITWĘ – jest to znakomita karta, dla której miejsce powinno się znaleźć w każdej talii.

Po wybraniu 15 kart podstępów moja talia urosła do ostatecznej liczby 55 kart.

Nie wziąłem wielu świetnych podstępów, ponieważ należy pamiętać, że im mniejsza talia, tym większe prawdopodobieństwo, że wyjdą zaplanowane „kombosy” i sztuczki. Co z tego, że ma się talię z setką świetnych kart – taka talia od czasu do czasu może zadziałać, ale często się zdarzy, że na ręce będziecie mieli kilka świetnych kart, z których żadna nie współdziała dobrze

z drugą. Należy pamiętać, że wygrywa osoba, która ma dobrą talię, a nie ta z dobrymi kartami (choć oczywiście dobre karty jeszcze nikomu nie zaszkodziły).

Na koniec zostało tylko potasować tę talię, zasiąść do gry i prosić Odyna, żeby przeciwnik nie miał w swojej talii 3 egzemplarzy karty KRÓL WIKINGÓW OGŁASZA WYPRAWĘ.

TALIA „WOJOWNICY ODYNA”

Ciężka wspinaczka	(—)	x2
Droga przez bagna	(..)	x1
Morska wyprawa	(—)	x3
Na pełne morze	(.)	x2
Na ratunek	(.)	x2
Napad na drodze	(..)	x1
Pojmanie	(..)	x1
Pokonać potwora	(..)	x1
Walka o złote miecze	(..)	x1
Złapać go	(.)	x1
Bjorn	(..)	x1
Ivar	(..)	x1
Jorund Byk	(...)	x1
Pierwszy Król Vikingów	(...)	x1
Sternik	(.)	x3
Thorgal – syn Leifa	(—)	x2
Wikingowie	(.)	x3
Żeglarz	(.)	x3
Koltar	(—)	x2
Niedźwiedź	(.)	x2
Żmija wodna	(..)	x1
Drakkar	(.)	x3
Lina	(.)	x2
Bezpieczne schronienie	(..)	x1
Głęboka rana	(.)	x3
Kaprysy Hel	(...)	x1
Modlitwa	(..)	x1
Odynie!	(.)	x3
Pożar	(..)	x1
Siła umysłu	(..)	x1
Słabość ciała	(...)	x1
Święto Yoel	(..)	x1
Zaplątani w sieci	(.)	x2

JUBILEUSZOWY KONKURS

Odpowiedz na poniższe pytania, dołącz tytuły wybranych przez ciebie trzech podręczników RPG i dwóch książek z naszej oferty, a także kupon. Całość wyślij na adres redakcji do 15.05.2002. Wśród nadesłanych odpowiedzi wylosujemy 5 szczęśliwców, którzy otrzymają wybrane przez siebie produkty!

A oto pytania:

- 1) Ilu było naczelników „Magii i Miecza” w całej jej historii?
- 2) Ile wyszło podwójnych numerów „Magii i Miecza”?
- 3) Kiedy wyszedł pierwszy numer „Magii i Miecza”? Podaj rok i miesiąc.

100!!!



NOWA

KRAINA

GOBLINÓW

Edycja 3.3

pod redakcją
Maćka Kocuja

ZŁOTE GOBLINY

Po wielu latach kpin i nieodpowiedzialnych żartów Kraina Goblinów stała się na tyle poważnym pismem, by wreszcie ufundować własną nagrodę. Złote Gobliny są przyznawane przez naszych Czytelników, którzy wybierają faworytów spośród nominowanych przez redakcję bohaterów. Złote Gobliny przyznajemy nieustająco, co miesiąc w nowej kategorii.

Oto nominacje w kategorii najsporniej zorganizowana grupa poszukiwaczy przygód.

1. Grupa paladyna Flamera, która postanowiła dotrzeć do miasta oddalonego o cztery dni drogi szybciej niż zrobiliby to zwykły podróżnicy. Przez pierwsze dwa dni trwały dyskusje – magowie i kapłani dwukrotnie zmieniali medytacje. Trzeciego dnia wyruszyli przemieszczając się drogą powietrzną, jednak na skutek złej pogody zmylili drogę i w efekcie dotarli do miasta po pięciu dniach...

2. Grupa czarodzieja Vincenta, która w trakcie pobytu w mieście postanowiła w nocy spenetrować tamtejszy cmentarz. Każdy z członków drużyny stał się niewidzialny i ruszyli w drogę spod wynajętej karczmy. Okazało się, że droga przez miasto jest dość skomplikowana, a ponieważ nie widzieli się wzajemnie, to się pogubili. Zdołali się ponownie spotkać dopiero nad ranem...

3. Grupa krasnoluda Dorfa, który postanowił sprawdzić głębokość fosy. Wpadł do wody i zaczął tonąć. Reszta drużyny rzuciła mu się na ratunek. Wskoczyli do wody, ale okazało się, że krasnolud Dorf jest strasznie ciężki i nie tylko nie zdołali go wyciągnąć, ale sami się potopili...

ROZGRYWKI O PUCHAR SAURONA

Wraz z nadejściem wiosny rozpoczęła się kolejna runda rozgrywek piłki nożnej – sportu uwielbianego przez wszystkie rasy zamieszkujące Krainę Goblinów. Oto jaki przebieg miały pierwsze mecze rundy wiosennej.

Krasnolud United – Gigant Total Ham 2:0

Ten mecz był zdecydowanym przebojem kolejki. Krasnoludy szybko objęły prowadzenie i trener gigantów postanowił wpuścić na boisko debiutującego w lidze Zenona Wyrwinogę, zwanego Zgniataczem. To jeszcze niedoświadczony gracz, ale dysponujący ogromną siłą przebicia. Tuż po wejściu na murawę rzucił się do walki – na nieszczęście dla swojej drużyny pomylił jednak strony boiska i wpakował piłkę do własnej bramki. Koledzy z drużyny dobitnie wyjaśnili mu pomyłkę – niestety, jego stan nie pozwolił mu kontynuować gry i sanitariusze musieli znieść go z boiska. Prowadząc dwoma bramkami gracze United cofnęli się do obrony, a przecież wiadomo, że nikt nie potrafi lepiej murować bramki niż krasnoludy. Mimo użycia przez gigantów machin oblężniczych, wynik do końca meczu nie uległ zmianie.

Goblin Dupczyce – Kobold Kociemrodki 0:0

Mecz stał na wyjątkowo niskim poziomie – najwyższy zawodnik na boisku miał zaledwie 115 cm wzrostu. Nie było komu wyłapywać wysokich podań i piłka co chwila lądowała na trybunach. W dodatku kibice nie mieli ochoty jej oddawać, więc mecz był często przerywany awanturami i interwencjami porządkowych. Pod koniec pierwszej połowy miał miejsce przykry incydent: obrońca z Kociemrodki dotkliwie pogryzł napastnika drużyny przeciwnej. Podyktowano rzut karny, który wykonał sam poszkodowany. Krew z poranionego czoła zalała mu jednak oczy i fatalnie chybił.

Hobbit Szelki 07 – Wilkołak Wolfenburg

Mecz odwołany z powodu pełni księżyca...

KĄCIK POZDROWIEŃ

Dziś pozdrowienia dla grabarza Edwarda:

Gratulacje z okazji zdobycia Złotej Łopaty w konkursie ponownego zakopywania martwiaków. Mamy nadzieję, że jeszcze nieraz będziemy bić wspólnie kolejne rekordy...

Przyjaciele z cmentarza


Jacek Drewnowski

SŁABO MÓWIĘ PO WEGAŃSKU

praw i obyczajów panujących na poszczególnych planetach. Dzięki temu herold staje się bezcennym nabytkiem dla każdego kosmicznego kupca. Jest nie tylko tłumaczem: potrafi pomóc w negocjacjach, zapobiec konfliktowi z potencjalnym kontrahentem czy zaszantażować chciwego celnika.

Na opanowanych przez ludzkość planetach z pewnością będzie się mówić różnymi językami. W wielu popularnych światach SF autorzy zakładają jednak istnienie mowy ogólnej, którą posługują się niemal wszyscy, przynajmniej w stopniu podstawowym. Ale nawet w takim przypadku nastąpi nieuchronne zróżnicowanie tego języka – wystarczy spojrzeć na to, co stało się z angielskim: na samych Wyspach Brytyjskich istnieje wiele jego odmian, a przecież inaczej mówią Amerykanie, Australijczycy, Hindusi czy Jamajczycy. Podobnie ma się sprawa z innymi językami o światowym zasięgu, na przykład hiszpańskim lub francuskim. Warto o tym pamiętać, bo różnorodność dialektów pozwala autorowi SF posłużyć się prostą sztuczką, by nadać poszczególnym bohaterom łatwo rozpoznawalne cechy. Charakterystyczny sposób mówienia to chwyt często stosowany w literaturze, a w przypadku space opery może on zależeć od planety, z której dana postać pochodzi.

W fantastycznych wizjach nie rzadko można się natknąć na urządzenia umożliwiające porozumiewanie się z mieszkańcami innych światów. Najróżniejsze „translatory uniwersalne”, roboty znające 6 milionów form komunikacji itd., itp. Taka maszynka nie musi przypominać pudełka

z głośnikiem i mikrofonem. Kto wie, czy nie dożyjemy czasów, gdy doskonałą znajomość języków obcych zapewnią nam cyberwyszczepy – czy to wyposażone we własną pamięć, czy to pozwalające podłączyć się z odpowiednimi zasobami sieci.

Tak czy owak, sądzę, że każdy „uniwersalny translator” zda się psu na budę w wypadku pierwszego kontaktu z Obcymi. W SF przyjmuje się na ogół, że Obcy, tak jak my, porozumiewają się za pomocą dźwięków. Nawet w takim przypadku żadne urządzenie nie dokona analizy systemu językowego na podstawie jednej czy kilku „wypowiedzi”. A przecież kosmici wcale nie muszą posługiwać się mową, można sobie bowiem wyobrazić wiele innych możliwości. Liczne przykłady na pomysłowość ewolucji w tym zakresie możemy obserwować nawet na Ziemi. Kahuary (morskie głowonogi) przesyłają sobie rozmaite sygnały, zmieniając ubarwienie ciała. W ułamku sekundy potrafią stać się czerwone, a za chwilę – niebieskie. Kameleon nie dorasta im do macek. Pewne tropikalne żaby potrafią z kolei wywoływać i rejestrować drgania gruntu. Gdyby w ten sam sposób komunikowali się Obcy, doszłoby do ciekawej sytuacji: Ziemianie z pewnością nie od razu skojarzyliby drgania z przejawem działania nieznannej inteligencji. Równie interesujący byłby odwrotny schemat: gdyby kosmici słabo odróżniali dźwięki, z początku nie uznaliby naszej mowy za metodę komunikacji, natomiast spore emocje mógłby w nich wzbudzić na przykład młot pneumatyczny. Ciekawe, czy w końcu byśmy się dogadali?

Pisałem poprzednio o kolonizacji przestrzeni kosmicznej i związanych z nią konfliktach. Dzisiaj będzie o innym aspekcie życia we wszechświatowej społeczności – mianowicie o języku. Trudno przecież przypuszczać, by wszystkie skolonizowane światy trwały w całkowitej izolacji, a kontakty wymagają porozumiewania się.

Do przemysłów na ten temat skłoniło mnie opowiadanie C. M. Kornblutha „Ta część chwały”, zamieszczone w antologii „Stare dobre czasy” (cała książka to smaczny kąsek dla miłośników klasycznej SF). Bohater tekstu należy do otaczanej powszechnym szacunkiem kasty heroldów. Podczas długiego szkolenia jej przedstawiciele wkuwają na pamięć tony słowników i poznają niuanse

W najbliższym czasie w MiM:

- Plany różnych różnistych rzeczy, począwszy od chałup, a skończywszy na deadlandsowych biurach szeryfa.
- Trzyczęściowa kampania do ED, autorstwa samego Tomasza Z. Majkowskiego.
- Niezwykłe opowieści umiejscowione w samym Piekło na Ziemi.
- Ciąg dalszy wędrówki po Arabii Starego Świata.
- Poruszająca serce próba tegoż organu, autorstwa mistrza Szaleńca, do Wiedźmina przeznaczona.



SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

Wszystkie ceny aktualne do
15.05.2002

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

Magia i Miecz

Numery archiwalne	
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 – MIM99	7,90 zł

Uwaga: Numery 31-32, 41-42, 43-44, 55-56, 67-68 i 91-92 są podwójne.

Prenumerata półroczna
od numeru 101 do numeru 106
PP101 40,00 zł

Prenumerata roczna
od numeru 101 do numeru 112
PR101 70,00 zł

NOWOŚĆ!

Najlepsze z MiM: Artykuły

♦ NMA1 45,00 zł

Najlepsze z MiM: Przygody (tom 1 i 2)

♦ NMP1 45,00 zł

♦ NMP2 45,00 zł

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)
3,90 zł DLPGR 95,00 zł

Przewodnik Szeryfa (twarda oprawa)
15,00 zł DLPSZ 95,00 zł

Stróż prawa (R+P)
15,00 zł DLSPR 45,00 zł

Karty i kanciarze (R+P)
29,00 zł DLKIK 45,00 zł

Tancerze Ducha (R)
39,00 zł DLTND 45,00 zł

Groszowa powieść: Córa zatracenia (P)
45,00 zł DLGP1 15,00 zł

Groszowa powieść: Dzień niepodległości (P)	15,00 zł	Podręcznik Badacza Tajemnic (R)	35,00 zł
DLGP2		ZCPBT	
Groszowa powieść: Nocny pociąg (P)	15,00 zł	Xięga bestyj (R)	15,00 zł
DLGP3		ZCXIB	
Groszowa powieść: Adios, a-mi-gol (P)	20,00 zł	Almanach potworów (R)	45,00 zł
DLGP8		ZCALP	

NOWOŚĆ! PROMOCJA!

Piekło na Ziemi

Podręcznik podstawowy (twarda oprawa)
 ✦ PZRP 75,00 zł
 dla członków Klubu MiMa 65,00 zł
 (nie kumuluje się innymi rabatami)

Earthdawn - Przebudzenie Ziemi

Podręcznik podstawowy (twarda oprawa)	69,00 zł	Śródziemie	
EDRPG		Przewodnik po Śródziemiu (O)	
Księga wiedzy (R)	45,00 zł	SRPPS	35,00 zł
EDKW1		W poszukiwaniu palantira (P)	
Ścieżki adeptów (R)	55,00 zł	STWPP	28,00 zł
EDSAD		Wilkołak: Apokalipsa	
Mieszkańcy Barsawii (R)	45,00 zł	Ekran Narratora (R, P)	
EDMB1	45,00 zł	WAEKR	7,00 zł
EDMB2		Rytuał przejścia (R, P)	13,00 zł
Magia: Księga wiedzy tajemnej (R)	49,00 zł	WARPR	
EDMAG		W krwawym blasku Księżyca (P)	16,00 zł
Mroczne sekrety Barsawii (R)	39,00 zł	WAWKB	
EDMSB		Dzikie Pola	
Węzowa Rzeka (O)	49,00 zł	W stepie szerokim (R, P)	
EDWRZ		DPWSS	18,00 zł
Koszmar z przestworzy (P)	35,00 zł	Ogniem i mieczem (R, P)	18,00 zł
EDKZP		DPOIM	
Powietrzna Przystań i Vivane (O)	89,00 zł	Inne	
EDPPV		Aphalon	
Przypadki w Powietrznej Przystani (O)	32,00 zł	*APPOD	45,00 zł
EDPPP			
Stwory Barsawii (R+P)	49,00 zł		
EDSTB			
Spługawieni (P)	35,00 zł		
EDSPL			
Therańskie Imperium (O)	85,00 zł		
EDTHI			

Gasnące Słońca

Podręcznik podstawowy (twarda oprawa)	89,00 zł		
GSRPG			
Podręcznik gracza (twarda oprawa) (R)	59,00 zł	Doomtrooper	
GSPGR		- Żołnierz zagłady	
Dziwne miejsca (O+P)	32,00 zł	Warzone	6,00 zł
GSDZM		DTWAR	
Ekran Mistrza Gry (P)	32,00 zł	Paradise lost	8,00 zł
i Przewodnik po Pandemonium (O)	45,00 zł	DTPAL	
GSEIP		Dark Eden: Mroczny Raj	
Byzantium Secundus (R)	75,00 zł	Talia podstawowa	28,00 zł
GSBSE		DESTA	
Kapłani Niebiańskiego Słońca (O)	20,00 zł	Zestaw dodatkowy	9,00 zł
GSKNS		DEDOD	
Lenna Hawkwoodów (O)	20,00 zł	Kult	
GSCP1		Talia podstawowa	35,00 zł
Lenna al-Malików (O)	20,00 zł	KTSTA	
GSCP2		Zestaw dodatkowy	8,00 zł
Wiedźmin - gra wyobraźni		KTDOD	
Podręcznik podstawowy (twarda oprawa)	69,00 zł	Inferno	8,00 zł
WDRPG		KTINF	
Zasady podstawowe	9,90 zł		
WDZAP			
Czas pogardy	39,90 zł		
WDCZP			
Biały Wilk nr 1	14,90 zł		
WDBW1			
Biały Wilk nr 2	14,90 zł		
WDBW2			

Zew Cthulhu

Podręcznik podstawowy (twarda oprawa)	79,00 zł	Warzone - gra bitewna	
ZCRPG		Kompendium, tom 1: Świt wojny (R)	55,00 zł
		WZSWW	
		Kompendium, tom 2: Bestie wojny (R)	55,00 zł
		WZSBW	

stempel

stempel

stempel

stempel

stempel

stempel

stempel

stempel

stempel

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

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł

słownie

wpłacający

tel.

Inne nazwisko, dodatkowy adres z kodem pocztowym
 na rachunek (WYRAZNIĆ, PROSIŁY)

Pokwitowanie dla banku

zł

słownie

wpłacający

tel.

Inne nazwisko, dodatkowy adres z kodem pocztowym
 na rachunek (WYRAZNIĆ, PROSIŁY)

Pokwitowanie dla poczty

zł

słownie

wpłacający

tel.

Inne nazwisko, dodatkowy adres z kodem pocztowym
 na rachunek (WYRAZNIĆ, PROSIŁY)

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł

słownie

wpłacający

tel.

Inne nazwisko, dodatkowy adres z kodem pocztowym
 na rachunek (WYRAZNIĆ, PROSIŁY)

LITERATURA

Literatura RPG

Pierścień tęsknoty (ED)
EDPIT 19,90 zł

Beletrystyka

Clive Barker „Imajica: Pięte Dominium” (1/2)
SMCB2 35,00 zł
Clive Barker „Imajica: Pojednanie” (2/2)
SMCB3 35,00 zł
John Barnes „Million otwartych drzwi”
SMJB1 25,00 zł
C. J. Cherryh „Przybysz” (1/3, wyd. II)
SMCC1 29,00 zł
C. J. Cherryh „Najeźźca” (2/3)
SMCC2 23,00 zł
C. J. Cherryh „Spadkobierca” (3/3)
SMCC3 29,00 zł
C. J. Cherryh „Prekursor” (1/3)
SMCC4 32,00 zł
Glen Cook „Słodki srebrny blues” (1/9)
SMGC1 25,00 zł
Glen Cook „Gorzkie złote serca” (2/9)
SMGC2 25,00 zł
Glen Cook „Zimne miedziane ły” (3/9)
SMGC3 25,00 zł
Glen Cook „Stare cynowe smutki” (4/9)
SMGC4 25,00 zł
Glen Cook „Ponure mosiężne cienie” (5/9)
SMGC5 25,00 zł
Glen Cook „Czerwone żelazne noce” (6/9)
SMGC6 25,00 zł
Stephen R. Donaldson „Skok w konflikt:
Prawdziwa historia” (1/5)
SMSD1 10,00 zł
Stephen R. Donaldson „Skok w wizję:
Zakazana wiedza” (2/5)
SMSD2 29,00 zł
Stephen R. Donaldson „Skok w potęgę:
Mroczny zachłanny bóg powstaje” (3/5)
SMSD3 35,00 zł
Dave Duncan „Niechętny szermierz” (1/3)
SMDD1 22,00 zł
Dave Duncan „Dar mądrości” (2/3)
SMDD2 23,00 zł
Dave Duncan „Przeznaczenie miecza” (3/3)
SMDD3 23,00 zł
Dave Duncan „Połączany łańcuch” (1/3)
SMDD4 29,00 zł
Dave Duncan „Władca ognistych krain” (2/3)
SMDD5 35,00 zł
Dave Duncan „Niebo mieczy” (3/3)
SMDD6 35,00 zł
Dave Duncan „Zaklęta wnęka” (1/4)
SMDD7 29,00 zł
Steven Erikson „Ogrody księżycy” (1)
SMSE1 35,00 zł
Steven Erikson „Bramy domu umarłych” (2)
SMSE2 39,00 zł
C. S. Friedman „Świt czarnego słońca” (1/3)
SMCF1 29,90 zł
C. S. Friedman „Nadejście nocy” (2/3)
SMCF2 35,00 zł
C. S. Friedman „Korona cieni” (3/3)
SMCF3 29,00 zł
C. S. Friedman „Obcy brzeg”
SMCF4 35,00 zł
Neil Gaiman „Nigdziebądź”
SMNG1 27,00 zł

Neil Gaiman „Gwiezdny pył”
SMNG2 22,00 zł
Neil Gaiman „Dym i lustro”
SMNG3 27,00 zł
Elizabeth Haydon „Rapsodia” (1/3)
SMEH1 35,00 zł
Elizabeth Haydon „Proroctwo” (2/3)
SMEH2 35,00 zł
Elizabeth Haydon „Przeznaczenie” (3/3)
SMEH3 35,00 zł
Patricia A. McKillip
„Mistrz Zagadek z Hed” (1/3)
SMPM1 22,00 zł
Patricia A. McKillip
„Dziedziczka Morza i Ognia” (2/3)
SMPM2 22,00 zł
Patricia A. McKillip „Harfista na wietrze” (3/3)
SMPM3 25,00 zł
Patricia A. McKillip „Zapomniane bestie z Eldu”
SMPM4 25,00 zł
Patricia A. McKillip „Wieża w kamiennym lesie”
SMPM5 25,00 zł
Feliks W. Kres „Północna granica” (1/5)
SMFK1 19,00 zł
Feliks W. Kres „Król Bezmiarów” (2/5)
SMFK2 27,00 zł
Feliks W. Kres „Grombelardzka legenda” (3/5)
SMFK3 37,00 zł
Feliks W. Kres „Pani dobrego znaku” (4/5)
SMFK5 27,00 zł
Feliks W. Kres „Piekielna szpada”
SMFK4 29,00 zł
Larry Niven, Jerry Pournelle „Miasto Pożogi”
SMNP1 35,00 zł
Bruce Sterling, William Gibson
„Maszyna różnicowa”
SMBS1 29,00 zł
Bruce Sterling „Święty płomień”
SMBS2 29,00 zł
Sean Stewart „Wskrzęsiciel”
SMSS1 13,90 zł
Sean Stewart „Nocna straż”
SMSS2 29,00 zł
Michael Swanwick „Stacje Przypływu”
SMMS1 15,90 zł
Michael Swanwick „Córka żelaznego smoka”
SMMS2 23,00 zł
Walter Jon Williams „Aristol”
SMWW1 19,90 zł
Walter Jon Williams „Miasto w ogniu” (cz. 2)
SMWW3 35,00 zł
Walter Jon Williams „Stacja aniołów”
SMWW4 29,00 zł
Walter Jon Williams „Klejnoty koronne”
SMWW5 23,00 zł
Lawrence Watt-Evans „Niedoczarowany miecz”
SMLW2 25,00 zł
Lawrence Watt-Evans „Jednym zaklęciem”
SMLW1 25,00 zł
Gene Wolfe „Ciemna Strona Długiego
Słońca” (1/4)
SMGW2 22,00 zł
Gene Wolfe „Jezioro Długiego Słońca” (2/4)
SMGW3 22,00 zł
Gene Wolfe „Caldé Długiego Słońca” (3/4)
SMGW4 27,00 zł
Gene Wolfe „Exodus z Długiego Słońca” (4/4)
SMGW5 29,00 zł

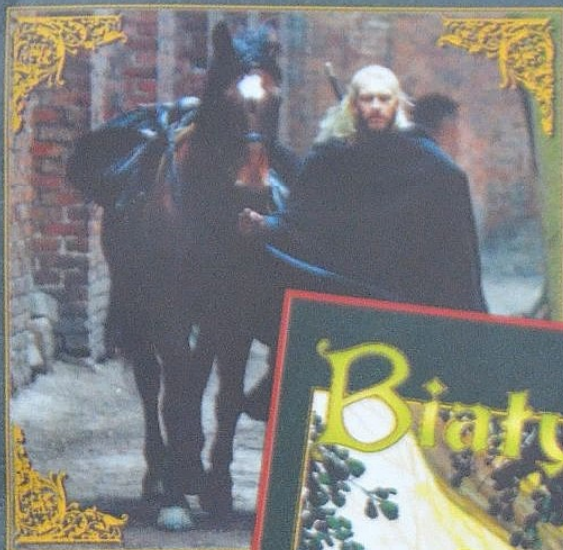
Wszystkie produkty Wydawnictwa MAG
do nabycia w EMPIKACH

WIEDŹMIN

– gra wyobraźni –

według

Andrzeja Sapkowskiego



„Biały Wilk” nr 1:

– Wszystko o driadach.

Magia lasu, archetypy, tajemnice Brokilonu, przygoda...

Już do kupienia!

„Biały Wilk” nr 2:

– Wszystko o Novigradzie.

Opis metropolii i jej tajemnic. Pomyśły na przygody. Nowe archetypy.

Kult Wiecznego Ognia. I kolorowy plan miasta!



Czas Pogardy: Wojny z Nilfgaardem

– Pierwszy suplement do systemu, zawierający rozszerzenie zasad, uzupełnienie informacji

o magii oraz inne niespodzianki.

Znajdziesz tu także dokładny opis cesarstwa Nilfgaardu.



TAJEMNICE NOVIGRADU

WIEDŹMIN gra wyobraźni

W przygotowaniu:

Miecz

Przeznaczenia

– Epicka kampania autorstwa

Joanny i Macieja

Szałeńców.

CZAS POGARDY

Wojny z Nilfgaardem

Biały Wilk 3: W służbie Ich Królewskich Mości, czyli wszystko o wywiadach...

PIEKŁO NA ZIEMI

Witaj w piekle

Mamy rok 2094, ale przyszłość nie jest naszą przyszłością. Wojna Ostateczna zakończyła się 13 lat temu, kiedy w nadnaturalnym dniu zagłady spadły bomby, zabijając miliardy ludzi, przemieniając świat w Martwe Ziemie i pozwalając tajemniczym Mścicielom oblec się w ciała. Te plugawe istoty popędziły przez Spustoszone Ziemie, nekając nielicznych ocalałych z Apokalipsy, a potem w tajemniczych okolicznościach przekraczając Mississippi. Od tego czasu ludzkość walczy o odbudowanie świata. Miasta giną w upiornych burzach, więc żywi muszą żyć na pustkowiach.

Deadlands: Piekło na Ziemi to w pełni kompatybilna gra z nagrodzonym systemem Deadlands: Martwe Ziemie. A to jeszcze nie koniec naszej historii, opowiedanej przez najdziwniejsze gry kiedykolwiek stworzone!

Znów nadszedł czas bohaterów. Gracze mogą wcielić się w postaci „radioaktywnych” siewców zguby, szukających zemsty stróżów prawa, wypalających mózgi psychonów, poszukujących rupieci śmieciarzy i prawych templariuszy bądź też zwykłych ludzi ocalałych z pożogi.

Tylko opierając się otaczającej ludzkość ze wszystkich stron ciemności bohaterowie mogą sprawić, iż Piekło na Ziemi dobiegnie końca — i niech się lepiej pośpieszą. Niektórzy Mściciele mogą powrócić.

I to wkrótce.

