

MAGAZYN FABULARNYCH GIER WYOBRAŹNI

INDeks: 327 063

1813.0

7.90zł

cena 7.90 zł (w tym 7% VAT)

Wielka i Miecz

nr 102, czerwiec 2002

Majkosz
atakuję
almanach!

DEADLANDS:
Tajemnice łalkarstwa

GASNĄCE SŁOŃCA:
Mroczne „Opus Dei”

ilustracja © PEG inc.



Nawet teraz śnię
o pazurach, klach
i pływaniu w og-
romnym morzu
zła z ustami led-
wo wystającymi
ponad powierz-
chnię. Kiedy in-
dziej zaś śnię, iż
coś wyżera mnie
od środka, a moja
skóra lada chwila
rozpadnie się, uja-
wniając moje
prawdziwe ja
- Horrora...

wyjątek z dzieła
„O Horrorach,
ich pochodzeniu
i naturze”
pióra Adesiany
Skolnej



Horror to mrozący krew w żyłach przegląd astralnych istot, które spustoszyły świat Przebudzenia Ziemi podczas Pogromu. Książka ta - przedstawiona w formie zbioru dokumentów o tych bestiach - w niezwykle sposób przybliży graczom i Mistrzom Gry wspomniane potwory. Czytelnicy dowiedzą się czym są Horrory, co robią oraz jak i dlaczego atakują mieszkańców Barsawii. W podręczniku opisano ponad dwadzieścia bestii, w tym piętnaście najpotężniejszych i najniebezpieczniejszych. Przedstawiono też nowe moce i zdolności innowymiarowych istot, szersze objaśnienia już istniejących, a także wskazówki, jak wykorzystać Horrory i ich zabójczy pomiot w przygodach i kampaniach.

Nie ta
śńonego
wszelkie
nie jak
grupy. N
klasyfik
Efekt
- do cz
zaczę
rzeczy
Po p
bularn
Ma. Mi
stępuję
mecha
skarby
Artura
wane
dóbr p
idee (e
W sun
Po
ra z k
ci - bi
ne (n
w jedn
ku - s
co się
dy och
kul z r
nad n
Po
wej d
wiać
sklep
Bez p
rality
busie
mien
inne
Po
i grac
stanc
a jeś
go cz
Nie
teraz
siejsz
mal k
bór w
kiedy
padk
staje
sza
śmie

WSPOMNIENIE CZAR...

Nie tak dawno dowiedziałem się, iż należę do pokolenia określonego jako pomost między graczami a czytaczami. Uwielbiam wszelkie generacyjne podziały (śmierdzi mi tu parówkami), podobnie jak dzielenie ludzi na jakieś dziwne grupy, podgrupy i podpodgrupy. Niemniej wielu jest takich, którzy uważają, iż tylko dokładna klasyfikacja pozwala zrozumieć świat. Nie mnie sądzić, co lepsze.

Efekt owej uwagi był jednak taki, iż sięgnąłem pamięcią wstecz – do czasów, gdy już byłem czytaczem, a graczem być dopiero zaczynałem. Wspomnienia zamazał nieco upływ lat, ale pewne rzeczy wciąż pozostają żywe.

Po pierwsze, „podręczniki”. Moją pierwszą prawdziwą grą fabularną były **Kryształy Czasu**, jednak nie te znane z łamów **MiMa**. Miały one postać magicznych zeszytów, zawierających co następuje: 1. zasady tworzenia postaci, zdolności, rozwój bohatera, mechanikę (walki i czarowania, przede wszystkim); 2. potwory; 3. skarby. Te słynne zeszyty zapisane charakterystycznym pismem Artura Szynclera wderwały z rąk do rąk, były skrzętnie kopiowane – ręcznie, bo komputery w owych czasach nie należały do dóbr powszechnych. Dopiero później Artur powoli przenosił swe idee (oraz wiadomości z tych słynnych zeszytów) na komputer. W sumie ciekawe, co się z owymi kajetami stało...

Po drugie, „podręczniki”. Tym razem oryginalne, a raczej ksera z kser, czasem nawet ksera z kser z kser. Ksera różnej postaci – bindowane, pomniejszane, wkładane w skoroszyty, oprawiane (nomen omen: ostatnio takie ksero widziałem na ladzie w jednym ze sklepów branżowych; i był to podręcznik z tego roku – sic!)... Powodów tej sytuacji było kilka i pewnie je znacie, po co się więc powtarzać? Pamiętam, że każdy nowy podręcznik, każdy ochłap wiadomości był wtedy czymś niezwykłym. Każdy artykuł z nielicznych egzemplarzy erpegowych gazet stanowił nowość nad nowościami.

Po trzecie, ludzie. Kiedy stawiałem pierwsze kroki na erpegowej drodze, graczy wielu nie było. No bo niby jak mieli się pojawiać nowi? Ani dostępu do gier, ani medium informacyjnego, ani sklepów... Może dlatego wszyscy stanowili jedną wielką rodzinę? Bez podziałów na miłośników wampirów i morderców elfich paralityków. Rzeczą niesamowitą okazywało się spotkanie w autobusie człowieka, który też bawi się w gry fabularne. Od razu wymieniał się człowiek telefonami, umawiał na sesje lub dowolne inne spotkanie.

Po czwarte, ludzie. Szybko się wtedy znajdowało Mistrzów Gry i graczy. W ciekawy też sposób. Ponieważ niemal każdy system stanowił nowość, więc chętni na grę zawsze się znajdowali. No a jeśli ktoś dostał w swoje łapki podręcznik, to nie po to, by go czytać i trzymać pod poduszką...

Nie mam zamiaru teraz napisać, iż wtedy było fajniej niż jest teraz. Owszem, było wówczas uroczo, ale stanowczo wolę dzisiejszą sytuację. Wolę, kiedy są sklepy, w których mogę kupić niemal każdy interesujący mnie produkt. Wolę, kiedy mam duży wybór wydanych w rodzimym języku podręczników. Wolę wreszcie, kiedy grających jest wielu, a nie tylko garstka rozsiansych, przypadkowo spotykających się ludzi. Niemniej czar owych dni pozostaje żywy w pamięci. Tak jak i pierwsze rzuty kostkami, pierwsza postać, pierwsza udana przemiana półboska i pierwsza śmierć. Tak, wspomnienia są czarowne...

T. Kreczmar

PS Martwi mnie tylko nienajlepszy stosunek erpegaczy do siebie...

MIM

6(102)/2002

REDAGUJE ZESPÓŁ:

Tomek Kreczmar (redaktor naczelny)
krzak@mag.com.pl
Miłosz Brzeziński (z-ca red. nac. LSK)
grabarz@rpg.pl
Artur Szrejter (wspieranie redakcyjne)
eplams@egmont.pl
Jerzy Cichocki (ZC, DL)
cierzy@mag.com.pl
Piotr Gnyp (Panorama, ED, ŚM, WFRP)
toread@rpg.pl
Michał Marszałik (Almanach, GS)
puszkin@rpg.pl
Jarosław Musiał (dział graficzny)
jarek@mag.com.pl
Maciej Nowak-Kreyer (W:GW)
kreyer@wp.pl
Poison Ivy (Listy)
poisonivy@mag.com.pl
Tomek Laisar Fruń (dział techniczny)
laisar@rpg.pl
Igor Kalat (WWW)
ingwar@rpg.pl

STRONA MIM:

<http://www.magaimiecz.pl>

PRENUMERATA:

Monika Wemio (prenumerata@mag.com.pl)

DZIAŁ REKLAMY:

Anna Chojak (reklama@mag.com.pl)

OPRACOWANIE GRAFICZNE I PROJEKT TYPOGRAFICZNY:

Tomek Laisar Fruń, Jarosław Musiał

SKŁAD I ŁAMANIE:

Tomek Laisar Fruń

KOREKTA:

Bartek

STAŁE WSPÓŁPRACUJĄ:

Piotr Cieśliński, Jacek Drewnowski, Piotr „Ramel” Koryś, Sławomir Łukasz, Tomasz Z. Majkowski, Łukasz „Kłoczek” Sikorski, Michał Stachyra, Maciej i Joanna Szalefcowie, Piotr Wyskok

ADRES REDAKCJI:

ul. Cypryjska 54, 02-761 Warszawa,
tel. (0-22) 642-45-45, 642-82-85, fax 642-80-20
e-mail: mag@mag.com.pl
<http://www.mag.com.pl>

WYDAWCA:

 Wydawnictwo MAG
Jacek Rodek (prezes)
jrodek@mag.com.pl

Redakcja zastrzega sobie prawo dokonywania zmian w nadesłanych materiałach.
Materiałów nie zamówionych redakcja nie zwraca.
Za treść ogłoszeń wydawnictwo nie odpowiada.
Właściciel nazw gier, pojawiających się w tekstach, to zastrzeżone znaki handlowe. Ich publikacja nie ma na celu jakiegokolwiek naruszenia związanych z nimi praw.

ILUSTRACJA NA OKŁADCE:

© PEG Inc.

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



Panorama:

Pierwsze koty za płoty – Magikon 2002 — 6

Marta Komornicka

Wieści — 9

Po drugiej stronie monitora.

Mini-przegląd komputerowych RPG — 11

Eshin

Earthdawn: Powietrzna Przysłań i Vivane — 12

Bothari

Gasnące Słońca: Lenna al-Malików — 14

Łukasz „Scalman” Skowron

RPG po naukowemu — 15

Thorgal CCG – Pytania i odpowiedzi — 74

Grzegorz Zieliński

State działy:

MiM(ochodem) – Dziś pytanie:

Jak zachęciś żółtodzioba do RPG? — 3

Listy — 4

Nowa Kraina Goblinów, edycja 3.5 — 76

Felietony:

Miasto, magia, maszyna:

Last minute na orbitę — 77

Jacek Drewnowski

Almanach:

Chałupa z krwi i kości,

czyli rzecz o tym, jak nasi dziadowie

domy budowali – cz.2 — 16

Robert Kowalski

Język, czyli gra.

Poradnik dla zaawansowanych w pięciu punktach,
bez efektownych śródtytułów — 21*Tomasz Z. Majkowski*

Deadlands:

Lalkarz — 24

Jakub „Exegis” Osiejewski

Earthdawn:

Pachnidło.

Część 2: Zmysł powonienia — 28

Tomasz Z. Majkowski

Barsawia naszych czasów — 38

Marcin „ANFEL” Zawislak

Gasnące Słońca:

Opus Dei — 42

Marcin Blacka

Warhammer

Tajemnice pustyni.

Trzecia część kampanii „Miasto ze Złota” — 52

Maciej Szaleniec

Wiedźmin:

Klątwa Kwiatu Paproci — 65

Maciej Szaleniec

Hasło numeru:

„Gdy wybierzemy walkę z łukiem w rękę, wtedy wzrośnie nasza siła walki w dół, oraz nasze zdolności” – z pewnej recenzji.



Dziś pytanie:

JAK ZACHĘCISZ ŻÓŁTODZIOBA DO RPG?

Heh – powiem, że to najlepsza zabawa pod słońcem i, żeby spróbował. Niejednego zachęciłem i wydaje mi się, że nie umiem opowiadać o RPG zajmująco, ale umiem poprowadzić ciekawie sesję. Więc raczej mniej gadam, więcej robię. Ale oczywiście nie wszystkich zachęcam – nie każdy musi grać w RPG, tak jak nie każdy musi być skrzypkiem czy redaktorem **MiMa**. Każdy powinien robić to, co lubi. Pamiętajcie o tym, kiedy na przykład zachęcacie swoje dziewczyny do gry w RPG.

Miłosz Brzeziński

Stary, świece, czarna msza, krwawe ofiary i nagie kapłanki. I ty w to nie wchodzi?!” No dobra, teraz na poważnie. To miłe spędzanie czasu z przyjaciółmi, bez psucia sobie oczu przed telewizorami lub ekranami komputerów. To możliwość przeżycia opowieści, o których się czytało w książkach Tolkiena, Wagnera, Norton czy Le Guin. Choć na krótką chwilę zapomnienie o troskach dnia codziennego i zrealizowanie swoich marzeń, co prawda w wymyślnym świecie. Co tu dużo mówić – trzeba przynajmniej raz zagrać, żeby było wiadomo o co biega. I na jednej przygodzie zazwyczaj się nie kończy...

Jerzy Cichocki

Wszystko zależy od żółtodzioba. Jednym wystarczy sam opis tego, czym są RPGi, innemu trzeba będzie najpierw pokazać parę filmów i pożyczyć kilka książek, aby załapał bakcyła. Nie ma na to chyba dobrej recepty. Chociaż... zawsze można mu powiedzieć, że panienki lecą na RPGowców.

Piotr Gnyp

Opowiedziałbym mu kilka fajnych historyjek z różnych sesji – tak, by poczuł jaka to zabawa. A potem zaadaptował krótką scenkę, by zrozumiał, na czym polega. Oczywiście odwołując się nieustannie do różnych rzeczy, jak choćby literatura, film, teatr... Znamie te dyrdymały, prawda?

Tomek Kreczmar

Zazwyczaj staram się zainteresować nowicjusza za pomocą najbardziej sprawdzonych mechanizmów – snucia ciekawych, a mających źródło w grze, opowiestek. Unikam jak ognia łapania na „elitaryzm”, „tajemniczość” i wszelkich tandetnych chwytów, które przekonują neofitę, że ma do czynienia z czymś innym, niż zabawa.

Tomasz Z. Majkowski

Nie wiem. Ale jeśli tym żółtodziobem byłaby ponętna brunetka, na pewno bym coś wymyślił...

Maciej Nowak-Kreyer

Niezawodnym sposobem jest zaproszenie takiej osoby na sesję. Jeśli podczas obserwacji ile frajdy sprawia RPG rzeczona osoba (zwana również żółtodziobem) nie „załapie” bakcyła to pewnie się do tego nie nadaje...

Poison Ivy



Witam w ten piękny ciepły wieczór (a może poranek :). Zakładam, że burza może być równie piękna, co ciepły powiew i śpiew skowronka. Wszystko zależy od podejścia. Tak więc przepelnia mnie uczucie, że Wasze nastawienie, Szanowni Czytelnicy, tym razem będzie pozytywne... A jeśli nie, to w końcu Wy musicie z tym żyć. Tak czy owak, niech MOC BEZDZIE Z WAMI! I uważajcie na atakujące klony!

Polemiczny

Howdy! Teraz już wiem, że piszę pod właściwy adres :). Serdeczne dzięki za opublikowanie mojego listu i kropkę :). Macie u mnie wielkiego plusa!

Witam po raz wtóry wszystkich Graczy, Mistrzów (Gry oczywiście, choć pewnie nie tylko :), redaktorów i Ciebie, Szanowna Poison Ivy (skoro ja jestem „szanownym czytelnikiem”)! Od napisania do opublikowania mojego listu minęło sporo czasu (kwiecień 2002). Dlatego też chciałem coś sprostować.

Po pierwsze, wyleczyłem brzuch (no, dobra, wątrobę i, masz rację, to ciężko brzmiało). Po drugie, przepraszam fanów Pottera za moje trafne, bądź nie, określenie jego osoby i w ogóle całości. I ZGADZAM się z Tobą, Ivy, (teraz, patrząc z perspektywy czasu): niech Harry przyciąga jak największą osobę do... Tolkiena oraz innych dobrych pisarzy fantasy. Czasem kończy się to na erpegach. Po trzecie, Kraina Goblinów nareszcie wróciła.

Teraz przejdę do właściwej części listu. Mianowicie chciałem trochę „zareagować” na listy niektórych osób. Proszę, skończcie te rozważania o śmierci. Ech, udało się to chyba Czeskiemu (kwiecień 2002). Każdy postrzega śmierć inaczej. Jedni myślą o niej z uwielbieniem, co dla innych i dla mnie jest chore. Ale dobra, skoro tak lubią i chcą – nie bronimy. Myślę jednak, że wszyscy śmierć kojarzą z końcem życia. Czy to takie wesołe? No, zastanówcie się. Identycznie jest ze śmiercią bohaterów w RPG. Nie wiem, czy ktoś cieszy się, kiedy jego mag/rycerz/kanciarz/wilkołak ginie (są wyjątki). Kończąc temat. Teraz sprawa listu wampira Regisa (kwiecień 2002). Nietolerancja dla **Wiedźmina: Gry Wyobraźni**??? Nie, to już przesada. System jest świeży i poświęca się mu duuuużo miejsca. Normalna. I wcale bym nie powiedział, że więcej mają **Martwe Ziemie**.

Kończę, chociaż w wciąż mało z tego, co mam do napisania... niestety list zająłby wtedy cały Twój dział. Hm, rozbiję go na kilka (naście) części (jeśli się uda, oczywiście).

Pozdrawiam serdecznie wszystkich! Adios!

LawDog aka OLDeath

PS Specjalne pozdro dla Przemka C.

Dział nam się zamienia powoli we wzajemną wymianę pozdrowień, ale co tam... Cieszę się, że jesteś zadowolony z poprzedniej kropki i, oczywiście, dostajesz kolejną, tak jak wszyscy autorzy opublikowanych listów. Mimo że nie piszę już tego w każdym komentarzu. Byle tak dalej!

Ekonomia i ekonomika

Witam wszystkich, a szczególnie naszego listowego „bluszczyka”.

Piszę pierwszy raz, ponieważ dość siedzenia i słuchania o tym xerowaniu. Powiedźmy sobie to szczerze. Czy SZ.P. Poison Ivy sama nie przyzna mi racji, że prawdziwy fan dla swojego

hobby gotów jest żyć o chlebie i wodzie :). Czego Poison nie zrobiłaby dla jej najukochańszego **Wampira** (oj! czuły punkt). Figurki na kilka figurek wydają przeciętnie 50 zł. Figurki do całej armii kosztują (w zależności od systemu) od 300-2000 zł. O kanciarzach nie wspominać – oni mogliby wspólnie wykupić pół Rosji z jej długami. Jeśli chcemy, aby RPG w Polsce rozwijało się, kupujemy podręczniki i dodatki. Zbieramy i kupujemy. Po 1-3 miesiącu zbierania kasy (kryzysowe przypadki) ten podręcznik będzie podwójnie cieszył.

W kwestii formalnej: gratulacje z powodu świetnego Magikonu!!! Natomiast skrytykuję ochronę – widziałem na terenie konwentu przemyczonego fioletowego chomika.

Pozdrawiam: Miłosza, Cierzego, Tomka Kreczmara, Puskina, Piotra Gnypa (który rozpanoszył się w redakcji :))) oraz czytającą z poświęceniem te listy po nocach (Poland by Night???) drogą Poison Ivy

Bartosz Szymański

Nie ma sprawy, chcesz kogoś pozdrowić pisz do MiM'a ©. A dla mojego ukochanego **Wampira** jestem gotowa dobroć nie dać się pokąsać, wyssać, ewentualnie mogę sobie upuścić krwi do kryształowego pucharu...

A w kwestii chomika – mam nadzieję, że jednak nie udało się przemycić taśmy klejącej...

To&owo

Droga Poison, szanowna redakcjo, zacił miłośnicy RPG!

Wszyscy narzekają, ja nie będę. Uważam, że nasz „świątek” RPG właśnie przeżywa rozkwit. Wydaje się to może dziwne, ale moim zdaniem tak właśnie jest. Jak widzicie (na łamach **MiM'a**) powstaje coraz więcej dodatków oraz systemów. W Internecie coraz więcej stron. Gdyby ludzie tego nie chcieli, to producentom nie opłacało by się tego wydawać. Ludzie chcą RPG. Widziałem już wiele życzeń, by co drugi Polak grał w RPG. Czyż pięknie w RPG nie jest to, że jest to coś, czego nie robią inni? Mi właśnie podobają się to, że jestem w wąskim gronie graczy. Gdyby RPG zaczęły być tak popularne, jak np. pokemony, to zaczęlibyśmy szukać czegoś nowego.

Co do zawartości **MiM'a** – oczywiście jest najlepsze jako jedyné. Nie mam go za co krytykować. Piszą tu ludzie bardzo oddani swojej pracy. Mam jedną sugestię: chciałbym artykułów o podkładzie muzycznym pod sesję (coś takiego jak o **WGW** w numerze 04/2002). Koniecznie napiszcie coś o mało znanym Mortisie – naprawdę warto zapoznać się z jego muzyką.

Old Man of Knowledge

PS1. Moglibyście zrobić w każdym numerze dział o najlepszych stronach o fantasy/RPG.

PS2. Ludzie zaczęli grać w RPG 50 lat za późno. Teraz nasze gry są wypierane przez komputerowe, które są łatwiejsze w odbiorze.



PS3. Nie wiem, po co ja to piszę. I tak tego nie opublikujecie, a Poison nawet nie odpisze na maila :{.

Jak widać technika „na litość” tym razem podziałała... Ale nie rób tego więcej. A Mortis z tego, co wiem, cieszy się dość dużą popularnością, ostatni koncert 20 maja w Warszawie. Szukajcie, a znajdziecie, prosicie, a będzie Wam dane?

Trzy po trzy

Hejże hej!

Zanim zacznę belkotać i przelewać prosto z mojej „gupiej” głowy przemyslenia na papier, postaram się odpowiedzieć na pytanie: „Co P.I. chciała przekazać, używając trudnego słowa **eklektyczny**?”

Otóż, moim zdaniem starasz się, pani Poison, wybierać części różnych opinii (które Ci odpowiadają) i z nich budować swoje poglądy i stanowisko – niejednolite, będące swoistą kompilacją. Tak, aby nie można było sprezyzować w krótkim zdaniu Twojej osoby i Twoich przekonań, aby nie można było Cię sklasyfikować.

No, może trochę zamotałem – ale chyba mniej więcej o to Ci chodziło.

Dlaczego w **MiMie** nie ma działu Cyberpunka? Tylko dlatego, że nie jest on wydawany przez MAGa? A może inaczej: że jest on wydawany przez wyd. Portal? (CP2020 od dawna nie jest wydawany, a jego producentem w RP było wydawnictwo Copernicus, nie Portal – przyp. nacza.). Nie chodzi tu raczej o sam system, który jest przecież warty uwagi, hę? Kolejne pytanie, które od dłuższego czasu płące mi się po głowie, brzmi: Czemuż to MAG nie sprzedaje WFRP? Toć to popularny system, więc nie biega o sprawę nieopłacalności. W podręczniku głównym do Wiedźmina jest taka historyjka erpegie w Polsce, jeżeli się nie mylę. No, a tam ani słówka ni szepciku o czymkolwiek nie związanym z MAGiem. A co z WoDem (Oczywiście, jest kilka słów o storytellingu, ale tego autor listu nie zauważył – przyp. nacza.), L5K, Cyberpunkiem 2020? Heh, autorzy tejsze historii nie są zbyt spostrzegawczy ani skromni...

Chciałem też powiedzieć o pięknym mieście, co się Białystok buńczucznie zwie. O mieście, w którym nie ma ni jednej księgarni RPG. Ale nie opowiem, bo nie jestem osobą kompetentną – prawie w ogóle nie znam tamtejszego środowiska graczy, a i mieszkam 2 km od tegoż miasta. Po prostu zaznaczam, że takich miejsc jest o wieeeeee więcej, i że warto coś z tym zrobić (nie mam tu na myśli tylko Was, że tak się wyrażę).

Czyż ludzie grający w RPG nie padają ofiarą ignorancjstwa (które notabene zbiera ostatnio obfite plony)? Jakże opinie mają o naszym zamiłowaniu np. rodzice? Że swego doświadczenie wiem, że czasami naprawdę komiczne... Tak się dzieje, gdy ktoś stara się być „mondrym” i wypowiadać się o rzeczach, o których nie ma pojęcia.

Hmm... parę słów o Bigbrotherze. Oglądanie tego realiti szło to dla mnie jakby przechadzka po zoo. Mam krytycznie czyści obraz uczestników tegoż programu – i ten cały prymitywizm, prostactwo, sztuczność, wylewają się na mnie z ekranu. A jednak coś przyciąga do potęgi teatenu. Myślę, że to taki prymitywny instynkt podglądacza, który drzemie w babci nastuchującej

klótni u sąsiadów, Jurku patrzącym przez dziurkę od klucza, jak i w większości ludzi. Czy wraz z pokazaniem jak się „tentego” w Bigbrotherze rozpoczęła się nowa era, wątpię. Wszak ludzka perfidia i bezwzględność w trafiaaniu w marketingową dziesiątkę są znane od dawna. Czy więc nową erę wyznacza data premiery „Władcy”? Być może dla „oświeconych” fantastyką i RPG. Uśmiełbym się, gdyby na okładce następnego **MiMa** pisało: nr 101, Maj 1 r. ... To na tyle.

Pozdrowienia dla Glempla i Platza (Chyba autorowi chodziło o Paetza... – przyp. nacza.) (ach, te urwisy). A te szczere dla wszystkich erpegowców!

czarnoksiężnik Gromph

Pozostaje mi tylko podziękować za tak przepełniony treścią list. Kwestia działów i wydań systemów – tu pozostaje mi wierzyć, iż prezes wie, co ma wydawać, a rednacz wie, jakie działy zamieszczać. Oczywiście głos czytelników może im dać do myślenia. Czarnoksiężniku, zaczarujesz coś jeszcze dla mnie?

Eklektyzm

Witajcie drogi Poison i droga Ivy.

Oto odpowiedź na twój konkurs. (Listy kwiecień 2002)

Eklektyzm w twoim przypadku dotyczy niepodpadania nikomu; eklektyzm -> czerpanie po trochu ze wszystkiego -> tworzenie niespójnej całości -> RPG -> granie w różne systemy -> znanie różnych systemów -> niefaworyzowanie żadnego systemu -> stworzenie siebie z elementów różnych systemów -> niespójna całość -> niebluzganie na żadnym system -> niepodpadanie żadnemu graczowi -> wszyscy szczęśliwi :).

Ale czy tak można? Będąc wszystkim, jest się nikim. To jak by tworzyć życie, by mogła być śmierć...

To tyle

wiedzmak

PS hail Dexter i D&D.

Jestem pewna, że nauczyliście się z powyższej wypowiedzi równie wiele, co ja. I kto to mówi, że **MiM** nie niesie z sobą treści edukacyjnych? Poison mówi, że się nauczył, ale Ivy się z niego śmieje ☺.

Tak, jak już wcześniej wspominałam, prawie każdy autor listów w PS-ie kogoś pozdrawia. Czy to dobrze, czy to źle? Na pewno osobie podziwionej będzie miło, więc na razie nie mam obiekcji.

Do przeczytania

Poison Ivy

ROZWIĄZANIE KONKURSU JUBILEUSZOWEGO

Mimo usilnych prób i dużej liczby przysłanych kartek udało nam się znaleźć ledwie 4 szczęśliwców (na 5 miejsc!), którzy podali poprawne odpowiedzi na nasz jubileuszowy konkurs. Oto szczęśliwcy: Dama Kapiński z Zakrzowa, Wiktor Jesionek z Gdańska, Kuba Wydra z Radomia i Grzegorz Zawadka z Łodzi.



MAGIKON 2002 (Warszawa, 5 – 7 kwietnia 2002)

PIERWSZE KOTY ZA PŁOTY

Marta Komornicka

Na Magikon do Warszawy wybierałam się z dużymi oczekiwaniami. Spodziewać się można było, iż konwent organizowany przez wiodące na rynku RPG i fantastyki *Wydawnictwo Mag* będzie wyjątkowy – zagraniczni goście, premiery systemów, dodatków i książek, redaktorzy MiMa i pracownicy *Wydawnictwa Mag* przez cały czas obecni na terenie konwentu, bogato zaopatrzonego sklepik z licznymi promocjami dla uczestników, informator wydany w pełni profesjonalnie itd., itp.

Hmmm, troszkę się rozczarowałam. Sklepiku nie było w ogóle, redaktorów prawie wcale, informator co najmniej przeciętny (sporo literówek i mało przejrzysty program), a o zagranicznych gościach można było pomarzyć. Przede wszystkim zaś nie ukazał się 100 numer *MiMa*, a z tej właśnie okazji zorganizowano przecież konwent.

Nie można jednak powiedzieć, że Magikon był nieudany. Niedociągnięcia organizacyjne zostały zrekompensovane przez bardzo sympatyczną atmosferę (wzorowa obsługa i ochrona oraz po prostu fajni ludzie); ciekawe pomysły oraz interesujący, różnorodny program, w którym każdy mógł znaleźć coś dla siebie.

Na konwencie zjawili się łącznie nieco ponad czterysta osób, dość mało jak na konwent organizowany w dużym mieście. Niestety dla organizatorów ponad połowa z nich wchodziła w ten czy inny sposób za darmo (twórcy programu, MG, obsługa, prasa, organizatorzy).

Innowacyjnym pomysłem było zaproszenie Mistrzów Gry, którzy nie dość, że wchodzili za darmo, to jeszcze otrzymali częściowy zwrot kosztów podróży. W zamian mieli poprowadzić po dwie sesje w salach o wystroju odpowiadającym konwencji danego systemu (WARHAMMER, DEADLANDS, ZEW CTHULHU, GASNAĆE SŁOŃCA I WIEDZMIN: GRA WYOBRAŹNI). Sala do ZEWU była oczywiście prądawna i bluźniercza, na ścianach wisiły bandaże, palili się świece, całość sesji toczyła się tradycyjnie – na korytarzach, w salach „sypialnianych” czy innych dziwnych zakamarkach.



które pokazują Wojtek Rządek...

Program, jak już na początku wspomniałam, był interesujący, niestety jednak często ciekawe spotkania pokrywały się, a w kolejnych godzinach trudno było znaleźć coś dla siebie. Dało się jednak zauważyć pewien niedobór spotkań przeznaczonych dla nie-graczy.

A teraz pokrótce o niektórych punktach programu. Łukasz 'Klocek' Sikorski na spotkaniu, na które tłumnie przybyła publiczność, opowiadał o krasnoludach. Przeciwnie stawiał się obiegowej opinii, według której to rasa opojów, brudasów, gburów, przepadających za libacjami i bijatykami. Ukazał ich jako szlachetną, wierną tradycjom dumną, lecz niestety wymierającą cywilizację.

Najbardziej znane RPGowe małżeństwo, Joasia i Marek Szaleńcowie, dzielili się swoją wiedzą o pisaniu scenariuszy podczas Warsztatów MiMokonowych. Niestety

Zalety

1. Ciekawy i rozbudowany program.
2. Sympatyczna atmosfera.
3. Dobre warunki do grania w RPG..

Wady

1. Wysoka cena akredytacji.
2. Małe zaangażowanie redakcji MiMa.
3. Mało konkursów.



Redaktorzy MiMa (obecni – Toread, wówczas jeszcze przyszły – Majkosz, oraz były Jacek Brzeziński) przypatrują się hasłom do Kalamburów...



Interesujący jest fakt, iż mimo specjalnych zaproszeń, na kolejnym konwencie znowu nie pojawili się szefowie Portalu i Tori, co (między innymi) nieco utrudniło prowadzenie panelu dyskusyjnego wydawców RPG

trd

bardzo niewielkie rozmiary sali nie pozwoliły uczestniczyć w spotkaniu wszystkim zainteresowanym.

Tomasz Kołodziejczak opowiadał o komiksie w Polsce, a potem, na spotkaniu autorskim, przedstawił swoją karierę literacką i wyjaśnił, dlaczego w ostatnim czasie tak mało publikuje – powoduje to wrodzone lenistwo oraz brak czasu (natłok zajęć w wydawnictwie Egmont).

Feliks W. Kres – jeden z popularniejszych ostatnio autorów polskich (a przy tym jedyny drukowany przez *Wydawnictwo MAG*) zwierzał się z literackich planów na przyszłość. Rozmawiał z czytelnikami między innymi o kotach, kobietach i ewentualnej ekranizacji swojej twórczości. Prowadzącemu spotkanie – Jackowi Drewnowskiemu udało się od Kresa wyciągnąć, iż ten kończy już cykl o Szererze w związku z tym musi tylko dopisać 5-6 tomów....

Anna Brzezińska natomiast przyznała się, że pisze ostatnio scenariusz do telewizyjnego serialu fantasy dla dzieci (nauczona smutnym przykładem filmowego „Wiedźmina”) postanowiła obejść się bez potworów i efektów specjalnych). Mówiła też o interaktywnej powieści, którą współtworzyła wraz z internautami w portalu gazeta.pl, a także – tradycyjnie już – o historii Polski i nie tylko.

Z kolei Andrzej Pilipiuk czytał jedno ze swoich nowych opowiadań.

Wielu entuzjazmu wśród publiczności wzbudził organizowany przez Puszon, Majkosza i niżej podpisaną Wielki Konkurs Ogólnofantastyczny. Więcej, przez skromność, nie napiszę.

Tradycyjnie dużo zabawy dostarczyły wszystkim kalamburów organizowane tym razem przez Toreada. Gwiazdą wieczoru okazał się Wojtek R zadek trafiający pechowo (lub nie) na bardzo monotematyczne hasła – „członek klubu”, „viagra”, „Kamasutra” czy „Kosmiczne jaja” – które pokazywał w sposób absolutnie brawurowy, choć nieco obsceniczny.

Ewenementem, na skalę światową okazała się pięciogodzinna (sic!) prelekcja Tomka Majkowskiego i Michała Madeja pt. „Ogólna teoria gier”. Podobno znalazło się nawet dwóch uczestników, którzy wytrzymali ten maraton...

Z kolei Magda Madej i repek przedstawili Dekalog Mistrza Gry i Dekalog Gracza. Przyczynkiem do tych prelekcji był słynny już tekst „Dziesięć przykazań MG” opublikowany w jednym z pierwszych numerów *Magii i Miecza*. O czym była mowa, nie zdradzę, oba dekalogi zostaną spisane i zaprezentowane w kolejnych numerach *MiMa*.

Ponadto odbyło się całe multum spotkań poświęconych wszystkim systemom RPG, na których z braku czasu nie mogłam się zjawić.



oraz znany z tam *MiMa* laureat tegorocznego
QUENTIN Marciniak „Seji” Segni.

Niewypałem okazały się pokazy Bractwa Rycerskiego Excalibur, które odbywały się bez pomysłu czy scenariusza, a polegały głównie na bieganiu tam i z powrotem młodzieńców odzianych w blachy (prawda, że ładne).

Magikon był dla mnie interesującym i sympatycznym konwentem. Szkoda tylko, że nie czuć było, iż jest to konwent *Magii i Miecza* i *Wydawnictwa Mag*. Poza Puszkinem (który odwalił kawał dobrej roboty) i Toreadem praktycznie nie można było spotkać redaktorów *MiMa* (pomijając spotkanie z redakcją), nie było sklepu, nie ukazał się 100 numer *MiMa*, nie było też żadnych „uroczystych” obchodów. Po raz kolejny (po Dracoolu) nie sprawdziła się w Polsce formuła konwentu robionego przez wydawnictwo. Sporo było za to ciekawych prelekcji, dobrym pomysłem okazało się sprowadzenie renomowanych MG i umożliwienie im prowadzenia w komfortowych warunkach. Z punktu widzenia osoby śpiącej na konwencie uważam, że dobrze się stało, iż nie przyjechało więcej ludzi, gdyż sale sypialne były mocno zapchane. Za to sale prelekcyjne świeciły często pustkami...

Puszon

Na konwencie, który miał być wielkim świętem *Maga* ciężko było odczuć obecność wydawnictwa – nie ukazał się ani jeden zapowiadany na imprezę produkt (w tym jubileuszowy numer *MiMa*), nie było sklepu firmowego, a nagrody prezentowały się dość skromnie. Mimo to Puszkini stanął na wysokości zadania i stworzył ciekawą, kameralną imprezkę, o sympatycznym klimacie i interesującym programem. Największym sukcesem były bez wątpienia sesje w specjalnie przygotowanych salach, autorski pomysł, który zapewne doczeka się niejednej kopii.

Tomek Majkowski



Zbrojni rzucają się do ataku
na niczego nie spodziewającą się publiczność...

Oczywiście odbywały się też LARPy – min. w konwencji DEDLANDS (turniej pokera) i GASNĄCYCH SŁOŃC.

MAGIKON 2002 – PODSUMOWANIE ORGANIZATORÓW

Magikon był normalnym, dobrym konwentem. Nie było ani skarg na recepcję, ani na ochronę. Obydwie „formacje” pracowały 24 godziny na dobę. Przez konwent w sumie przewinęło się 420 osób. Jak na debiut konu, to naprawdę sporo. Stołówka czynna do pierwszej w nocy w piątek i sobotę, ponad 80 prelekcji, cztery LARPy, to na pewno atuty Magikonu. Mimo to, po konwencie słyszeliśmy wiele zawodu w komentarzach uczestników. „Za 60 zł w Warszawie na konwencie **Magii i Miecza** – tak mało?”. Bajerm imprezy z pewnością były sesje u specjalnie zaproszonych MG. Większość biorących w nich udział graczy bardzo sobie chwaliła te pogrywki. „Mało... zdarzyły się dwie sesje na korytarzu, a nie w specjalnie przygotowanych salach!”. Tak, to prawda. Na 40 przygotowanych przez organizatorów sesji, trzy odbyły się na korytarzu. Powód? „Aby umożliwić prowadzenie zaproszonym MG w godzinach, jakie im odpowiadały, trzeba było na raz przeprowadzić więcej sesji niż przewidzianych 6 (dostępnych naraz było 6 osobnych sal na sesje).

Nie było sali video. To prawda. Z premedytacją zrezygnowaliśmy z tego punktu. Jeszcze parę lat temu dostępność dużej części filmów była niewielka, nie było tylu domowych magnetowidów, nie było tyle kin. Dziś, jeśli chciałbym obejrzeć np. „Mumię”, wolałbym wypożyczyć kasete, samemu, siedząc w ciepłym fotelu, ją włączyć, niż w zatłoczonej salce próbować coś dojrzeć przez głowy sąsiadów, w sumie w gorszej jakości. Dobrym rozwiązaniem jest tu kino, ale wyobrażacie sobie, ile wtedy musiałyby kosztować bilety? Oczywiście sponsorzy... Po wiem tyle, teraz mogę. Całe kino Femina (4 sale kinowe) było zarezerwowane na termin imprezy, byli wstępnie dogadani, zachodni sponsorzy. No i jak wielu takich przypadkach, przed imprezą się rozmyślił. Przewidując taki bieg wypadków, od początku nie informowaliśmy o kinie. Takie akcje często się zdarzają.

Jak my sami – organizatorzy oceniamy kon? Dobrze. Wszystko co zaplanowaliśmy udało się, nie było wpad, obuw, kradzieży etc. Dobrze się udało eksperyment-bajerek

Ponoć w tym samym czasie miał miejsce gdzieś w Warszawie LARP WODowy jednak jego uczestnicy nie pojawili się na Magikonie.

Reasumując, na konwencie bawiłam się znakomicie, co jest zastugą zarówno ciekawych punktów programu, jak i fantastycznych ludzi. Tradycyjnie kwitko też życie pozakonwentowe, choć nie sprzyjały mu wysokie ceny napojów w warszawskich lokalach.

Puszkiniowi i całej ekipie z klubu Nexus należą się gratulacje za sprawnie przygotowaną imprezę. Jeżeli została zorganizowana kolejna edycja tego konwentu (co nie jest pewne po odejściu z **MiMa** Puszkina) to zjawię się na niej na pewno.

z zapraszaniem MG. Zaznaczę, że MG, do których się zwróciliśmy z prośbą o przyjazd, wchodzili na zasadach gości. Za darmo i jeszcze symboliczną sumę zwracaliśmy im za przejazd. „No ale te 60 zł...”. No właśnie te 60 zł prawie w całości pokryły olbrzymie koszty wynajmu szkoły w centrum Warszawy. Dla osób, które się nie orientują: tereny stolicy, a szczególnie jej centrum, są najdroższe w naszym kraju i co najmniej 3-4 krotnie przewyższają te w innych miastach. Nie ma tu więc mowy o zarobku organizacji czy też o niechęci przeznaczania owych pieniędzy na taneczki go-go, które na pewno lepiej oświetniłyby imprezę..

A jednak nie sposób nie wspomnieć o absencji redaktorów **MiMa** na terenie konu. Tu potrzeba parę wyjaśnień. Sam konwent był większości przygotowywany przez klub fantastyki Nexus oraz Toreada i energiczną Kasię Rodek, która pracowała przy imprezie za 10 osób. To, że reszta redakcji się nie zjawiała (a raczej pojawiła się tylko na chwilę), to już bardziej kwestia samych redaktorów, a nie konwentu (*Niestety, część redaktorów studiuje i to akurat w weekendy – przyp. nacza.*). Dodam, że wydawnictwo **MAG** planuje za rok kolejny Magikon.

Podsumowując, są tacy, którym nigdy nie dogodzisz, a mimo to jesteśmy z konu zadowoleni. Masa naprawdę fajnych ludzi dobrze się bawiła, a przecież o to chodziło.

W imieniu organizatorów główny koordynator Magikonu

Puszkini



... by wkrótce zejść z pola walki.



War...
poja...
miecie...
ramu...
ie po...
ty na...
ę gra...
zosta...
co nie...
wie się...
Q

Chaosium zapowiada, że późnym latem br. ma ukazać się dodatek do ZC **Miskatonic University** autorstwa Sama Johnsa, przeznaczony do grania w latach 20. Kiedyś już ukazał się podręcznik pod tym samym tytułem, nie wiadomo więc, czy to reedycja, czy coś zupełnie nowego. W każdym razie książkę mają wypełniać informacje o wydziałach szacownej uczelni, pracujących na niej profesorach i różnych mrocznych tajemnicach, które się na nim ukrywają... Twarda okładka, cena na razie nieznaną.

*

ŚW
zwró...
gości...
ym z...
praw...
w cen...
teren...
aszym...
innych...
acji cz...
nckerk

Jesienią natomiast *Chaosium* wyda **Secrets of Japan**, tym razem dostosowany do realiów współczesnych. U progu dwudziestego pierwszego wieku coraz mniej nieodkrytych miejsc pozostało dla kosmicznych mocy, pragnących ukryć się przed światem nauki, ale tym większym szokiem jest spotkanie z nimi. Dodatek opisuje ze szczegółami kulturę i historię Japonii, oczywiście w kontekście lovecraftowskim, otwierając przed Strażnikami Tajemnic nowe możliwości. Autorem jest Michael Dzielinski.

redak...
śnięć...
prze...
sie Ro...
ze re...
lko na...
y, a nie...
o aku...
nictwo

Co nowego ze stajni AEG?

Swordsman's Guild



En garde! Miłośnicy szermierki doczekali się w końcu swego dodatku. Przed dwudziestu laty spotkało się trzech ludzi, którzy poprzysięgli podtrzymywać tradycję rycerskiego pojedynku. Z ich paktu powstała Gildia Szermierzy, zrzeszająca fechtistrzów, zwadźców i wszelkiej maści poszukiwaczy przygód, których życie i śmierć zależy od zręczności we władaniu szpadą. Teraz po raz pierwszy możemy się dowiedzieć jak dostać się w ich szeregi i rzecz jasna co w nich można znaleźć.

Way of the Samurai



Dodatek dla wszystkich, którzy pragnęli poznać wszystkie techniki i sztuczki roku-gańskich samurajów, mistrzów walki. Napisany z myślą o wersji d20 LEGENDY PIĘCIU KRĘGÓW podręcznik zawiera nowe umiejętności,

„feats”, „prestige classes” dla samurajów z Wielkich Klanów. Wprowadza również ścieżki rozwoju i samurajskie kata, umożliwiając nieliniowy rozwój postaci w systemie d20. Co najważniejsze jednak, opisano w nim ze szczegółami wszystkie klanowe szkoły jenkutsu: nauczycieli, legendy szkół, specjalizacje i dużo więcej. **Way of the Samurai** umiejscowiony jest czasowo podczas wydarzeń z Gold Edition L5R CCG, zgodny jest zarówno z mechaniką d20, jak i „tradycyjną”, opartą na k10. Miękka okładka.

Z ostatniej chwili z AEG

Na lipiec szykuje się kolejne mocne uderzenie d20! Uniwersum najpopularniejszego serialu telewizyjnego Sci-Fi Network, **FARSCAPE**, doczeka się wersji RPG. Świat zamieszkały przez podłych Strażników Pokoju (Peacekeepers), tajemniczych obcych, i zbiegłych więźniów na skradzionych Lewiatanach autorzy z **Alderac Entertainment Group** przedstawią w kolorowym 320-stronicowym podręczniku w pełni zgodnym z mechaniką d20 już w lipcu.

d20 News

SWORD & SORCERY, system heroiczny fantasy z mechaniką d20 będący odpowiedzią *White Wolf* na D&D 3ed, rozwija skrzydła. **WW**, który wykupił ostatnio prawa do świata Ravenloft, wydał pod niego poprawioną i grubszą edycję **Denizens of Dark-**



ness. Podręcznik wypełniają po brzegi słynne czarne charakterystyki z oryginalnego Ravenlofta, tym razem przerobione na nowy system d20, plus cała nowa plejada istot i potworów. Znalazły się tu krwawe gobliny, wampiry, upiory i inne złowieszcze istoty. Całość w twardej okładce kosztuje \$29.95. Do kolejnego settingu pod ten sam system, **Scarred Lands**, ukazał się natomiast podręcznik **Secrets and Societies**, opisujący organizacje walczące potajemnie o władzę: książęce rody kupieckie, kultury asasinów i zakony rycerskie. Autorzy zapewniali, że wszystkie zawarte tam informacje można z łatwością przenieść do innego świata fantasy. Jakby tego było mało, na czerwiec zapowiadany jest

dodatek opisujący nową krainę do prowadzenia kampanii w świecie **Scarred Lands**, kontynent Ghelspad.

Pod auspicjami *White Wolf* ukazują się też dodatki do **SWORD & SORCERY** mniejszych wydawnictw. Firma **Necromancer Games** wydała kolejną przygodę ze swojej „mrocznej” serii do d20. **What Evil Lurks** to scenariusz dla wysokopoziomowych bohaterów skupiający się na odgrywaniu postaci i odkrywaniu potwornych sekretów. Bohaterowie muszą się dowiedzieć, co stoi za koszmarami sennymi i porwaniami w pewnym mieście. **Malhavoc Press** prezentuje natomiast przygodę fantasy o psionikach i dla psioników, **If Thoughts Could Kill**. W roli głównej... a także: mityczny psioniczny artefakt zwany Kryształową Świadomością. O postrzyskanie lub wykorzystanie go walczą ze sobą różne frakcje psioników, starając się zapobiec katastrofie. Do tego nowe moce psioniczne i zasady psychonekromancji.

Pinnacle również nie próżnuje na polu d20 i rusza ostro z serią **HOSTILE CLIMES**, opisującą różne ciekawe i arcyniebezpieczne odizolowane od świata miejsca, które można wykorzystać w dowolnej kampanii fantasy. Jak twierdzą ludzie z **Pinnacle**: „Niektóre pomysły są zbyt fajne, żeby je porzucić, ale po co komu kolejne fantastyczne uniwersum?”.



Pierwszą pozycją w serii jest **Depths of Despair**, a w nim – ni mniej ni więcej – tylko miasto leżące na dnie gigantycznego morskowego wiru, zamieszkane przez złoczyńców i otoczone przez stada wojujących w mętnych odmętach syren i trytonów. Brzmi to wszystko dziwnie, ale jako że autorem jest znany z **DEADLANDS** Matt Forbeck, można się spodziewać ciekawych pomysłów i dobrej zabawy.

Kenzer, firma znana głównie z pisma komiksowo-rpowego **Knights of the Dinner Table** od kilku miesięcy promuje wyglądający bardzo interesująco oficjalny setting do D&D 3ed, **Kingdoms Of Kalamar**. Jest to dość realistyczne fantasy w średnio-wiecznym stylu, choć występuje w nim zarówno magia, jak i elfy. Jedną z jego najmocniejszych stron ma być niezwykle oryginalny panteon bóstw. W serii





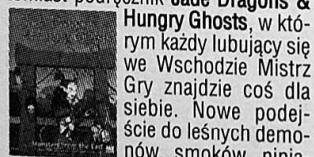
ukazały się na razie następujące tytuły: **Kingdoms of Kalamar Campaign Setting** (opisujący świat z bogatymi szczegółami), **Kingdoms of Kalamar Player's Guide** (zawierający całe mięso potrzebne przy tworzeniu postaci wraz z informacjami o rasach) oraz **Geanavue: Stones of Peace** (opis miasta plus dziesięć scenariuszy). Ceny podręczników wahają się od 25 do 30 dolarów. W zapowiedziach na czerwiec jest między innymi **Villain Design Handbook**, który ma nauczyć MG, jak zaprojektować za każdym razem niepowtarzalnego przeciwnika i unikalną intrygę, oraz **Pekal Ga-zetteer**, opisujący dokładniej jedno z królestw Kalamaru. Całość jest naprawdę pięknie wydana.



Nakładem **Green Ronin Publishing** ukazało się kompendium **Armies of the Abyss**, zawierające portrety niezliczonych zastępów najgorszych demonów i diabłów, jakie można spotkać we wszystkich znanych światach. Zachęca wyjątkowo miódna okładka autorstwa samego Broma (dla nieorientowanych: autora nieumarłego typa na okładce **DEADLANDS**). Jego dzieła zdobią również okładki serii popularnych już dodatków z serii **Freeport** tej samej firmy, opisujące jak się można spodziewać wolne miasto Freeport i różne dziwne rzeczy, które się w nim dzieją. Z zupełnie innej beczki jest natomiast podręcznik **Jade Dragons & Hungry Ghosts**, w którym każdy lubujący się we Wschodzie Mistrz Gry znajdzie coś dla siebie. Nowe podejście do leśnych demonów, smoków, ninja-



-nietoperzy, zmiennokształtnych lisów, i głodnych duchów powinno zainteresować również miłośników L5K.



A teraz coś za darmo: ze strony www.bastionpress.com/Downloads/ink&quill.pdf można ściągnąć kompletny dodatek do d20, **Ink & Quill**, przybliżający życie scribe'ów, adwokatów, pisarzy i wszystkich, którzy na co dzień posługują się raczej piórem niż mieczem. Odświeżająca to odmiana, a całość w kolorze. Tylko czy nasze drukarki to przeżyją...

Firma **Cheapass Games**, znana z oryginalnych i tanich gier, po ponad rocznych zapowiedziach zaprezentowała w kwietniu **DICELAND**. Co to jest? Nic innego jak bitewna gra strategiczno-zręcznościowa, w której zamiast figurek wykorzystuje się... kolorowo ilustrowane kartonowe kostki ośmiościenne o boku 5 cm. Każdy gracz kieruje poczynaniami „armii” 5 bohaterów-kostek (w zestawie startowym kosztującym \$14.99 znajduje się pięć różnych armii plus podręcznik). Gracze po kolei rzucają swoimi kostkami, po czym kierują ich poczynaniami w zależności od tego, gdzie na polu bitwy upadły. O wygranej decyduje ilość punktów zdobytych za wyeliminowanie z gry wrogich kostek. Cała rozgrywka zajmuje około 20 minut i nie wymaga konsultowania dziesiątków tabel. Akcja pięćwzsa edycja **DICELAND – Deep White Sea** rozgrywa się w świecie zamrzniętych mórz, gdzie toczy się



walka o potężny statek zwany Lodolamaczem. Więcej informacji o grze oraz planowanych do niej dodatkach i nowych settingach znajdziecie na stronie www.diceland.com.

Guardians Of Order, Inc. ogłosił premierę nowej gry o superbohaterach, **SILVER AGE SENTINELS**. Tytuł pojawi się w dwóch wersjach: Tri-Stat (oryginalna mechanika **GoO**) w lipcu oraz d20 w sierpniu. Obie edycje, autorstwa zespołu, który zdobywał już nagrody Origins, mają mieć ponoć jeden z najbardziej przyjaznych systemów tworzenia postaci jakie powstały. **SILVER AGE SENTINELS** odwołuje się do wątków z komiksów serii **Silver Age**, przeniesionych w realia współczesne. Będziemy mieć więc wszystko, czego superbohater może zapragnąć: heroizm, pracę w drużynie i walkę dobra ze złem. Gra ma również pozwolić na rozgrywanie kampanii

w różnym czasie i miejscach, od fantasy, poprzez steampunk i drugą wojnę światową aż po mroczną przyszłość totalitarnej Ameryki. Edycja d20 oprócz dokładnych zasad będzie zawierać również opis **Emire City**, domnielnego settingu gry. Twarda okładka (obie edycje), cena \$34.95



HEROQUEST, czyli nowa, podrasowana i rozszerzona edycja **HERO-WARS**, wydawana już od ponad 20 lat gry dzielącej się w legendarnym już heroicznym i niesamowicie szczegółowym uniwersum **Glorantha**, ma nareszcie ukazać się w tym roku! Wydawca, **Issaries, Inc.** zapewnia, że podręcznik znajduje się już w końcowej fazie redakcji. **HeroQuest – Role-Playing in Glorantha** okraszony będzie napisanym na nowo tekstem, nowymi ilustracjami, mapami i okładką.

Wystartowała nowa strona poświęcona systemowi **Gasnące Słońca** – Oficjalna Strona Fanowska **Gasnących Słońc (OSFGS)**. Znajdziecie tam informacje dotyczące systemu, wieści z listy dyskusyjnej, miejsce do wymiany informacji pomiędzy graczami i MG. **OSFGS** stworzyli (między innymi): **Scolman, Rust, Ingwar, LarryN, Duckingman, Seji**. Strona znajduje się pod adresem: <http://osf.rpg.info.pl/>





PO DRUGIEJ STRONIE MONITORA

Mini-przegląd komputerowych RPG

tytuł: The Elder Scrolls III: Morrowind

producent: Bethesda

platforma: PC / Xbox

wydawca: Ubi Soft / Bethesda

premiera w Polsce: VII 2002

dystributor pl: CD Projekt

net: <http://www.elderscrolls.com>

Morrowind to trzecia z kolei, po Daggerfall i Arenie, gra osadzona w świecie imperium Tamriel – kontynuacja jednej z największych serii gier cRPG. Gra zapowiada się wspaniale, ogromny, zróżnicowany świat, osiem prowincji z których każda zamieszkiwana jest przez inną rasę z odrębną kulturą, własną religią oraz polityką. Gra pozostawia dużo swobody graczowi, od etapu tworzenia postaci poprzez całą rozgrywkę, która toczy się wokół centralnego spłotu wydarzeń i intryg, jednak to gracz wybiera co jego postać robi, jak i kiedy. Otworem stoją różnorodne drogi rozwoju, gildie i stowarzyszenia, każdy wybór może zaważyć na losach postaci. A wszystko to przy wykorzystaniu najnowszych technologii 3D, grafika jak i efekty dźwiękowe urealnijają Tamriel niezliczoną ilością szczegółów, dodatkowo dołączony będzie zestaw narzędzi The Elder Scrolls Construction Set, który umożliwi edycję świata Morrowind, a nawet stworzenie własnego, nowego świata. Morrowind zapowiada się na kandydata na najlepszą grę rpg roku.

tytuł: Baldur's Gate: Dark Alliance

producent: Snowblind Studios

platforma: PS2

wydawca: Interplay/Black Isle

premiera w Polsce: XI 2002

dystributor pl: CD Projekt

net: <http://www.interplay.com/bgdarkalliance>

Po sukcesach serii Baldur's Gate na PC nadszedł czas na grę na PS2. Dark Alliance to połączenie klasycznego RPG z grą akcji, być może fani gier rpg poczują pewien niedosyt, ale za to konsola będzie mogła pokazać swoją moc. Do wyboru mamy jedną z trzech postaci: elficką czarodziejkę, człowieka – łowcę oraz krasnoludzkiego wojownika. Akcja rozgrywać będzie się na Wybrzeżu Mieczy, także w samym Baldur's Gate, do zwiedzenia będzie ponad 50 lokacji podzielonych na trzy akty. Do pokonania czeka 30 potworów, a każdego z nich w dwóch rodzajach, do boju.

tytuł: Dungeon Siege

producent: Gas Powered Games

platforma: PC

wydawca: Microsoft

premiera w Polsce: 29.IV.2002

dystributor pl: bd.

net: <http://microsoft.com/games/dungeonsiege>

Dungeon Siege to gra akcji/cRPG umieszczona w realiach świata fantasy. Ogromny, różnorodny świat, postać

opisana przez cztery cechy i cztery umiejętności. Rozwój postaci opiera się na najczęściej używanych umiejętnościach: walka wręcz, broń strzelecka, magia bojowa oraz magia natury. W pełni trójwymiarowa grafika, możliwość gry do 8 osób w sieci lokalnej i poprzez internet. Dołączony edytor przedłuży żywotność tego tytułu.

tytuł: Icewind Dale II

producent: Black Isle Studios

platforma: PC

wydawca: Vivendi Universal Publishing

premiera w Polsce: 2002

dystributor pl: CD Projekt

net: <http://icewind2.blackisle.com>

Kontynuacja Icewind Dale rozgrywa się w świecie Forgotten Realms, a zadaniem drużyny prowadzonej przez gracza jest powstrzymanie hordy nacierającej na Ten Towns. W grze pojawiają się nowe rasy (m. in. Drowy), nowe klasy postaci oraz oczywiście nowe przedmioty i zaklęcia. Czyli jeszcze więcej lubianego crpg w wykonaniu Black Isle Studios.

tytuł: Arx Fatalis

producent: Arkane Studios

platforma: PC

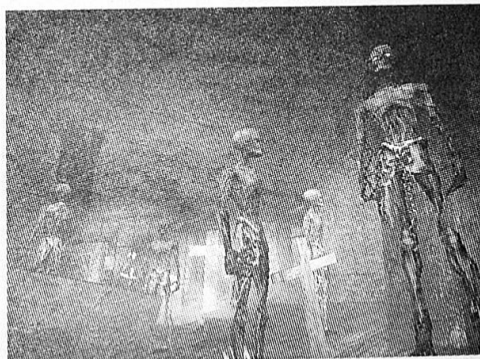
wydawca: Fishtank Interactive

premiera : 25.IV.2002

dystributor pl: bd.

net: <http://www.arxfatalis-online.com>

W Arx Fatalis zadanie gracza jest proste- uratować świat poprzez unicestwienie kultu Akbaa – Boga chaosu i zniszczenia. Kult ten zamierza sprowadzić swego boga do świata ludzi, a to spowodowałoby niemałe zamieszanie :-). Gra rozgrywa się w całkowicie trójwymiarowym środowisku, które możemy podziwiać z perspektywy pierwszej osoby. W naszej misji wsparciem będzie cały arsenał broni białej oraz ponad 50 czarów.





tytuł: **EARTHDAWN: Powietrzna Przystań i Vivane**
 autorzy: Carl Sargent, Marc Gascoigne
 wydawca: FASA
 wydawca edycji polskiej: Wydawnictwo MAG
 tłumaczenie: Katarzyna Mikołajczak

Sięgając po dodatek o wspomnianym wyżej tytule, czytelnik spodziewa się z pewnością otrzymać informacje o wspaniałej therańskiej twierdzy, siejącej postrach w sercach Barsawian, oraz o Vivane, stolicy podbitej części Barsawii. Tymczasem kupując ów dodatek otrzyma trzy kilkudziesięciostronicowe zeszyty zatytułowane: **Księga pierwsza: Barsawiańskie Vivane**, **Księga druga: Therańskie Vivane** oraz **Księga trzecia: Prowincja Vivane**. Samej Powietrznej Przystani poświęcono tylko 16 stron trzeciej książki, co raczej słabo uzasadnia jej obecność w tytule dodatku. Osobiście uważam, że autorzy zastosowali swego rodzaju chwyt marketingowy, gdyż właśnie informacje o Powietrznej Przystani i therańskiej flocie powietrznej wydają się najbardziej kuszące.

Tymczasem dodatek skupia się przede wszystkim na opisie samego miasta.

Księgę pierwszą rozpoczyna ogólny wstęp dotyczący historii miasta. Scharakteryzowano tam również pokrótce żołnierzy Osmego Legionu i Siódmej Floty, system fortyfikacji, therański system prawny, jak i poszczególne szlacheckie domy. Jest to iście bezcenna część dodatku, gdyż – wraz z zawartym w księdze trzeciej rozdziałem o Powietrznej Przystani – stanowi praktycznie jedyny dostępny na polskim rynku opis sił zbrojnych Imperium (*Bynajmniej wiele informacji znajduje się w podręczniku Therańskie imperium – przyp. nacza*). Dodajmy do tego, iż autorzy zrezygnowali z częstej w dodatkach ED stylizacji na materiały źródłowe, pochodzące z uniwersum gry, decydując się na tryb bezpośredni. W ten sposób czytelnik zyskuje pewność, iż podawane informacje są „prawdziwe”, a nie stanowią jedynie interpretacji opowieści i plotek.

W dalszej części książki pierwszej można odnaleźć opis barsawiańskiej części miasta. Omówiono poszczególne dzielnice, ciekawe miejsca, gospody i najbardziej prominentnych obywateli. Nie pominięto sprawy antytherańskiego ruchu oporu czy protherańskich kolaborantów.

Podobnie wygląda książka druga. Opisuje budowlę publiczne, najważniejsze osobistości i organizacje. Ciekawe są również wzmianki o cudach therańskiej architektury i magii w rodzaju recytatorium czy wiszących zikkuratów. Jednak przeważająca część to szczegółowy, a czasami nieco nudnawy opis poszczególnych dzielnic miasta.

Ów swoisty przewodnik turystyczny po Vivane zaopatrzoneo w bardzo ładną mapę (kredowy papier), nie wiedzieć jednak czemu, wyłącznie barsawiańskiej części miasta. Byłoby to niewątpliwie uzasadnione, gdyby bohaterowie pochodzili wyłącznie z Barsawii – jako barbarzyńcy z pewnością nie uzyskaliby prawa wstępu do therańskiej części, a więc i jej mapa byłaby zbędna. Jednak treść dodatku sugeruje (co zresztą jest jego sporą zaletą), iż stanowi on pomoc dla MG prowadzącego kampanie zarówno dla drużyn klasycznych, jak i adeptów pochodzenia therańskiego. Tak więc mapa całości miasta byłaby o wiele ciekawszym rozwiązaniem. Ma to szczególne znaczenie, jeżeli weźmiemy pod uwagę niesamowity wręcz stopień szczegółowości opisu, do jakiego posunęli się autorzy. Błądząc palcem po planie miasta o wiele łatwiej jest wyobrazić sobie kosmopolityczny klimat Vivane.

Wracając jednak do szczegółowości, nie mnie oceniać, czy jest ona zaletą, czy wadą. Dla kreatywnego MG będzie z pewnością stanowiła balast i zawadę w tworzeniu własnego obrazu stolicy prowincji. Innemu podrzuci niezbędne pomysły i pozwoli na snucie wielu długich opowieści w oparciu o różnorodne opisy miejsc, legend i osób, na które bohaterowie mogą się natknąć w Vivane.

Moim zdaniem najlepszą część całości stanowi książka trzecia. Opis monumentalnej twierdzy floty powietrznej, jej przerażających instalacji obronnych i budzącej postrach armady okrętów (z dokładnymi opisami trzech kamiennych kil, stacjonujących w bazie) daje wyobrażenie o potęgze militarnej i magicznej Imperium Therańskiego. W tej samej sekcji odnajdziemy opis Vrontok, miasta łowców niewolników, które wyrosło pod kolosalną platformą Powietrznej Przystani.

Również dalsze rozdziały książki są bardzo ciekawe, gdyż opisują prowincję Vivane oraz pokrótce Rugarię, Kara Fahd i Landis. Ta część to po prostu kopalnia pomysłów na przygody – zawarto w niej krótkie opisy ciekawych i tajemniczych miejsc, często nie do końca zbadanych. Znaj-

Zalety

- * Opis therańskiej floty i armii.
- * Bogactwo pomysłów i ciekawych lokacji.
- * Mapy, plany i dodatki oraz wygodny podział na trzy zeszyty.

Wady

- * Słabe tłumaczenie.
- * Nienajlepsza korekta.
- * Zbyt duża szczegółowość niektórych opisów





Doskonale przygotowany dodatek, ilość podanych w nim informacji jest porażająca. Praktycznie można grać przez rok w tym mieście, odkrywając jego sekrety i tajemnice. Zdecydowanie polecam.

Piotr Gnyp

Po raz pierwszy Therańskie pokazani nie tylko ze złej strony, ale także jak żyją i czym się kierują. Pierwsze po-
radnie opisane całe barsawiańskie miasto, jak wygląda, jak się w nim żyje oraz ile się tu podatków płaci i za
co. Jakie siły są wystarczające do ochrony ulic oraz prowincji. Jeżeli planujesz prowadzić przygodę z Thera-
ni, powinieś **Vivane** mieć koniecznie.

Marcin „Marceli” Laskowski

dziemy więc tam zarówno notki na temat miast (Ishalderen, Morkant, Laraken, Ballaize), twierdz (np. Aldjekuul), jak
i niesamowitych lokacji, w rodzaju grobowców trolli, wiszących skał czy labiryntu połączonych olbrzymów. Wszy-
stko to zostało dodatkowo zaopatrzone w bardzo gustowną mapę prowincji i okolic oraz kilka „handoutów” w ro-
dzaju szkiców map prowadzących do ukrytych skarbów.

Na końcu zamieszczono rozdział o odgrywaniu therańskich adeptów i różnych stylach prowadzenia kampanii. Wzbo-
gacono go również w siedem pomysłów na przygodę.

Jeżeli wspomni się jeszcze, iż każda z książek została wyposażona w plany niektórych lokacji, zaś na tyłach okła-
dek znajdziemy kolorowe mapki Powietrznej Przystani, wydawać by się mogło, iż **Powietrzna Przystań** i **Vivane** to
dodatek idealny. I tak z pewnością mogłoby być – gdyby nie przekład. Do kulawych tłumaczeń podręczników RPG
zdażyliśmy się już wszyscy przyzwyczaić. Słaby poziom tekstu jednak koreluje często z liczbą tłumaczy – im ich wię-
cej, tym mniej jednorodny pod względem stylu i jakości tekst podręcznika. Tak więc w przypadku **Powietrznej Przy-
stani** i **Vivane** należało się spodziewać przynajmniej jednorodności. Tym razem moja luźna obserwacja zawodzi. Jak-
kolwiek w całym dodatku musimy potykać się na niezręczne sformułowanych i przeniesionych wprost z angielskiego
kalkach językowych, to zdecydowanie najgorsza jest księga druga. Rażąco się pojawiające się niekiedy sformułowa-
nia kolokwialne i błędy merytoryczne (np. pomyłono „wapń” z wapieniem, zaś parapety przy murach obronnych za-
mieniono na „przejścia”!). Irytujące są również niektóre, prawdopodobnie redakcyjne, poprawki, szczególnie widocz-
ne w drugiej księdze – dające w rezultacie przedziwne szyk zdań (np. „W czasie deszczów, niektórzy biedacy używają
kilku przez miasto bardzo brudnych strumieni płynących, a także Rzeki Żywego Ognia.”) czy brak zgodności przy-
padków i rodzajów. Ogólnie jednak niezręczne tłumaczenie, jak i pozostałe usterki, pozostają w sferze niedogodno-
ści – nie uniemożliwiają zrozumienia treści.

Podsumowując, **Powietrzna Przystań** i **Vivane** jest dodatkiem wartościowym, który umożliwia MG głębsze pozna-
nie Imperium Therańskiego, a więc ciekawsze prowadzenie scenariuszy opartych na związanych z nim wątkach. To
bogaty opis nowych, nie zbadanych przez drużynę miejsc, kopalnia pomysłów na przygodę zarówno dla barsawiań-
skich, jak i therańskich adeptów.

Vivane i **Powietrzna Przystań** to znakomicie wydany i przygotowany dodatek (tak jak i wszystkie do Earthdawnu).
Czyta się go momentami jak dobrą powieść, co wyróżnia go pozytywnie spośród innych suplementów. Ilość infor-
macji i ich klarowność stawia tę książkę wśród najlepszych. Bez niej nie wyobrażam sobie prowadzenia przygód w The-
rze. Jediną wadą jest wysoka cena.

Bothari

DRACOOŁ – ŚWIĘTO GIER

Gliwice, 27 – 30 czerwca 2002, Gimnazjum nr 4, ul. Ks. Ziemowita 12

Dracool to największa w Polsce impreza w całości poświęcona grom. Czterodniowy konwent jest stwo-
rzony przez grupę przyjaciół skupionych wokół *Portalu*. Tematyką prelekcji i spotkań obejmuje wszystkie ro-
dzaje gier, począwszy od rPGeGów, przez bitewniaki po gry planszowe i karciane.

Akredytacja: 38 złotych.

Przedpłaty: W ramach przedpłat akredytacja kosztuje tylko 30 złotych. Tą kwotę należy wpłacić na kon-
to: BPH S.A. o/Gliwice, 10601187-320000538782. Ostateczny termin wpłacania przedpłat mija 15 czerwca.

Zniżki: na miejscu przewidziane są zniżki dla MG. Akredytacja dla MG wynosi tylko 30 złotych.

Pytania: można kierować pod adres portal@rpg-portal.pl lub telefonicznie (0-prefix-32) 3316721

Szczegóły: www.rpg-portal.pl



tytuł: **GASNĄCE SŁOŃCA**: Lenna al-Malików
 autor: Rustin Quaide
 wydawca: Holistic Design Inc.
 wydawca edycji polskiej: Wydawnictwo MAG
 tłumaczenie: Tomek Kreczmar

Uniwersum GASNĄCYCH SŁOŃC jest bardzo rozległe, lecz tworzące je układy gwiazdne zostały przedstawione w podstawie bardzo skróto-wo. MG chcący opisać któryś z nich, choćby tylko składające się nań planety, zmuszony był wymyślać je samemu. Są osoby, które chętnie to zrobią, ale są i takie, które nie mają na to ochoty/czasu/pomysłów. Właśnie tej drugiej grupie osób poleciłbym **Lenna al-Malików**.

Dodatek ma 32 strony, kosztuje 20 zł. Zawiera dużo informacji historycznych, informuje o kulisach sprawowania władzy na planetach al-Malików oraz uzupełnia wiedzę o wielkościach, odległościach, surowcach, zaawansowaniu technologicznym i tym podobnych cechach tychże światów. Przedstawia nam ogólnikowo wygląd poszczególnych ciał niebieskich, pozostawiając możliwość (zmuszając?) do dodania szczegółów. Daje nam wiadomości o największych miastach, informacje o klimacie, wielkości populacji i co nieco o samych mieszkańcach.

Wstęp jest listem Rycerza Poszukującego – lady Sharifah al-Malik – do samego cesarza. Podobnie jak w pierwszej części **Lenn** (dotyczącej Hawkoodów), zaprezentowano nam sylwetkę postaci, będącej przewodnikiem po światach swego rodu.

Na opis każdego z czterech układów gwiazdnych tworzących Lenna rodu al-Malik składa się jego historia, opis aktualnych wydarzeń, skrótoowe informacje o planetach, informacja o ważnych mieszkańcach oraz opis geografii danej planety. Wszystko w formie sprawozdania, do którego dodano schematyczne rysunki przedstawiające zarys la-dów i mórz danej planety.

Dodatkowo dano nam informacje o kilku zwierzętach wraz z ich charakterystykami i rady naszej przewodniczki dotyczące zachowania/przetwarzania na poszczególnych światach. Sposób, w jaki Sharifah opisuje właściwości rodu al-Malik, zapewne nie każdemu przypadnie do gustu. Choć muszę przyznać, że właśnie dzięki wtrącanym przez narratorkę uwagom i sprostaczeniom łatwiej przyswoić sobie te wszystkie informacje. Łatwiej uwierzyć, że mamy do czy-nienia z opisem istniejących miejsc i żyjących ludzi. Zastosowanie zwięzłego języka i oszczędność opisów znacznie zmniejszyłaby atrakcyjność tego dodatku.

Wśród ogromnej ilości informacji znalazłem wiele ciekawostek, mogących być załącznikiem wielu przygód. Bardzo przydatne moim zdaniem są wiadomości o miejscach i osobach, które wystarczy lekko dopełnić szczegółami i za-pełnić nimi przygody.

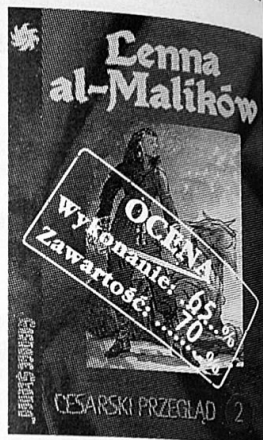
Wartość tego dodatku zależy od odbiorcy – MG, który nie przejmuje się oficjalnymi informacjami i uważa, że tyłko to, co sam wymyśli jest dobre, raczej nie będzie miał z **Lenn** pożytku. Dla MG chętnie korzystających z tego, co ktoś już dobrze zrobił, aby móc skupić się na innych, często ważniejszych elementach przygody, ten dodatek ma naprawdę dużo do zaoferowania. Gdyby było w nim więcej opisowych informacji dotyczących świata roślinnego i zwierzęcego oraz geografii, a przy tym zawierałby więcej planów, map i grafik przedstawiających istoty mieszkające na planetach (i poza nimi), to byłby jedną z najbardziej użytecznych pomocy dla MG mających mniej czasu na przygo-towywanie/wymyślanie wszystkiego samemu. Niestety, pod tym względem ma pewne braki, wywołuje uczucie pewnego niedosytu i sprawia, że trzeba samemu wysilić to i owo. Niemniej jest źródłem wiedzy i poleciłbym go wszystkim chcącym dowiedzieć się nieco więcej o **Lennach al-Malików**.

Zalety

- * Dużo informacji o historii i polityce.
- * Informacje przydatne MG planującym przygody na planetach al-Malików.
- * Osobliwości i ciekawostki, które naprawdę inspirują.

Wady

- * Brak dobrych/szczegółowych ilustracji przedstawiających miasta, palety i układy gwiazdne.
- * Fauna, flora i geografia opisane zbyt skrótoowo.
- * Cena (jak zwykle – *przyp.nacza.*).



Łukasz „Scolman” Skowron

KONKURS „GAIMAN”

Wśród osób, które odpowiedzą na poniższe pytanie, przysła na adres redakcji kupon wraz z ową odpowiedzią, rozlosujemy trzy komplety książek Neila Gaimana, wdane przez nasze wydawnictwo.

A oto pytanie:

Scenarzystą jakiego komiksu jest Neil Gaiman?
 Na odpowiedzi czekamy do 10.07.2002.



RPG PO NAUKOWEMU

1 6 kwietnia 2002 w PKiN odbyła się pierwsza w Polsce konferencja naukowa poświęcona grom fabularnym. To precedens w polskiej historii RPG, by świat naukowy – co więcej: nauczyciele – bez uprzedzeń zwrócili swoją uwagę na zjawisko. Dla naukowców jest ono młode – zaledwie kilka artykułów w niskonakładowych periodykach specjalistycznych, czytanych przez jeszcze mniejsze grono doktorantów i magistrantów. Tymczasem polscy erpegowcy mają już niekiedy czterdziestkę i więcej, a pierwszy kontakt z grami fabularnymi mieli jeszcze w latach 70. Obecni magistranci to pierwsze pokolenie graczy, które poznawało gry fabularne po polsku. Wielu z nich chciałoby pisać prace magisterskie z dziedziny, którą lubią. Nielu jest niestety światłych profesorów, którzy zezwoliliby na pisanie pracy o „tak niepoważnej dziedzinie”, jak RPG. Była więc to w zamierzeniu inicjatorów konferencji jedna z przyczyn jej zorganizowania. Druga, to chęć przełamania negatywnego stosunku pedagogów szkolnych do tematu RPG, nadal przez niektórych uznawanych za deprawujące młodzież.

Czy to się udało? Z punktu widzenia pedagogów, do których była skierowana konferencja, podejrzliwy charakter tematu – RPG – rozwiewało grono utytułowanych prelegentów, będących autorytetami w swoich dziedzinach: prof. dr hab. Jakub Z. Lichański (Zakład Teorii Literatury UW) z referatem „RPG: próba teorii zjawiska”, dr Zbigniew Wąlaszewski (adiunkt Akademii Pedagogiki Specjalnej) z referatem „RPG: od gry do dramy”, Jerzy Szeja (doktorant Instytutu Kultury Polskiej UW) z referatem „RPG: kształcąca zabawa”. Prócz referatów – prof. dr



hab. Maryla Hopfinger (IBL PAN), dr Agnieszka Fulińska (UJ), dr Piotr Sitarski (UŁ).

Uwiarogodniał konferencję patronat naukowy Kuriatorium Mazowieckiego. Patronat medialny objęły „Perspektywy” i „Nowa Fantastyka”. Konferencję sfinansowało Wydawnictwo MAG – wieloletni wydawca gier fabularnych.

Na sali konferencyjnej obecnych było około 100 nauczycieli szkół gimnazjalnych i liceów oraz 30 erpegowców (redaktorów znanych pism i portali o RPG, autorów systemów i scenariuszy, magistrantów i graczy).

Duże zainteresowanie konferencją ze strony pedagogów pozwala sądzić, że jest potrzeba zorganizowania następnej, dłuższej konferencji poświęconej RPG.

KR



ZMIANY W „ALMANACHU”

Witam po raz ostatni. Almanach zyskuje nowego redaktora – Tomka Majkowskiego. To wspaniały autor, świetny erpegowiec i mój dobry kolega. Ja od paru miesięcy pracuję na pełny etat w firmie informatycznej, a niedługo jeszcze mam zamiar rozpocząć nowe studia wieczorowe. To sprawa, że zupełnie nie będę miał czasu na pracę w **Magii**, jak i zajmowanie się działami Almanachu i GS. Nadal jednak spotkamy się na konwentach. Zamierzam też od czasu do czasu napisać coś do **MiMa**, obaczmy jak to wyjdzie :). Teraz już oddaje głos Tomkowi. Mam wrażenie, że będziecie zadowoleni z tej zmiany. Aha, nie bijcie go za artykuły pojawiające się do tego momentu, bo to pozostałości z mojego biurka.

Puszkina

Witam po raz pierwszy. Z jednej strony z przyjemnością oznajmiam moje zajęcie się Almanachem, od zawsze moim ulubionym działem **MiMa**, z drugiej jednak, zadowolenie spowodowane tym – przyznać muszę, nie spodziewanym – awansem przyczynia się do odejścia mojego szlachetnego poprzednika. To zasługą Puszkina było utrzymywanie stałego, wysokiego poziomu działu, ja sam mam jedynie nadzieję, że sprostam zadaniu i po przeczeku nie zostanie obniżona. Bez dalszych ceregieli zapraszam do lektury – teraz i w przyszłości.

Majkosz



Robert Kowalski

CHAŁUPA Z KRWI I KOŚCI,

CZYLI RZECZ O TYM,

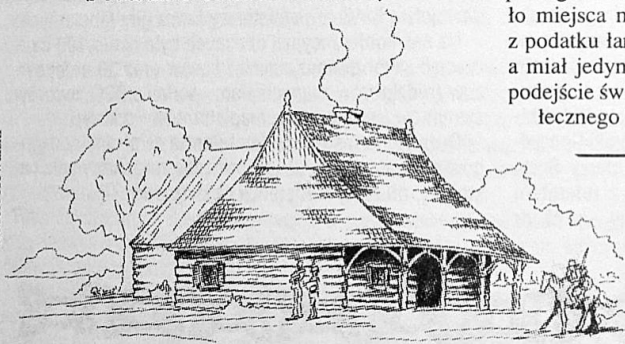
JAK NASI DZIADOWIE DOMY BUDOWALI - CZ.2

KARCZMA

W drugiej części naszych rozważań na temat budowli pospolitych z drewna i innych materiałów zajmiemy się karczmami. Wszyscy zapewne zakrzykną: „Znowu! Po co te fanaberie? Czemu męczycie nas jakimiś nudnymi karczmami?”. A zastanawialiście się, dlaczego uważacie je za nudne i monotonne? Bo ich nie znacie. Zatem, czas wnieść nieco światła w mroki niewiedzy.

CZY TO PĘPEK ŚWIATA?

(Prawda o statusie karczmy)



Robert Kowalski

Karczma. Miejsce, gdzie zaczyna się wszystko. Wiele razy słyszałem: „To co, siedzimy w karczmie? Znowu! Czy nie można wymyślić czegoś nowego?”. Ależ oczywiście, można, lecz w rzeczywistości karczmy przez długi okres stanowiły miejsce skupiające życie towarzyskie nie tylko mieszczan, ale – przede wszystkim – ciżby chłopskiej. W nich to zbierano się na narady i wesela, urządzano wiece, sejmiki i gószczono podróżnych, komorników, inkwizytorów i innych notabli będących w misji. Nawet znaczni goście władcy zwykli zatrzymywać się w gospodzie lub jedynie pozostawiać w niej służbę i konie. Ze względu na tak liczne funkcje, karczma nie mogła być miejscem nieistotnym. To tu pieczętowano wszelkie umowy, jeśli we wsi był targ. Tu zakrapiano chrzciny, opijano zwycięstwa i topiono w alkoholu porażki. Tu urządzało się biesiady i tańce.

Wyobraźcie sobie, że wójt wsi Pechniki właśnie wyruszył, by szukać ratunku u mężnych wojowników, którzy są w stanie zaradzić jego troskom. Czy myślicie,

że pójdzie na trakt, szukać jakichś przechodniów? W życiu! Człek może i prosty, ale nie głupi – zaraz by go jakieś obwiesie obity i posadziły o czarstwo (bo mają takie hobby i wszyscy są dla nich czarownicami). Raczej uderzy wpierw do karczmy, gdzie łatwo języka zasięgnąć, a może, jak bogowie pozwolą, to i ochoczą kompanię napotkać, która za strawę i niewielki grosz podejmie się zadania.

„Oklepane”, powiecie, ale popatrzmy realnie. W średniowieczu karczmy były darzone szczególnymi względami, a karczmarzem nie mógł zostać byle kto. Musiała być to osoba szanowana przez wszystkich, zaufana, nie działająca na szkodę klienta, dbająca, by jadła i napitku gościom nie zabrakło i zawsze pod dostatkiem było miejsca na spoczynek. Karczmarz był zwolniony z podatku łanowego, gdyż zwykle nie posiadał ziemi, a miał jedynie dbać o wszelkie wygody gości. Takie podejście świadczy, jak istotnym elementem życia społecznego były karczmy. Co ciekawe, w statucie ka-

Tu chciałem wtącić, że fakt powierzenia karczmy zacnemu człowiekowi w światach fantasy może odnosić się i do innych ras. Wyobraźcie sobie krasnoluda, który prowadzi karczmę. Co i raz przyjmuje różnych gości, w tym swoich braci

z odległych krain. Ma liczne umowy z browarami „Bugmansa” i gorzelniami „Gotraka”. Oto jest karczmarz – szlachetny i mający wiele koneksji! Czasem może nawet opowiedzieć jakąś ciekawą historię, którą sam przeżył lub usłyszał od swoich braci.

zimierzowskim z roku 1347 mówi się o tym, aby karczmarzom nikt gwałtów czynić nie śmiał.

I co, karczma to nie pępek świata? Otóż stoi przed Wami centrum życia codziennego – jak to jednak zaznaczyć w grze? Niech gracze trafią na wesele lub na radę. Może pamiętacie jakiś film o wampirach (na przykład „Nieustraszonych pogromców wampirów” Romana Polańskiego), w którym rozgrywająca się w karczmie scena obrazuje dokładnie, gdzie chłopli kryli się przed wszechogarniającym złem. Ale, żeby zbudować nastrój panujący w karczmie, trzeba najpierw wiedzieć, jak powinna wyglądać.



JAK KARCZMY BUDOWANO

(czyli kto, dlaczego i co z tego miał?)

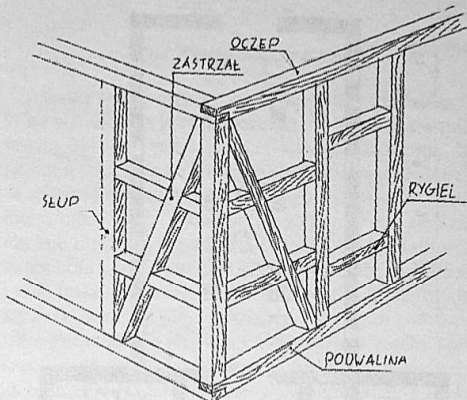
Przejdźmy zatem do zasadniczego tematu artykułu, czyli opowiadamy, jak karczmy wyglądały i gdzie je wznoszono.

Zasadniczo, karczmy budowano w każdej większej wsi i miasteczku, zwykle w centralnym miejscu lub przy świątyni. Czasami wznoszono je w pewnym oddaleniu od wsi, na gościńcu, tam, gdzie kończyły się włości Pana. Kto zaś je wznosił? Chłopów na to stać nie było – wybudowanie prostej, dwuizbowej chałupy to szczyt możliwości finansowych kmiecia, a karczma była okazałych rozmiarów kompleksem budynków, łączących wiele funkcji. Budowniczymi i właścicielami byli zatem panowie ziem, równie często jednak gospody wznosili proboszczowie parafii. Niewielka liczba znajdujących się po wsiach kościołów stwarzała konieczność dojeżdżania na mszę. W trosce o wiernych księża budowali karczmy, by zapewnić przyjezdnym miejsca postoju i odpoczynku. Stąd w wiekach średnich stało się zwyczajem, że po odbywającej się w kościele ceremonii zaślubin szło się na ucztę do karczmy, gdzie i zapraszano księdza. Z czasem ten proceder stał się przyczyną konfliktów i kar nakładanych na księży, którzy nazbyt folgowali sobie w używaniu życia pospoliciego.

Zapewne, grając, wiele razy wyobrażaliście sobie karczmy jako chałupę, często z poddaszem, opatrzoną dyndającym nad wejściem szyldem. Czy faktycznie tak było? Szylidy stosowano zwykle w miastach, gdzie liczba karczm, zajazdów i gospod była znaczna. Na wsiach, gdzie była jedna karczma, nie było problemu z jej rozpoznanem, choć z czasem nadawano im różne nazwy, jak: Wygoda, Wygódka, Uciecha, Rozkoszna, Poczekaj, Łapigrosz, Łapiguz, Wesola oraz słynny Rzym, Piekielek, Przekora czy Zawada.

Z czego budowano owe ostoje dla strudzonych wędrowców? Zasadniczo, do XVIII wieku większość karczm była drewniana, jednak w miastach coraz częściej wznoszono karczmy i gospody w oparciu o konstrukcję szkieletową, gdzie łączono drewno z gliną, zastępowaną później cegłą. Konstrukcja ścian w tego typu zabudowie była oparta na strukturze drewnianej, którą wypełniano ubijaną gliną lub ceglami. Łatwo to sobie wyobrazić, patrząc na zabudowę pruską lub niemiecką. (Sam styl konstrukcji szkieletowych wywodzi się z Niemiec. Na marginesie chciałem wspomnieć, że styl zabudowy przedstawianej w „Warhammerze” jest stylizowany na architekturę niemiecką).

Zwykle jednak karczmy wiejskie posiadały ściany wieńcowe, układane z okrąglaków, połowizn i belek sosnowych. Dzięki temu, że były sponsorowane przez zamownych Panów, można było stosować znacznie lepszy budulec, montować w nich okna z szymbami osadzonymi w olowianych oprawach i kryć budynki gontem. Ze względu na ilość funkcji, które pełniła karczma, dbano o jej funkcjonalność. W budynkach stosowano piece



Robert Kowalski

Konstrukcja szkieletowa ściany.

i kominki. Izba szynkowa (główna izba karczemna) i pokoje gościnne zwykle posiadały podłogę drewnianą. Stan, czyli wozownia połączona ze stajnią, mógł pomieścić 2 do 4 zaprzęgów. Co ciekawe, dosyć rzadko spotykało się piętrowe karczmy – być może dlatego, że nie było problemu z przestrzenią. Tego typu rozwiązania stosowano raczej w miastach, gdzie wydzielona parcela nie wystarczała zwykle, by pomieścić wszystkie pomieszczenia. Dlatego nie spodziewajcie się, że wchodząc do karczmy, zamówicie sobie pokój na górze. Owszem, w światach fantastycznych istnieje i taka możliwość, ale w rzeczywistych karczmach staropolskich była to rzadkość.

PLANY KARCZM

(czyli różnorodność gatunku)

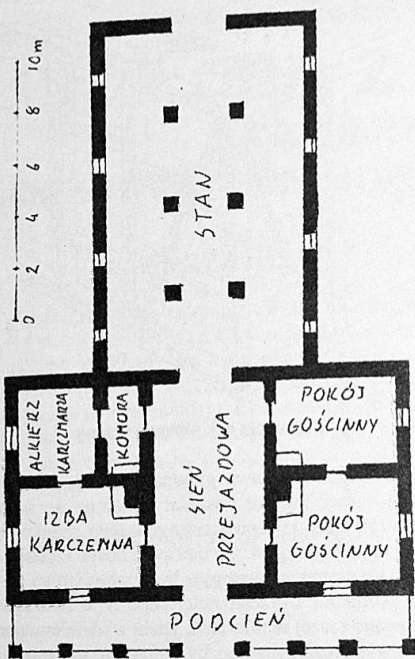
Skoro zarysowaliśmy ogólny kształt karczmy, warto przyjrzeć się, jak była ona rozplanowana.

Wyobraźcie sobie standardową sytuację – drużyna dociera do wsi. Jest znużona, wściekła, bo pogonił ją jakiś traper, poszczuto psami, gdy bohaterowie chcieli oko ucieszyć jakąś młódką, a na dodatek zaczął padać deszcz. Bohaterowie doszli na plac i widzą karczmę. I co teraz? Buch – wchodzimy przez drzwi i jesteśmy w przestronnej izbie, gdzie wszyscy na nasz widok wstrzymują oddech. Znany opis, prawda?

Muszę Was jednak zasmucić – nie bardziej mylnego. W układzie staropolskich karczm funkcjonowała ta sama zasada co w chałupach chłopskich. Wejście prowadziło przez nisko sklepione drzwi do sieni, a stamtąd dalej, do innych części zabudowy – zwykle do izby karczemnej, pokoiów gościnnych lub wozowni, zależnie od rozplanowania. Różnorodność rozwiązań zależała od położenia geograficznego i stylów architektonicznych, ale zasadniczo można wyróżnić trzy podstawowe plany karczm. Pierwszy to karczma z przejazdem środkowym, który pozwalał wjechać

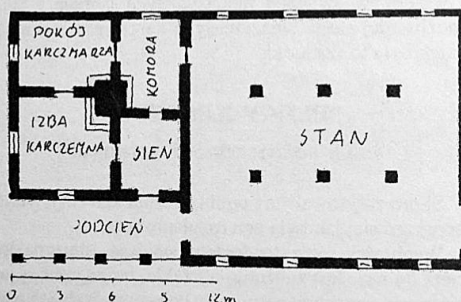


Robert Kowalski



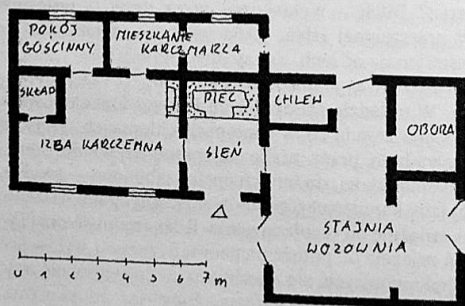
Karczma z przejazdem środkowym.

Robert Kowalski



Karczma z przejazdem skrajnym.

Robert Kowalski



Karczma z przejazdem na przestrzał.

przez centralnie umiejscowioną bramę i w sieni wysiąść, a zaprzęg odprowadzić do wozowni umiejscowionej z tyłu budynku.

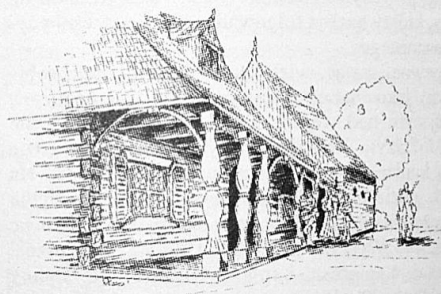
Drugi styl polega na zorganizowaniu przejazdu z boku budynku tak, że można zajeżdżać przez stan i przejść do karczmy podcieniem. Trzecim rozwiązaniem jest układ podobny do drugiego rozwiązania, z tą różnicą, że wozownia jest zorganizowana na przestrzał.

Teraz można zadać sobie pytanie – czy to wszystkie style? Oczywiście, że nie. Rodzajów i form karczm może być wiele, to już kwestia Waszej wyobraźni oraz zdrowego rozsądku. Można konstruować własne plany gospod, pod warunkiem zachowania pewnych podstawowych zasad funkcjonalności. Trzeba pamiętać o izbach, kuchni, wozowni czy składzikach. Warto mieć na uwadze, że wszystkie budynki użyteczności publicznej mają nieskrępowanie służyć człowiekowi (lub innym rasom).

Zatem, aby nieco rozjaśnić znaczenie poszczególnych pomieszczeń, przyjrzyjmy się im nieco bliżej.

PODCIĘN

(czyli chodź pan na słówko)

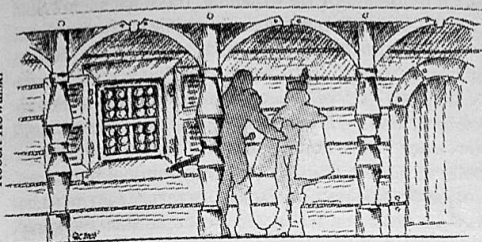


Podcień.

Zapewne wielokrotnie braliście udział w takiej scenie: siedzicie w karczmie, gdy nagle podchodzi do Was jakiś jegomość, na pierwszy rzut oka zamożny. Pyta: „Czy mogę się przysiąść? Mam pewną sprawę, która nie cierpi zwłoki”. Gracze od razu myślą: „Zlecenie”. Tak! Ale czy podobnie bywało w rzeczywistości? Otóż, nie. Miejsce, gdzie załatwiano wszelkie sprawy, był podcień. To rodzaj ganka przed karczmą, który był elementem zdobniczym, stosowanym również w chałupach chłopskich. Podcień wprowadzał pewną grę światła i cienia na fasadzie budynku, był też miejscem osłoniętym od deszczu, gdyż okrywał go dach. Można tam było zaczerpnąć świeżego powietrza i porozmawiać nieskrępowanie, unikając niepożądanych uszu i spojrzeń. Miejsce to stało się w pewnym sensie nieodzownym elementem karczmy, powstało nawet powiedzenie: „karczma bez podcienia, człowiek bez sumienia”. Świadczy to wyraźnie, że spełniał on istotną rolę w życiu ówczesnych ludzi. Jak więc mogłaby wyglądać taka scena naprawdę?

wy-
isco-z bo-
zejs-
jes-
niciarstkie
n mo-
orazplany
odsta-
nietąWarto
ci pu-
i (lu

ólny



Siedzicie w karczmie, gdy nagle do jednego z Was podchodzi człowiek ze służby czeladnej, zagajając: „Wybacz, panie, śmiałość, ale pewna znaczną osobą chciałaby zamienić słówko z waszmością. Pozwólcie za mną, jeśli łaska”. Czy nie brzmi to lepiej, trochę bardziej intrygująco i tajemniczo? Ponadto, zawsze lepiej porozmawiać na osobności, gdzie mniej jest wścibskich uszu i świadków, którzy mogliby przeszkodzić w obciuciu gęby lub porwaniu.

IZBA KARCZEMNA

(Gospodarzu, piwa!)

Izba szynkowa, zwana też izbą karczemną, stanowiła centrum życia karczmy. Było to największe pomieszczenie, mierzące najmniej 6 x 6 m, jednak o powierzchni nie przekraczającej zwykle 70 m². Znajdował się w niej zazwyczaj piec lub kominek (albo jego część, jeśli był połączony z sienią). Dodatkowo, do izby dobudowywane były inne pomieszczenia, jak alkierze, komory czy składziki. Zazwyczaj główne pomieszczenie było też bezpośrednio połączone z sienią i izbami karczmarza.

Jak już wspomniałem, izba posiadała zwykle podłogę drewnianą, choć w początkach wieków, w mniej zaможных wsiach, zdarzały się gospody, w których znajdowało się tylko klepisko. Do oświetlenia stosowano pochodnie, kaganki, lampy i światło kominka, jednak nie unikano też okien. Były one stosowane, jednak nie osiągały znacznych rozmiarów – zazwyczaj z izby prowadziły na zewnątrz świetliki o wymiarach 50 x 50 cm lub nieco większe, zabezpieczone okiennicami i obsadzone na stałe we framugach. Mało jest wzmianek na ich temat, dlatego nie mogę udzielić ścisłych danych – zdajcie się na wyobraźnię.

Izba karczemna nie była zatem przestronnym pomieszczeniem, gdzie mogłoby zmieścić się więcej niż dwa stoły z ławami, toteż, gdy przychodziło do tanów, wszystkie meble usuwano pod ściany, by móc podrygiwać. Przed kominkiem znajdowało się zwykle specjalne miejsce dla zziębniętych i przemoczonych gości. Jak podają źródła, w każdej karczmie był zwykle grzejak, który umilał gościom czas. Był to najczęściej wynajmowany przez karczmarza chłop czeladny, który potrafił muzykować lub człowieka utrzymywany przez karczme.

ALKIERZ

(nie dla pospólstwa)

Alkierz występował przede wszystkim w karczmach, które wznoszono przy uczęszczanych traktach i w miastach. Było to miejsce specjalne, przeznaczone dla znaczniejszych gości lub dla tych, którzy sypali złotem. W alkierzu wystrój często był bogatszy, a meble znacznie wygodniejsze. Tam zwykli zatrzymywać się szlachetnie urodzeni lub zamożni kupcy. Można tam było w spokoju i domowej atmosferze wypocząć, posilić się i ubić intratny interes. W wielu karczmach przytrafnych do alkierzy nie wpuszczano zwykłych podróżników, gotowano je bowiem dla kurierów i notabli spieszących na sejmiki lub narady. Nie zdziwicie się więc, zwłaszcza jeśli odgrywaćce wysublimowane i snobistyczne postaci, lubiące spokój i odosobnienie, jeśli Wasi bohaterowie spotkają się z odmową karczmarza, który spodziewa się znacniejszego urzędnika – takie przypadki chodzą po ludziach. Oczywiście, już Wasza w tym głowa, aby przekonać gospodarza, że jesteście godniejsi alkierza od jakiegoś tam urzędasza.

KUCHNIA

(czyli serce karczmy)

Kuchnia to miejsce święte dla karczmarza. Kto wdziera się do kuchni, ten gwałtu się dopuszcza. W czasach średniowiecza mało kto interesował się kuchniami, toteż mało na ich temat napisano, zwykle jednak karczmarz, mając kontakt z różnymi osobistościami, stawał na wysokości zadania i zdobywał coraz to nowe przepisy i przyprawy. Dobrym urozmaicheniem przygody jest więc zaserwowanie ulubionej potrawy jednego z graczy, czy nawet postawienie drużynowego kucharza w szranki z mistrzem karczmy. Mogą to być niezapomniane chwile, nagradzane darmowym wyżywieniem i szacunkiem ze strony tubylców.

Kuchnia to też istota karczmy. Umiejscowiona na zapleczu, w bliskim sąsiedztwie izby karczemnej, stanowiła miejsce, gdzie przyrządzano wszystkie potrawy. Jesteśmy przyzwyczajeni do szynkasu, zagradzającego wejście do kuchni, ale w rzeczywistości takowego nie było – pojawił się dopiero później. Zamówienia przyjmował sam karczmarz, a gościom usługiwali domownicy karczmarza. Rozległość kuchni nie była imponująca, a większość produktów trzymano w loszkach i składzikach, o których za chwilę.

SKŁADZIKI

(Gospodarzu, dajcie no gorzałki!)

Pomówmy o składzikach i piwniczkach. Wyobraźcie sobie taką sytuację – do karczmy wpada zziębnięta i przemoczona do suchej nitki grupka śmiaków, którzy myślał tylko o wypoczynku w ciepłym pomieszczeniu.



Roziadają się za ławą, płosząc chłopów, i zaczynają su-
szyć ubrania. Zamawiają grzańca i jakieś mięsiwo.
Czas płynie i kompania, rozluźnwszy się, coraz chęt-
niej zamawia trunki. W końcu któryś z opojów zakrzyk-
nie: „Gospodarzu, dajcie no gorzałki!!!”.

Cóż uczyni karczmarz? Pewnie myślicie, że pójdzie
do składziku, wyciągnie siwuchę i da ucieszonej gawie-
dzi. Czy jednak bywało tak w wiekach średnich? Otóż
karczmarz stał podówczas także na straży porządku
i miał za zadanie zapobiegać wszelkim zamętom, toteż
nie zdziwicie się, gdy gospodarz, zamiast przynieść go-
rzałki, przyniesie pałkę i ogłuszy niewygodnych biesia-
dników. A jeśli by siłą przymusili do otwarcia loszku,
wtedy niechybnie mogą się spodziewać ścigania przez
długie ręce sprawiedliwości.

Ta sytuacja pokazuje, że w średniowieczu dbano o za-
chowanie umiaru i co cenniejsze produkty trzymano pod
kluczem. Składziki znajdowały się zazwyczaj blisko
kuchni lub w piwnicach, jeśli takowe w karczmie by-
ły. Zwykle zamykano je na solidne drzwi, niezbyt du-
że, ale za to wytrzymałe.

POKOJE GOŚCINNE

(A gdzie tu piec?)

Dotarliśmy nareszcie do drugiego ważnego miejsca
w karczmie – pokojów gościnnych. Zwykle umiejscaw-
iano je blisko sieni. Wyposażenie było skromne, ale
wystarczające, by zachować podstawowe wygody. Po-
siadały podłogę drewnianą i świetliki, przez które
w ostateczności można było czmychnąć. Ściany wewnę-
trne były na tyle grube, że niewiele można było przez
nie dosłyszeć, zza ściany nie wydobywały się więc mę-
jące spokój odgłosy.

Powróćmy do naszych opojów, którzy, zmorzeni wę-
drowką i pijackimi wybrykami, złożeni zostali w jed-
nej z izb gościnnych (wszak nie wypada nieznanym
na gościniec wyrzucić). Po godzinach niemocy powo-
li dochodzą do siebie ze strasznym bólem głowy, nie-
koniecznie od przepicia. O dziwo, nie ograbiono ich,
a jedyne, na co mogą narzekać, to niemiłosierny ziąb.
„Zaraz! A gdzie tu piec? Toć tu zimno jak w psiami!”.
Dziwne? Nie w średniowieczu. W karczmach przez dłu-
gi czas nie było żadnych pieców, jedynie kominiek
w centralnej izbie. W pokojach gościnnych zwykle sta-
wiano przenośne paleniska, do których przez całą noc
trzeba było dokładać drwa. Nie ma co marzyć o ciepłym
pokoiku – dopiero w XVII wieku zaczęto stosować pie-
ce w pomieszczeniach sypialnych.

STAN

(czyli gdzie dziewczę na siano zaciągnać)

To może lepiej pójść na siano, gdzie można się za-
grzebać i pogrzyżać się w błogiej nieświadomości –
chyba że trafi na nas ostrze widelń kmiecia sypiącego

siano dla koni. Gdzie tu jednak trzymają siano? Stan-
(czyli wozownia połączona ze stajnią) to budynek po-
łożony bezpośrednio przy budynku karczmy. Razem
stanowiły często jedną bryłę zabudowy, choć zdarza-
ły się gospody posiadające stan stojący osobno. Pomie-
szczenie takie wznoszono z belek, podobnie jak sama
karczma. Dach podtrzymywały słupy, podpierające
belki stropowe. Zwykle stan przypominał boisko sto-
doły, z wydzielonymi placami, przeznaczonymi na bo-
ksy dla koni i na wozy. Często część stanu wykorzy-
stywano na obory i chlewnie. Zatem pomieszczenie to
funkcjonowało jako zamknięte obejście, gdzie zboże,
siano i słomę trzymano mniej więcej 3 m nad boksa-
mi. Taka kryjówka była całkiem dobra, aby zaszyć się
i pobaraszkować z dziewczką karczmeną – gorzej, gdy
jej ojciec właśnie wyszedł za potrzebą i nieopatrznie
usłyszał odgłosy rozkoszy. Jak dorwie amanta, będzie
z nim krucho, chyba że to Conan, któremu żaden kmiel
nie straszy...

PODDASZE

(Chodź, zwiedzimy piętérko)

Dotarliśmy prawie do końca naszego zwiedzania
staropolskiej karczmy. Pozostało nam wspomnieć o pięt-
rze w wiejskich gospodach. Nie były one tak popular-
ne jak w miastach, ale zdarzało się, że przy często ucze-
szczanych traktach trzeba było mieć na wszelki
wypadek jakieś lokum dla większej liczby ludzi. Cza-
sem przenoszono mniej ważnych gości właśnie na pod-
dasze, czasem wędrował tam w okresie natężonego ru-
chu karczmarz wraz z rodziną.

Poddasze było mało powszechne, dlatego nie stano-
wi kanonu i wspominałem je jako ciekawostkę. Oczy-
wiście, w światach fantasty można takie karczmy stoso-
wać nągminnie, ale rodzi to kilka istotnych problemów.
Jak rozwiązana jest wentylacja? Czy w tych izbach są
piece? Czy łatwo wyjść przez okno na dach? Czy rów-
nie łatwo można zeń zlecieć? Co z wysokością piętérka?
I czy wszystkie pokoje miały okna? Jak widać, pytania
można mnożyć, postaram się więc pokrótce na nie od-
powiedzieć.

Wentylacja to problem odprowadzania dymu z ko-
minka i kuchni. Jak już wspominałem w pierwszej
części artykułu, poświęconej chałupom wiejskim,
w wiekach średnich nie stosowano kominów (aż do
XVII wieku), a dym odprowadzany był w obszarze
powąły, to jest w najniższych partiach poddasza.
Można założyć, że w światach fantasty wymyślono już
kominy i problem mamy z głowy. Co z ogrzewaniem?
Ano, nie wszystkie pomieszczenia mogą mieć komin-
nek. Jedyne izby przy kominie mogą liczyć na jakieś
tam ciepło.

Okna występowały zasadniczo na licach dachów, je-
śli były one dwuspadowe. W innych przypadkach moż-
na o oknach raczej zapomnieć. W szczególnych wy-
padkach zdarzało się, że niektóre składy podobne do



budynków karczemnych miały wybudowane żurawie (miniaturki tego w Gdańsku), których można było używać jako wózów na dach. Jeśli idzie o zlatywanie z dachu, istniała duża szansa. Gont ma to do siebie, że jest drewnem, które, nasiąkając wodą, staje się sliskie. Tworzy to świetne siedlisko dla mchów i porostów, te zaś są doskonałym smarem dla protoplastów Małysza. Spadając, mamy szansę zaliczyć szczyt karczmy (6-7 m) lub, w wersji dla początkujących, koniec dachu (3 m). Życzę powodzenia – wyobraźcie sobie rycerza w zbroi, spadającego z wysokości 6 m. Widok jak na turnieju, gdzie rycerz ma za przeciwnika wściekłego trolla.

To chyba wszystko na temat improwizacji karczemnej. Życzę wielu godzin udanych sesji w klimacie wsi wiejskiej i spokojnej.

Bibliografia

- Bogusz Wanda – Projektowanie architektoniczne i budownictwo rolne – Dokumentacja budowlana cz. 5, Warszawa 1988
 Gloger Zygmunt – Encyklopedia staropolska
 Kłos Juliusz – O budownictwie drewnianym i murowanym w Polsce, Warszawa
 Pokropek Marian – Budownictwo Ludowe w Polsce, Warszawa 1976
 Szolginia Witold – Architektura i budownictwo, Warszawa 1991
 Szura Andrzej – Park Etnograficzny w Tokarni, Kielce 1985
 Szyller Stefan – Tradycja budownictwa ludowego w architekturze polskiej, Warszawa 1917
 Tłoczek Ignacy – Polskie budownictwo drewniane, Wrocław-Warszawa-Kraków 1980

Tomasz Z. Majkowski

JĘZYK, CZYLI GRA

PORADNIK DLA ZAAWANSOWANYCH W PIĘCIU PUNKTACH, BEZ EFEKTOWNYCH ŚRÓDTYTUŁÓW

Granice naszego języka są granicami naszego świata.

Ludwik Wittgenstein

1.

Gry fabularne, z całym swoim niewątpliwym urokiem, są zjawiskiem językowym. Niezależnie od tego, jak bardzo wcielamy się w postać, czy jak mocno wyobrażamy sobie daną w grze perypetię, wszystko dzieje się w obrębie sytuacji komunikacyjnej. To, o czym nigdy nie wspomnieliśmy, w obrębie gry nie istnieje, każdy zaś detal, o którym zdarzyło nam się opowiedzieć, nabiera realności i staje się częścią świata – i to częścią niezmienną, niemożliwą do usunięcia za pomocą kolejnego szeregu słów.

Oczywiście, nie każda wypowiedziana na sesji uwaga automatycznie staje się elementem świata, choć niektórzy wciąż upierają się przy postawie przenoszącej do świata gry wszystko, co padnie z ust graczy. Takie zachowanie ma nauczyć osoby, które nie szanują czasu i wyobrażeń innych, konsekwencji, jakie niesie posługiwanie się językiem podczas rozgrywki, często bowiem rzucone lekkomyślnie stwierdzenie potrafi zburzyć całą, precyzyjnie budowaną sytuację.

Skoło więc gra jest komunikacją, zrozumienie jej reguł wpłynąć może na jakość rozgrywki. Często spotkać się można z poradnikami, głoszącymi, w jaki sposób Mistrz Gry i gracze mogą podnieść poziom zabawy. Zazwyczaj akcentuje się w nich przygotowanie do sesji, dobór muzyki, sposoby odgrywania – ba, stawiania się postaciami – czy aranżacji wnętrza, w którym odbywać ma się sesja. Wszystko to jednak na niewiele się zda,

jeśli nie znajdzie swojego odzwierciedlenia w opowieści, snutej wszak za pomocą słów. Język jest jednak bardzo osobistą sprawą, narzędziem, którym posługujemy się instynktownie i, często, bezwiednie, ujęcie go w karby sprawiać nam więc może więcej trudności, niż przygotowanie pomocy i dobór ścieżki dźwiękowej.

2.

Zwykło się przyjmować, że sesja dzieli się na partie opisowe oraz dialogi. Stwierdzenie to, z gruntu fałszywe, rzadko pada wprost, zazwyczaj jednak słyszymy o Mistrzach będących „w środku opisu” i czynnikach, które zakłócają przekaz. Jeśli jednak prowadzący nie jest typem apodyktycznym, który nakazuje bezwzględnie ciszę w czasie partii opisowych i nie pozwala wchodzić sobie w słowo, opis i rozmowa przenikają się i, choć czasem występują oddzielnie, zazwyczaj się uzupełniają.

Zamrożenie wszelkiej akcji na czas opisu może spowodować rozgrywkę i zniecierpliwienie osoby oczekującej na swoją kolej – jak zawsze, gdy podczas rozmowy jeden z jej uczestników rozgada się za bardzo. Słuchacze szybko przestają się koncentrować, a budowany za pomocą słów nastrój pryska, gdy nerwowo zaczynają się wiercić, nie mogąc doczekać się końca zbyt długiej partii. Dobrze przeprowadzona narracja – bo to właśnie ją określa się zwykle mianem „opisu” – nie nudzi i pozwala pozostałym uczestnikom zabawy włączyć się do niej wtedy, kiedy uznają to za stosowne – niedopowiedziane elementy i tak ulegną w czasie gry doprecyzowaniu, choćby i na skutek pytań graczy.



Funkcją opisu jest informować o tym, co dzieje się w świecie przedstawionym gry. Wszystko to, co nie padnie z ust graczy, nie istnieje – choć często można z dużym powodzeniem założyć, że pewne niedoprecyzowane elementy są właściwe dla jakiegoś rodzaju opisywanego obiektu – stwierdzenie „kamienny kominiek” zawiera w sobie nie tylko palenisko, ale również niemal zawsze obecne w pobliżu drwa, pogrzebacz i szczypce. Dlatego podczas opisu miejsc i przedmiotów należy zwracać uwagę na wszystkie elementy niezwykle oraz brak składników typowych.

Popularnym mitem jest przypisywanie możliwości prowadzenia opisu wyłącznie Mistrzowi Gry. Prawo do narracji mają wszyscy uczestnicy zabawy, a wyróżnikiem prowadzącego jest władza nad wyglądem i zachowaniem otoczenia. Gracze powinni więc śmiało opisywać wszystko, co dotyczy ich postaci – od ubioru i rysów, po sposób wykonywania deklarowanych działań. Nie wymaga to wielkich starań – przecież proste: „To ja go tnę” jest również rodzajem opisu, choć mocno zubożonego.

Dialog bez narracji również nie istnieje, a sytuacja, w której wymiana zdań między bohaterami pozbawiona jest elementu opisowego, przypomina słuchowisko radiowe. Choć często stosuje się techniki, mające upodobnić mówiącego gracza do bohatera, w którego się wciela, często modulacja głosu i zestaw gestów nie wystarcza – zwłaszcza gdy prowadząca dialog osoba jest innej płci niż uczestnik zabawy. Zamiast narażać się na śmieszność na przykład przez obniżanie głosu, wystarczy uzupełnić włożony w usta bohatera komunikat o opis barwy jego głosu oraz języka ciała, by osiągnąć zamierzony efekt.

3.

Jedną z najważniejszych cech sprawnie prowadzonej narracji jest jej stylistyczna spójność. O ile trudno osiągnąć poziom, w którym wypowiedzi wszystkich uczestników zabawy będą jednorodne, warto jest zadbać o to, by język każdego z graczy był w miarę podobny przez cały czas trwania sesji. Jeśli decydujemy się na określoną poetykę i posługujemy się polszczyzną bądź to potoczną, bądź literacką, powinniśmy w jej obrębie pozostać – zwłaszcza w tym drugim przypadku, o ile bowiem fraza literacka nie raz w mowie potocznej, o tyle jawny kolokwializm drażni w narracji „wysokiej”.

Dobierając poetykę rozgrywki, pamiętać powinniśmy o zasadzie stosowności – musi pasować do ogólnego nastroju sesji. O rzeczach podniosłych powinniśmy mówić stylem wysokim, pełnym patosu i emfazy, tematyka nikczemna idzie zaś w parze z językiem bardziej plugawym, nie jest to jednak zasada absolutna. W obrębie jednej sesji nie powinniśmy drastycznie zmieniać sposobu prowadzenia narracji, jeśli zaś zachodzi potrzeba wprowadzenia elementu fabuły niezgodnego z dominującą w scenariuszu estetyką, należy zaprezentować go za pomocą dominującego doboru języka jest doświadczenie

Najlepszą szkołą doboru języka jest doświadczenie literackie, odwołuje się bowiem do przyzwyczajeni

czytelniczych bohaterów. Choć niemożliwe jest ani zupełne podrobienie stylu jakiegokolwiek autora, ani prowadzenie improwizowanej narracji, zbliżonej do języka napisanego, powinna ona mieć ogólny styl charakterystyczny dla imitowanego gatunku lub twórcy.

O ile stylizowanie dialogów jest rzeczą powszechną, zwłaszcza w grach umieszczonych w realiach odwołujących się do określonych epok lub utworów, jak „Dziękuję Pola” czy „Zew Cthulhu”, stylizacja w obrębie opisu jest najczęściej zaniedbywana. Jednak to ona stanowi w znacznej mierze o charakterze całej rozgrywki, warto więc poświęcić trochę czasu na nabranie stosownych przyzwyczajeni, by potem, w czasie sesji, z łatwością je przywoływać. Najbardziej jaskrawym przykładem będzie tu stylizacja chandlerowska, stosowna dla czarnego kryminału – bez kolorowych porównań oraz cynicznych komentarzy w obrębie opisu nawet najbardziej zbliżone do Marlowa postaci pozostaną tylko naśladowcami, wrzuconymi w obręb zupełnie innego gatunku.

Oczywiście, poetyka rozgrywki nie musi być aż tak jaskrawa – inny jednak styl obowiązywał nas będzie w czasie sesji rozgrywającej się pośród arystokratów, inny zaś wśród ludzi z nizin społecznych. Nawet jeśli te światy mają się przenikać, o jednym z nich mówić powinniśmy językiem drugiego. Pociąga to za sobą oczywiście dalsze konsekwencje – ponieważ w obrębie gry istnieje tylko to, co odmalujemy za pomocą języka, cały świat przedstawiony nabiera cech gatunkowych – w stylu wysokim nie występuje błoto czy pot, ze stylu niskiego wyeliminowane jest zaś piękno bez skazy. Ważnym jest więc, by wszyscy uczestnicy rozgrywki godzili się na przyjętą poetykę i nie wprowadzali elementów, które uczynią w niej wyłom – nikczemników do świata bohaterów i paladynów do oper lotrzykowskich.

4.

Z tematem konwencji narracyjnej wiąże się bezpośrednio problem doboru środków stylistycznych, które wszakże w dużej mierze o niej stanowią. O ile jednak istnienie w obrębie opowieści stałej metaforyki i konsekwencja w porównywaniu jest zależna od przyjętego stylu, należy zdecydować się, czy zasadne jest używanie tropów, odwołujących się do obiektów rzeczywistych, nie mających odpowiedników w świecie gry, czy też posługiwać się wyłącznie pojęciami występującymi w obrębie świata przedstawionego.

Pierwszy sposób jest – przede wszystkim – ambitniejszy, wymaga bowiem zerwania z naszymi przyzwyczajeniami językowymi oraz stałej kontroli narracji. Wyżycie się obecnych w mowie potocznej porównań, anachronicznych lub nieprzystających do gry, to zadanie iście herkulesowe i wymagające najwyższej uwagi. Znacznie łatwiej uporać się można ze stylistyką literacką, odległą od naszego codziennego języka, tę bowiem kontrolujemy w stopniu znacznie wyższym. Zachodzi tu jednak niebezpieczeństwo mieszania tych dwóch porządków i doprowadzania do sytuacji, gdzie obok wyszukanych



nie do końca zrozumiałych sformułowań pojawiają się potoczne odwołania do namacalnej rzeczywistości.

Rezygnacja z powszechnie zrozumiałych figur stylistycznych na rzecz dziwołagów lęgnących się w wymaginowanej rzeczywistości może prowadzić do nieporozumień – po pierwsze, wyobrażenia słuchaczy nie zawsze odpowiadają wizji mówiącego, co utrudnia recepcję porównań, po wtóre, utarte w świecie gry powiedzenia nie zawsze będą czytelne dla doświadczających wszakże namacalnej rzeczywistości odbiorców.

Nawet jeśli używana przez nas nowa stylistyka nie jest zupełnie niezrozumiała, wymaga rozkodowania, co może prowadzić do osłabienia koncentracji graczy, tracących cenne sekundy na rozszyfrowaniu dziwacznej frazy. Przykładowo, jeśli poruszamy się w obrębie gry, czerpiąc jej bezpośrednio z naszej rzeczywistości, lecz zmieniając nazwy, zrozumienie prostego i obecnego w mowie potocznej sformułowania, w którym jeden z członów został zastąpiony nazwą adekwatną dla świata przedstawionego, wymaga najpierw identyfikacji stosownej nazwy i odniesienia jej do rzeczywistości (jeśli, dajmy na to, w naszym świecie istnieje odpowiednik Turcji, zwany Imperium Półksiężycu, sformułowanie „usiadł po półksiężycu” wymaga najpierw skojarzenia fikcyjnego państwa z potęgą Osmanów, podczas gdy fraza „usiadł po turecku” automatycznie odsyła nas do desygnatu).

Z drugiej strony, nadużywanie odniesień do nieobecnych w świecie gry elementów może prowadzić do anachronizmów i rozbić spójność narracji oraz wyobrażeń graczy. Stąd najlepszą metodą wydaje się być próba eliminacji nadmiernej ilości konwencjonalnych sformułowań, odsyłających do nie mających odpowiedników w świecie gry obiektów, na rzecz wyrażań opisowych lub rzadziej używanych, choć wciąż zrozumiałych – w powyższym przykładzie będzie to „siąść ze skrzyżowanymi nogami”, dość dokładnie opisujące stosowną pozycję i spotykane czasem w literaturze.

5.

Styszy się czasem o problemie nadawania niepowtarzalnego charakteru bohaterom, czy to niezależnym, czy prowadzonym przez graczy – dzięki zmianie barwy głosu, akcentu lub nadanie mu wyrażnych cech zachowania, będących wdzięcznym polem do popisów aktorskich. Pamiętać należy jednak, że w teatrze słów, jakim są gry fabularne, najbardziej liczy się forma i treść przekazu, a o właściwościach postaci najdobitniej świadczy ich język.

Sposób wyrażania się jest odbiciem sposobu myślenia, ten zaś kształtuje nie tylko edukacja, ale i – przede wszystkim – warunki życia oraz bezpośrednie doświadczenie. Mając to na uwadze, możemy założyć, iż język jest obrazem świata prezentowanego bohatera – nie dość więc, że chłop nie będzie posługiwał się ekskluzywnym słownictwem arystokraty, to i wśród ludzi o tym samym statusie społecznym i materialnym pojawią się istotne różnice, wynikające z doświadczenia, profesji i zainteresowań.

Budując język bohatera, powinniśmy mieć na uwadze przede wszystkim to, co mu najbliższe, do takich właśnie doświadczeń będzie się bowiem najczęściej odwoływał. Aby zilustrować tę tezę przykładem praktycznym, wystarczy zaobserwować procent wypowiedzi miłośników gier fabularnych, który odnosi się do ich hobby.

Wielokrotnie podkreślano, iż Mistrz Gry winien dostosowywać opis bohaterów niezależnych do sposobu widzenia świata postaci, przywołując przy tym przykład szermierza i dworzanina, przywiązujących wagę do zupełnie różnych aspektów wyglądu i zachowania napotkanych bohaterów. Zasada ta działa i w drugą stronę – skoro bohaterowie widzą świat przez pryzmat swojego doświadczenia, niechże i w ten sposób o nim mówią. Nie chodzi tu wyłącznie o podkreślanie prostoty bądź wykształcenia oraz szczególnie powiedzonko odgrywanej postaci, ale i o obecność profesjonalizmów, sposób konstruowania porównań i cały szereg cech, nadających wypowiedzi charakter indywidualny. Tylko w ten sposób, a nie przez modulację głosu i zmianę akcentów, można stworzyć przekonujący obraz postaci, nie pokrywający się z portretami wszystkich pozostałych bohaterów.

Rozróżniając poziom społeczny postaci, przyjęło się zakładać, iż gmin mówi „reymontem”, gwarą pożyczoną w mniejszym lub większym stopniu z „Chłopów”, uczeni zaś i arystokraci posługują się językiem akademickim – obydwie odmiany są jednak uniwersalne dla całego obszaru oddziaływania danego języka. O tego typu uogólnieniu możemy mówić jednak wyłącznie w obrębie światów, dysponujących systemem mediów, promujących określony typ słownictwa oraz akcentowania – interesującą, choć trudną do wykonania odmianą języka bohaterów niezależnych może być więc regionalizacja sposobów mówienia. Społeczności odizolowane mają skłonność do wytwarzania specyficznego słownictwa na nazwanie rzeczy powszednich, a dla siebie charakterystycznych, o ile więc nazwy profesji czy najważniejszych, powszechnych dla całej kultury obiektów są uniwersalne, o tyle miana drobiazgów – jak gatunki grzybów, narzędzia gospodarskie, zwierzęta – pozostają kwestią regionalną. Analiza słownictwa oraz akcentu pozwala stwierdzić, skąd mówiący się wywodzi i skonfundować nieobeznanych z lokalnym sposobem mówienia przybyszów. Doskonale sprawdza się również jako czynnik podkreślający różnorodność kulturą krajów.

*

Powyższe uwagi stanowią, rzecz jasna, zbiorek nader szczupły, ich zadaniem nie jest bowiem zapewnienie kompletnego instrumentarium, a zwrócenie uwagi na kluczowy, a nieczęsto dostrzegany element sesji. Język gry fabularnej jest wdzięcznym podmiotem eksperymentów, a szlifowanie sposobu mówienia pozwala osiągnąć efekty daleko lepsze niż praca nad pozostałymi składnikami rozgrywki, podnosząc czerpaną z zabawy satysfakcję i zapewniając jej uczestnikom szereg udanych i niezapomnianych przygód.



Nietypowy scenariusz dla Szeryfów, którym posse dała się we znaki. Jakkolwiek autor sugeruje, że jest to „przygoda ostateczna”, pozwól graczom wziąć inicjatywę w swoje ręce. Wszak mówi się czasem: „Był już jedną nogą w grobie”. Spraw, aby bohaterowie to poculi.

Długi George

Jakub „Erpegis” Osiejewski

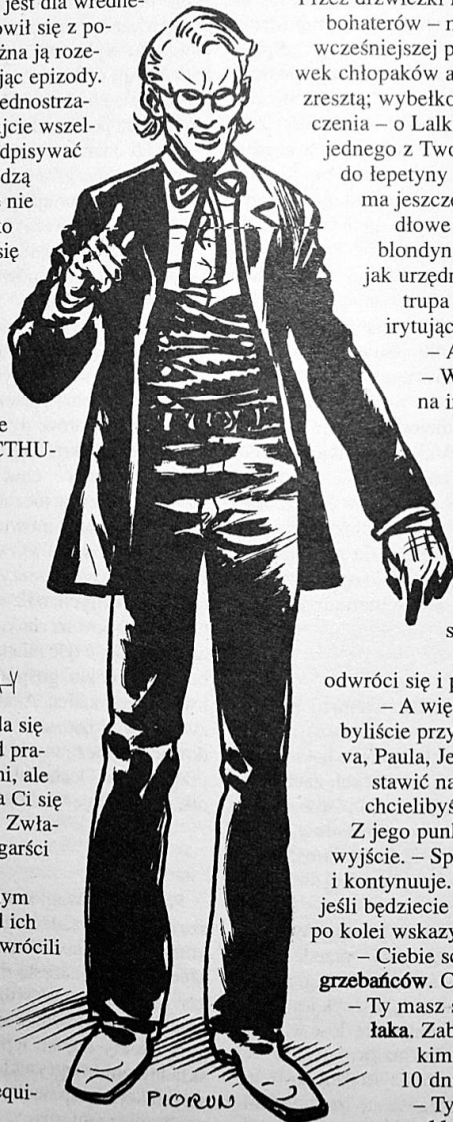
LALKARZ

Ta przygoda przeznaczona jest dla wrednego Szeryfa, który postanowił się z posse nieco „pobawić”. Można ją rozegrać jako kampanię – wydłużając epizody. Można ją także rozegrać jako jednostrzałówkę lub po prostu sen – notujcie wszelkie wartości, każcie graczom odpisywać współczynniki, a kiedy się obudzą (jeśli się obudzą), pokaż im, że nie ruszyli dup z miejsca i wszystko jest, jak było przedtem. Może się przy takiej okazji zdarzyć, że przekroczą we śnie bramę do Krainy Wiecznych Łowów czy Martwych Ziem [Ich opis znajdziecie w dodatku *Tancerze Ducha* – przyp. Barman]. Przygoda może być także rozegrana w systemach ZEW CTHU-LHU i MAG.

LALKARZ:
PRELUDIUM,
JAK BY TO
POWIEDZIAŁ
DOC HOLIDAY

Taaa... Pewnych rzeczy nie da się uniknąć. Łatwo jest uciec przed prawem, narzeczoną, wierzyicielami, ale na Dziwnym Zachodzie nie uda Ci się umknąć przed przeznaczeniem. Zwłaszcza, jeśli rzeczony trzyma w garści jakiś sku..baniec.

Rzecz zaczyna się w ulubionym miasteczku Twojej posse, przed ich ulubionym saloonem. Właśnie wrócili z heroicznej wyprawy, ciesząc się, że mieli okazję wymachiwać piss-makerami, pozarzynać wygrzebanców czy innych manitou. Już oczekują przepłukania gardziółek tequilą, gdy nagle...



PIORUN

Przez drzwiczki knajpy wypada jakiś znajomek bohaterów – może zakręcił się wokół jakiegś wcześniejszej przygody, może to ktoś z dziesięciu chłopaków albo ktoś z rodziny... Nieważne zresztą; wybelkocze on coś o Władcy Przeznaczenia – o Lalkarzu – wyluska gnata z kabury jednego z Twoich kumpli, przyłoży go sobie do łepotyń i bum! Podczas gdy szok trzymają jeszcze bandę w ryzach, przez wahadłowe drzwi baru wyjdzie niewysoki blondyn w okularach na nosie. Ubrany jak urzędniczek ze Wschodu, spojrz na trupa i uśmiechnie się w wyjątkowo irytujący sposób.

– A jednak... – szepnie teatralnie.
– Wolaleś więc śmierć od kuli niż na indiańskich torturach, co?

Lalkarz, bo to właśnie on, odwróci się, zamierzając wrócić do knajpy. Jeśli Twoja posse najpierw strzela, a później pyta resztki po gościu, że zdumieniem zauważy, że kulki, kanty i inne tomahawki przelatują przez koleś, nie robiąc mu krzywdy. Jeśli posse zaczepi Lalkarza, ten odwróci się i powie głośno:

– A więc i wam życie niemile? Wiem, byliście przyjaciółmi biednego Ricka (Steva, Paula, Jenny czy kogo tam chcecie postawić na miejscu samobójcy) i pewnie chcielibyście wiedzieć, czemu to zrobił. Z jego punktu widzenia to było najlepsze wyjście. – Sprawdzi cicho liczebność posse i kontynuuje. – Was może spotkać to samo, jeśli będziecie mieć szczęście... – Tu zacznie po kolei wskazywać na członków drużyny.

– Ciebie schwyta **banda indiańskich wygrzebanców**. Chcę, byś zginął za 2 tygodnie.

– Ty masz się wkrótce zmienić w **wilkolaka**. Zabijają cię walczący zwykle z takimi bestiami. Tak ma się stać za 10 dni.

– Ty! Ciebie schwyta **bestia o niezwyczajnej sile i mocy**. Będziesz błagał



o szybką śmierć, lecz decyzję pozostawiam bestii, która powinna cię złapać w tym miesiącu.

– Zginiesz z ręki nie byle kogo, powiedzmy... **El Chivato**. Zależy to od samego Billego, ale bądź pewien, że cię znajdzie.

– Pojutrze zabije cię **czarny koń**.

– Ty zaś zginiesz teraz – zwraca się do ostatniego **caballero**. Kowboj zaczyna się trząść, chwytając się za gardło, głowę, mamrocze inwektywy pod adresem Lalkarza i... w jego klatce piersiowej pojawia się dziura: może to serce eksplodowało? Oczywiście, możesz na to miejsc postawić bohatera niezależnego, który przyłączył się już wcześniej do Twojej bandy. Ciekawy rezultat może dać także wcześniejsza umowa z graczem, który zginie w tym miejscu. Wyjdź z nim z pokoju, udając, że przeprowadzasz następną walkę, a później przekaż mu nową rolę lub poproś, by prowadził grę razem z Tobą. Na reszcie graczy wrażenie zrobi zapewne fakt, że jeden z nich – niezniszczalnych bohaterów – zginął, i to tak szybko, tak po prostu.

– Ciekawe, czy będziesz mógł się z tego wygrzebać – powie uprzejmie Lalkarz i wejdzie do saloonu, w którym wszyscy będą oczywiście zaprzeczać, że był tu kiedyś ubrany na czarno, w garniturze...

Wszystko zależy teraz od posse; co zrobią Twoi **personas**?

Mogą odstraszyć biednego Ricka oraz swojego kumpla na cmentarz i zapisać się – profilaktycznie. Ich problem. Tak, jak pojutrzejsze spotkanie z koniem. Mogą szukać w bibliotece dzieł dotyczących Lalkarza... Moment, jakiej bibliotece na Dziwnym Zachodzie? Jedyne, co mogą zrobić im tym guście, to przejrzeć stare roczniki „Tombstone Epitaph”. Patrz, Szeryfie, uwagi na końcu i podaj im trochę informacji.

Mogą walczyć, ale co to im da...

CZARNY KON

Twoi chłopcy postanowili walczyć z przeznaczeniem kontrolowanym przez Lalkarza? Doskonale, właśnie dlatego staną się legendami Dziwnego Zachodu, a nie będą czekać na śmierć w bujanym fotelu jak zafajdani farmerzy.

Co robią – wyrzynają wszystkie kare konie w miesiącu, a swojego „trefnego” kumpla wsadzają do sejfów bankowego? Może się wtedy okazać, że lokalny szaman, wódz Indian czy inny kacyk plemienny, zgadnij jak się nazywa? Biała Krowa? Chyba nieeee... Oczywiście, kacyk uzna

koniokausta za osobistą wojnę. Liczę na Twoją inwencję, brachu.

Jeśli natomiast od razu zaczną szukać tropu gościa, który zabił ich kumpla, i pojedają go szukać... Nie będziesz nawet rzucał podczas jazdy konnej, prawda, Szeryfku? Przecież jesteś skubańcem, tak jak ja...

Ale jeśli naprawdę, naprawdę jesteś takim skurczybykiem, dołóż dodatkowy element akcji – niech zabici *compañeros* powrócą z zaświatów i gonią nocami posse. Konfrontacja z Lalkarzem powinna nastąpić w finale, musisz więc zająć czymś po drodze swoich koleżków.

Dobre, nie? Piekło na ziemi, he, he...

WILKOŁAK

No dobra, załóżmy, że posse w dalszym ciągu szuka jakichś śladów Lalkarza. Dotarli po około tygodniu do jakiejś cywilizacji, chcąc przejrzeć gazety, poszukać kumpli Ricka itp. Załóżmy więc dalej, że znaleźli to, czego chcieli. Wieczorem jeden z nich przypomni sobie przepowiednię o wilkołaku.

Jeśli zwiążą i zakneblują kompana, ten zerwie więzy i rzuci się na tego od bestii... Rzeczywiście, kumpel zapragnie szybkiej śmierci, kiedy likantrop będzie mu obgryzał ręce. Zabijają go ci, co zwykle łowią bestie, czyli posse...

Twoi *pistoleros* mogą też zignorować wilkołaka, spakować się i wyjechać z miasta. Cwaniaki, co? Predez czy później ktoś połapie się w sytuacji, dogoni posse i trupem położy wilkołaka. Może to być oczywiście El Chivato, czyli niesławny Billy the Kid.

Kolesie mogą też załatwić sprawę uczciwie – wywieźć kumpla na środek pustyni, dać mu wody, zarcia i rozstać się na dobre. Nie zdziwiłbym się, gdyby w takim przypadku nieszczęśnik pogonił za posse – wraz z ożywieńczymi kolesiami. [Ciekawą historią może też być próba przekonania znajomków, że wszystko jest już okay, uporał się z własną bestią i jest spokojny. Czy hombres przyjmą go na powrót? – Barman.]

DZIKI GON

Morderczy Indianie powinni dopaść swoją ofiarę w podróży (choć jeśli Twoje dzienne ukryją się w jakiejś dziurze, to tym lepiej – Indianie nie będą musieli się najeżdżać). Puszczą resztę posse wolno. Szaleńcy pościg za bandą, bez krzyków, bez zbędnych strzałów, ale ze smrodem gnijących ciał. Dopadają ich konie.

Wysoki, nadgniły już nieco wojownik chwytają



Piorun



ofiara, bez trudu wyszarpując ją z siodła. Pościg zawraca, kierując się gdzieś na południe.

Gdyby ktoś z bandy okazał się na tyle miły oraz przyjacielski i podążyłby za trupami, znajdzie po dłuższych poszukiwaniach podarte tipi, rozłożone wokół zwęglonego pala, do którego przywiązany jest czarny szkielet...

Oczywiście, nic nie stoi na przeszkodzie, abyś rozegrał to na swój sposób. To Twoja przygoda i poprowadzisz ją, jak chcesz. Jak już pisałem, liczę na Twoją inwencję, przyjacielu.

BESTIA

Zakładam, że bestia nie był wilkołak. Wydarzenie to może nastąpić w dowolnym czasie.

Posse jest naprawdę przerażona. Zginęło już czterech *amigos*. Pozostałych dwóch ma śmierć zapisaną „w kartach”. Pewnie sikają już po nogach, co? Mogę się założyć, że rozpytuja w barach o Billy’ego, wystrzegają się potworów, a nawet – o zgrozo – jeżdżą koleją! Taki stan rzeczy nie może trwać za długo, prawda?

Bestia tak naprawdę może być cokolwiek – szalony naukowiec okutany w żelazny pancerz i terroryzujący miasto, wendigo czy inne wynaturzenia. Ważne, żeby było potworne.

BILLY THE KID

To wydarzenie także może nastąpić w dowolnym czasie.

Jest pięknie. Bohaterowie siedzą pod ścianą, a Ty pastwisz się nad ostatnim ocalałym. Swoją drogą, nic nie stoi na przeszkodzie, abyś prowadził w tym momencie dwie równoległe akcje, albo poprosił Zastępcę, aby Ci w tym pomógł. Teraz jedną drużynę stanowią ostatnia z żyjących postaci graczy, a drugą – wataha ożywieńców.



Ale wróćmy do naszego *solo héroe*. Mogę się założyć, że na sam dźwięk słów Kid, Chivato, Brzdąc – chociaż biedny Rickie.

Facet może uciekać przed Billem, jeśli nie ma jaj. Re wolwerowiec nie musi go szukać, podobnie jak Lalkarz. Ale jeśli bohater jest naprawdę twardy, pójdzie do pierwszego saloonu, bez zażenowania spojrzy na Kida i krzyknie: „Draw, you bastard...”

Godny koniec, prawda? Może i miałyby szansę wygrać, ale na pustyni Utah mogłyby też rosnąć stokrotki, no nie?

KIM JEST LALKARZ?

Powyższe wątki stanowiły tylko przykład scenariusza, w którym los pata graczom figle i w którym ich życie jest ze sobą splecione. Przepowiednie są wystarczająco niejasne, aby każdy z Was mógł je dowolnie interpretować. Kim jest Lalkarz? Nie chciałbym ograniczać Twojej wyobraźni, Szeryfie, podam więc tu tylko moje sugestie. Lalkarz może być więc:

- potężnym kanciarzem, który dorwał nieopisywalny wręcz sekret, leżący gdzieś w zapomnianej indyjskiej grocie;
- doktorkiem, który opatentował super-kuper maszynę do sterowania ludzkimi losami;
- manitou, który postanowił poigrać z posse;
- samym obleśnym, powykrcanym, ohydny, złym Szatanem we własnej pieprzonej osobie;
- może być i tak, że koleś był kompletnie pijany, gdy mówił o wydarzeniach mających zabrać bohaterów z tego świata, a reszta to po prostu zbieg okoliczności.

MOCE LALKARZA

1. Potrafi wpływać na przeznaczenie ludków. Mocy tej nijak nie można postrzymać, chyba że posse ma na składzie Pierścienie Władzy albo jakiś inny dynks. Wiecie, kolt umagiczniony dwuręczny. Typowy nic tu nie działa. [Misja odnalezienia artefaktu, którym spierze się tylek Lalkarzewi, może starczyć na fabułę oddzielnej przygody – Barman.]
2. Kule, cholewa, nie mają się go! Prawdopodobnie ten sukinkot wymazał swoje imię z księgi zmarłych, poetycko mówiąc.
3. Pojawia się i znika, jak Murzyn na zebrze! Jednego dnia w Lost Angels, drugiego w Bostonie.
4. Inne. Może np. pojawiać się w snach posse, złośliwie psuć im żarcie, władać pogodą... To Ty w to będziesz grał, chyba masz jakieś pomysły, stary?

Piorun



PRAWDZIWY WGLĄD ŁALKARZA

Jak już wspomniałem w przygodzie, wyobrażam go sobie jako modnia z Wschodu, w średnim wieku. Oczywiście, jego prawdziwą naturą mogą być rogi, macki, setka gorejących ślepi itd. Wszystko zależy od Ciebie.

JAK ŁALKARZA UCAPIC?

Sposobów może być kilka. Oto te, na jakie może wpaść posse.

Wyjechać do Europy. W takim razie niech zobaczą Łalkarza na wybrzeżu. Jeśli nie zechcą wracać, możesz na następną sesję przynieść ZE W CTHU-LHU i rozegrać dalszą część akcji w konwencji

XIX-wiecznej Europy. [Zasady konwersji ZC na DL znajdują się w groszowej powieści pt. *Adios A-Mi-Go!* – przyp. Barman.]

▣ Zrobić to, co biedny Ricky. Nie interweniuj, a później wyciągnij podstawkę do LSK.

▣ Odwołać się do Siły Wyższej. W takim razie będą musieli wstąpić do klasztoru albo skumać się ze znajomym i potężnym świątobliwym. Efekt mogą dać sprawnie przeprowadzone egzorcyzmy.

▣ Może koleś czerpie niezwykłą siłę z jakiegoś źródła mocy? Wtedy wystarczyłoby tylko odnaleźć i rozwalić jego akumulatory.

▣ Wreszcie: zabić Łalkarza. Jest to trudne, ale znasz bajkę o Kościeju nieśmiertelnym, prawda?

I to by było na tyle.

Sie mata!

FIRMOWE SKLEPY WYDAWNICTWA MAG zapraszają:

Warszawa GOBLIN, stacja Metro-Centrum,
Galeria handlowa pawilon 2001A, tel (22) 654 42 30

Wrocław OGRYN, DH Kameleon, ul. Szewska 6
tel (71) 785 19 57, e-mail: ogryn@mag.com.pl

Literatura fantasy i SF, gry fabularne,
gry karciane i bitwne, akcesoria do gier

Rabaty dla stałych klientów

NIE MOŻESZ OMINĄĆ TYCH MIEJSC!

Tomasz Z. Majkowski

PACHNIDŁO

CZĘŚĆ 2: ZMYŚK POWONNIENIA

WPROWADZENIE

Drugi scenariusz z cyklu „Pachnidło”, prezentujący królestwo Throalu, rozpoczyna się w chwili, gdy adepci oraz porwyczy Mistrz Zapachów zmierzają na pokładzie „Spizowego Orła”, okrętu następcy throalskiego tronu, ku podziemnemu państwu krasnoludów. Choć drużyna uporała się z prawdziwą epidemią szpiegów gnębiącą karawanę Yacusa Byril'ah i bez dalszych problemów dociera do władztwa króla Varulusa, dopiero tam czeka na nią prawdziwe wyzwanie.

Yacusowi wciąż towarzyszy Urrus, arcyniebezpieczny agent imperium Thery, sam zaś Mistrz Zapachów żywi zamiary daleko groźniejsze niż ktokolwiek mógłby podejrzewać. Na razie jednak nie zdradza się ni słowem, ni gestem, przygotowując się powoli do realizacji planu, w którym adepci odegrają rolę tyleż niebagatelną, co ponurą.

BRAMY THROALU

„Spizowy Orzeł” przybywa do królestwa Throalu około południa. Szczyty, w których wykuto podziemną krainę, skrzą się brylantowo – dla pewnych adeptów może to być pierwsza w życiu okazja, by ujrzeć śnieg. Okręt powoli płynie ponad Wielkim Targiem, płataniną uliczek i niewielkich budynków, tłoczących się po obydwu stronach Traktu Królewskiego. Gdy „Orzeł” obniża lot, do uszu naszych bohaterów docierają odgłosy życia – rzemieślniczej pracy, nawoływań przekupniów, kłótni i pijackich śpiewów, mieszających się z dobiegającą z tawem muzyką, turkotem kół wozów i wrzaskami bawiących się w zaułkach dzieci.

Oslawione Bramy Throalu wznoszą się stromo ponad skrzącym się wszelkimi kolorami Targiem. Szeroka na ponad kilometr i wysoka na sto metrów granitowa ściana zdecydowanie odgranicza władztwo Varulusa od reszty Barsawii, a dwa potężne, niemal dorównujące jej wysokością posągi ojców królestwa zdają się groźnie wypatrywać wszelkich nieprzyjaciół. Tuż za ich szerokimi plecami w murze otwierają się trzy strzeliste łuki – każdy z nich wspiera gigantyczne, stumetrowe odrzwia, pokryte płataniną magicznych znaków i zabezpieczeń, które chroniły krasnoludzie państwo w czasie Pogromu.

Okręt księcia Nedeny pewno nie zmierza ku jednej z bram – następca tronu stoi na dziobie, z niekłamną dumą spoglądając na wyniosłe wrota ojczyzny. Gdzieś daleko, na Trakcie Królewskim, toczą się Dawcy Imion, pragnący dostać się do Throalu – oglądani z góry, przypominają szeroką, wielobarwną rzekę, pełną wirów i prądów, sączącą się nieustępliwie w głąb gór. Na „Spizowym Orle” grają rogi, z dołu zaś opowiadają im surmy straży – królewski okręt został rozpoznany, może więc bez przeszkód wpłynąć na obszar państwa. Szyper pokrzykuje na wioślarzy, napierając na ster, a okręt wykonuje

łagodny zwrot i przepływa pod głębokim łukiem bramy. Pokład spowija głęboki cień, po chwili jednak przed oczyma adeptów otwiera się cudowny i przebogaty świat krasnoludów – Bazar i Korytarze Throalu.

NARESZCIE W DOMU

Pożegnanie z księciem Nedenem jest krótkie i zdawkowe – następca tronu spieszy się, by zająć się państwowymi powinnościami, a i Yacusowi pilno do domu. Mistrz Zapachów nie kryje podekscytowania, niespokojnie drecze w miejscu, rozdyma nozdrza, wdychając zapach Bazaru, i narzeka, jeśli adepci zanadto się grzebią. Rusza w końcu szybko, głośno domagając się drogi i wykrzykując swoje nazwisko. Wielobarny tłum rozstępuje się przed nim, szemrze, a niektórzy pokazuja sobie perfumiarza palcami – Yacus wydaje się być prominentnym i dobrze znanym Throalczykiem.

Gdy drużyna dociera wreszcie do pałacu rodu Byril'ah, otacza ją już spory tłumek dzieci, żebraków, naciągaczy i zwykłych gapiów, ciągnący za Mistrzem Zapachów niczym ogon komety. Wieść o jego przybyciu dotarła do domu już wcześniej, bramy rezydencji stoją więc otworem, gwardziści prężą się na stopniach, w drzwiach tłoczą się zaś członkowie rodu, którzy wylegli, by powitać krewniaka. Bogato odziana, krasnoludzka kobieta w średnim wieku występuje naprzód i – objawszy wspinającego się po schodach Yacusa – obwieszcza, że powrócił od dawną niewidzianego krewniaka napelnił dom Byril'ah radością, która znajdzie wyraz w szczenobliwosci: wśród tłumy rozdane zostaną precjoza.

Zanim adepci zdążą wspiąć się na schody, pojawi się przed nimi poważnie wyglądający, starszy krasnolud w libanii, prosząc, by udali się za nim, następnie zaś poprowadzi ich przez radosną tłuszcę do bocznego wejścia i wprowadzi do pokoi służby. Zanim jednak bohaterowie zdążą na dobre się zeźlić, że traktuje się ich jak służących, w korytarzu pojawi się wściekły Yacus, gotowy okładać majordoma laską, krzyčeć i pod niebiosa pomstować, że znieważa się tu jego przyjaciół, Dawców Imion, którzy niejednokrotnie ocaili mu życie i bez których nigdy nie przekroczyłby więcej progów domostwa, gdzie okazuje się teraz tak czarną niewdzięczność. Wśród przeprosin – ze strony zarówno służących, jak i mieszkańców domu – adepci przeniesieni zostają na górę, do pokoi gościnnych.

CHWAŁA BOHATEROM!

Przybycie Yacusa to radosne wydarzenie, angażujące cały ród Byril'ah, którego cztery pokolenia czują się w obowiązku powitać krewniaka. Yacus musi znaleźć czas dla wszystkich, po wielokroć opowiadając o swoich przygodach, przyjmując



zyczenia i gratulacje. Członkowie rodziny – od nobliwych, trzęsących się starców, po młodzieniaszków, którym nie nadano jeszcze męskich Imion – zgodnie wyrażają podziw dla dzielnych adeptów, rytuał powitania obowiązuje więc również bohaterów. Jedynie Urrus stoi z boku i – choć nie opuszcza Yacusa – zdaje się pozostawać na uboczu ceremonii.

Kulminacja uroczystości następuje w czasie kolacji. Na wyraźną prośbę perfumiarza adepci zostają zaproszeni do wspólnego stołu – to zaszczyt, którego nie powinni lekceważyć. Wieczera jest długa, składa się z niezliczonej liczby prostych, lecz niezwykle smacznych potraw i niekończących się rozmów z przedstawicielami krasnoludzkiej arystokracji, którzy wyraźnie honorują śmiałków, choć podkreślają również niezbitcie dzielącą ich przepaść społeczną. Jeśli bohaterowie mają już na swoim koncie sławne czyny, gospodarze zatroszczą się o to, by na wieczery obecny był trubadur, który odśpiewa stosowne szansony.

Gdy kolacja się kończy i adepci odprowadzeni zostaną do pokoju (w związku z liczbą mieszkańców domu, nie mogą dysponować większą liczbą pomieszczeń), odwiedza ich Yacus. Tłumaczy, dlaczego robi wokół drużyny tyle szumu – wie doskonale, że ma w Throalu nieprzyjaciół i stara się zniechęcić ich przed podejmowaniem jakichkolwiek działań.

– Nie dajcie sobie zamydlić oczu – dodaje na koniec. – Prawdziwe niebezpieczeństwo dopiero przed nami! Throal to bagno, w którym bardzo łatwo utonąć.

ŚNIADANIE MISTRZÓW

Z samego rana przybywa Mistrz Zapachów, elf Gandaviel, by odwiedzić czcigodnego rywala. Gdy Yacus wstaje, odespawszy długą i męczącą podróż, adwersarz jest już w poczekalni. Na wieść o jego przybyciu, mocodawca drużyny wpada w lekką panikę – wyciąga adeptów z łóżek i prosi, by się upewnili, że perfumiarz nie żywi wobec niego złych zamiarów.

Elf odnosi się do bohaterów chłodno. Słyszał, owszem, o ich czynach, zdają się jednak nie robić na nim wrażenia. Zagadnięty, odpowiada uprzejmie, dopóki nie uzna, że indagujący zachowuje się niegrzecznie – w przeciwnieństwie do wylewnych krasnoludów, Gandaviel ceni prywatność i nie pozwoli wypytać się o nic osobistego. Uznawszy, że adepci są wobec niego nieuprzejmi, skarci ich, po czym zasznurowuje usta i nie zareaguje na dalsze próby nawiązania kontaktu.

Mistrz Zapachów faktycznie przybył odwiedzić wiecznego konkurenta i nie ma najmniejszego nawet zamiaru zachowywać się agresywnie, jeśli jednak wyczuje, że ktoś go o to podejrzewa, nie robi nic, by takie przypuszczenia rozwiązać, znakomicie bawiąc się dwuznacznościami. Zagadnięty o Udi Navsara, uśmiechnie się lekko i stwierdzi, że cieszy go rozsyłanie małego fortelu, lubi bowiem mieć do czynienia z inteligentnymi Dawcami Imion. Sprawa już dla niego nie istnieje, nie zamierza się więc w nią wdawać. Jakiegokolwiek sugestie, że poszkodowanym na skutek działań sabotażysty należy się rekompensata – wykipi.

Yacus pojawi się po dłuższej chwili, przepraszając za spóźnienie, i proponuje adwersarzowi wspólne śniadanie. Dawaj Mistrzowie są swoimi przeciwnieństwem – wybuchowy krasnolud nie może opanować wyraźnego zdenerwowania,

które budzi w nim obecność Gandaviela; elf jest zaś spokojny, cokolwiek cyniczny i absolutnie opanowany. Adepci zostają wprawdzie usadzeni przy osobnym stole, słyszą jednak wyraźnie rozmowę, która zupełnie się nie klei. Przybysz wypytuje krasnoluda o podróz, zachowując jednak stosowną delikatność, pyta o kilka ogólników, a wściekłe uwagi Yacusa na temat swego szpiega zbywa żartami i pytaniami, czy krasnolud nie postąpiłby podobnie. Posiłek nie trwa długo, pozwala jednak drużynie wyraźnie poczuć niechęć pomiędzy rywalizującymi perfumiarzami. Gdy Gandaviel zbiera się do odejścia, Yacus z ociąganiem zaprasza go na bal, który ród Byril'ah wydadaje z okazji powrotu Mistrza. Elf kłania się sztywno, zapewniając gładkimi frazesami, że z pewnością się zjawi.

W SZPONACH BEZCZYNNOŚCI

Kilka najbliższych dni upłynie drużynie na próżnowaniu. Zarówno Yacus, jak i jego krewniacy są zbyt zajęci, by bawić adeptów, bohaterów pozostawia się więc samym sobie, choć Mistrz Zapachów wyraźnie prosi, by byli w pobliżu na wypadek, gdyby ich asysta okazała się niezbędna. Chcąc zażyć nudę, bohaterowie mogą zwiedzić cuda podziemnego królestwa, zapoznać się z Wielką Biblioteką lub wziąć udział w jednej z niezliczonych rozgrywek, jakie oferuje stolica króla Varulusa.

Choć gospodarze poświęcają naszym herosom niewiele uwagi, ci nie poczują się zaniedbani – ilekroć opuszczają domostwo rodziny Byril'ah, zauważać będą wciąż te same twarze, które wytrwale śledzą ich w tłumie. Krok w krok podąża za nimi całe stadko szpiegów – część z nich donosi Gandavielowi, inni Ueravenom, niektórzy zaś zupełnie niezależnym siłom, które uznają, że pomocnikom Mistrza Zapachów należy mieć na oku – pozostałym rodowi, prominentnym członkom cechu czy zwierzchnikom Miast Wewnętrznych.

Większość szpiegów jest zupełnie nieszkodliwa – część z nich nie działa nawet na wyraźny rozkaz, a ze szczerą ochoty, licząc na to, że obserwacja bohaterów może się opłacić – prawdziwe niebezpieczeństwo stanowią może jedynie agenci niesławnego rodu Ueraven, zapiekłych nieprzyjaciół rodziny Byril'ah. Są w większości fanatyczni i pozbawieni skrupułów, powiązania zaś ich pryncypałów mogą poważnie zagrozić adeptom, jeśli ci postanowią zamienić ze szpiclami kilka ciepłych słów.

Zadanie agentów wrażej rodziny jest proste – mają obserwować wszelkie słabostki adeptów, by wykorzystać je później do ewentualnego szantażu lub kompromitacji bohaterów. Jeżeli któryś z członków drużyny ma jakiegokolwiek niepokojące skłonności, robi w czasie kilku dni oczekiwania na bal cokolwiek dwuznacznego czy niezgodnego z prawem, posiada wiedzę lub przedmiot, mogący budzić w Throalczykach nieprzychylnie uczucia, szpiedzy z pewnością dowiedzą się o tym, i w swoim czasie spróbują wykorzystać.

PRÓBA WIERNOŚCI

W dzień balu pozorna cisza zostaje nagle zakłócona. Gdy bohaterowie przebywać będą w jakimkolwiek ustronnym miejscu, podejdzie do nich dwóch doskonale znanych im



z widzenia krasnoludów. Tym razem nie zamierzają unikać kontaktu – krótko i konkretnie przedstawiają się jako „przedstawiciele jednej z najmocniejszych sił w mieście” i, wykorzystując wiedzę o słabościach bohaterów, bez ogródek próbują nakłonić ich do kradzieży notatek Yacusa. Są bezzczelni i pewni swego, święcie przekonani, że doskonale znają cenę lojalności i honoru adeptów. Gdy ci odmówią, jeden z nagałujących ich krasnoludów skrzywi się, zatroskany, drugi zaś lekko i cynicznie uśmiechnie. Z bram otaczających śmiaków domostw wychynie na ten znak gromada uzbrojonych w pałki, nieprzejmennie wyglądających zbirów – półorków, ludzi i krasnoludów.

– Nie pozostawiać nam wyboru – powie smutno Zatrokskany. – Panowie – zwróć się do swoich drabów – proszę wytłumaczyć przybyšom, dlaczego źle zrobili.

Cyniczny skinie lekko głową i obydwa skryją się za plecami napastników, którzy szybko, fachowo i w ciszy zabiorą się do pracy. Nie zamierzają nikogo zabijać, ani nawet poważnie poturbować – „lekcja” kończy się uch zdaniem na kilku potłuczonych kościach i towarzyszącym „uczniowi” głębokim przeświadczeniu, że podjęta decyzja okazała się błędna.

Jeśli zbiry zwyciężą adeptów, pozwolą im upaść bez tchu na ulicę, po czym znikną równie cicho i nagle, jak się pojawili. Dwaj agenci pochylią się nad pobitymi bohaterami, a Zatrokskany wysyczy:

– Nie skorzystaliście z naszej dobrej woli, nie zdołacie nas jednak powstrzymać. Uważajcie, by znów nie wejść nam w drogę.

W tym czasie Cyniczny, stojąc za nim, otrze czoło jedwabną chusteczką – uważny obserwator dostrzeże na niej monogram i znak rodu Ueraven, wyszyty jedwabną nicią – jedynym ślad, łączący napad i wraź rodzinę.

Jeżeli walka przybierze niekorzystny dla napastników obrót, Cyniczny zacznie wielkim głosem wzywać pomocy. Zanim adepci zdążą się opamiętać, wokół zarozi się od Throalecyków, a w tłumie zamajaczą helmy strażników. Na widok stróżów prawa, Cyniczny przedstawi się natychmiast jako Stavyri Ueraven, kupiec i arystokrata, którego „ci obwieś” bezzczelnie i w biały dzień napadli – szczęśliwie ochrona powstrzymała ich od przybycia funkcjonariuszy. Jeśli adepci próbują protestować, w tłumie (w którym Zatrokskany rozprawdził już odpowiednią liczbę monet) znajdzie się dość świadków, by sierzant straży zdecydował się zatrzymać drużynę. Gdyby bohaterowie stawili czynny opór, Królewska Straż dzielnie stawi im czoło, a po kilku chwilach dołączy do niej gromada adeptów, zarówno będących na żołdzie Varulusa, jak i niezależnych, acz zawsze chętnych do pomocy.

STRAŻ I ARYSTOKRACJA

Szczęśliwie nie tylko zdradziecki ród Ueraven ma w mieście szpiegów – nim bohaterowie zostaną doprowadzeni na posterunek, wieść dociera do rezydencji Byril'ah. Pobyt w strażnicy jest nieprzyjemny, na szczęście jednak nie potrwa długo; adepci zostają rozbrojeni i umieszczeni w niewielkiej celi z kratą zamiast drzwi, pod strażą. Jeśli nie stawiali oporu, przedstawiciele straży traktują ich uprzejmie, choć podejrzliwie – w przeciwnym przypadku muszą liczyć się

z otwartą wrogością. Tak czy inaczej, drużyna zostaje poinformowana, że niedługo wróci dowódca posterunku, który oceni ich przewinę.

Po niecałej półgodzinie na posterunku zjawia się kapitan, Uene Byril'ah, w towarzystwie krewniaka, Yacusa. Mistrz Zatrachów jest wściekły, nie ma jednak żalu do bohaterów. Gdy kapitan rozpoczyna rutynowe przesłuchanie, kręci się po strażnicy i miele pod wąsem potworne kłatwy, które powinny spaść na głowę Selendy Ueraven i jej pobratymców. Rozmowa z dowódcą strażnicy, który bez najmniejszego wahania daje wiarę opowieści adeptów, jest krótka i konkretna. Ustaliwszy, że zajęcie to prowokacja odwiecznych wrogów jego rodziny, dzielny wojak oznajmia, że zajęcie należy uznać jedynie za pogwałcenie przepisów, oficer Straży Królewskiej ma więc prawo zasądzić grzywnę. Yacus sięga do sakiewki, dwaj szeregowi strażnicy otwierają kratę i zwracają adeptom ich ekwipunek. Uene zaś grozi im palcem i, udając powagę, napomina sumo na przyszłość.

Jeżeli adepci stawiali opór Straży, sprawa przebiega dużo mniej pogodnie. Choć kapitan ulega w końcu perswazji Yacusa i jego sakiewki, a hojne rekompensaty zamykają usta poszkodowanym, Uene nie traktuje sprawy lekko i dobrze zapamiętuje adeptów. Jeżeli zginął któryś ze strażników, nie ma siły, która ocalił może bohaterów przed wygnaniem – w takiej sytuacji przejdź od razu do rozdziału **Ośadzeni i skazani**, odpowiednio modyfikując wydarzenia.

Oswobodzwszy drużynę, Yacus wypytuje ją o szczegóły zajścia, uzupełnia obraz o niezbędne detale – jeśli adepci nie domyślili się jeszcze prawdziwych prowokatorów napadzi, perfumiarz chętnie naświetli problem konfliktu pomiędzy arystokratami Throalu i zaklina, by nie opuszczali rezydencji przed balem, obawia się bowiem o ich życie. Nikczemny krasnolud cieszy się wprawdzie w duchu z takiego obrotu spraw, konsekwentnie sprawia jednak wrażenie głęboko poruszonego. W połowie drogi do rezydencji do grupy dołącza Urrus – zapytany o jego dotychczasową nieobecność, Yacus zachnie się, że gdy w grę wchodziło życie jego przyjaciół, nie miał czasu myśleć o ochronie, zwłaszcza, że potężny ork był w kapieli. W rzeczywistości niecny szpieg zdążył już odnaleźć obydwo agentów Ueravenów, skrócić im karki i dobrze ukryć ciała.

ZABAWA GODNA KRÓLÓW

Bal rozpoczyna się wczesnym wieczorem. Rezydencja skry się od przemysłnie ustawionych świateł, powielanych przez niezliczoną liczbę klejnotów. Salę balową przyozdobiono w beczenne dzieła sztuki i świeże kwiaty, pod sufitem krąży kolorowe ptaki i motyle, w powietrzu roznoszą się kunstzowne zapachy i dyskretna, cudowna muzyka. Stoły gną się pod ciężarem wyszukanych potraw, wirują bajeczne kolorowe stroje, pobrzekując rozmowy i śmiechy – słowem, przyjęcie wyprawione przez ród Byril'ah przyćmiewa absolutnie każdą fetę, w której adepci mieli okazję brać udział, zarówno wystawnością, jak i smakiem.

Niestety, nie wszyscy bohaterowie zakosztują tych wspaniałości. Tuż przed rozpoczęciem przyjęcia Yacus w towarzystwie drużyny sprawdza dokładnie swój gabinet, zamyka go na wielki, żelazny klucz, który wiesza sobie na szyi i wystawia pod



drzwiami wartę złożoną z dwóch najlepszych wojowników. Dopiero tak zabezpieczony, czuje, że owoc jego pracy nie dostanie się w niepowołane ręce.

Bal rozkręca się powoli, z każdą godziną jednak przybywają nań znakomitsi goście – głowy wielkich rodów Thoralu, zwierchnicy cechów – i prominentni przedstawiciele dworu. Mistrz Gandaviel jest jednym z pierwszych gości – wykwintnie ubrany, chłodny i uprzejmy, nie daje się porwać radośniej atmosferze święta i przez cały bal pozostaje nieco na uboczu. Zagadywany, odpowiada uprzejmie, lecz zdawkowo i unika wzroku rozmówcy, błędząc spojrzeniem za jego plecami, jakby czegoś wypatrywał.

Na bankiecie nie może zabraknąć również licznej delegacji Ueravenów – kilkunastu krasnoludów w najróżniejszym wieku przewodzi sama Selenda Ueraven. Wszyscy okazują domowi dokładniej tyle szacunku, by nie przekroczyć granicy złego smaku, wyraźnie widać jednak, że nie czują się w domu Byrill'ahów najlepiej. Gdy w ich żyłach będzie krążyć więcej wiina, zajmą się politykowaniem, coraz śміalej krytykując króla Varulusa i jego stronników – łącznie z gospodarzami.

Około północy bal zaszczycą swą obecnością sam książę Neden, który chętnie wita adeptów i z lubością zanurza się w wir zabawy, zdając się nie zauważać wrogich spojrzeń i szeptów Ueravenów oraz innych przedstawicieli Starej Gwardii. Księciu towarzyszą: charyzmatyczny, cokolwiek rubaszny krasnolud – Rozko Niesformy, kapitan okrętu powietrznego i awanturnik, oraz wysoki, przystojny i wiecznie roześmiany dowódca floty – elf Ilmorian. Cała trójka bardzo szybko staje się ośrodkiem towarzystwa, bawiąc go żartami i zachwycając charyzmą.

W pół godziny po przybyciu księcia, gdy bal trwa w najlepszym, Yacus zbiera wokół siebie przedstawicieli Cechu Perfumiarzy – z Gandavielem włącznie – i zaprasza ich na górę, do swojego gabinetu. Jeśli któryś z adeptów chce ruszyć za nim, Mistrz Zapachów odprawia go szybkim gestem – za ochronę wystarczyć mu musi niemy Urrus. Cała grupa rusza na górę – wartujący na korytarzy adepci usłyszą najpierw ściszone rozmowy, potem dobiegnie ich zapach perfum, w końcu zaś u szczytu schodów ukaze się wielobarwna grupa Mistrzów cechowych, kilkunastu Dawców Imion najróżniejszych ras. Yacus jest w znakomitym humorze – gdy mijają wartowników, szepta do nich, że to jego wielka chwila. Spod koszu li wydobywa klucz, przekręca o w zamku, popycha drzwi i staje oniemiały.

Szuflada biurka Mistrza leży opróżniona na ziemi. Notatki perfumiarza przepadły.

ŚLADY, KTÓRYCH NIE MOŻNA ZOBACZYĆ

Mistrzowie cechu patrzą po sobie, oniemiały ze zgrozy. W oczach Yacusa lśnią dwie brylantowe lzy. Młodszy perfumiarze spoglądają podejrzliwie na adeptów. W pomieszczeniu nie widać absolutnie żadnych śladów czyjejś bytności – jeśli nie liczyć opróżnionego biurka. Cisza trwa dłuższą chwilę, potem zaś Mistrzowie jak jeden mąż wpadają do pomieszczenia, rozdymając nozdrza i obwąchując każdy detal. Yacus, otrząsnąwszy się z szoku, spogląda z gniewem na bohaterów.

– Musiał wejść tajnym przejściem, pewnie zna rozkład domu. Nie może być daleko. Szukajcie go, na wszystkie Pasje!

– syczy, po czym sam wpada do gabinetu i, w towarzystwie cechowych kolegów, dopada do aparatury. Gandaviel, który zdaje się najspokojniejszy wśród rozgorączkowanej gromady, zamyka adeptom drzwi przed nosem.

Gdy wiadomość o kradzieży dotrze na bal – a jeśli nie przyniosą jej adepci, przedostanie się dzięki służbie – w sali wybuchnie prawdziwie piekło. Początkowo zgromadzeni będą gubić się w domysłach, kiedy jednak Beracia Byrill'ah opuści pomieszczenie i każe straż otoczyć budynek oraz przesiłować wszystkich wychodzących, goście podniosą raban. Książę Neden usiłuje apelować do rozsądku zgromadzonych, jego lekkomyślni towarzysze uznają jednak błyskawicznie, że ich zadaniem jest odnalezienie złodzieja i natychmiast nاربةją zamieszania. Grupa młodzieży z rodu Byrill'ah podejrzewa zacznie głośno Ueravenów, co zaowocuje burdą z ichnią młodzieżą. Gromada kobiet natychmiast zażąda ochrony naszych adeptów, starcy nawoływać będą do krwawej zemsty – słowem, już po kilku minutach powinno stać się jasnym, że kimkolwiek był złodziej, umknął już zapewne, nie pozostawiając żadnych śladów.

Gdy wyjdą ostatni goście, skrupulatnie i bezowocnie przeszukani przez straż pałacową, drzwi do gabinetu otworzą się wreszcie. Perfumiarze opuszczają go w milczeniu, każdy z nich zaciska jednak dłoń na ramieniu żegnającego ich w drzwiach Yacusa, jakby chcieli dodać mu otuchy – nawet Gandaviel pochyla się nad konkurentem ze współczuciem na kamiennej zazwyczaj twarzy. Gdy ostatni z Mistrzów opuści pałac, Yacus wyzywa do siebie adeptów. W oczach skrzy mu się ponura determinacja.

– Myślą, że mnie dostali – cedzi przez zęby. – Są jednak w błędzie. Formułę odtworzę z pamięci. Ważne, by mnie nie ubiegli. Złodziej myśli pewnie, że nie zostawił śladów? Nie docenił nas! W tym gabinecie były najcenniejsze nosy Thoralu, najwięksi znawcy zapachów na świecie! – Wzburzenie Mistrza miesza się z ekscytacją, gdy wyciąga ku drużynie niewielki flakonik. – Mam go! – woła dobitnie. – Mam go w tej butelce! Znaleźliśmy i uwieźliśmy jego zapach! Wystarczy teraz znaleźć kogoś, kto tak pachnie i odzyskać moje zapiski! – Yacus wciska fiolkę w garść jednemu z bohaterów i z ogniem w oczach oznajmia. – Czas, bym zabrał się za wykonanie nie-pachnidła, nim ktoś mnie ubiegnie. Wy chwytajcie trop i znajdźcie złodzieja! – Po tych słowach krasnolud opada ciężko na fotel i ze zdenerwowania traci przytomność.

NA TROPIE ZAPACHU

Fiolka, którą przekazał drużynie Yacus, zawiera próbkę pachnidła, jakim miał być ponoć spryskany złodziej. Zapach jest delikatnie słodki, kwiatowy i dyskretny, nie narzuca się wprawdzie, nie pozwala jednak na obojętność. Od pierwszego niuchu czuć, że to ekskluzywna perfuma, złodziej nie był więc pospolitym rabusiem. Zapewne nie był też krasnoludem, orkiem ani trollem, te rasy używają bowiem zazwyczaj mocniejszych i bardziej zdecydowanych zapachów.

Yacus twierdzi, że nigdy nie spotkał się z takim pachnidłem, ale zwała to na karb swojej długiej nieobecności w Thoralu, zwłaszcza że pozostali Mistrzowie zdawali się doskonale go rozpoznawać. Zasady cechu nie pozwalają zdradzić,



kto wyprodukował daną perfumę bez jego zgody, Mistrz Zapachów odradza więc zasięganie informacji u członków gildii. Nieproszony podzieli się też swoimi przypuszczeniami – za zuchwałą kradzieżą stoją zapewne Ueravenowie, zawsze chętni, by szkodzić Byryl'om, lub Gandaviel, który sam nie potrafi opracować niepachnidła, choć się nad nim biedzi. Możliwe też, że frakcje połączyły siły. Sam złodziej musiał być zdracą lub doskonale przygotować skok, wiedział bowiem o tajemnym wejściu do gabinetu – Yacus nie potrafi inaczej wyjaśnić sposobu, w jaki dostał się do środka.

Gdy tylko bohaterowie wyruszą tropem złoczyńcy, natychmiast powróci ogon szpiegów, który ciągną za sobą. Szpile wrogiej rodziny obserwują każdy krok adeptów, mając nadzieję, że ich poczynania doprowadzą ich do zaginionych notatek, Selenda Ueraven życzy sobie bowiem, by zapiski trafiły w jej ręce. Agenci Gandaviela i pozostali Mistrzów pojawiają się wprawdzie sporadycznie, przyświeca im jednak ten sam cel, zwłaszcza, że większość z nich widzi w Yacusie – jeśli faktycznie stworzył niepachnidło – następnego cechmistrza i z chęcią przekazaliby mu odzyskany notes, by się przypodobać.

Uwolniony się od obecności bohaterów, Yacus natychmiast nakaze wiernemu Urrusowi podłożyć zapiski jednemu z nich, okrasivszy je stosowną korespondencją z potencjalnym nabywcą. Szpieg Thery, który zainscenizował kradzież i podłożył wykonaną przez zwierzcznika zawczasu perfumę, bez wahania wybierze ofiarę i przystąpi do realizacji następnej części precyzyjnie uknutego planu.

DOSTARCZYCIEL WONNOŚCI

Sprzedawcy perfum z Bazaru w większości nie rozpoznają zawartości fiołki, wszyscy twierdzą jednak z całą pewnością, że pachnidło jest drogie i zapewne wykonywane przez któregoś z Mistrzów na zamówienie. Kilku z nich, odpowiednio zmotywanych, przyzna jednak, że czuło kiedyś podobną woń od dostawcy zapachów, Nainesa zwanego Wonnym.

Dostawca, starszy już człowiek o elegancko utrzymanej brodzie, ubierający się na krasnoludzką modłę, mieszka głęboko w korytarzach Thoralu, znać więc, że opływa w dostatki. Dom ma zamożny i pełen służby, choć użytkowane jest właściwie wyłącznie piętro – cały parter zajmuje magazyn tysięcy perfum i wonności. Naines chętnie przyjmuje adeptów w swym gabinecie, kiedy jednak orientuje się, że nie ubije z nimi interesu, jego cierpliwość szybko się wyczerpuje. Dopiero odpowiednio opłacony, decyduje się poświęcić czas bohaterom i nie każe wyrzucić ich na bruk, choć przez całą rozmowę nie zdejmując ręki z dzwonka, na dźwięk którego w gabinecie stawia się draby.

Naines Wonny jest człowiekiem interesu. Ma szerokie kontakty w Królewskim Cechu Perfumiarzy, opłaca własnych szpiegów i lubuje się w gromadzeniu informacji, każda z nich ma jednak swoją cenę. Szybko i nadzwyczaj trafnie ocenia status majątkowy adeptów i racjonalnie wiadomości zależnie od tego, jak szybko chudną ich sakiewki. Jest uczciwym kupcem, nie posunie się więc do kłamstwa i odpowie, jak najszczerszej potrafi. Błyskawicznie zidentyfikuje woń pachnidła – podobny zapach otrzymał kiedyś od swego przyjaciela, jednego z uczniów elfa Gandaviela. Naines przypuszcza, że dostojny

Mistrz wykonuje go wyłącznie na specjalne zamówienie i słono sobie za niego liczy.

Dostawca nie wie nic o ewentualnych powiązaniach kryminalnych Gandaviela, choć nie wyklucza możliwości, że choćby i racjonalny elf mógłby posunąć się do kradzieży, by osłabić pozycję konkurenta. Nie sądzi jednak, by wybierał do wykonania zadania kogoś przystrojonego w zapach z nim powiązany – sugeruje, by dowiedzieć się, dla kogo Mistrz wykonywał perfumę, a potem śledzić jej dalsze losy.

Zapytany o powiązania Gandaviela z rodem Ueraven, Naines zdziwi się niewiedzą adeptów – wszakże każdy, kto choć pobieżnie zapoznał się z rynkiem perfum wie, że przed pół rokiem Mistrz został najważniejszym dostawcą zapachów domu Ueraven, którego głowa jest największym konsumentem perfum w Throalu. Wprawdzie rozmówca bohaterów nie zna szczegółów umowy, wie jednak doskonale, że elfi perfumiarz to częsty gość w pałacu wrażej rodziny.

Odpowiedziawszy na pytania drużyny, Naines odprowadza bohaterów do drzwi, po drodze usiłując sprzedać im kilka pachnidel. Pozbyszy się gości, wraca na górę, gdzie przyjdzie mu zapłacić wysoką cenę za wylenność – w jego komnatach czeka już Urrus, który fachowo i bez zbędnych ceregieli skrope mu mark.

KWIATY MISTRZA GANDAVIELA

Mistrz Gandaviel przyjmie adeptów tylko jeśli wcześniej się z nim umówią – celowo każde im przy tym czekać, obserwując z ukrycia ich zachowanie. Jeżeli się upewni, że bohaterowie nie przyszli go zabić, zaszczepi ich rozmową, zabierając ich przy tym na spacer po położonej przy jego domu obszernej szklarni. Oświetlone kryształami pomieszczenie wypełniają egzotyczne zapachy i kolory – Gandaviel hoduje tylko najrzadsze i najcenniejsze kwiaty, które kocha jak własne dzieci. W czasie rozmowy często przystaje, by przyciąć gałązkę lub delikatnie zrosić płatki wodą i przetrwać wątek, by opowiadać drużynie o okazach ze swojej kolekcji.

Perfumiarz jest jak zawsze chłodny i opanowany, absolutnie uprzejmy, lecz skryty i cokolwiek cyniczny. Nie ma właściwie wiele do powiedzenia – twierdzi, że faktycznie, rozpoznając zapach unoszący się w gabinecie Yacusa, od razu jednak pojął, że ma do czynienia z podróbką swojego dzieła. Gdyby sytuacja nie była tak dramatyczna, zgłosiliby skargę do cechów zapach ten jest bowiem jego własnością, a grubiański fałszyk obraża jego dumę osobistą i zawodową. Poza tym, nie ma pojęcia, kto może stać za kradzieżą – wprawdzie sam również pracuje nad niepachnidłem, twierdzi jednak, że honor nie pozwoliłby mu skorzystać z czyichś pomysłów.

Jeśli adepci wciąż będą sugerować, że Gandaviel zamieszany jest w kradzież lub wie o niej cokolwiek więcej, Mistrz straci wreszcie cierpliwość. Gniewnie warknie, że owszem, starał się opóźnić powrót Yacusa, by dać sobie więcej czasu, nie posunął się jednak ani na krok dalej. Potem uprzejmie, lecz stanowczo wyprosi bohaterów, wymawiając się ważnym spotkaniem, na które musi się udać.

Śledzenie Mistrza da dobre rezultaty – Gandaviel udaje się prosto do pałacu Ueraven, gdzie podejmuje go Selenda. Rozmowa przebiega za zamkniętymi drzwiami, pod nieobecność



szuży, a perfumiarz opuszcza rezydencję wyraźnie wzburzo-
ny. Selenda jest niezadowolona z nowego zapachu, który do-
starczył, i grozi mu pozbawieniem pozycji głównego dostaw-
cy, tego jednak adepci wiedzieć nie mogą. Jeśli zdenerwowany
Mistrz dostrzeże gdzieś drużynę, przyspieszy kroku, by jak naj-
szybciej znaleźć się w domu. Bohaterowie będą dobijać się do
jego drzwi na próżno.

OSTATNI LIST PERFUMIARZA

Śledztwo zamiera w martwym punkcie. Ślady urywają się
pod drzwiami Gandaviela, żaden z Ueravenów nie ma zamia-
ru szaszycać adeptów rozmową, pozostali Mistrzowie cechu
bezzadnie rozkładają ręce. Gdy irytacja drużyny się pogłębi,
do domu Byril'ah przybywa służący w barwach elfiego per-
fumiara, wręczając jej (do rąk własnych) zapieczetowany list.
Mistrz Gandaviel skreślił w nim pospiesznie kilka wyrazów –
nieodkładność, kleksy i zacieki zdradzają wielkie zdenerwo-
wanie. Perfumiarz proponuje drużynie spotkanie – aby jednak
zachować sekret, sugeruje jeden z domów w dzielnicy dahna-
tów. Kilkakrotnie błaga, by się upewnili, że nikt ich nie śle-
dzi. Zapewnia też o swoich przyjaznych intencjach.

Jeśli adepci przeczuwają pułapkę i postanowią przeszukać
okolicę miejsca spotkania, nie znajdą niczego podejrzanego.
Sam dom jest zupełnie pusty – jeśli nie liczyć kilku potrząska-
nych mebli. Czai się w nim wprawdzie już Urrus, potrafi jed-
nak wykorzystać na tyle dobrze nieuwagę adeptów, że jego wy-
skrycie będzie właściwie niemożliwe.

Jeżeli bohaterowie obserwują dom z ukrycia, na kilka mi-
nut przed wyznaczonym spotkaniem zobaczą, jak wchodzi do
domu Gandaviel. Jest sam, okryty płaszczem, a w dłoni trzy-
ma jakiś papier, na którym sprawdza coś jeszcze przed prze-
stąpieniem progu domu. Bardzo starannie zamyka za sobą
drzwi, upewniwszy się jeszcze, czy nikt go nie śledzi.

Zanim bohaterowie wejdą do środka – niezależnie, czy po-
wzieli jakiegokolwiek środki ostrożności, czy nie – Urrus zdąży
opuszczyć pomieszczenie. Jedyną osobą, którą zastają we wnętr-
zu, jest Mistrz Gandaviel – gdy adepci wchodzi, siedzi już
na jednym w pomieszczeniu krzesło i wpatruje się w nich bez
słowa. Dopiero gdy podejść bliżej, w migotliwym świetle świe-
cy dostrzegą stróżkę krwi, sączącą się z ust Mistrza. W tej sa-
mej chwili ciało bezwładnie pada na podłogę – w jego plecach
widnieje dziura po pchnięciu mieczem.

W kilka sekund później – drużyna ma ledwie dość czasu,
by dobrać broń – drzwi do dahantu pękają z trzaskiem pod
mocnym kopniakiem i staje w nich kapitan Uene Byril'ah,
otoczony przez spory oddział Straży Królewskiej, wzmocnio-
ny o kilku adeptów. Na widok ciała, twarz kapitana ciemnie-
je – poważnym głosem domaga się, by bohaterowie złożyli
broń. Strażnicy powoli wchodzi do środka, nie opuszczając
ani na chwilę kusz. Mają znaczną przewagę, zarówno liczeb-
ną, jak i taktyczną – walka z nimi byłaby wysiłkiem darem-
nym i samobójczym. Gdy adepci zostaną już rozbrojeni
i skrepowani, zza ich pleców przepchnie się Yacus, wyma-
chując ze złością plikiem notatek – tych samych, które nie-
dawno mu skradziono. Jest czerwony na twarzy i z trudem
łapie powietrze – wściekłość pozwala mu wyksztusić tylko:
„Służba porządkowała twoje rzeczy, zdrajco” pod adresem

jednego z adeptów. Spluwa mu w twarz i odwraca się na pię-
cie. Jego ciałem wstrząsa szloch.

Na zewnątrz zebrał się już spory tłumek biedy – gdy stra-
żnicy wynoszą ciało Gadavila, a potem wprowadzają skrepo-
wanych adeptów, tłuszcza najpierw szmerze, a potem lży bo-
haterów i ciska w nich zepsutymi warzywami. Nad głowami
rozsierdzonych krasnoludów adepci widzą jeszcze żegnający
ich, sardoniczny uśmiešek Urrusa.

SPRAWIEDLIWOŚĆ THROALU

Wieżenie, umieszczone w podziemiach Pałacu Sprawiedli-
wości, jest wyjątkowo nieprzyjemne. Duże, łukowato sklepio-
ne cele są właściwie nieoświetlone, wilgotne i zimne. Jedze-
nie podawane jest raz dziennie, z dużego wiadra. Słoma na
siennikach pamięta jeszcze Varulusa II. Adepci mają na doda-
tek skute nogi.

Sytuacja bohaterów jest nie do pozazdroszczenia. Gruby do-
zorca informuje ich o początkach procesu – dowiadują się, że
Yacus Byril'ah wystarł się, by ich sprawą zajmował się nie-
sławny namiestnik Johorreus Chaozun, słynny z niechęci do
obcych oraz z surowych wyroków; że ich oskarżycielem bę-
dzie sławetny Felerius, znakomity mówca i wielki znawca
Wspólnej Deklaracji, powiązany ze Starą Gwardią, i – koniec
końców – że nikt nie chce podjąć się ich obrony.

Bohaterowie mogą zdecydować się sami występować
w swoim imieniu (choć słaba znajomość podstaw throalskie-
go prawa może im rzecz utrudnić) lub poczekać w więzieniu
kilka dni do czasu, gdy namiestnik wyznaczy im adwokata.
Okazuje się nim młody i niedoświadczony jakąś, Elemo An-
deneus. Adwokacina pojawia się w więzieniu, by dokładnie po-
znać relację bohaterów. Przez całą opowieść chodzi w kółko,
szarpie się za brodę i powtarza pod nosem: „Ojoojooj...”.
W końcu patrzy na adeptów spłoszonym wzrokiem i informu-
je ich, że się postara. Z tymi słowy umyka z lochu.

Rozprawa odbywa się w Pałacu Sprawiedliwości. Na miejscu
sędzięgo zasiada stary, pomarszczony i wyraźnie niedośladu-
cy krasnolud, który trzęsącym się głosem nakazuje odczytać akt
oskarżenia. Urzędnik zapoznaje adeptów i zgromadzoną pu-
bliczność z zarzutami – kradzieżą, zdradą oraz poczwórnym
morderstwem. Bohaterom przypisuje się nie tylko śmierć Gan-
daviela, lecz i zabicie Nainesy Wonnego oraz Stavyriego i Ca-
ianusa Ueravenów, których ciała odnaleziono niedawno. Ad-
wokat wydaje się być zaskoczony równie mocno, jak drużyna,
szepcze jednak, że się postara. Rozpoczyna się rozprawa.

Ostawione throalskie prawo działa szybko. Felerius, czci-
godny mówca o srebrzystych włosach i donośnym głosie, ze
swadą opisuje nieczne postępy bohaterów, przedstawiając
świadków, którzy widzieli adeptów nachodzących Gandavie-
la, twierdzących zgodnie, że byli ostatnimi osobami, z który-
mi widział się Naines i że wdali się w zwadę z zabitymi Ue-
ni ravenami. Zeznaje służący, który znalazł skradzione zapiski,
oraz sam Yacus, pełen gniewu i żalu do zdradzieckich adep-
tów. Przez całą mowę oskarżycielską Elemo siedzi z zamknię-
tymi oczyma i szepcze pod nosem modlitwy.

Wysłuchawszy zarzutów, sędzia prosi o głos adwokata – musi
powtarzać wezwanie trzy razy, by dotarło ono do zdenerwowa-
nego młodzieńca. Gdy ów wychodzi na środek sali, towarzyszą

mu śmiechy i rozbawione szepty. Dopiero gdy staje przed obliczem namiestnika, bierze głęboki wdech i zaczyna obronę.

Elemo mówi żywo i ze swadą, jakby zapomniał o wadzie wymowy. Przedstawia rzetelne argumenty na niewinność adeptów, podważa zeznania świadków, dowodząc, że wyłączenie spekulują, przedstawia krasnoludów, którzy widzieli zajęcie z udziałem szpiegów Selendy i chętnie naprostaują niejasności – jest przekonujący i energiczny; pod koniec wystąpienia szala sympatii widzów zdaje się przechylać na stronę oskarżonych.

Wysłuchawszy obydwu stron, sędzia zamyśla się, po czym podnosi z miejsca, uśmiecha do adeptów i informuje zgromadzonych, że wysłuchał bacznie obydwu mów i może podjąć jedną tylko decyzję – adepci są winni straszliwej zbrodni i muszą ponieść karę. A jedyną karą odpowiednią do ich przewiny jest śmierć.

OSĄDZENI I SKAZANI

Adepci opuszczają salę wśród krzyków i pełnych niedowierzania pytań. Elemo z głębokim żalem przeprasza, że zawiódł, i odchodzi, nisko spuściwszy głowę. Yacus odprowadza ich wzrokiem pełnym niewypowiedzianych pytań i bezbrzeżnego żalu. Felerius spokojnie pakuje swoje rzeczy i udaje się na obiad z namiestnikiem Johorreusem Chaozunem. Dopiero dozorca więzienia fatyguje się poinformować bohaterów, że wyrok nie jest prawomocny – aby ich stracono, musi podpisać go król Varulus.

– Nie martwcie się – dodaje. – Król zwykle nie kwestionuje wyroków.

Do czasu rozpatrzenia sprawy przez monarchę, bohaterowie umieszczeni zostają w Klatce – potężnej konstrukcji znajdującej się u jednego z wejść na Bazar, w której wystawia się skazanych na widok publiczny. Reszta dnia upływa im na znoszeniu obelg tłumu, który chętnie folguje sobie na skazańcach, obrzucając ich wyzwiskami i nieczystościami. Dopiero nocą, gdy światła na Bazarze zostają wygaszone, a handel ustaje, do Klatki zbliża się dwóch zakapturzonych krasnoludów. Jeden z nich zamienia kilka słów ze strażnikami, którzy natychmiast oddalają się poza zasięg słuchu.

Drugi z krasnoludów podbiega do Klatki i zdejmując kaptur – to Elemo Andeneus, adwokat. Zapewni żarliwie, że wierzy w niewinność drużyny i znalazł krasnoluda, który podziela jego poglądy, razem więc zrobią wszystko, by ocalić adeptów od kazi. Pierwszy z gości nie zbliża się do klatki i nie zdejmując kaptura, zdaje się jednak dokładnie przysłuchiwać rozmowie – dopiero, gdy obydwaj przybyśnie oddalają się, zapewniając bohaterów, że są bezpieczni, na jego piersi błyska złoty łańcuch następcy tronu.

Bohaterowie spędzają w Klatce jeszcze pół dnia – w samo południe tłum zostaje rozproszony, a więźniów otacza zwarty kordon strażników, za plecami których gromadzi się tłum zainteresowanych. Adepci widzą wyraźnie wściekłe spojrzenia Yacusa, pełen wyższości wzrok jego ochroniarza, pogardę Selendy Ueraven oraz troskę Elema. W końcu przed zgromadzonych występuje królewski herold, obwieszcza, że w swej łasce jego wysokość, król Varulus III, zamienił karę śmierci, na którą skazano adeptów, na wygnanie

z Throalu. Wśród tłumu przetacza się jęk – częściowo ulgi, częściowo zawodu, a na twarzy Yacusa wyraźnie, choć tylko przez moment, odmalowuje się strach. Klatka zostaje otwarta, więźniowie zaś doprowadzeni pod ścisłą eskortą i wśród rozgorączkowanego tłumu do Bramy Throalu. Tam oficer Straży zwraca im rzeczy pozostawione w pałacu Byrni'ah i przypomina, że jeśli kiedykolwiek wrócą do podziemnego królestwa, czeka ich śmierć.

ZAKOŃCZENIE

Tak oto Bramy Throalu zatrząskują się dla poħanbionych bohaterów, nieświadomych jeszcze podłej intrygi Mistra Zapachów. Nim jednak opuszczają Wielki Targ, przyjdzie im spotkać starego znajomego i dowiedzieć się, że tylko oni ocalili mogą krasnoludzkie królestwo przed zdradą, a Varulus przed śmiercią. To wszystko czeka adeptów w ostatniej części trylogii „Pachnidło: Kiedy zapach zabija”.

WYSTĄPILI

Yacus Byrni'ah,
zdradziecki Mistrz Zapachów



ZR: 5 SF: 5 ŻYW:
PER 7 SW: 8 CHA: 7
Inicjatywa: k8
Obrona fizyczna: 7
Obrona magiczna: 9
Obrona społeczna: 9
Pancerz fizyczny: 0
Pancerz duchowy: 4
Próg życia: 35
Próg ran: 9
Próg przytomności: 27

Urrus,
podły szpieg Thery

Dopiero w Throalu Urrus okazuje cały swój kunszt. Niezważenie i bez skrępowań morduje cztery osoby, kradnie i oszukuje, przez cały czas ukrywając się za fasadą tępego i niemiego osika. Dopiero, gdy jest już pewien, że bohaterowie mu nie zaszkodzą, okazuje nieco swego prawdziwego charakteru.

Wojownik piątego kręgu

ZR: 9 SF: 9 ŻYW: 6
PER: 6 W 6 CHA: 3



Talenty: Akrobatyczny atak k20+k4, błyskawiczne kopnięcie k20+k4, cios z powietrza k20+k10, drewniana skóra 2k6, powietrzny taniec 2k10, przewidywanie ciosu k10+k8, tygrysi skok (5), unik k20+k4, walka wręcz k20+k12, wytrzymałość (6).

Inicjatywa: k8+k6
Obrona fizyczna: 11
Obrona magiczna: 9
Obrona społeczna: 4
Pancerz fizyczny: 0
Pancerz duchowy: 1
Próg życia: 90
Próg ran: 10
Próg przytomności: 70
Testy zdrowienia: 3
Kostki zdrowienia: k10
Karma: 40



Gandaviel Elf,
Mistrz Zapachów i niewinna ofiara

Wysoki, niezwykle szczupły i delikatny elf o twarzy, której nigdy nie mąca emocje; nie tęskni za światem zewnętrznym. Choć urodził się pod niebem, właśnie w Throalu odnalazł swoje powołanie – manipulowanie zapachem. Bardzo szybko zdobył sławę i pozycję Mistrza Zapachów, okazując niepośledni talent i niezwykłą subtelność w doborze woni.

Poza hodowlą kwiatów i produkcją perfum, niewiele rzeczy obchodzi bladoliciego elfa. Zachowuje się zawsze nienagannie, choć lekko cynicznie, ufając świetnie w swoją przewagę intelektualną nad przeciwnikiem. We własnym mniemaniu zawsze gra czysto, stosując podstęp tylko wtedy, gdy to konieczne, i starając się przy tym postępować ze smakiem. Bawi go manipulowanie Dawcami Imion, chętnie więc stwarza pozory, ufając, że siła prawdy zawsze go w końcu obroni.

Gandaviel ubiera się w proste, doskonale dobrane, zwiewne szaty, nie nosi biżuterii i nie stosuje pachnidła, by ich zapach nie przeszkadzał mu w pracy. Nigdy nie nosi broni ani żadnych przedmiotów, które mogłyby za nią posłużyć – nawet laski.

ZR: 8 **SF:** 4 **ŻYW:** 4
PER: 8 **SW:** 6 **CHA:** 5
Inicjatywa: 2k6
Obrona fizyczna: 10
Obrona magiczna: 10
Obrona społeczna: 7
Pancerz fizyczny: 0
Pancerz duchowy: 1
Próg życia: 28
Próg ran: 7
Próg przytomności: 19



Ulene Byrnl'ah,
kapitan Straży Królewskiej

Poważny i obowiązkowy kapitan bardzo poważnie traktuje obowiązki, zna jednak doskonale swe miejsce w Throalu i nie zapomina o tym, jaki ród go wydał. Jeśli sprawa, którą rozpatruje, dotyczy jego rodziny, zawsze zasądza na jej korzyść – poza tym jednak jest uczciwy i nieprzekupny.

Stateczny krasnolud w sile wieku najlepsze lata ma już za sobą – powoli siwieje, rośnie mu też brzuch. Kiedyś był niezwykle sprawnym wojownikiem, dziś woli jednak komenderować młodszymi. Ma donośny głos i doskonale potrafi używać nie znośnego sprzeciwu tonu.

Wojownik drugiego kręgu

ZR: 6 **SF:** 7 **ŻYW:** 8
PER: 6 **SW:** 6 **CHA:** 7

Talenty: broń biała k20+k4, broń miotana k8+k8, drewniana skóra k10+k8, przewidywanie ciosu k8+k6, walka wręcz 2k6, wytrzymałość (5).

Inicjatywa: k4
Obrona fizyczna: 8
Obrona magiczna: 7
Obrona społeczna: 9
Pancerz fizyczny: 7
Pancerz duchowy: 2
Próg życia: 88
Próg ran: 12
Próg przytomności: 70
Testy zdrowienia: 3
Kostki zdrowienia: 2k6
Karma: 10



Jaroslav Musial

Stavyri i Caianus Ueraven, Cyniczny i Zatroskany

Dwaj agenci tropią adeptów do czasu, gdy są pewni, jak ich podejść – potem zaś popelniają strategiczny błąd i usiłują ich przekupić. Próbuja pozować na niezwykle twardych i nieustępliwych, tak naprawdę jednak pozę pozwala utrzymać im wyłącznie wiara we wszechmoc rodziny.

Stavyri to młody krasnolud, którego twarz nie opuszcza wyraz cynicznej wyższości. Jest bardzo dumny ze swego pochodzenia i, gdy tylko może, podkreśla je na każdym kroku. Caianus zdaje się przejmować wszystkim, z czym się spotyka, jest jednak równie pyszałkowaty, co jego młodszy krewniak.



Jaroslav Musial



Neines Wonny,
dostawca i człowiek interesu

Pozycja dostawcy jest niekwestionowana – to największy pośrednik między Cechem Perfumiarzy a Cechem Kupców, który zbywa ich produkty. Pracował na to przez długie lata, zaczynając od pomocnika kramarza, jest więc bardzo dumny ze zdobytego statusu. Zna dokładnie wartość każdej sekundy swojego czasu i nigdy go nie marnuje.

Neines jest starszym człowiekiem o długiej, siwej brodzie ufrzowanej na krasnoludzką modłę. Pachnie zawsze najnowszymi, najdroższymi perfumami i przykłada wiele uwagi do swojego wyglądu – ubiera się zazwyczaj w błękity i granaty, suto przetykane złotem. Dostawca uwielbia luksus, nie krępuje się więc przed okazywaniem swego bogactwa.



Johorreus Chaozun

Stary namiestnik ucieleśnia wszystko, co złe w ustroju Throalu. Choć od lat pełni swoją funkcję, wciąż nie przekonał się do Wspólnej Deklaracji i kiedy tylko może, wypowiada się o niej krytycznie. Często powtarza, że Varulus II nie posunąłby się tak daleko w reformach i że za jego panowania królestwo kwitło. Ma prosty system wartości – wierzy w throalską arystokrację i zawsze jej sprzyja, panicznie zaś obawia się przybyszów z zewnątrz. Sam nigdy w życiu nie przekroczył bram.



Johorreus jest zgrzybiałym krasnoludem o sięgającej do ziemi brodzie, pomarszczonej i poznaczonej plamami twarzy, trzęsących się dłoniach i starczym głosie. Niedostłszy i zdarza mu się zasypiać podczas nudnych posiedzeń sądu. Ubiiera się zawsze na czarno i nigdy nie używa pachnidła, „czuć” go więc starością.

Elemo Andeneus

Mody adwokat dopiero wkracza na prawniczą drogę, stara się więc wypaść jak najlepiej. Zna niemal na pamięć Wspólną Deklarację, spędza długie godziny nad precedensami i bardzo przejmują się każdą sprawą, którą prowadzi.

Niski, niepozorny krasnolud o burej brodzie i w połatanych szatach skrywa w sobie gigantyczny potencjał. Gdy występuje publicznie, doskonale panuje nad głosem – przedstawia



się nawet jakaś; potrafi prowadzić jasny, klarowny wywód i zdobywać sympatię widzów. Poza salą sądową jest zamknięty w sobie i chorobliwie nieśmiały.

Felerius

Stary adwokat o srebrzystych włosach już od wielu lat jest postacią numer jeden throalskiej palestry. To osobnik wygadany, błyskotliwy, obdarzony ciętym dowcipem i bardzo przystojny – ma już swoje lata, mimo to kobiety wciąż za nim szaleją. Posiada rzadki dar ośmieszania swoich rozmówców i dowodzenia ich braku wiarygodności – zjednał tym sobie nieprzejednaną nienawiść Straży Królewskiej, której niekompetencje wiele razy obnażał.

Mimo swoich powiązań ze Starą Gwardią, Felerius jest uczciwy i rzetelny – jeśli podejmuje się jakiejś sprawy, znaczy, że w nią wierzy.



Byril'ahowie,
rodzina arystokratyczna i zwolennicy reform

Członkowie rodu Byril'ah to krasnoludy słynne z otwartych umysłów, dowcipne i nowoczesne. Rodzina zajmuje się głównie wyrobem artykułów luksusowych oraz dzieł sztuki, jej przedstawiciele są więc zazwyczaj bardzo wyczuleni na piękno. Głowa rodu, Beracia, kobieta w średnim wieku, jest jednym z największych złotników na świecie i wielkim zwolennikiem reform Varulusa III.

Ueravenowie,
rodzina arystokratyczna i wrogowie zmian

Stereotypowy Ueraven jest kłótlivy, wyniosły, skłonny do bitki i niemiły. Choć nie wszyscy pasują do takiego wizerunku, z takimi właśnie krasnoludami adepti spotykać się będą najczęściej. Ueravenowie uważają się za największych nieprzyjaciół Varulusa, są więc momentami nieobliczalni i niebezpieczni.

Mistrzowie Królewskiego Cechu Perfumiarzy,
najlepsze nosy Throalu

Na gromadę odwiedzającą gabinet Yacusa składają się Dawcy Imion najróżniejszych ras i temperamentów. Wszystkich łączy miłość do zapachów – poza tym są zupełnie różni. Choć rywalizują między sobą, na zewnątrz stanowią jednolity front i zawsze chronią się nawzajem.

Straż Królewska, podpora królestwa Throalu

Urodzeni Throalczycy darzą Straż szacunkiem i zaufaniem, pewni, że to właśnie gwardia gwarantuje im prawo i porządek.



Strażnicy są w zasadzie wszędzie, choć w uboższych dzielnicach patrolować zdarzają się rzadziej. Przecięty strażnik jest bardzo przyzwyczajony do swojej pozycji, dlatego nieufność ze strony przybyszów drażni ich i skłania do utrudniania życia przyjeźdźcom.

Strażnicy uzbrojeni są w miecze, lekkie kusze i tarcze, noszą kolczugi i hełmy.

ZR: 7 SF: 7 ŻYW: 7
PER: 5 SW: 6 CHA: 5

Inicjatywa: k6
Atak: k12+k10
Obrażenia: miecz:
k20+k10,
kusza k10+k8
Obrona fizyczna: 10
Obrona magiczna: 7
Obrona społeczna: 7
Pancerz fizyczny: 9
Pancerz duchowy: 1
Próg życia: 42
Próg ran: 12
Próg przytomności: 34



Draby z bocznej uliczki, brutalne ramię Ueravenów

Banda zbirów do wynajęcia zajmuje się tłumaczeniem opornym racji pracodawcy. Są kompetentni, lecz i przyzwyczajeni do uległości ze strony ofiar, dlatego czynny opór cokolwiek ich przeraża. Nie walczą na śmierć i życie, choć nie tak łatwo ich przepłoszyć, gdy w grę wchodzi ich zawodowa reputacja.

ZR: 6 SF6 ŻYW: 6
PER: 5 SW: 5 CHA: 5

Inicjatywa: k10
Atak: k10
Obrażenia: pałka k8+k6
Obrona fizyczna: 7
Obrona magiczna: 6
Obrona społeczna: 6
Pancerz fizyczny: 3
Pancerz duchowy: 1
Próg życia: 35
Próg ran: 8
Próg przytomności: 27



Jarosław Musiał

Wirtualne Imperium Fantastyki

-codzienne aktualizacje

-nowinki

-książka

-galerie

-film

-gry

-opowiadania

www.fantasy.gry.wp.pl



Oto tekst, który przedstawi nam nieco inne oblicze Barsawii. Może nieco mniej radosne, za to na pewno bardziej pasujące mistrzom gry i graczom lubiącym „mroczne” klimaty.

Marcin „AJFEL” Zawisłak

BARSAWIA NASZYCH CZASÓW

Więc wybierasz się do Barsawii? Wierz mi, przyjacielu, czegokolwiek oczekujesz od tego kraju, przyjdzie Ci zmagać się z czymś zupełnie innym. Throalskie księgi oprowadzą Cię wprawdzie po cudownych, legendarnych miejscach, tętniących życiem osadach i wspaniałych plantacjach, dających zbiorcy dwa razy do roku. Zanim jednak postawisz swe stopy na tej ziemi, spójrz na Barsawię taką, jaka jest naprawdę – przez pryzmat jej krwawej, przepelnionej cierpieniem historii. Barsawia to kraj zniszczony, spustoszony i sprofanowany. Bezwrotnie.

Dla obywateli Imperium Therańskiego Barsawia jest dziką, barbarzyńską ziemią. Dla Throalu jest wspaniałą ojczyzną, która jednocy mieszkających tu Dawców Imion. Jednak i jedni, i drudzy mają świadomość tego, że magicznie zalesiane pustkowia i imponujące, na nowo wznoszone osady nigdy nie usuną blizn, jakie zadał światu Pogrom.

Barsawia nie jest krajem tętniącym życiem. Podróżując tędy, drużyna skazana jest na marsz przez pustkowia, zapomnianą dziczą, gdzie kiedyś miało miejsce wiele doniosłych wydarzeń, lecz dziś pozostać mogły po nich tylko legendy. Na wielu obszarach nie zdążyła się odrodzić roślinność. Nie tylko na Złociemiu czeka adeptów marsz po kamienistym, nierównym gruncie; cała prowincja pełna jest bezdroży, gdzie jedyną roślinność stanowią niezdrowo powykręcane, suche drzewa. Na każdym kroku można się natknąć na zgłiszczę i pokryte warstwą mchu ruiny. Tak wyglądają dziś miejsca Barsawii, w których kiedyś tętniło życie. Rany zadane przez Pogrom widać na każdym kroku.

Wydawało Ci się, że jest trochę inaczej? Jaka jest Barsawia, po której wędrują Twoi gracze? Uznałeś, że Pogrom to przeszłość, a jedyny po nim ślad to wypełnione skarbami kaery? Czego jest w Twojej Barsawii więcej: ponurych śladów Długiej Nocy i przynębiających zgłiszcz czy rozkrzyczanych t'skrągów na wyladowanym przyprawami parostatku, w gigantycznym, pełnym kupców porcie, gdzie kwitnie handel, a nad miastem unoszą się dziesiątki statków powietrznych? Musisz zdecydować się na jedno z dwojga. Tutaj nie ma miejsca na złoty środek.

Proponuję podróż przez prawdziwą Barsawię – taką, jaką musiała się stać po tym, z czym przyszło jej się zmagać. Podróż przez krainę zmęczoną historią, na wpół uśpioną, gdzie nigdzie budząca się, ale wszędzie

usłaną ruinami starożytnych osad, pozostałościami po tym, co dziś istnieje tylko w legendach.

Wierz mi, warto spojrzeć na Barsawię w ten właśnie sposób. Jeżeli jeszcze tego nie zrobiłeś, wkrótce się przekonasz, że masz do czynienia z zupełnie innym, ciekawszym światem. Pokochasz go na nowo i zarazem zniechęcisz.

KAERY

W całej Barsawii jest mnóstwo kaerów. Jedne przetrwały i stoją dziś puste jako pamiątka po Długiej Nocy. Inne, które również nie ustąpiły Horrorom, lecz zapomniane przez świat wciąż pozostają zamknięte, zamieszkiwane są przez lud od wieków żyjący w twórze. Wreszcie znajdujemy kaery, których mieszkańcy nie mieli szczęścia. Zginęli wszyscy, zwykle po długich mękach. Często, na skutek opętania, sami zbiorowo odbierali sobie życie. Horror zaś karmił się ich strachem i bólem. Ale to już na szczęście przeszłość, w dodatku wszyscy ją znają... Po co się powtarzać?

Właśnie... ile razy, spacerując po zniszczonym kaerze, Twoja drużyna pomyślała o tym, że włóczy się po zbiorowej mogile, że jest to miejsce wiecznego spoczynku kilkuset osób? Miejsce, gdzie cała niezależna społeczność Dawców Imion żyła, pracowała, bawiła się – i w końcu została wymordowana w wyjątkowo okrutny sposób. Przecież eksplorując kaer, drużyna natrafia na dawne sypialnie, łaźnie, sale zgromadzeń. Być może niektórzy z bohaterów pamiętają nawet swój rodzinny kaer, gdzie wraz z bliskimi spędzali dni, miesiące, lata...

Zniszczone kaery to naprawdę przynębiające miejsce (choć równie często stanowią przy tym architektoniczne dzieło sztuki). Nawet najbardziej pozbawiony uczuć adept, znajdując się w takim miejscu, choć na chwilę ucieknie myślami do czasów, gdy był to dom, a nie grobowiec.

Zapomnij o kaerach jako nieskończonej ilości *dungeonów* z Horrorom lub przynajmniej bandą zombi na najniższym *levelu*. Niech będą tym, czym uczynił je los: pamiątką tragicznych wydarzeń; dla wielu Dawców Imion miejscem niemalże świętym, a przynajmniej godnym szacunku. W końcu każdego mógł spotkać taki los. Niech panująca w nich cisza doprowadza do szaleństwa. Niech szczątki pomordowanych dają obraz tego, co się tu działo. Każdy kaer powinien zapadać w pamięć w inny sposób, a jednocześnie stanowić na





Horrorów nie spotyka się w Barsawii często. Znacznie więcej się o nich słyszy. Strach przed tymi istotami tak głęboko zakorzenił się w umysłach mieszkańców prowincji, że wszystko, co podejrzane bądź niezrozumiałe, na pewno ktoś skojarzy z bestią z innego wymiaru. Na skutek paranoicznych obaw wielu zupełnie niewinnych Dawców Imion zostało wygnanych z rodzinnej wioski. Jeżeli mieli mniej szczęścia – a sąsiedzi i rodzi-
nia nie byli na tyle miłośni – zaczynały płonąć stosy...

W dużych miastach sytuacja wygląda trochę lepiej, ale małe barsawiańskie wioski, leżące gdzieś na odludziu, nie należą do sympatycznych miejsc. Skoro na skutek naj-
wykreszłego strachu i samozachowawczego instynktu mieszkańcy mają ograniczone zaufanie do najbliższych, pomyśl, w jaki sposób przyjmować będą przyjezdnych? Jak zostaną powitani zmęczeni wielodniową podróżą bo-
haterowie? Jeżeli ktoś oczekuje radosnych okrzyków i wspaniałej uczy powitalnej, czeka go spore rozczarowanie. Z pewnością w wiosce zapanuje radość, ale do-
piero wtedy, gdy drużyna zniknie za linią horyzontu.

MIASTA

Mamy już wykrystalizowany krajobraz Barsawii, wizję tutejszych kaerów i mieszkańców lokalnych wio-
sek. Prowadzisz więc drużynę przez świat mający za sobą apokalipsę. Jednak w tym bezmiarze pustki i dziczy pozostały miasta: ogromne kompleksy budowli, skupi-
ska Dawców Imion, domy kupieckie, ośrodki władzy i nauki. Może tutaj jest szansa na ucieczkę od śladów koszmarnego Długiej Nocy? Czy wizyta w którymś z barsawiańskich miast pozwoli uciec od prześladowających po-
zostałości po Pogromie?

Powiedziałem na początku, że rany zadane przez Pogrom widać w Barsawii na każdym kroku. Nie inaczej jest w miastach.

Wizyta w Kratas może tylko potęgować obraz zniszczeń i zagłady, która ogarnęła świat. W końcu Miasto Złodzię wzniesiono na ruinach wielkiej cytadeli, której szczątki miejscowi zdążyli spłądować wiele lat temu. Mamy więc zniszczone pozostałości po wspaniałych kamiennych budynkach, popękane fragmenty posągów, tonące w stercie gruzu resztki dzieł sztuki. Na tych pozostałościach wspaniałego niegdyś miasta powstało Kratas: sklecone z przypadkowo dobranych de-
sek, proste, brudne, drewniane domostwa, czasami wsparte na fragmentach starożytnych murów. Jeżeli chcesz uciec od śladów Pogromu, omijaj Kratas szeroki-
m łukiem. To miasto może Cię tylko przynębić.

Iopos i Travar to miasta, które przetrwały Pogrom wła-
ściwie bez szwanku. Teraz jednak nie pasują do spustoszonego otoczenia. Największą sławą okryty jest właśnie Travar – zawsze przedstawiany jako jedyne miasto, które w pełni zachowało przedpogromowe piękno bia-
łych wież i złotych iglic. Jednak kiedyś Travar był jednym z wielu Złotych Miast, natomiast dziś wznosi się w cieniu ponurego Złoziemia, przestając zupełnie pasować do tej prowincji. Mimo całej wspaniałości, Travar

jedynie przypomina, jak piękna była kiedyś Barsawia – i jak już nigdy nie będzie.

Urupa jest niewielkim portowym miastem wzniesio-
nym po Pogromie. Nie szokuje wprawdzie wielkością, rozwija się jednak najszybciej spośród wszystkich osad w prowincji. Mimo wielu jej zalet, każdy przysięga, że Urupa nie grzeszy urodą i mieszkańcy pobliskich kaer-
ów, którzy założyli miasto, jakby zapomnieli o całym kulturowym dziedzictwie swych przodków. Być może zlepek bardzo wielu odmiennych kultur, które wspólnie stworzyły miasto, uczynił Urupę paskudną papką skrajnego bezguscia.

Vivane nie potrzebuje śladów Pogromu, by przynębić swoimi powojennymi zgłiszczami, zwanymi obecnie Zniszczoną Dzielnicą. Są to bodaj największe slumsy, jakie zna świat. Do tego na wpół zniszczone katakumby, w których ślady Pogromu i szalejących Horrorów są aż nadto widoczne.

Jerris odstrasza swym wyglądem już z daleka. Po Pogromie miasto przykryła warstwa dziwnego pyłu, który bynajmniej nie dodaje miastu uroku. Osadzone niejako w szponach Pustkowi i Zatrutego Lasu, ze wszystkich stron przypomina o śladach Pogromu, których nikt nie potrafi usunąć.

Pozostaje wreszcie nietknięty przez Pogrom Throal. Mimo całej swej wspaniałości, trzeba otwarcie stwierdzić, że dzisiejszy Throal tuż przed Pogromem musiał zostać w znacznej mierze przebudowany, gdyż naturalna konstrukcja dawnej stolicy uniemożliwiała uczynienie z niej kaeru. Poza tym właśnie podczas Długiej Nocy Throal doświadczył bezpośrednio szaleństwa Pasji, kiedy to głosiciele Raggoka dokonali rzezi rodziny królewskiej. Krasnoludy niezbyt chętnie wspominają także to, że kaer Throalu wcale nie był taki nietykany, jak się powszechnie uważa. Za panowania Varulusa I



część schronienia uległa zniszczeniu; poza tym, co istotniejsze – miała miejsce seria egzekucji na członkach domu Endour, który sprzymierzył się z Horrorami. Na szczęście kaer Throалу faktycznie utrzymał się, ale teksty throalskich fanatyków o sterylnej czystości krasnoludzkiego królestwa lepiej czytać z przymrużeniem oka.

SHIVOAM

Snując opowieść o zniszczonej, ponurej Barsawii, prowadząc drużynę przez jej krainy, nie sposób nie natknąć się na Wężową Rzekę, która płynie przez niemal wszystkie regiony prowincji. Informacji o niej masz sporo. Opisana została bardzo dokładnie i ciekawie. Uważaj jedynie, by nie potraktować spotkania z *Shivoam* zbyt krótkowzrocznie. Masz nagromadzone mnóstwo faktów, opisy *aropagoi*, nawet charakterystyki *shivalahal* poszczególnych Domów. Statki atrakcji, piraci, odwieczne konflikty na rzece i handel na gigantyczną skalę. Pytanie brzmi tylko, jak się ma głośna, energiczna *Shivoam* do posępnej Barsawii, o której snujesz opowieść?

Wężowa Rzeką jest ogromna – o tym wiedzą wszyscy. Jednak tylko na pierwszy rzut oka informacje o niej sugerują, iż zatłoczona jest parostatkami handlowymi i piratami. Faktycznie znajduje się tutaj wiele wiosek t'skrangów; większość towarów między Uru-pą a Travarem podróżuje właśnie tędy. Nie zmienia to jednak faktu, że ten pozornie najaktywniejszy południowy odcinek jest niebezpieczną dziczą. Szeroka na wiele kilometrów rzeka płynie skrajem dżungli i czasami trzeba kilku dni, by zobaczyć tutaj statek. Poza tym historia t'skrangów nie jest sielankowa ani beztrudna. Znakomita większość ich wiosek, leżących w dołpynie Serwos, została zniszczona podczas Pogromu. Aż do ujścia Galangi mijamy tu niezliczoną liczbę podwodnych cmentarzysk z posępnymi, obrosniętymi mchem kamiennymi wieżami wystającymi z wody. Niewielu o tym pamięta, a jest to obecnie element najbardziej charakterystyczny dla tutejszego „pogromowego” krajobrazu.

Bardziej znana jest natomiast historia Domu T'kambras. O krwawych dziejach przypominają nie tylko Rozzerwane Wieże w Górach Tylońskich – na całym żeglownym odcinku Tylonu znajdowały się wioski T'kambrasów i wszystkie zostały zniszczone. A więc znowu na naszej drodze pojawiają się ruiny i zgłiszcz. Oczywiście, pozostają cuda świata, takie jak Szesnaście Wież K'tenshin czy Pływające Miasto V'strimon. Powinieneś je jednak ukazać jako ostatnie perły pięknych czasów, które musiały przeminąć. Wspaniałe pamiątki cudem ocalałe wśród zgłiszcz.

Tak więc pamiętaj: na Wężowej dzieje się wiele, ale nie zmienia to faktu, że podobnie jak cała prowincja, również *Shivoam* otoczona jest dzikimi bezdrożami i adeptom stale przyjdzie potykać się tutaj o ślady innego świata sprzed Długiej Nocy. Rzeką często sprawia wrażenie opustoszałej i zapomnianej, podobnie jak wiele barsawiańskich ziem.



NA ROZCHODNE

Tutaj wypada zakończyć podróż przez „Barsawię naszych czasów”. Plugawa przemiana, jaka dotknęła ten świat, widoczna jest wszędzie – choć, rzecz jasna, nie wspominałem o wszystkim, co w PRZEBUDZENIU ZIEMI może nas spotkać. Starałem się uwypuklić pewne elementy, moim zdaniem istotne, lecz niestety często zapomniane. Nie wspominałem o regionach Barsawii, w których ślady Pogromu widoczne są aż nadto. Nie sądzę, by trzeba było po raz kolejny roztrząsać tragedię Krwawej Puszczy, Parlainth, Kara Fahd, Złoziemia czy Skawii.

Niestety, łatwo (czasem nieświadomie) usunąć wszelkie ślady Pogromu z codziennych obrazów Barsawii, jakie mają przed sobą bohaterowie. Nietrudno wypełnić wody Wężowej dziesiątkami parostatków, a niebo prowincji przyozdobić wspaniałymi flotami powietrznymi. Przyszłoby poletka zamienić w cudowne winnice, miejskie ulice oczyścić z tak charakterystycznego dla panich fetoru, rolę kaerów zaś zdegradować do siedlisk paskudnych stworów, które trzeba doszczętnie wybić. Pytanie tylko, czy warto? Czy może lepiej koncentrować się wokół tego, co czyni Barsawię *neverlandem* jeźdźcy w swoim rodzaju? Zniszczonym, ale nie martwym, mogącym odrodzić się tylko dzięki śladom dawnych dni – dzięki legendom.

Żyjemy w Wieku Legend. To one sprawiają, że zniszczona Barsawia wciąż żyje i powoli budzi się ze snu.

Tutaj nasze drogi się rozchodzą, przyjacielu. Ale podróż przez Barsawię dopiero się zaczyna. Smutny to kraj, przynasz... Trudno się jednak dziwić. Ważne, że Barsawia wciąż żyje. Rany zadane przez Pogrom nadal krwawią, lecz ten kraj nie umarł. Żyje i cierpliwie czeka na lepsze dni...



Marcin Blacha

OPUS DEI

Opowieść ta, nie pozbawiona epickiego rozmachu, stawia bohaterów wobec spraw przekraczających skalę obszaru Znanych Światów. Jej bohaterowie deptać będą po śladach samego Wszechstwórcy. Ja oczywiście nie wiem, kim będą śmiałkowie, których poprowadzisz po pokładzie „Opus Dei”. Ty jednak po przeczytaniu scenariusza będziesz mógł opowieść dla nich dostosować. Przygoda nabierze smaku, jeśli wśród postaci graczy znajdzie się przedstawiciel duchowieństwa, nie jest to jednak wymóg konieczny. Być może to właśnie heretycy wyniosą najczęściej z wydarzeń, jakie staną się ich udziałem. Istnieje możliwość, by któryś z graczy wcielił się w jednego z licznych bohaterów niezależnych. Decydujesz Ty – na razie zapoznaj się więc z fabułą i zdecyduj, na ile Ci się ona podoba.

SISTE, VIATOR!

Okład ludzkość sięgnęła gwiazd, mało było w dziejach wszystkich światów wydarzeń również niezwykłych, co cudowne nawrócenie Li Halanów. Historia zwrócenia się dekadencckiego rodu ku Światłu stała się być może tematem jakiejś nabożnej medytacji, jednego czy dwóch kazań. Nikt już jednak tak naprawdę nie kojarzy ortodoksyjnego domu z przemianą, jaka miała miejsce setki lat temu. Widząc Li Halana, myślisz o konserwatywnym obrońcy Kościoła, a było przecież inaczej.

Dobrym zwyczajem jest zaczynanie historii od jej początku, my więc cofniemy się o blisko pięć wieków, do czasów, kiedy Hazatowie nie byli jeszcze tak znaczącym rodem. Prowadzili jednak już wówczas wojny w pustce, a w bitwach używali statków kosmicznych. Wspomnijmy sławnego Javiera Juana Hazata i wspaniały statek, który zdobył w jednej z międzygwiazdnych potyczek. Stara nazwa została zapomniana, generał ochrzcił go zaś na nowo – zamiast przekuć zdobyczny kadłub na lemiesz, Hazat rozbroił pokłady i wyremontował poszycie. Jednostka miała być darem dla kochanki – Julii Li Halan. Otrzymała miano „Agrado”. Czy istnieje bardziej romantyczny prezent dla kobiety niż okręt wojenny?

Julia zadbała o statek i uczyniła zeń orbitujący wokół planety Ikona satelitę. Stał się on miejscem spotkań towarzyskich, przybytkiem wyrafinowanej sztuki i miłosnym gniazdem. Aristokrata zabiegała o zaproszenia na pokład „Agrado”, najlepsi artyści walczyli o możliwość przedstawienia swoich dzieł w najpiękniejszym spośród teatrów zawieszonych w pustce, a całe konwoje holowników dostarczały przez kosmos przysmak stołu. Na statku miała premierę niezapomniana sztuka Giovanniego Reale „Mauricio i Helena”, tam też powstał Sojusz Trzech, który na dziesiątki lat zachwiał równowagę w rodzie Decadosów – są to jednak tematy na inne opowieści. Dla nas ważna jest Noc Cudu. Li Halanów dotknęła wówczas ręka Wszechstwórcy, a „Agrado” na zawsze porzucił orbitę Ikony, jak również swoją dotychczasową nazwę. Narodziło się wówczas „Opus Dei”.



Bohaterowie poznają to miano później. Na razie ulokować muszą się na średniej wielkości promie o nazwie „Viator”. Cel ich podróży nie jest istotny, ważne, by próbowali go osiągnąć tranzytem przez terytorium Li Halanów. „Viator” ma na pokładzie kilku przedstawicieli tego domu, a jego miejscem docelowym jest planeta Ungavoroks. Jeśli wśród postaci graczy znajduje się duchowny, być może cel drużyny podobny jest do celu współpasażerów – lecą oni na niegościnną planetę na uroczystość poświęcenia nowej katedry. Być może bohaterowie będą mieli ochotę wysiąść po drodze – nie zdążą. W drodze do gwiazdnych wrót poznają jednak swoich towarzyszy, należących do wszystkich przedstawicieli.

Biskup Adalbert Hieronimus Li Halan, Hierofant Kościoła Wszechświatowego

Dostojny ów duchowny Ortodoksji ma do spełnienia na Ungavoroks ważną misję. Jego zadaniem będzie poprowadzenie uroczystości poświęcenia nowej katedry. Szlachcic mógłby pozować do obrazów przedstawiających Horacego Mądrego – wysoki, chudy, przygarbiony. W chwilach zamyślenia z lubością gładzi długą, siwą brodę. Tubalny głos i ekspresyjne gesty wzmacniają niezwykle aurę charyzmy, jaka go otacza. Biskup słynie jako kaznodzieja, a jego kazania poruszają tłumy. Fama głosi, że podczas uroczystości ku czci urodzin cesarza, po wygłoszonych przez niego naukach, trzydziestu trzech przestępców oddało się w ręce władz, roniąc łzy skruchy. Li Halanowie mówią po cichu, że na Ungavoroks czeka na Adalberta kardynalski kapelusz – skoro jest katedra, będzie



i areybiskupstwo. Trudno zaś o lepszego pasterza zdziwiających owieczek z Ungavoroks niż dostojny biskup.

Adalbert Hieronimus jest również znanym teologiem Kościoła. Patriarcha rządził przychylnym okiem spojrzeć na pierwsze tomy jego dzieła „Summa Cosmologiae”, pozostałe zaś powstają na bieżąco. Biskup bez przerwy dyktuje nowe rozdziały swojemu sekretarzowi, bohaterowie będą mogli więc posłuchać, jak tworzy się ciąg dalszy monumentalnej pracy, o której być może słyszeli.

Cytat: *Mając to za dowód, nie możemy przyjąć fizycznej, to jest materialnej natury światła, a jedynie i niepodważalnie jego duchową istotę.*

Diego Lothar, nowicjusz przy boku biskupa Adalberta

Sekretarz biskupa, bezustannie w cieniu wielkości. Jego oczy są ślepe, więc Święty Płomień może oglądać tylko przez mistyczne uniesienia. Znakomicie radzi sobie za to z maszyną piszącą i jest niezastąpiony jako asystent pamiętający o drobiazgach umykających myślom Adalberta. Wielu pyta, na co biskupowi ślepy sekretarz, nie wiedzą jednak, że w taki sposób rodzi się legenda – im więcej tajemniczych szczegółów związanych z osobą dostojnika, tym bardziej wspaniale miejsce zajmie on w annałach historii. „Summa Cosmologiae”, spisana przez niewidomego, z pewnością znajdzie sobie więcej czytelników. Diego jest prostym klerikiem, urodzonym w wiosce położonej wśród piachów Kish. Skromność i pokora są jego towarzyszami życia. Nieśmiały i mało mówny, dysponuje doskonałym słuchem i wyostrzonym zmysłem dotyku, jak również słabutko rozwiniętymi zdolnościami okultystycznymi, których nikt nigdy nie wyszkolił. Cichy głos Diego stukającego w klawisze maszyny piszącej usłyszą na „Viatorze” bohaterowie, którzy zbłądzą w okolicę kabiny biskupa – nowicjusz tworzy bowiem w tajemnicy własne opracowanie żywota Proroka, przeznaczone dla prostaczków.

Cytat: *Sądzę, że wielbny Adalbert będzie wiedział to lepiej.*

Sir Horacio Li Halan

Szlachcic ów przeklina swój arystokratyczny rodowód i z chęcią urodziłby się jako ktoś niższego stanu, jeżeli dano by mu święty spokój. Nad jazdę konną i szermierkę przekłada lekturę książek o odległych światach. Nudzi się na uroczystościach kościelnych i nie ma śmiałości do kobiet. Panna stała się zaś przyczyną jego utrapienia. Horacio miał nieśczęście porozmawiać na jednym z bankietów z Justyną Torensem. Była ona po słowie z Jasperem Li Halanem, wcieleniem zadróżki i nietaktu. Narzeczony Justyny dojrzał w wymoczkowanym Horaju łatwy łup i wyzwał go przy wszystkich na pojedynek w obronie czci wybranki. Miejscem potyczki ma być Ungavoroks.

Horacio zwierzył się ze swojego kłopotu Adalbertowi i ten zabrał go ze sobą w podróż z myślą, by po drodze dodać odwagę podupadłemu na duchu szlachcicowi. Niestety, dzieło życia biskupa absorbuje cały czas duchownego, więc chmurny Horacio snuje się samotnie po „Viatorze”, z rzadka rozmawia-

jąc tylko z Diego Lotharem. Przyczyną zmartwień jest nie tylko obawa o życie. W grę wchodzi również honor. Młody szlachcic dysponuje bowiem swoim kłosem – w ładowni statku znajduje się duża, podobna do trumny skrzynia z odpowiednikiem arystokraty. Kłosem pozbawiony jest uczuć i wyższej inteligencji, wyszkolony został za to dawno temu do walki. Jego przeznaczeniem będzie umrzeć w pojedynku, wśród oparów Ungavoroksu, w czasie gdy młody Li Halan opuści granice terytorium swojego rodu i rozpocznie gdzieś wśród gwiazd nowe, bezimienne życie. Myśli o tym planie spędzają arystokratę sen z powiek.

Cytat: *Skoro tak uważasz...*

Doktor Eryk Gallagher

Uczony biolog i bioinżynier. Na Ungavoroks leci z ramienia Akademii Interatta – będzie badał voroksów w ich naturalnym środowisku. Człowiek rzeczowy, nie pozbawiony specyficznego i pełnego aluzji poczucia humoru. Obdarzony bardzo niskim wzrostem, wydaje się zawsze ukrywać po kątach, kontemplując w głębokim zamyśleniu meandry otaczającej go rzeczywistości. Cichaczem zażywa pigułki na porost włosów, bo natura poskapiła mu daru owłosienia tak charakterystycznego dla istot, które bada. Prawdziwym sekretem doktora jest jednak jego przeszłość. Gallagher przyjął niegdyś święcenia kapłańskie, ale cisnął w kąt ornat na rzecz białego fartucha. Kościół nie pochwałił jego naukowej pasji, więc naukowiec rozstał się z Kościołem i choć niektórym jeszcze jego nazwisko kojarzyć może się z rozprawami z cyklu „Fides et Ratio”, na statku tylko biskup rozpoznaje twarz Gallaghera. Nic dziwnego, że obaj raczej się unikają. Doktor Eryk jest teurgiem, ale dawno już nie praktykował swoich talentów.

Cytat: *Poszukiwanie się cnotą, ale miło też czasem coś znaleźć.*

Hakunagawaru

Li Halanowie dzierżą Ungavoroks w twardym uścisku, broniąc cesarstwa przed dzikością voroksów, ale trójdka Kościoła na planecie zrzesza też i sześcinnogie owieczki. Hakunagawaru nawrócił się na wiarę i jak na mieszkańca tak niegościnnej planety jest bardzo cywilizowany. Będąc poddanym Li Halanowi, służy biskupowi Adalbertowi jako poskromiciel swoich dzikich współbraci. Zamknięty w sobie, porywczy i bardzo religijny, pracuje głównie jako mediator w sporach i łowca nieposłusznych. Jego ostatnim zadaniem było schwytywanie voropskańskich przestępcy, który zabił zarządcę przetworzył na kauczuku i uciekł z Ungavoroks. Z zadania wywiązał się na medal i skuty w specjalne kajdany obcy transportowany jest do pod sąd, z powrotem na planetę. Problem polega na tym, że to Hakunagami, młodszy brat Hakunagawary z jednego miotu, ale domyśleć tego może się tylko znawca języka i zwyczajów voroksów, i to pod warunkiem, że skojarzy obydwa rytuje go w jakikolwiek sposób. Tylko biskup Adalbert może sobie pozwolić w stosunku do niego na ton protekcyjnego napomnienia, a inni duchowni na łagodną perswazję.

Cytat: *(warknięcie) Milcz, na Proroka!*



Hakunagamira

Jest zbiegłym dzikim voroksem i na rodzinnej planecie czeka go surowy osąd. Nawet znając vorokański język, nie można się z nim dobrze porozumieć. Hakunagamira jest bardzo młody i nieco opóźniony psychicznie, ale wie o tym tylko jego brat. Pozostali pasażerowie traktują voroksa jak ślepcze powietrze.

Cytat: (warknięcie)

Julia Li Halan

Julia Li Halan nawróciła się tej samej nocy, co reszta jej rodziny. Odmieniona nie do poznania szlachcianka odmieniła również „Agrado”. Pierwszym, co zrobiła następnego dnia, było wyprośzenie wszystkich gości. Po kilku dniach wszyscy oni opuścili statek, przemianowany już na „Opus Dei”. Oficjalnie na pokładzie pozostała jedynie Julia, główny inżynier Gordon z Port Haven i Javier Juan Hazat, który wypadł już z łask kochanki, ale zazdrosny, obrażony i zaciekawiony ukrył się na pokładzie.

Julia i jej inżynier rozpoczęli prace. Odkupieniem za popełnione grzechy miało być przygotowanie okrętu do służby Wszechstworcy. Przeprogramowywano mózg statku, roboty, na koniec zaś maszynny myślicie wszystkich promów pasażerskich zwożących do niedawna gości. Potem promy te wystrzelono w pustkę.

Hazat z rosnącą irytacją przyglądał się poczynaniom ukończonej. Ujawnił swoją obecność, ale Julia ignorowała go, od kiedy tylko się zorientowała, że nie słucha jej wariackich poleceń. W gniewie Javier zastrzelił stojącego przy pulpicie steronowiczym Gordona, a wybrankę siłą próbował zaciągnąć do jednego z promów. Było już jednak za późno – małe statki wystrzeliły z luków. Julia wyrwała się i uciekała do części napędowej, Hazat zaś postanowił sprowadzić „Opus Dei” do najbliższego portu. Doszło wówczas do wydarzenia, które wierzący nazwie cudem Wszechstworcy, a sceptyk – precedensem technicznym. Oparty na technologii obcych silnik grawitacyjny nie tylko odmówił posłuszeństwa, ale wykonał zaskakujący manewr czasoprzestrzenny. Statek zniknął z nieba Ikony. Julia w sąsiedztwie maszyn zastępyła z wyciągniętymi do przodu rękami, a Javier Hazat zamarł we władczym geście przy sterach – dla obojga czas się zatrzymał.

Li Halanowie szukali „Agrado”, lecz jedynym, co udało im się znaleźć w pustce, był pochodzący z okrętu mały prom międzygwiazdny. Stateczek, choć wyludniony, okazał się sprawny – wzruszono więc ramionami i uczyniono zeń autonomiczną jednostkę o nazwie „Viator”. Służyła ona Li Halanom przez długie, długie lata i spisywała się znakomicie. Promem tym podróżując aktualnie bohaterowie i egzaltowane sportretowany Paulus Wędrowiec z obrazu na mostku kapitańskim zdaje się zagadkowo uśmiechać. Maszyna myśląca statku ma w programie pewną klauzulę. Jeżeli wykryje w pobliżu „Opus Dei”, przejmując kontrolę nad sterami i leci ku macierzystemu okrętowi. Najpierw zatem pasażerowie spostrzegą, że pilot i inżynier w panice opuścili pokład w kapsule ratunkowej. Potem dojrzą wielką jednostkę, wewnątrz której „Viator” będzie dokował. W ten sposób zarówno bohaterowie, jak i ich towarzysze

podróży będą mogli osobiście poczuć dyskretny dotyk ręki Wszechstworcy.

VENI, CREATOR!

Kiedy pasażerowie „Viatora”, wchłoniętego w luk macierzystego statku, wyjdą na zewnątrz, przywitają ich fanfary i zapach różanego olejku. Będzie też czerwony dywan i holograficzny szpaler gwardzistów w błyszczących zbrojach. Na końcu korytarza stoją dwie postacie w diademach, wysokie na trzy metry, odziane w długie i obszernie, białe szaty. Na twarzach mają teatralne maski. Powitają oni przybyszów wyszykanymi słowami, przedstawiając się jako Ganimed i Febe. Są to golemi przeprogramowane kiedyś przez inżyniera Li Halanów, ale bardzo zręcznie udające ludzi. Ganimed i Febe zostaną przez jakiś czas przewodnikami bohaterów, więc nie pozwól ich z miejsca zniszczyć. W razie ataku golemi zdejmują maski ze słowami: „*Cedant arma togae!*” (Niech oręż ustąpi przed togą!). Każdy, kto spojrzy w nieosłoniętą maską twarz, ucieka w strachu lub pada porażony na ziemię, nie będąc sobie w stanie potem przypomnieć, co widział. Roboty są jednak przyjazne i póki co irytować może ich obojętność na stawiane przez bohaterów pytania oraz denerwująca maniera, gdy jeden kończy rozpoczęte przez drugiego zdanie. Miłe dla ucha, śpiewne głosy zapraszają „na pokoje” i informują, że przedstawienie zaraz się zacznie.

Pasażerowie „Viatora” powinni udać się za gospodarzami. Ci, utrzymując stały dystans, doprowadzą gości do sali urządzonej na teatr. Wszystkie pomieszczenia „Opus Dei” urządzone zostały z iście barokowym przepychem. Piękne mozaiki,



i majestat **Imperatora**. **Imperator** wygłasza monolog, będący pochwałą Wszechstwórcy. Opowiada o swoim planie podbicia światów ku Jego chwale. Pragnie, by najędźniejsza istota oddała Panu pokłon. Porównuje dzieło wojenne do psalmu i ogólnie jest górnolotny, szczególnie gdy przedstawia siłę swoich armii. **Żołnierz** wygłasza kilka słów poparcia dla planów **Imperatora** i schodzi ze sceny. W jego miejsce wchodzi **Anioł**. **Imperator** nie rozpoznaje **Anioła** i dziwi się, czemu ten nie składa mu pokłonu. **Anioł** odpowiada, że nie jest jego poddanym. **Imperator** pyta, komu ów służy i otrzymuje odpowiedź, że najędźniejszemu na najędźniejszej, jałowej planecie. **Imperator** stwierdza, że wkrótce i ta planeta należąc będzie do niego i rozkazuje, by złożono mu hołd. **Anioł** odmawia, ale mówi, że nakazano przynieść mu trzy dary. Pierwszym darem jest kamień. Drugim złamany miecz. Trzecim rada, by władca wystrzegał się porannego gościa, bo ten przyniesie mu klęskę. **Imperator** wpada w gniew i rozkazuje uwięzić **Anioła**. Schodzi ze sceny. Wchodzi **Żołnierz** i wyprowadza **Anioła**.

Imperator siedzi na tronie. Na scenę wchodzi **Żołnierz** i oznajmia, że wojska gotowe są do przeglądu. Zachwala potęgę armii

Blażen obserwuje przez wielkie okno planetę i wygłasza krótki monolog o temat bezmiaru kosmosu i potęgę Najwyższego, który stworzył pustkę i skałę; życie i śmierć. Planeta jawi się mu kamyczkiem w próżni, ale przecież równocześnie istnieniem. Wyciąga kamień z kieszeni i miazdzy go, przesypując piasek przez palce. Wygłasza słowa: „*Sic transit gloria mundis*” (W taki sposób przemija chwała świata tego). Wchodzi **Żołnierz** i wygania **Blażna** z mostka kapitańskiego. **Blażen** sztydzi z **Żołnierza** i nawiązuje z nim obłąkańcy dialog. Pyta o liczebność armii i naśmiewa się, że tyle samo szczurów uciekło z królewskiego pałacu. Na odpowiedź, że wojownicy są szkoleni, twierdzi, iż tyle samo łownych kotów pogoniło za szczurami. **Żołnierz** oburza się – wojownicy są odważni. **Blażen** śmieje się – koty ścigały dzielne psy. **Żołnierz** odpowiada, że za wojskiem stoi **Imperator**. **Blażen** mówi, że hycel wytruł psy i szczury pożywiły się ich truchłem. **Żołnierz** wpada w gniew – **Imperatora** wspiera Kościół. **Blażen** zanosi się śmiechem i replikuje – koty pożarły szczury i zdechły od trutki. **Żołnierz** wyciąga miecz i wygania **Blażna** ze sceny. Wchodzi **Imperator**. Rozmawia z **Żołnierzem** i zwierza się ze swoich wątpliwości. Boi się wyładować na planecie, lecz narzeka na pragnienie podboju, które go pali ogniem. **Żołnierz** przekonuje go do ataku, porównując niewątpliwą nędzę jałowej planety z militarną potęgą **Imperatora**. Następuje seria porównań (miecze z brązu i miecze ze stali, kamienie i lasery, kożuchy i błyszczące zbroje). **Imperator** wydaje rozkaz ataku i **Żołnierz** schodzi ze sceny. Wchodzi **Blażen**. **Imperator** informuje o nadchodzącej bitwie. **Blażen** twierdzi, że najsilniejsze ramię z najostrożniejszym mieczem zawiedzie, jeśli nie jest wspierane przez Wszechstwórcę. **Imperator** zapewnia, że Najwyższy jest z nim. **Blażen** wyrwa sobie z głowy włos i zachęca **Imperatora**, by przeląć coś tak ciekiego. **Imperator** dobywa miecza, który jest złamany. **Blażen** wybucha śmiechem i ucieka. **Imperator** ściga go. Obaj schodzą ze sceny.



Akt trzeci (na planecie, nocą)

Anioł wygłasza monolog o tym, jak niezbadane są ścieżki Najwyższego. Opowiada o planecie, która jest krańcem Wszechświata. Mówi, że tu wielkie rzeczy stają się małymi, a małe wielkimi. Mówi o tym, jak światło daje życie i jak je odbiera. Słońca wschodzą i zachodzą. Królestwa powstają i upadają. W każdym stworzeniu pali się mała iskra Świętego Ognia, który jest największy. Potem **Anioł** zakłada maskę **Błazna**. Wchodzi wesoły **Imperator** i zaczepia **Błazna**. Opowiada o bitwie, jaka się rozegrała (porównania homeryckie) i o swoim zwycięstwie. Mówi, że jest w łaskawym nastroju i proponuje **Błaznowi** dar. Kolejno wymieniane są bogactwa, lenna, zaszczyty. **Błazen** kolejno odmawia, coraz grzeczniej. Na koniec zagniewany **Imperator** każe **Błaznowi** wybierać. Ten prosi o jeden zachód słońca, i schodzi ze sceny. Wchodzi **Żebrak**. **Imperator** przypomina sobie mowę anioła, i szydzi z **Żebraka**. Ten uparcie twierdzi, że to on jest zwycięzcą. Mówi, że wojska na planecie walczyły z armią innego zdobywcy. Proponuje **Imperatorowi** dary, takie same jak wcześniej ów ofiarowywał **Błaznowi**. **Imperator** z coraz większym zniecierpliwieniem odpowiada, że to wszystko należy do niego. Na koniec **Żebrak** proponuje mu ocalenie życia i każe wybierać. **Imperator** odpowiada, że życie również jest jego i żąda, by **Żebrak** mu się przedstawił i pokłonił. Nad planetą wschodzi pałace słońce, spopielające wszystko na powierzchni (scena oświetlona zostaje oślepiającym światłem). Aktorzy schodzą ze sceny.

Nietrudno zauważyć, że sztuka na parsek śmierdzi zdradą stanu, a nawet zalatuje herezją. Gracze mogą mieć wątpliwości w rozszyfrowaniu jej znaczenia. Możesz udzielić podpowiedzi bohaterowi, który pomyślnie wykona test Sprytu + sztuka (*teatr*). Podobny test (spryt + etykieta lub wiedza historyczna) z ujemnymi modyfikatorami przysługuje również Hawkwoodom, avestianom, historykom i osobom związanym z domem Alecto. Bohaterowie mogą sobie mianowicie przypomnieć, że przedstawienie pochodzi z czasów Władymira I, rozpoznają jego tytuł i zorientują się, że było ono wymierzone przeciw niedoszłemu cesarzowi i Kościołowi. Sztuka została zdjęta z afisza. Inkwizycja paliła jej egzemplarze, a Cesarskie Oko postarało się, by pamięć o autorze wygasła. Możesz też wyjaśnić miana występujących w niej postaci i niuanse, które uszły uwadze widzów.

Nie pozwól bohaterom ochłonąć po przedstawieniu. Stanie się ono zaczątkiem wielu wydarzeń. Biskup Adalbert zareaguje oburzeniem. Diego się przestraszy. Horacio będzie sprawiał wrażenie poruszonego. Eryk Gallagher uśmiechnie się szyderczo, a Hakunagawaru obejrzy się nagle za siebie...

Wszyscy, którzy popatrzą w tamtą stronę, dostrzegą przyczajonego za rzędem krzesel Hakunagamirę. Voroksański dzikus uwolnił się widocznie z kajdan i zamierza skoczyć ku scenie. Zostanie to błędnie zinterpretowane jako atak na bohaterów. Horacio rzuci się do ucieczki i wybiegnie z teatru,



a Hakunagawaru chybi wyrzuconym w kierunku brata bola (obciążony z obu końców sznur z syntjedwabiu – rzucony wiruje i opłatuje ofiarę).

Wywiąże się krótka walka, w której udział wezmą pewnie niektórzy z bohaterów graczy. Hakunagamira zostanie ranny, obezwładniony, ale nie pozwól go zabić. Biskup stwierdzi, że towarzystwo obcego jest zbyt niebezpieczne i zarządzi przygotowanie do egzorcyzmu. Pojawia się wątpliwość. W końcu nie wiadomo, czy voroks jest faktycznie opętany i czy duchowny będzie w stanie mu pomóc. Biskup wykaże się ogromną stanowczością i pośle swojego sekretarza na „Viatora” po szaty liturgiczne i egzemplarz *Ewangelii omega*. Któryś z bohaterów powinien towarzyszyć ślepcowi. Obaj wrócą z koniecznym ekwipunkiem i z wieściami, że ktoś wszedł wcześniej na pokład statku. Był to Horacio, który zabrał tylko swoje osobiste rzeczy, tak więc nikt nie stwierdzi żadnej zguby.

Biskup Adalbert przeprowadzi z całą pompą ceremonię egzorcyzmu. Po raz pierwszy objawi się jego Pycha. Hakunagamira umrze w trakcie rytuału. Biskup orzeknie winę demonów zamieszkujących „Opus Dei” i oskarżycielsko wskaże palcem siedzących w teatralnej łoży Febe i Ganimedę. Hakunagawaru wpadnie w furję i wybiegnie z sali, by ścigać golemi. Czas zatem pozwolić naszym bohaterom na refleksję i działanie. Zostali oni w towarzystwie wielebnego, jego sekretarza i doktora Gallaghera, który pochyla się nad ciałem voroksa i uważnie je bada, wnioski zachowując dla siebie. Postacie graczy mogą porozmawiać z towarzyszami, udać się na przeszukiwanie statku kosmicznego lub poszukiwania nieobecnych współpodróżnych. Mogą też wykonać jeszcze mnóstwo innych, nieprzewidywalnych działań.



FIAT LUX!

Dalsza rozgrywka składała się będzie z kilku wzajemnie powiązanych wątków. Każdy z nich zainicjuje inny bohater niezależny. Postacie graczy będą współuczestnikami wydarzeń, ale powinny też sami zapoczątkować pewne zdarzenia. „Opus Dei” przeznaczono zostało do nawracania wiernych – każda z postaci niezależnych będzie miała na jego pokładzie swoje pięć minut i w każdej z nich zaidzie wewnętrzna przemiana. Jednak prawdziwymi bohaterami scenariusza powinny być postacie graczy. Przedstawione dalej schematy powinny zostać dostosowane do poczyniń drużyny i ułatwić programistom statku kosmicznego dokonanie ich dzieła.

W KOSMOSIE NIKT NIE USŁYSZY TWEGO KRZYKU

Hakunagawaru w obecności golemów opanował się i przemyślał niedawne wydarzenia. Zdał sobie sprawę z winy biskupa, więc odrzucił rolę oswojonego dzikusa. Obudził się w nim zew rodzinnej planety i w potężnym sercu zagrały pierwotne instynkty. Jak w przypadku innych postaci, nie jest ważny sam moment wewnętrznej przemiany, ale fakt jej zaistnienia. Voroks odrzuca wszystko, co wiąże go z ludźmi, barwi futro własną krwią w symbole wojny. Jego celem będzie zemsta na biskupie Adalbercie, i biada temu, kto stanie bestii na drodze.

Wątek Hakunagawary do pewnego momentu będzie typowym thrillerem – na ograniczonej przestrzeni czai się nieokiełznane zagrożenie – bestia, która zna swoje ofiary i jest nieobliczalna. To inteligentniejsza wersja obcego z filmu Ridleya Scotta.

Bohaterowie, zajęci innymi sprawami, dodatkowo wystrzęgać muszą się voroksa, który nie zna litości. Następowaly będą więc ataki, mające na celu osaczenie biskupa – coraz bliżej jego osoby. Aby sprawić, by pasażerowie „Viatora” wciąż bali się Hakunagawary, na początku uczyni zeń potwora atakującego z nie do końca wiadomych powodów, z użyciem łap i zębów. Adalbert orzeknie wówczas, że demon ze statku opanował brata Hakunagamiy.

Gdy gracze zapomną, jak inteligentne potrafi być monstrum, zainscenizuj atak bronią strzelecką (np. z teatralnej łodzi). Potem voroks będzie używać podczas polowania urządzeń statku (zamyka grodzie, gasi światła, zdobędzie lepszą broń i tarczę energetyczną). Ważne jest, by bohaterowie nie mogli z początku się polapać, czemu obcy obrócił się przeciw nim i zaskakiwani byli rosnącą skutecznością jego ataków. Punktem kulminacyjnym wątku będzie śmierć bohatera voroksa, która spleta się z wątkami Horacja i doktora Eryka Gallaghera.

KIEDYŚ TRZEBA PRZESTAĆ SIĘ BAĆ

Sir Horacio Li Halan przeraził się i uciekł po pamiętnym skoku Hakunagamiy. W panice biegł przez korytarze „Opus Dei”, aż dotarł do części silnikowej, gdzie ujrzał zawieszoną w czasie Julię. Ten widok ostudził go. Szlachcic przyjrzał się kobiecie i jego serce zabiło mocniej. Horacio zakochał się w Julii. Usiadł na ramie napędu grawitacyjnego i patrząc, zaczął rozmyślać nad swoim życiem. Potem wrócił na „Viatora” i zabrał część rzeczy, w tym swojego klona.

Li Halan da się odnaleźć gdzieś na statku, ale będzie co ja-kiś czas znikał i pojawiał się znowu. Czasem osoby przebywające w dwóch różnych miejscach będą go widziały równocześnie. Szlachcic uruchomił bowiem sobowtóra, a jego celem jest pokonanie bestii zagrażającej biskupowi. Ten wątek posłuży nam do wytworzenia aury podejrzliwości wobec statku i małomównego Horacja. Poliaperancja była może atutem w procesie beatyfikacji niejednego świętego, ale w tym przypadku potęguje poczucie zagrożenia.

W finale wątku bohaterowie zastaną szlachcica walczącego z voroksem w obronie biskupa. Przyjdą pewnie z pomocą i ujrzą, że w najważniejszym momencie z bocznego korytarza wyskakuje drugi Horacio i zastania pierwszego przed śmiertelnym ciosem. W ten sposób Li Halan uratuje swojego klona przed śmiercią i sam zginie. Hakunagawaru otrzyma zabójczą ranę i zacznie umierać. Ciąg dalszy należy do doktora Gallaghera.

WIARA I ROZUM

Doktor Eryk Gallagher to kopalnia informacji, trzeba tylko wiedzieć, jak eksploatować złoża wiedzy. Fakty dotyczące voroksów, klonów, życia zawieszonego w czasie i umarłych przed wiekami – to dla niego bułka z masłem. Osoba naukowca posłuży nam do stopniowego ujawniania przeznaczenia „Opus Dei”. Doktor, ze stanowiska sceptyka, wolno przechodził będzie do roli wierzącego. Oprócz służenia wiedzy, ofiaruje też wsparcie duchowe i moralne. Eryk Gallagher natknie się na

BENEVOLE LECTOR...

Laskawy czytelniku... Wiele lat mojego grzesznego życia spędziłem na Leminkainen, nazywanej przeze mnie Ziemią i Ojczyzną. Pod laskawym panowaniem domu Hawkwood starałem się służyć Wszechstworcy wszystkimi siłami i choć błędziłem, niech nędza mojego żywota nie padnie cieniem na moją misję. Wejrzyj, o Najwyższy, i prowadź mnie przez bezmiary, przy boku mojego patrona barona Jonatana Hawkwooda III, ku Świętej Terze, Miejscu Początku! Błogostawione niech będą ścieżki Paulusa Wędrowca i niech udzieli mi się Jego wytrwałość! Ja, który grzeszyłem, niech dotrąm do chwili, aż moje stopy dotkną Ziemi Świętej, a moje zapiski trafią w ręce Świętego Oficjum. Ja, który zbłądziłem, niech nie zbłądzą tym razem!

Et cetera, et cetera... Przysługa inwokacja, podobnie jak reszta tekstu zapisana kuchenną łaciną, rozpoczyna skrupulatnie zbierane zeznania świadków, szczegółowe opisy wydarzeń i zapisy cudów. Wszystko dotyczy niejakego Placyda Tokarza, umęczonego przez barbarzyńskich Vuldroków na Leminkainen. Jest to jednak temat na zupełnie inną historię i na razie ważne, że tekst stanie się źródłem przemiany Eryka Gallaghera, syna Eryka. Perypetie zwójów cielejącej skóry i losy Placyda Tokarza doczekają się pewnie swojej opowieści, na razie u czytających budzi się tylko podziw dla pasji i wytrwałości biednego pastora z planety na krańcu świata.



statku na częściowo rozłożone zwłoki (proces rozkładu tkanek, podobnie jak w przypadku innych substancji biologicznych, został zatrzymany w czasie). Będą one należały do jego zaginionego ojca, pastora z planety Leminkainen, będącej we władaniu Hawkwoodów. Zmarł w wyniku choroby. Trup, oprócz rodzinnych pamiątek, ma przy sobie zwoje – na ciętych skórach zapisane zostały dokumenty będące podstawą do wszczęcia procesu beatyfikacyjnego Placyda Tokarza (patrz ramka).

Doktor Eryk Gallagher będzie obecny przy śmierci Horacja i Hakunagawary. Ten drugi będzie chciał się wypowiedzieć w obecności kapłana i właśnie nasz uczony, były diakon, zamknie mu powieki.

SLUGA I JEGO PAN

Zadanie biskupa Adalberta nie jest skomplikowane. Ma po prostu w końcu zginąć, powalony przez Hakunagawarę. Zanim to się stanie, duchowny nabroi, a ujmując rzecz dokładniej, jego Pycha da się we znaki wszystkim pasażerom „Opus Dei”. Po pierwsze, w każdym wypadku, kiedy pomyślnie zdane testy graczy zagrażać będą linii fabularnej scenariusza, zignoruj pozytywne wyniki i stwierdź, że działanie zakończyło się porażką. Stać się to może irytujące, ale doprowadzi do sytuacji, kiedy bohaterowie zaczną szukać winnych. Szczególnie testy oparte na technice nie powinny udawać się zbyt często. Pycha biskupa wpłynie na niektóre urządzenia statku i odmieni ich działanie tak, że wydawało się będzie, iż jest on nawiedzony. Szczegóły przeczytasz dalej.

Diego stanie się informatorem bohatera. Będzie słyszał ślabe echa przeszłości statku, z czasów, gdy na burcie widniała nazwa „Agrado”. Dźwięki zabaw, miłosne szept, szcęk broni pojedynkujących się, muzyka i odgłosy biesiad – statek faktycznie będzie sprawiał wrażenie nawiedzonego. Nowicjusza upodobał sobie golem. Zniknie on w ich towarzystwie i odnaleziony zostanie po długim czasie. Diego potrzebny jest robotom, by dokończyć dzieło zastrzelonego inżyniera Li Halanów. Musi wpisać program komputerowy, który uczyni ze statku pełne już narzędzie Wszczęstwórcy. Roboty nie mogą wstukać poleceń same – okręt zabezpieczony został przed ich ingerencją. Wiedzą, co robić, ale działać musi człowiek. Po rozmowie z nimi umysł nowicjusza wypełniają śpiewne, anielskie głosy. Jego twarz jest rozmarzona i natchniona. Podejmie się on misji i pozostanie na „Opus Dei”, nawet jeśli pokład opuścą wszyscy towarzysze. Bunt przeciw woli biskupa będzie najbardziej oczywistym momentem przemiany Diego.

W chaosie wydarzeń odnaleźć muszą się bohaterowie graczy. Będą świadkami zmiany zachowania towarzyszy i nie od razu powinni wyciągnąć z nich oczywiste wnioski. Aby nie ograniczać postaci do roli widzów, należy przygotować im emocjonujący zestaw niespodzianek. Wszystkie ujawnią się w miarę postępów w eksploracji statku. Punktem kulminacyjnym gry będzie śmierć Hakunagawary, ale do tego czasu nasi poszukiwawcy będą mieli ręce pełne roboty. Proponowane przeze mnie epizody nie są odrębnymi scenami. Zapis ma umożliwić Ci połączenie ich w zgrabny ciąg wydarzeń. Po przeczytaniu scenariusza dostosuj je do charakteru drużyny – w końcu Ty najlepiej wiesz, jakich członków zrzesza grupa.

UMARLI MÓWIĄ

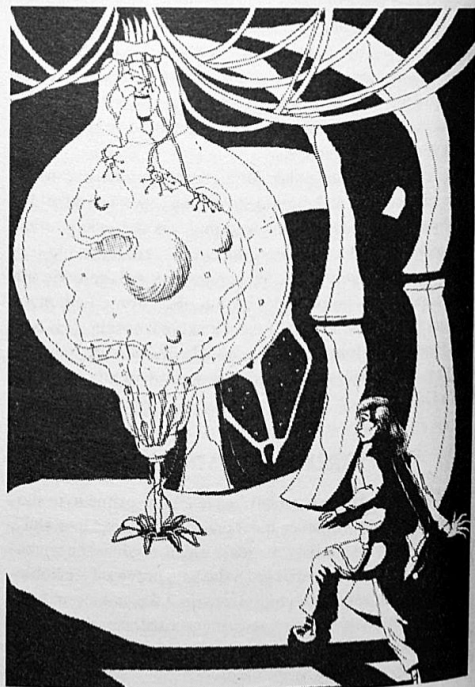
Wymienieni już Julia i Javier nie będą jedynymi napotkanymi na pokładzie istotami. Oboje nie ockną się ze stanu zawieszenia do końca przygody, ale bohaterów po ścieżce Najwyższego poprowadzą inni.

Najpierw zwłoki. Zatrzymany w czasie proces rozkładu ciała pozwoli eksploratorom przyrzeć się tym, którzy zostali na „Agrado”, i tym, którzy umarli. Będzie to główny inżynier, zastrzelony przez Hazata, z dłońmi na pulpicie sterowniczym statku. Obok niego leżeć będą egzemplarz *Evangelii omega* i podręcznik programisty do języka Turing.

W kaplicy, skupieni wokół symbolu gwiazdnych wrót, leżeli będą ci Li Halanowie, dla których doświadczenie mistyczne było zbyt silne – światło łaski zabiło ich, ale przez śmierć zmazało grzechy. Ci umarli będą mieli uśmiechy na twarzach.

Przed zatrzaskniętymi drzwiami do mezy bohaterowie natrafiają na zwłoki szlachcica z domu Justynian i ciała kilku ochroniarzy, którzy zginęli wraz z nim. W środku znajdowała się jego żona z rodu Li Halanów i dziecko obojga. Mąż nie chciał przyjąć do wiadomości przemiany żony i siłą próbował zabrać syna ze statku. Odpór stawiała mu golem, których szczątki walały się w okolicy. Uzbrojeni ludzie pozostali nieczuli na głos wiary i nie odstąpili od drzwi. Bogobojna kobieta i jej dziecko wstąpił w światło i znikli z pokładu.

Podobnych historii wydarzyło się wiele, a ich ślady mówią jedynie, iż na statku pojawiła się tajemnicza i groźna siła, zdolna przejąć kontrolę nad golemami. Wszystkich to niepokoi. W kajutach pasażerskich dostrzec można ślady pospiesznej ewakuacji. W niektórych miejscach korytarze brudzi krew.





W pokoju projekcji holograficznych bohaterom ukaże się duch. Niedługo miejsce to na zawołanie przekształcało się w zieloną łąkę lub w harem – dzisiaj jest mroczne i puste. Wywołany mocą laserowego światła fantom jest obrazem głównego inżyniera „Agrado”, i chociaż nie posiada jego osobowości, dysponuje sztuczną inteligencją statku. Duch może służyć wydobywającą się z głośnika opowieścią o historii okrętu, do momentu zmiany jego nazwy, pod warunkiem jednak, że wykona się dla niego drobna misja. Bohaterowie muszą przynieść z magazynu i zainstalować na jednym z wielu zwisających ze ściany pęków kabli specjalną przystawkę. Umożliwi ona dostęp maszyny myślącej do dziwnego oprogramowania, nieprzypominającego języków kodowania ani ludzkiego, ani obunów.

Zadanie jest o tyle skomplikowane, że aby dostać się do magazynu, należy przejść przez zwierzyniec. Obudzone z zawieszenia w czasie stworzenia mogły się już uwolnić, więc bohaterowie mają szansę na spotkanie z jednym z nich. Może to być terrański nosorożec lub latająca drętwa z Daishan, raz zająca wyładowaniami energetycznymi, a nawet – o zgrozo – piękne severiańskie motyle, zabójcze ze względu na toksyczny pyłek pokrywający ich skrzydła. Potrzebne duchowi urządzenie podłączyć może osoba zaznajomiona z *Wybawieniem elektryki*.

TAJEMNICE ŻYWYCH

Skutkiem ubocznym uruchomienia silników „Opus Dei” było wprowadzenie materii ożywionej na pokładzie statku w stan zawieszenia w czasie. Z punktu widzenia nauki, jest to zjawisko tajemnicze nie tylko ze względu na jego precedensowość, lecz również wybiórczość, działa ono bowiem tylko na organizmy żywe i na złożone materiały pochodzenia organicznego (np. skóry i żywność). Stan taki łatwo wytłumaczyć cudem. Od chwili, gdy na pokładzie statku po raz pierwszy przelana zostanie krew (np. po ataku Hakunagamiry), zmieni się kurs jednostki i bieg silników. Dla uwięzionych w czasie będzie to oznaczało stopniowy powrót do życia. Najpierw da się zauważyć powolne psucie się żywności w przepastnych magazynach „Opus Dei”. Lody na stołach stopnieją, w kuchni kadź z kawą zacznie parować. Potem do życia wrócą stworzenia zamknięte w zwierzycu, odhibernują się szczury pokładowe. Ale koniec oczną się ludzie. Wszystkie zmiany będą powolne, ale zauważalne dla naszych przybyszów. Dla bohaterów najważniejsi będą ludzie: Julia, Javier i dwójka innych. Pierwsi wymienieni obudzą się na samym końcu gry. Na pozostałych nakładają się można w miarę postępów w eksploracji statku.

Peter Benedyk Rhunder to szambelan, dla którego pokład „Opus Dei” nie kryje żadnych tajemnic. Na statku, w kuchni, został z poczucia obowiązku. Służący z zawodu i z przekonania, nieco tępy, bardzo grzeczny i oficjalny, posłuszny pomocą każdemu szlachetnie urodzonemu, szczególnie Li Halanowi, za najważniejszego uważając biskupa. Używając tej postaci, możesz dyskretnie wspomagać graczy lub mieszać im szczy (To zatracające, sire... Wskazując drogę do arsenału, sądziłem, że voroks jest członkiem świty waszej wielmożności). Postać Petera wprowadź dopiero, gdy zmniejszy się liczba „aktywnych” bohaterów niezależnych. Szambelan

pozostanie na pokładzie, bez względu na to, jak potoczą się losy statku, salutując tym, którzy go potem opuszczają (*Proszę o wybaczenie, sire... Moja pozycja obliguje mnie do pozostania bez względu na okoliczności.*)

Dafne Keden jest profesjonalną złodziejką. Na pokład dostała się w towarzystwie młodego szlachcica, a widząc pospieszną ewakuację gości wypędzonych przez Julię, dostrzegła swoją szansę. Ukryta w magazynie żywności, czekała na dogodny moment, by uciec jako ostatnia z upatrzonym łupem. Dafne pragnęła ukraść gwiezdny klucz, będący na wyposażeniu statku, otwierający wrota z Daishan do innego świata. Kiedy dziewczyna się zorientuje, że od czasu jej przybycia minęły dziesiątki lat, a losy Daishan potoczyły się smutno, będzie próbowała uprowadzić „Opus Dei” i dotrzeć na planetę. Okazuje się, że niegdyś świat był miejscem spotkania przedstawicieli ludzkości z nieznaną rasą obcych. Nie udało się porozumieć z przybyszami, z jednym wyjątkiem – znali znak gwiezdnych wrót i traktowali go jako symbol religijny. Nieznane były ich zamiary, zanim znikli, pozostawili jednak na orbicie planety prezent – swój statek. Trafił on w ręce ludzi, został wykorzystany w wojnie i resztę tej historii znamy, bo potem okręt przemianowano na „Agrado”. Dafne jest córką jednego z uczestników kontaktu. Uważa, że statek powinien być narzędziem porozumienia z tajemniczą rasą, którą wprost nazywa aniołami.

Historia złodziejki rzuca nowe światło na przeznaczenie „Opus Dei”. Wiele z cudów da się już wyjaśnić działaniem technologii obcych. Złapano na próbie uprowadzenia statku lub usiłowaniu kradzieży klucza, opowie wszystko bohaterom. Zrodzą się wątpliwości. To, co uważane już było za święte, może być na nowo uważane za złowrogie. Na wyjaśnienie historii bohaterowie czekać muszą do końca opowieści, póki co snuć jednak mogą spekulacje.

DEUS EX MACHINA

Przedstawiony wyżej zbiór wątków połączyć należy w spójną całość. Wszystkie wydarzenia rozegrają się w czasie, gdy bohaterowie poznawać będą pokład „Opus Dei”. Ponieważ to oni grają w tej opowieści pierwsze skrzypce, nie należy ograniczać ich do roli biernych obserwatorów cudów dotykających postaci niezależne. Interakcje bohaterów ze współtowarzyszami to lwia część całej historii, ale każdy z nich powinien w czasie gry trafić na jakiś epizod przeznaczony tylko dla niego.

Przepych statku i aura tajemniczości szybko przestaną wystarczać poszukiwaczom, dostarczą im więc opisów całych pokładów i kajut, jakie spenetrują. Zwykle pasażerskie kabin, sale rozrywek, mesa, zwierzyniec, sala tortur, pokoje miny, nawet próżniowe toalety – to wszystko znaleźć można w przywołanym pałacu na planecie. Na statku jednak pomieszczenia te są ekstrawaganckie, urządzone jako miszmasz stylów artystycznych z różnych światów. Bohaterowie trafić mogą na meble będące żyjącymi roślinami. W pokoju do ćwiczeń strzeleckich przez przypadek uruchomią całkiem realistyczny i niebezpieczny program. Wszystkich zadziwią techniczne cudowności – od dryfujących pater z owocami po przemienione genetycznie zwierzęta, ganiające wesoło po ścianach i sufity, tuż po przebudzeniu się z zawieszenia w czasie.



Ważne lokacje to opisane wcześniej miejsca z umarłymi, arsenał, z którego skorzystać może Hakunagawaru, mostek kapitański z unieruchomionym Javierem Hazatem i część napędowa z zamartłą Julią. Statek ma trzy pokłady, między którymi przemieszczać można się windami lub schodami – ułatwi to polowanie voroksowi. Gracze, którzy wybrali dla swoich postaci rzadkie i nietypowe umiejętności, powinni zostać nagrodzeni specjalnymi znaleziskami. Dla miłośników sztuki, historii, nauk przyrodniczych i technicznych „Opus Dei” jest miejscem wprost wyśnionym. Praktycy mogą się sprawdzić w hali turniejowej, poćwiczyć też mogą zastosowanie skafandra próżniowego, jeżeli uznasz, że przejście do jakiegokolwiek lokacji jest zaspawane i trzeba obejść blokadę, wychodząc poza statek. Atutami uniwersum **GS** są różnorodność i bogactwo, więc w trakcie gry będziesz miał okazję zadziwić nimi graczy.

Przygotowane dalej pomysły z konieczności są szkieletami. Znaję indywidualność bohaterów, możesz odpowiednio je zmodyfikować. Każdy z wątków powinien stać się osobistym problemem jednej postaci, ale dla danego gracza możesz przeznaczyć więcej niż jeden pomysł.

Przewoźnik, Pozyskiwacz lub Inżynier

Bohatera zainteresuje pewnie budowa statku, jego możliwości i nietypowy napęd zastosowany w konstrukcji. To nie jest wytwór człowieka. Nasz przewoźnik samotnie zostanie zaproszony przez Febe i Ganimeda do komnaty ducha (patrz wcześniej). Wyprodukowana zostanie holograficzna przesłucha. Bohater w szaleńczym tempie odbędzie wirtualną wędrówkę po „Opus Dei”. Kiedy skończy się projekcja, opadnie wyczerpany na podłogę i będzie w stanie bez błędu narysować cały schemat statku, w najdrobniejszych detalach, choć nie będzie znał przeznaczenia wielu urządzeń. Ta wiedza pozostanie z nim już na zawsze.

Sędzia, psionik,

avestianin lub członek Zakonu Eskatonicznego

Przeglądając się jednemu z monitorów, wyświetlającemu serię fraktali, bohater dostrzeże opar, wydobywający się spod prowadzącej do niego rury. Pod monitorem, przy rurze, znajduje się klapka otwierająca wąskie przejście. Korytarz o przekroju kwadratu jest bardzo wąski, ale da się wczolgać weń i iść śladem dzwienne parującego kabla. W istocie kabel jest synapsą nerwową części mózgu statku. Psionik wyczuje w oddali pole mentalne, duchowny – zło, a sędzia usłyszy w swojej głowie dyskusję.

Bohater dotrze do pomieszczenia, w którym znajduje się podzespół odpowiedzialny za moce psychiczne statku. Jest to żywy organizm – jakby mózg; psionik. Neutralizując skutki szkodliwych dla „Opus Dei” postępów bohaterów (na pewno jakieś się znajdują – choćby zmiana kursu), wykształcić musiał on swoje ciało astralne. Teraz bliźniak dopomina się o równouprawnienie. Zadaniem bohatera będzie rozstrzygnięcie sporu i eliminacja zagrożenia dla całej misji okrętu.

Trudno ustalić jednoznacznie dobre rozwiązanie i sposób jego egzekucji. Rozstrzygając spór bliźniaków prawnie, wspomagając psionicznie jednego przeciw drugiemu, egzorcyzmując lub paląc miotaczem ognia, można zakończyć sprawę najprościej, ale z wyrzutami sumienia. Za zaangażowanie bohatera zostanie nagrodzony cenną wiedzą, przelaną bezpośrednio do jego umysłu. Wybierz kategorię i poziom wiedzy najlepiej pasujący dla postaci i stosowny do jej poczyni.

Szlachcic,

rycerz Bractwa Wojennego lub Pośrednik

Każdy bohater z przeszkoleniem wojskowym również kwalifikuje się pod tę kategorię.

W momencie, gdy na „Opus Dei” ktoś zostanie ranny, bohater otrzyma mocny cios psioniczny i zemdleje. Ocknie się samotnie w pokoju ze szlachcianką i jej synem. Przez zamknięte drzwi rozmawia z nimi ojciec dziecka – Jasper Justynian. Szlachcic próbuje wejść do środka i wyperswadować matce oddanie dziecka.

Bohater powinien skojarzyć to wydarzenie ze znaleziskiem martwych ciał, opisanym w sekcji **Umarli mówią**, tym bardziej że zaraz po swoim przebudzeniu dostrzeże w komnacie dwa bojowe golem. Wkrótce atomowa lampa w suficie pięknie i wyleje się z niej strumień światła, w które próbowała będzie wejść matka z dzieckiem. Równocześnie, przez wyważone drzwi, do środka pomieszczenia wpadnie ojciec z ochroniarzami. Jeśli bohater spróbuje bronić matki wspólnie z golemami, wywiąże się walka. Kobieta zniknie w świetle, a śmiałkowi pozostanie zmagać się z napastnikami do upadłego.

W momencie śmierci nasz szlachcic ocknie się wśród towarzyszy, z licznymi ranami na ciele. Jeśli gracz zachował się honorowo i rycersko, w zależności od sposobu jego postępowania podniesie jego postaci jeden ze współczynniki (Ekstrawersja, Opanowanie, Porywczność, Spryt). Dopasuj przebieg starcia do wyglądu pokoju z ciałami, który bohaterowie odkryli wcześniej.

Duchowny

Sanktuarium Wieczności lub Ortodoksji, lekarz

Obudzone w zwierzynicu stworzenia rozbiegły się po pokładzie statku. Nasz bohater natknie się na parkę kolcorogów z Ungavoroks. Zwierzęta te przypominają wyglądem duże pancerniki, są niezwykle agresywne i poirytowane. Stawiają na sztorc liczne, ociekające jadłem kolce. Ta para zwierząt jest bardzo spokojna. Jeśli bohater przełamie strach, dostrzeże, że samica rodzi potomstwo, a poród odbywa się z komplikacjami. Trzeba niezwłocznie samozaparcia, by odebrać na świat małego kolcoroga, ale poświęcenie zostanie nagrodzone. Poranionego i zatrutego kolcami bohatera samiec zaprowadzi do sztucznego wodopoju. Za pomoc braciom mniejszym woda, wydobywająca się z podłogowego kranu, nie tylko oczyści trujące, ale i zabił rany. Zgromadzona w rozsądnych ilościach, zachowa na zawsze lecznicze właściwości (choć nie pomoże żadnemu z umierających w tym scenariuszu bohaterów niezależnych).

Każy

Z pozoru okazało się, że na „Opus Dei” pozostało więcej ludzi. Bohater trafił do łuku, w którym pozostał jeden nie wystrzelony jeszcze prom. Przy wejściu na stateczek gromadzi się kilkoro szlachetnie urodzonych. Poproszą bohatera o pomoc i o ocalenie. Od wejścia na prom dzieli ich przeszkoda, którą musisz wymyślić, dostosowując ją do postaci gracza. Każda sekunda jest cenna, a gromada w swoich błaganiach powołuje się na Wszechstworcę. Bohater musi sobie sam poradzić z zagrożeniem. Może próbować odblokować drzwi, pokonać groźne stworzenie, rozświetlić światłem wiary przejście między napastliwymi złymi duchami, negocjować z pilotem, który nie chce zabrać czekających.

Jeśli nasz poszukiwacz odejdzie z tego miejsca, po powrocie nikogo już tu więcej nie zostanie. Jeżeli z powodzeniem wykona czynność, o którą go poproszono, wszystko okaże się majakiem. Prawdziwa będzie jedynie nagroda, ofiarowana przez ostatnią z wchodzących na prom kobiet.

Odstaniając zza wolału przebudowaną twarz, okazało się, że ona nie był człowiekiem ani przedstawicielem żadnej znanej rasy. Bohater otrzyma coś, co mu się przyda lub co da początek nowej przygodzie (piękny rapier „z plusami”, drobną relikwię lub talizman obcych, cudowną technikę, klucz gwiazdny, chusteczka z monogramem progenitorki bohatera, odpowiedź lub radę itp.).

Jak już to zostało wspomniane, kiedy po raz pierwszy na pokładzie statku przelana zostanie krew, zmieni on swój kurs i żywe istoty powrócą do istnienia w czasie. Na skutek interpretacji opisanych wcześniej wydarzeń bohaterom może się zdawać, że jednostka jest nawiedzona. W rzeczywistości Pych biskupa Adalberta sprawi, że statek zachowuje się dziwnie. Niektóre z użytecznych automatów staną się niebezpieczne, więc obojętnie, czy będą to prymitywne golem, czy drzwi w grodzi, poszukiwaczom może grozić niebezpieczeństwo. Jedynie Febe i Ganimed, chociaż enigmatyczni i dyskretni, zawsze pozostaną przyjaźnie nastawieni.

Największe niebezpieczeństwo wiąże się z nowym kursem „Opus Dei”. Statek leci prosto w gwiazdę. Na odkrycie tego faktu bohaterowie muszą sobie zasłużyć, a potem czeka ich sporo dramatycznych chwil związanych z próbami zmiany kierunku lotu lub próbami odlotu na „Viatorze”. Żadna z tych możliwości nie zaowocuje sukcesem, ale wysiłki powinny zostać nagrodzone punktami doświadczenia, szczególnie jeśli nasi odkrywcy równocześnie będą zmagali się z innymi problemami (np. z atakami Hakunagawary). Ratunek przyjdzie z nieoczekiwanej strony. W zasięgu czujników statku znajdzie się inna

jednostka, zidentyfikowana jako fregata Hazatów. Wkrótce dojdzie do abordażu.

Fregata nazywa się „Argo” i dowodzi nią hrabia Esteban Pablo Bonawentura de Aragon, bohater walk z barbarzyńcami, znakomity strateg i taktyk – dwumetrowy, barczysty szlachcic. Rejs miał być jego miesiącem miodowym, a ślub odbyć w momencie napotkania „Opus Dei”. Dowództwo fregaty rozpoznano na statku naszych bohaterów kolory Hazatów, lecz nie potrafiło zidentyfikować jednostki.

Widząc, że tajemniczy okręt wziął kurs na gwiazdę, Esteban nakazał abordaż i wkrótce na pokładzie „Opus Dei” zaroj się od gwardzystów w paradnych strojach, z giewiami i karabinami szturmowymi. Hazat w galowym mundurze

przejdzie przez szpaler przybocznych żołnierzy i zatrzyma wzrok na każdym z bohaterów, a nieco dłużej na sylwetce Eryka Gallaghery, który nieznacznie tylko przewyższa go wzrostem. Wybrawszy sobie najbardziej godnego, nawiąże rozmowę, po której zechce wcielić statek w skład floty domu Hazat.

Niezależnie od protestów naszych bohaterów, skinie eskorcie i wszyscy powędrują na mostek kapitański. W otwartych drzwiach czekać tam będą Julia i Javier. Skłonią się przybyłym, po czym poproszą hrabiego Estebana na rozmowę za zamkniętymi drzwiami.

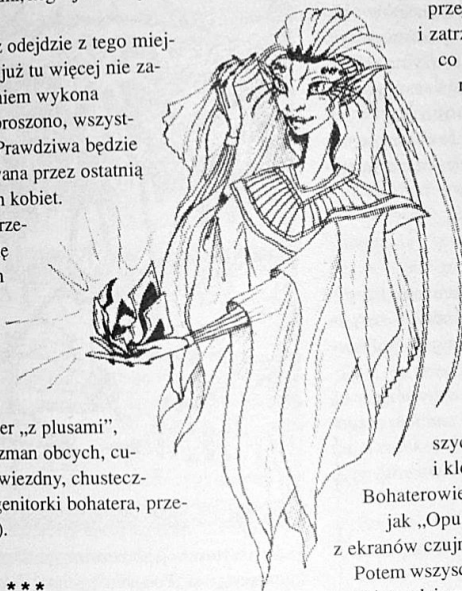
Po kwadransie Napoleon Hazatów wyjdzie z mostka i rozkaże powrót na „Argo”. Polecą też odeskortować tam naszych poszukiwaczy, doktora Gallaghera, Dafne i kłona Horacja. Oponowanie nie zda się na nic.

Bohaterowie z pokładu fregaty będą mogli przyjrzeć się, jak „Opus Dei” zmierza ku samotnemu słońcu i znika z ekranów czujników.

Potem wszyscy zaproszeni zostaną na ślub, po ceremonii na bankiet, gdzie nasi goście powinni weselić się wraz z innymi biesiadnikami. W trakcie uroczystości mruklawy zazwyczaj Esteban Aragoński wstanie i szepnie, że nie jest to jedyny ślub tego dnia. Następnie wyrecytuje fragment Ewangelii omega, pochodzący z „Pieśń nad Pieśniami”.

Niektórzy, wprowadzając wciąż, wznosili pienia,
W pieniach płakali, lecąc wzywać w środek pierścienia.
Tum jednak nie miał do lotu pragnienia.
O głupcy – rzekłem – nocne wolicie ciemności
Od najprawdziwszej jasności.
Wolicie żyć w ciemności, dnia nienawidzicie,
Bo on wam drogę wskazuje przez życie,
Od tych tu siedzib martwych i mrocznych ta droga
W górę prowadzi aż do Boga.
Na niej możecie deptać słońce z chmur stoczone
I świecić blaskiem jaśniejszym niż one.
Kiedym szaleństwo ludzkie tak rozważał lice,
Ktoś nagle szepnął mi te słowa ciche:
– Pan młody to ten pierścień ze światła ulany,
Dla swojej tylko zgłotował Wybranej.

Henry Vaughan „Świat”, tłum. Jerzy Pietrkiewicz





Maciej Szaleniec

Tajemnice pustyni

Trzecia część kampanii „Miasto ze Złota”

Wstęp

Przedstawiam Ci, Drogi Czytelniku, trzecią przygodę naszej arabskiej kampanii „Miasto ze Złota”. W niej bohaterowie będą mogli w końcu odkryć, kim są tajemniczy jeźdźcy pustyni Szillach-ar, próbując odnaleźć remedium na starożytną klątwę, dotykającą wszystkich, którzy zbliżyli się do legendarnego miasta. Ponownie będą mieli okazję skrzyżować ostrza ze swymi adwersarzami, napotkają arabskie skaveny oraz zetkną się z Białymi Jeźdźcami – kolejną wielką tajemnicą pełnej mistycyzmu i niezwykłości Arabii.

Preludium

Dwa mokre skaveny brnęły starożytnym kanałem. Ich pyski były przesłonięte przedziwnymi urządzeniami, kształtem przypominającymi karykaturalne maski. Na szyjach kołysały się jarzące się zielonym blaskiem amulety spacenioiowe. Uwięzione w nich dżinny aż gotowały się od chęci wyrwania się na zewnątrz. Przemoczone skaveny podeszły do namiotu rozpostartego na suchej wysepce, zasalutowały dumnym strażnikom i wkroczyły do środka. Szary prorok powitał ich nerwowym ruchem wąsów.

– Znów straciliśmy prawie wszystkich nurków, o wielki – zameldował pierwszy z przybyłych. – Za mało mamy amuletów, za szybko przestają działać, a wtedy...

– Ssssss – szary prorok zasyczał nerwowo. – To mój problem, Glakhisz. A co z maszynownią? Udało się do niej dotrzeć?

– Nie, o wielki – odparł drugi z przybyłych. – Wszyscy nurkowie zginęli. Wyszli na wiatr...

– Hmm... – Szary prorok zamyślił się, odruchowo bawiąc się symbolem Rogatego Szczura, zwisającym na piersi. – Trzeba będzie poszukać jakiejś innej metody, by obłaskawić starożytnych bogów...

Oto preludium, które proponuję przedstawić bohaterom na samym początku opowieści. Zapowiada ono spotkanie ze skavenami oraz przedstawia jeden z wątków kampanii. Szczuroludziom również zależy na Złotym Mieście i ukrytej w jego ruinach potężnej, starożytnej broni. Oni również mają problemy z klątwą i już dotarli na miejsce – prowadzą eksplorację zatopionego Miasta.

Płynne przejście z „Pałacu wodospadów”

Jak zapewne pamiętasz, Mistrzu, w poprzedniej przygodzie bohaterowie uratowali Dorotę z rąk podstępного Ottona. Następnie musieli tylko wydostać hrabiego Schlimanna z Bathry



(wraz ze stosem jego bezcennych skrzyń, wypłnionych wieloma wersjami „Poematu”) i ukryć się przed zemstą emira (któremu przecież zburzyli pałac i porwali Dorotę) w jednej z pustynnych oaz – kryjówkę podpowiedzieć mogła uratowana bądź któryś z poganiaczy wielbłądów. Teraz nadszedł czas, by się zastanowić, co dalej? Lady Dorota Campbell nalega, aby ekspedycja wyruszyła natychmiast do Hartumu, gdzie ma się spotkać z krasnoludzkim inżynierem, specjalistą od sprzętu do prowadzenia operacji pod wodą, a zaraz potem udała się do samego Złotego Miasta. Jest to decyzja desperacka, gdyż dziewczyna marnieje w oczach. To klątwa wysysa z niej resztki życia – zostało jej go być może nie więcej niż tydzień. Zawzięta pani archeolog pragnie nawet za cenę życia przekazać bohaterom wiedzę o wielkim odkryciu ojca.

Oczywiście bohaterowie powinni oponować przeciwko takiemu rozwiązaniu. O wiele rozsądniej jest poszukać jakiegoś lekarstwa na przypadłość Doroty, uratować jej życie i razem z nią eksplorować starożytne miasto. Dziewczyna jednak sądzi, iż na klątwę nie ma lekarstwa – stąd jej rozpacz i desperacja. Jeżeli bohaterowie sami nie wpadną na ów pomysł, podsunie go sam Schlimann, który za nic w świecie nie może się pogodzić z myślą o rychłej śmierci „małutkiej Dorotki”, córki nieżyjącego przyjaciela. Również towarzyszący wyprawie Arabowie będą przeciwstawiali się pomysłom lady Doroty,



podkreślając, iż nawet wyprawa do Hartumu może potrwać dłużej niż tydzień – wszak z pustynią nigdy nie wiadomo!

Wtedy właśnie jeden z poganaczy proponuje, aby zwrócić się z prośbą o odczynienie klątwy do Białych Jeźdźców. Arab będzie mówił o dziwacznych osobnikach z wyraźną obawą i niechęcią. Wyjaśni, iż są to tajemniczy mistycy, żyjący w głębi pustyni, w cudownym zamku-oazie. Biali Jeźdźcy znani są z tego, iż potrafili uleczyć niemal każdą chorobę, lecz drogi sobie każą za pomoc płacić. Tym niemniej tam, gdzie arabska medycyna i moc Ormazda nie wystarcza, z pewnością moc owych tajemniczych jeźdźców jest w stanie sobie poradzić. Dorota będzie się bardzo dziwić, iż jej ojciec nie zdecydował się na ową kurację ani nie posłał do mistyków żadnego ze współtowarzyszy, którzy umierali kolejno na niezidentyfikowaną wtedy chorobę. Arab odpowie spokojnie, iż wspominał o tej możliwości lordowi, jednak ów zbagatelizował zagrożenie, nie wspominając już o fakcie, iż nie wierzył, aby cokolwiek mogło być skuteczniejsze niż arabska medycyna!

Należy tak pokierować całą rozmową, aby drużyna podjęła decyzję o jak najszybszym wyruszeniu do miejsca, gdzie według opowieści znajduje się zamek Białych Jeźdźców. A muszą się spieszyć, bo każdego dnia Dorota słabnie, jej skóra coraz bardziej się wysusza, a zmarszczki pogłębiają, zwiastując nadchodzącą śmierć.

Janczarzy emira

Oczywiście, wrogowie nie śpią i ruszają w pościg za bohaterami. Jak w każdej dobrej filmowej przygodzie, należy ich pokazać widzom-graczom, by podkreślić napięcie i wyjaśnić mające wkrótce nastąpić wydarzenia.

Opisz więc, Mistrzu, ponownie Bathrę, tym razem bez górującego nad nią wspaniałego, lewitującego pałacu emira. Zamiast niego nad miastem wciąż unosi się chmura dymu i pyłu. Jest wieczór – zachodzące słońce zalewa szkarłatem nieboskon i otaczające miasto wydmy. Nagle rozlega się tętent dziesiątek wielbłądzych kopyt i zza jednej z wydym wypada gromada odzianych w czerwone burnusy jeźdźców. W pełnym galopie przelatują przez piaszkowe wznesienie. Na szczycie zatrzymuje się tylko trzech jeźdźców. Jeden z nich ma rękę na temblaku. Nagle odstania zawój, ukazując białą, surową twarz ozdobioną monoklem. Wyciąga z pochwy miecz i wskazuje nim na południe. Odpowiada mu groźne wycie czerwonych janczarów emira.

Pustynna zasadzka

Jak łatwo się domyślić z poprzedniej sceny, naszych bohaterów wkrótce czeka starcie z elitarną formacją emira. Niech więc Twój gracz, zaniepokojony ową sceną, wyczekują zdrazeń – Ty zaś skup się na wędrowce przez pustynię. Opisz morze piasków, łagodnie stoki wydym, leniwy chód wielbłądów, pokrzykiwania poganaczy. Opisz wędrowkę w świetle gwiazd i księżycy oraz dzienny odpoczynek przy jednej z tajemniczych, podziemnych studni. Pamiętaj o tym, iż Dorota z upływem każdej godziny staje się coraz słabsza, aż w końcu zapada w rodzaj bezwolnego odrętwienia – nie jest w stanie sama utrzymać się w siodle i składować rozmawiać.

Gdy gracze uspokoją się Twym opisem, zmień muzykę – niech będzie teraz niepokojąca, zwiastująca niebezpieczeństwo. Niech co czujniejsi bohaterowie staną się niepokojeni; to zwiastun problemów.

Nagle na szczytach otaczających bohaterów wydym pojawiają się zakutani w czerwone burnusy jeźdźcy. Ci wspaniali żołnierze niepostrzeżenie otoczyli karawanę śmiałków i zasadzili się w dogodnej dla nich pozycji. Liczba janczarów powinna być przytłaczająca (zbyt wielka na możliwości Twojej drużyny). Nagle, na dany znak, z dziesiątków gardeł wydany zostanie ochrypły, zawodzący krzyk i połowa janczarów rzuci się do szarży. Druga połowa zamknie okrażenie, pilnując, aby nikt z niego nie umknął!

W czasie, gdy bohaterowie będą rozpaczliwie walczyć o życie, możesz im pokazać przeciwników. Jean-Claude Clermont de Rauguet-Foucault, trzymając się z dala, będzie co jakiś czas niezwykle celnie strzelać z bretońskiego pistoletu dubeltowego (bystre oczy mogą dostrzec fragmenty wystającej spod zawoju peruki), Antonio Cuppero nie omieszcza użyć przedniej tileańskiej kuszy, Otto von Brueck zaś cały czas będzie dowodził atakiem – wyraźnie dążąc do odbicia lady Campbell.

Należy tak poprowadzić starcie, by bohaterowie zdali sobie sprawę, iż choć walczą iście heroicznie, tym razem nie mają szans. Niech gracze złością się na Ciebie, Mistrzu, iż tym razem przeceniłeś ich możliwości. Niech zaczną się bać, że być może to już koniec!!!

Wtedy sprowadź im z „pomocą” niespodziewaną odsiecz.

Latający dywan

Oczywiście, bohaterowie posiadają latający dywan, który zdobyli w czasie ucieczki z Pałacu Wodospadów. Jest to doskonały środek lokomocji, umożliwiający ucieczkę przed janczarami. My jednak nie chcemy, aby zdolali umknąć! Oto dwa proste rozwiązania.

Po pierwsze, nagle, w najbardziej dramatycznym momencie starcia, dzinnowi, który umagicznia dywan, może skończyć się moc. Odbudowanie jej wymagałoby ofiar z krwi, jednak to wymaga czasu i znajomości rytuału.

Drugim rozwiązaniem jest przybyły wraz z Ottonem fakir (kapłan Ormazda). Wszak przebiegły adwersarz wiedział o magicznym dywanie i mógł się spodziewać, iż zostanie on wykorzystany przeciw niemu. Towarzyszący mu fakir będzie potrafił wyegzorcyzmować siedzącego w dywanie dzinna, odsyłając go do Krainy Chaosu i pozbawiając bohaterów możliwości latania!

Szillach-ar

Wtem szyk czerwonych janczarów zostanie złamany. Otto nakaze natychmiastowy odwrót. Kilku jeźdźców emira faktycznie nie umknie. Pozostali ledwo zdążą oderwać się od bohaterów, a otoczy ich lawina nowych wrogów. Zewsząd napłyną, niczym szarańcza, spowici w ciemne burnusy, dosiadający wspaniałych arabskich koni Szillach-ar. Ci dzicy, fanatyczni koczownicy bezlitośnie runą na sługi emira. Janczarzy będą stawać dzielnie,



jednak przewaga liczebna nowo przybyłych okaże się przelatywająca (w okolicy setki jeźdźców). A co najgorsze, przeładować im będą siejący postrach jeźdźcy z wyklutymi oczami. Początkowa radość z ocalenia wkrótce powinna zamienić się w rezygnację – liczba wrogów jest tak wielka, iż wszel się opór nie ma sensu. Gdy ostatni z janczarów zostanie zabity, Szillach-ar spokojnie utworzą krąg wokół bohaterów i rozkażą im się poddać.

Nie będzie mowy o negocjacjach ani podstępach. Koczownicy wymierzają w śmiałków krótkie, kompozytowe łuki i postawią im jasne ultimatum – albo dobrowolnie się rozbroją i poddadzą, albo ich krew obficie zrosi piasek pustyni. Szillach-ar pozostawia bohaterom chwilę do namysłu, a później obszukają ich, zabiorą broń (można próbować ukryć co najwyżej noże – większość zostanie i tak odnaleziona, ale proponuję, by pozostawić drużynie choć jeden nożyk: pomoże im w ucieczce).

Następnie koczownicy zwiążą bohaterów i wyruszą wraz z nimi w kierunku swoich siedzib. Gdyby śmiałkowie próbowali indagować Szillach-ar o przyczynę napadów, ci lakonicznie wyjaśnią, iż wypełniają świętą misję ochrony świata przed Złem. Dlatego bohaterowie muszą zostać pojmani i unieszkodliwieni, by nie dotarli do Złotego Miasta.

Pewnie jesteś ciekaw, Mistrzu, dlaczego Szillach-ar po prostu nie zabiją na miejscu bohaterów i Doroty. Otóż, po dwukrotnej klęsce w starciu z drużyną w Bathrze, doszli do wniosku, iż skoro najdoskonalej wyszkolonym wojownikom nie udało się usunąć śmiałków, to najwiedźniej Ormazd wiąże z nimi inne plany. Wierzą, że kolejna próba zabicia postaci i tak skończyłaby się fiaskiem, wolą zatem przekonać ich do swoich racji i dodatkowo w ten sposób umożliwić im krzewienie nędzy o niebezpieczeństwie drzemącym w Złotym Mieście, co – jak sądzą – jest zgodne z wolą Ormazda.

Domy poniżej gruntu

Po kilku godzinach dość forsownej jazdy, Szillach-ar zatrzymają się pośrodku kamienistej pustyni. W pobliżu nie widać ani jednego drzewa zwiastującego obecność oazy. Nie ma też żadnego budynku czy namiotu, w którym mieszkają mogłaby pustynna armia. Wkrótce jednak okaże się, iż cała okolica to jedno wielkie miasto. Domy Szillach-ar wydrążone są pod powierzchnią ziemi. Tylko niewielkie podwóreczka, niczym studnie, otwierają się na zewnątrz.

Koczownicy rozkładają się do klanowych siedzib, odsłaniając zamaskowane bydlęcymi skórami wejścia do łagodnie schodzących w dół korytarzy, wiodących do podziemnych siedzib. Do jednego z takich domów zostaną „zaproszeni” bohaterowie.

Korytarz prowadzi na okrągły dziedziniec, skąd wielbłądy bohaterów trafią do zagrody. Z kolistego podwórka, o średnicy około 12 metrów, wychodzą koncentryczne przejścia do dalszych pomieszczeń. Wprawny obserwator dostrzeże kuchnię, w których pracownice krzątają się kobiety, przygotowując dla zgłodniałych wojowników gęzłeme i czarną, aromatyczną kawę; tkalnie, gdzie młode, zakwiecone dziewczęta pracownice sprzedają i tkają bure płótno; a także pomieszczenia mieszkalne.

Bohaterowie trafią do jednego z mieszkalnych pomieszczeń – różnica będzie jednak diametralna: okna i drzwi są zamknięte solidną kratą. Wykuta w skale i wykończona suszoną na słońcu

gliną ciałą śmierdzi końskim suszonym nawozem i wonią niemytych ciał (tak powszechną w pustynnym schronieniu). Lady Campbell zostanie zamknięta osobno, po drugiej stronie dziedzińca, w równie dobrze strzeżonej „komnacie gościnnej”.

Gdy tylko bohaterowie ochłoną po niedawnych wydarzeniach i zajmą się przemyśleniami, co począć w danej sytuacji, zjawi się Ahmed Jahar – jeden z Szillach-ar, który dowodził oddziałem koczowników. Arab stanie po drugiej stronie krat, wnikliwie przyglądając się bohaterom. Owo przyglądanie się – na wskroś przeszywające i jakby rzeczywiście penetrujące zakamarki duszy – będzie o tyle nieprzyjemne, iż Ahmed nie ma oczu. W ich miejscu widnieją tylko szkarłatne, puste oczodoły. Tym niemniej wojownik zachowuje się tak, jakby faktycznie w jakiś dziwny, mistyczny sposób postrzegał otaczającą go rzeczywistość i to znacznie dogłębiej niż przeciętny, zdrowy śmiertelnik.

W końcu Ahmed przemówi – najpierw złoży hołd heroizmowi bohaterów i podziękuję za zniszczenie Pałacu Wodospadów. Wspomni, iż owym czynem zaskarbili sobie wdzięczność wszystkich wiernych Ormazdowi, gdyż wiszące platformy pałacu były utrzymywane w przeciwniejszej pozycji dzięki złej magii dżinnów. Następnie oznajmi, iż to doskonałe, że nie znają jeszcze położenia Złotego Miasta, gdyż dzięki temu Szillach-ar darują im życie (tym samym Ahmed Jahar potwierdzi, że potrafi w nadnaturalny sposób korzystać ze swych „oczu”). Niestety, lady Dorota Campbell będzie musiała umrzeć i zabrać ową tajemnicę do grobu. Dlatego pozostanie wraz z bohaterami w przymusowym odosobnieniu tak długo, aż kłątwa wysysie z niej resztki życia.

Ahmed będzie sprawiał wrażenie, jakby faktycznie było mu przykro, iż taki los musi zgotać pięknej Albionce. Być może nawet wspomni mimochodem, iż wielokrotnie ostrzegali jej ojca, by poniechał niebezpiecznych wykopalisk. Następnie zapyta bohaterów (zresztą czysto kurtuazyjnie), czy nie mają jakichś pytań. Sam, Mistrzu, musisz zdecydować, co Ahmed może wyjawić ze świętej misji Szillach-ar. Pamiętaj jednak, iż owi zawzięci strażnicy Złotego Miasta wolą odstraszać słowem niż mieczem, dlatego Ahmed nie zawaha się przedstawić starożytnego miejsca jako skupiska najgorszego zła i bezbezpieczeństwa (przy okazji odpowiednio gloryfikując rolę Szillach-ar).

Następnie Ahmed pożegna się i rozkaże podać bohaterom posiłek. Będą to naleśniki kukurydziane z zawiniętym w serduszku serem. Zdany test Inicjatywy (pomocne *zielarstwo i znajomość trucizn*) może wyjawić bohaterom, iż ser przyprawiono nieszkodliwym w gruncie rzeczy narkotykiem – tak zwanym „pyłkiem musztamalowym”, który powoduje ogólne ośpienie i brak inicjatywy (w przypadku niezdanego testu Wt obniża o 10 Inicjatywę, Cechy Przywódcze oraz Siłę Woli). Szillach-ar chcą przetrzymać bohaterów w nieświadomym ośpieniu, by nie próbowali ucieczki.

Ważne ceremonie

Oczywiście, bohaterowie od razu pewnie będą kombinować, jak uciec z więzienia. I bardzo dobrze – tego właśnie chcemy. Tymczasem jednak powinniśmy przedstawić im kilka ciekawych rzeczy, które mogą im się przydać w późniejszej części kampanii.



Jak sami Szillach-ar przyznali, bronią Złotego Miasta przed obcy. Starają się izolować pradawne Zło, drzemące w ruinach miasta. Ich samotna walka jest trudna i wymaga również wielkich poświęceń – takich jak wykuwanie sobie oczu. Tak właśnie powstają Wojownicy Nocy, którzy przysięgają poświęcić życie wypełnianiu misji plenienia i zwalczania złych sił, próbujących wydobyć Zło na światło dzienne. W specjalnym rytuale składają Ormazdowi w ofierze swe oczy – najcenniejszy zmysł człowieka – w zamian otrzymując niesamowitą szybkość oraz zdolność postrzegania pozazmysłowego, pozostając ta duchów. Potrafią wyczuwać powierzchowne myśli innych żyjących istot, ich położenie, zamiary. Uczą się, jak żyć w świecie nocy i korzystać z pozostałych zmysłów. Dzięki rygorystycznemu szkoleniu stają się świetnymi wojownikami, dla których nie ma znaczenia, czy walczą w świetle dnia, czy w najgłębszej ciemności. Ma to szczególne znaczenie w czasie liczących starć Wojowników Nocy ze skavenami, do których dochodzi wciąganie się pod całą pustynią starożytnej sieci kanałów i studni.

Oczywiste jest również, iż chroniąca Złote Miasto Kłątwa Pustyni nie może działać na Szillach-ar. Albo raczej działa, jednak wojownicy strzegący miasta potrafią się przed nią zabezpieczyć. To właśnie, podpatrując sposoby Szillach-ar, bohaterowie będą mogli najsukuteczniej odstraszyć strzegące Miasta ze Złota duchy (oczywiście, pozostawimy śmiałkom również kilka innych możliwości, ta jednak będzie najbezpieczniejsza).

Tak więc gdy na niebie rozbrzysną już gwiazdy, na środku dziedzińca kobiety rozpalą ognisko. Wtedy być może bohaterowie będą mieli okazję zobaczenia po raz pierwszy Magi. Są to święte kobiety Szillach-ar, które wyrzekły się swej „nieczystej i nieszlachetnej” żeńskiej natury (a więc rodziny i posiadania dzieci) po to, by poświęcić się zgłębianiu najsekretniejszych tajemników świętych wersetów Ormazda i mocy, jaką owa wiedza daje. Dzięki znajomości sekretów znaczeń ukrytych w objawionych prorokom surach oraz wielowiekowej tradycji, Magi zdołały stworzyć zarówno Kłatwę, jak i rytuał ją powstrzymujący. Potrafią również wprowadzić na mistyczną ścieżkę kandydata na Wojownika Nocy. Leczyć także dotykem, odgadując sekrety losu, a najświętsze z nich – jeśli wierzyć opowieści – unoszą się w powietrzu, by pełna zła ziemia nie brukała ich świętego ciała.

Magi można rozróżnić od pierwszego wejrzenia – jako Mal-Muhdal, pozbawione kobiecości, nie muszą zakrywać twarzy. Noszą długie, szkarłatne szaty, obwieszone długimi sznurami drewnianych koralików, a ręce i stopy barwią na brązowo henną. Właśnie tak ubrane kobiety pojawiają się na dziedzińcu, przygotowując rytuał inicjacyjny. Pewne, iż bohaterowie, zmęczeni narkotykiem, śpią, zadowola się jedynie oddaleniem ogniska od drzwi ich celi – tak, by nie mogli najlepiej słyszeć ani widzieć świętych obrzędów.

Oczywiście, licząc na to, iż bohaterowie nie dali się otruci i przedwznie wydarzenia przyciągną ich uwagę. Kobiety, po rozpaleniu ognia, palą w nim zioła, recytując jednocześnie święte wersety – w ten sposób wioną kadzidła i mocą słowa wypędzają wszelkie dzinny mogące zakłócić rytuał. Po pewnym czasie dwóch Wojowników Nocy wprowadzi na dziedzińiec kilkunastoletniego chłopca. Rozbiorą go do naga i trzykrotnie

oprowadzą wokół ognia. Magi dokonają obrzędu oczyszczenia młodzieńca, obmywając i okadzając jego stopy, ręce, usta, nos, oczy i uszy. Następnie zapytają go w archaicznym, ledwie zrozumiałym dla bohaterów dialekcie (moc ich amuletów będzie znacznie osłabiona egzorcyzmem), czy jest zdecydowany poświęcić się plemieniu. Chłopak skinie bez słowa głową. Wtedy jedna Magi rozgrzeje w płomieniach nóż, dwóch mężczyzn przytrzyma młodzieńca, a druga wypali mu oczy. Rozlegnie się obrzydliwy syk palonego ciała i straszliwy, rozzdzierający duszę krzyk chłopca. Magi zaczną cicho szeptać sury i dotykać krwawiących oczodołów. Jeżeli wśród bohaterów są osoby obdarzone widzeniem w ciemnościach, być może dostrzegą, iż rany cudownie się zablizniają.

Wtedy Magi przystąpią do drugiej części ceremonii. Za pomocą drobnych pedzelków pomalują twarze trzech Wojowników Nocy (dwóch starszych i świeżo inicjowanego chłopca). Czarne wzory będą lśnić w blasku ognia, dzięki czemu bohaterowie będą w stanie dostrzec ich kształt (teraz mogą je przerysować). Następnie wojownicy sztyletami natną swą skórę tuż nad żebrami i nałożą zrobione z ludzkich kości naszyjniki. Na koniec jedna z Magi ustawi Wojowników Nocy w trójkącie, sama zaś stanie pośrodku, nucąc przeciągłą pieśń. Na koniec wykrzyknie:

– *Znaki, by odstraszyć, Krew, by nakarmić, Kości, by was rozpoznano: niech Kłątwa naszych Przodków was się nie ima.*

Tak oto ceremonia dobiegnie końca. Wojownicy, podtrzymując świeżo inicjowanego chłopca, odzieżą się, po czym wskoczą na kare konie i odjadą w noc, na pustynię.



Jaroslav Musial



Ucieczka

Teraz możesz pozwolić bohaterom szykować się do ucieczki. Ponieważ czas nagli, zapewne już pierwszej nocy spróbują szczęścia. Kryjówki Szillach-ar strzeże cały czas trzech strażników – dwóch patroluje dziedziniec, trzeci zaś jest ukryty na zewnątrz (o tym trzecim bohaterowie nie będą wiedzieć).

Jeżeli Twoja drużyna należy do aktywnych, z pewnością wymyśli sposób, by wydostać się z celi (pamiętaj, iż ściany budynku są wykute w skale, jednak otynkowane gliną, kraty zaś zrobione z kutych na zimno fragmentów stali). Gdyby jednak trzeba było wyciągnąć ich „za uszy”, możesz im w ucieczce sprytnie pomóc. Po pierwsze, jak pewnie pamiętasz, w starciu na pustyni brali udział również poganiacze wielbłądów. Być może któryś z nich „stracił życie” w czasie walki i nie został wzięty do niewoli. Może się okazać, że śmierć była w rzeczywistości głębokim omdleniem. Arab po odzyskaniu przytomności zdołał złapać któregoś z wielbłądów pozostawionych przez Czerwonych Janczarów i podążyć za drużyną. Teraz pozostaje na wolności i może spróbować pomóc uwolnić śmiatków (pamiętaj jednak, iż ów poganiacz wielbłądów nie będzie grał bohatera i samotnie wkładał się do twierdzy Szillach-ar – w końcu nie ma aż takiej motywacji, więc nie będzie ryzykował życia). Jego pomoc może ograniczyć się do podrzucenia (z góry) noża lub pilnika tudzież odciążenia uwagi straży – cokolwiek przyjdzie Ci do głowy, Mistrzu. Należy to tak przeprowadzić, aby pomoc postaci niezależnej zaktywizowała drużynę do działania, a nie rozwiązała problemu ucieczki. W końcu to oni są głównymi bohaterami tej opowieści!

Może się również zdarzyć, iż zbyt sugestywnie opisałeś potęgę Szillach-ar i Twoi gracze czują się przez nią przytłoczeni. Będą wtedy bali się wychylić nosa z celi w obawie o życie swoich postaci. Można wtedy ośmielić ich, wykorzystując ponownie Czerwonych Janczarów i Ottona von Bruecka.

Po przegrupowaniu i sprowadzeniu posiłków, Janczarzy podążali tropem bohaterów z zamiarem odbicia Doroty. Teraz mogą przeprowadzić śmiały atak z zaskoczenia. Na górze rozpęta się bitwa. Większość wojowników w pośpiechu dosiadzie wierzchowców i pomknie do walki, by wspomóc współbraci. W powstałym zamieszaniu bohaterowie będą mieli świetną okazję wydostać się z celi, uwolnić osłabłą lady Campbell, dosiąść wielbłądów (odzyskać zgromadzony w skrzyni ekwipunek) i ruszyć w pośpiechu na południe – do Wielkiego Ergu, gdzie być może znajduje się ocalenie dla Doroty.

Pościg

Oczywiście, nasza hollywoodzka przygoda nie może być pozbawiona filmowego pościgu. Niezależnie, w jaki sposób bohaterom uda się uciec z więzienia (czy to w nocy, po cichu, czy też w czasie zamieszania wynikłego z potyczki), zostaną zauważeni. Natychmiast ruszy za nimi pogoń: dziesiątki jeźdźców, w tym kilka Magi.

Puść dynamiczną muzykę i przygotuj graczy opisem na wysięg pelen wrażeń. Przedstaw rozpedzoną, kamienistą pustynię, umykającą w pędzie spod kopyt wielbłądów. Opisz szum wiatru w uszach i łomot serca huczący w skroniach. Nie zapomnij dodać, iż z tyłu słychać tętent znakomitych rumaków



arabskich i upiorne wycie jeźdźców. Musisz uświadomić bohaterom, iż na twardej kamiennej pustyni konie są szybsze, jednak znacznie mniej wytrzymałe od wielbłądów. Dlatego śmiałkowie mają szansę umknąć, jeżeli wytrzymają przynajmniej godzinę!

Aby urozmaicić scenierię, dokonaj transformacji otoczenia. Niech równa jak stół pustynia ustąpi miejsca pofałdowanej powierzchni pełnej wymuskanych przez wiatr ostańców, a później niech przejdzie w labirynt wadi. Nagle bohaterowie zdadzą sobie sprawę, iż pędzą na złamanie karku korytem wyschniętej rzeki, a ściany po obu stronach piętrzą się coraz wyżej. Wtedy niech pojawią się pierwsi wojownicy. Niech doganiają bohaterów tak z tyłu, jak i z góry, pędząc krawędziami wąwozu. Powinna rozpocząć się groźna wymiana strzałów (pamiętaj, że koczownicy potrafią doskonale strzelać nawet z rozpedzonych rumaków), a nawet wymiana ciosów. Niech ostatni z uciekających bohaterów co rusz ściera się z doganiającym go przeciwnikiem. Niech



musi bronić słabiej jeżdżącego konno hrabiego i jucznych, transportowych wielbłądów (oczywiście, Schlimann nie pozwolił zostawić zbiorów na pastwę barbarzyńskich koczowniców – woli zginąć).

Wkrótce nad krawędzią wąwozu pojawi się również dosiadająca spienionego konia Magi. Może dostarczyć pościgowi dodatkowego smaczku. Otóż na krawędziach wadi rosną drzewa – teraz bez liści, wyglądające na uschnięte. W pewnym momencie Magi zakrzyknie święte słowa mocy i rozkaze drzewu w imieniu Ormazda wykopać się i rzucić w dół. Trasę bohaterów przegrodzi rosochaty pień! To świetna okazja do filmowych skoków i niebezpiecznych upadków. To wspinały moment, by przetestować odwagę i lojalność drużyny – gdy trzeba będzie zawrócić wielbłąda, stawić czoło ścigającym i dopomóc przyjaciółm w ponownym dosięgnięciu wielbłądów i podjęciu ucieczki.

Jeśli czujesz, że bohaterów to bawi, możesz wymyślać dodatkowe atrakcje – i przeciągać pościg. Jeżeli nie – niech wadi powoli się skończy, wypuszczając śmiałków z powrotem na pustynię. A wtedy nagle się zorientują, iż goni ich przynajmniej kilkudziesięciu jeźdźców. Szillach-ar uformują półkieszy i zaczną powoli „obejmować” uciekinierów. Niech w szaleńszym pedzie bohaterom świszczą nad uszami strzały; niech zrobi im się naprawdę gorąco (być może usłyszą nawet, jak dowołujący Szillach-ar rozkazuje śmiałków bezwzględnie zabić). Wtem jeźdźcy pustyni niespodziewanie osadzą konie w miejscu. W oddali bohaterowie ujrzą dwunastu konnych zakutanych w śnieżnobiałe burnusy. Szillach-ar zawrócą i powoli się oddalą, pozostawiając bohaterów sam na sam z tajemniczymi przybyszami, którzy pojawili się na samym środku pustyni, nie wiadomo skąd!

Biali Jeźdźcy

Dwunastu konnych spokojnie podjedzie do bohaterów, by ich przywitać. Charakterystyczne jest to, iż wszyscy są bardzo dokładnie zakutani w burnusy, a zawoje skrywają ich twarze, pozostawiając widoczne jedynie oczy i skrawek nosa. Nawet ręce są spowite w skórzanę rękawicę. Jeźdźcy przedstawiają się jako władcy okolicznych ziem; zapytają postaci, czego tu szukają. Gdy śmiałkowie wyjawiają, iż poszukują legendarnych mistyków-uzdrowicieli, ci, jakby właśnie tej odpowiedzi oczekiwali, zaproszą ich na swój zamek w gościnę, gdzie będą mogli zbadać problem bohaterów.

W czasie kilkugodzinnej podróży bohaterowie będą mogli zauważyć, iż nie wszyscy spośród tajemniczych osobników zachowują się tak samo. Czterech z nich jedzie na przedzie, nie odrywając się od nikogo, a jedynie wpatrując przed siebie. Pozostali gawędzą między sobą, czasem nawet zamieniają słówka z bohaterami. Nie ma w nich owej dostojności i sztywności, charakterystycznych czterech przełożonych.

Wkrótce zza widm wyłoni się wzgórze, na szczycie którego wznosi się potężny zamek. Zewnętrzny mur opasuje cały pagórek, zamykając przed pustynią istną oazę zieleni. Pośród gąszczy palm i drzew wznosi się ku górze, na wysokiej skale, Górny Zamek – okazała budowla w stylu bardzo przypominająca fortyfikacje spotykane w Starym Świecie (w szczególności w Bretonii). Powinno to być jasne dla każdego

bohatera znajdującego się na kamieniarstwie, fortyfikacjach bądź budownictwie (z pewnością będzie to oczywiste dla biegłego w historii sztuki Schlimanna).

Bohaterowie przekroczą zwodzony most prowadzący i znajdują się w prawdziwym raju na pustyni, oazie za murami – Crak de Chevaliers.

Ordo Templis

Czas, bym wyjaśnił Ci, Mistrzu, kim są Biali Jeźdźcy. Otóż jest to swoisty zakon rycerski, którego historia sięga jeszcze czasów wypraw przeciwko sultanowi Jaffarowi w 1449 roku. Wtedy to na ziemi Arabii przybyło mnóstwo bretońskiego rycerstwa. Gdy obalono sultana przebiegłego zaklinacza dzinnów, Bretonia rozpoczęła okupację Arabii. Wtedy to właśnie niektórzy co bardziej dociekliwi rycerze zetknęli się z niesamowitą, uwodzącą mistyką Wschodu. Jeden z nich, baron Albert de Charney, został uczniem tajemniczego mistyka, mistrza tajemnych arkanów wiedzy Khemri. Ów mędrzec w rzeczywistości był kapłanem mrocznych bogów – Ecate i Kheina, w ich starożytnej, khemryjskiej odmianie. Obiecał baronowi, iż, po przejściu starożytnych misterii, osiągnie on oświecenie, które dla mu Moc, a nawet nieśmiertelność. Kapłan objawił Albertowi de Charney tajemnice misterii ku czci Bafometa – tajemniczego starożytnego bóstwa, które miało rzekomo być patronem mądrości i wszelkiej ezoterycznej wiedzy.

De Charney wpadł w zastawione sprytnie sidła i pociągnął w nie następnych rycerzy – zakładając Ordo Templis. Ów sekretny zakon zrzeszał bretońskich rycerzy, którzy flirtowali z mistyką Wschodu, poszukując czegoś więcej, niż oferowała twarda i wymagająca religia Pani z Jeziora.

Zanim rycerze się zorientowali, jakim naprawdę bóstwem był Bafomet, postąpili na ścieżce wiodącej do mrocznego oświecenia zbyt daleko. Dusze nieszczęśników skaził Mrok i zakazana słodycz Wiedzy, sam Bafomet zaś – Khein – obdarzył ich nieśmiertelnością. Odtąd, osiągając wtajemniczenie, rycerze odrzucali życie i stawali się nieumarłymi. Ich ciała się nie rozkładały, a jedynie powoli traciły vitalność i wysychały na podobieństwo mumii. Już więcej nie musieli ani jeść, ani pić, ani spać. Jednocześnie otworzy się przed nimi podwoje tamtego świata i spłynęło zrozumienie wszechrzeczy – zaczęli zgłębiać naturę Chaosu, Magii i Losu.

Oczywiście, świat nie pozostał obojętny wobec nich. Gdy Arabia powstała przeciwko najeźdźcom, król Bretonii rozkazał zakonowi (wtedy na wpół oficjalnemu zrzeszeniu rycerzy) przyłączyć się do walki. Jednak mistrz Ordo Templis wypożyczył swemu suwerenowi przysięgę lenną. Teraz Biali Jeźdźcy – jak nazywano ich z racji białej skóry – ciałem i duszą należeli do Arabii. Pozostali w swej twierdzy na pustyni, Zamku Rycerzy, pozostawiali z czasów wojen – zyskując z mijającymi wiekami miano Oświeconych. Ludy Arabii wiedziały, iż Oświeceni posiadają wielkie moce. Wiadomo było, iż potrafili leczyć najcięższe choroby, że umieją wydrzeć umierającego z objęć śmierci. Jednak ulecceni niejednokrotnie umierającego z objęć śmierci. Jednak ulecceni niejednokrotnie wracali zmienieni, ich dusze zostały bowiem poświęcone nie wracali zmienieni, ich dusze zostały bowiem poświęcone nie wracali zmienieni, ich dusze zostały bowiem poświęcone nie wracali zmienieni – taka była zazwyczaj cena, jakiej żądali Biali Bafometowi – taka była zazwyczaj cena, jakiej żądali Biali Jeźdźcy. Oczywiście, aby podtrzymać swoją legendę, rycerze



leczy również pomniejsze schorzenia i rany metodami konwencjonalnymi, jak i przy użyciu magii. Zwyczajowo płacono za owe uzdrowienia jedzeniem – w ten sposób tworząc wrażenie, iż Oświeceni faktycznie utrzymują się ze swego lekarskiego procederu.

Oczywiście, Mroczni Bogowie nie dają niczego za darmo. Rycerze muszą ciągle powiększać swe szeregi, by przysparzać Bafometowi kolejnych wynawców. W dolnym zamku wiele jest wciąż jeszcze żyjących Braci Mniejszych, którzy zgłębiają regułę zakonu i ćwiczą się w medytacji. Ci, których Bafomet sobie szczególnie upodobał, zostają dopuszczeni do wewnętrznych misterii, przestaczając się w ich trakcie w liczbach. Odtąd już nie mieszkają wraz ze współbraćmi w niższym zamku. „Żyją” w otoczeniu im podobnych Oświeconych w Wysokim Zamku, uczestniczą w tajemnych misteriach, zgłębiają wiedzę i zasłaniają szczerlnie całe ciało (by nie ukazać światu swej istoty).

Na dodatek licze muszą składać Bafometowi krwawe ofiary – o każdym nowiu zostaje zabita ludzka niewiasta wyjątkowej urody. To czyni z Białych Jeźdźców rozbójników: napadają na karawany, by porwać niewiasty, a czasem zbierają ów specyficzny haracz z okolicznych plemion w zamian za protekcję.

Taka jest prawda o rycerzach. Oczywiście, są oni w stanie „uleczyć” lady Campbell – będzie musiała tylko zaprzedać swą duszę Bafometowi. Taką samą receptę Oświeceni mogą zaproponować na Kłatwę Pustyni – zaprzędnienie się Mrocznemu Bóstwu odpłaci dusze zmarłych Szhillah-ar i jednocześnie zapewni życie po życiu w razie niefortunnej śmierci.

W zamku

Wróćmy jednak do naszych bohaterów. Na razie nie mają pojęcia, jak bardzo niebezpiecznym miejscem jest Crak de Chevaliers. Z pewnością z rozkoszą zanurzą się w oazę zieleni. Wśród rozłożystych palm rozrzucone są piękne pawilony (utrzymane w wyrafinowanym stylu Mudehar). Do jednego z nich zaproszeni zostaną bohaterowie, gdzie już będzie na nich oczekiwał poczęstunek składający się z owoców, chleba i przedniego wina. Przywódcy grupy natychmiast rozkazują zabrać Dorotę do Mistrza Uzdrawień. Obiecują jak najszybciej zabrać się do leczenia i powiadomić bohaterów o jego postępach. Nie pozwolą jednak towarzyszyć umierającej dziewczynie, tłumacząc, iż śmiałością swoją obecnością zbrukaliby święte miejsce, w którym dokonywana będzie kuracja, i przeskodziliby Mistrzowi Uzdrawień w jego medytacjach. Jeżeli bohaterowie wpadną na pomysł śledzenia, gdzie zabierana jest Dorota, zobaczą, jak dwóch spośród towarzyszących im na pustyni Białych Jeźdźców zabiera dziewczynę na noszach aż do bramy Wysokiego Zamku. Tam składają ją przed wejściem. Zaraz potem ze środka wychodzi dwóch innych, którzy zabierają lady do środka. Ważne jest zaznaczenie tego faktu, gdyż to pierwszy ślad wskazujący na podział w gronie Oświeconych. Tylko niektórzy mają prawo przekraczać bramy Wysokiego Zamku.

Gdyby bohaterowie stali się zbyt podejrzliwi wobec zawołanych jeźdźców, możesz pokazać im, że wielu z nich odslania twarz i zabiera się do spożywania posiłku. Są wśród

nich wyłącznie Arabowie o ciemnych, smagłych obliczach. To powinno bohaterów troszkę uspokoić, a później zaostreć ich podejrzliwość, gdy się zorientują, iż wszyscy ważniejsi spośród Oświeconych są biali!

Czeka nas teraz zupełnie nieliniowa część przygody; bohaterowie rozwikłają tajemnicę Białych Jeźdźców i poznają machinację skavenów, którzy również pojawili się w Crak. Na koniec, oczywiście, wmiesza się w całą sprawę sam Otto.

Śkospożyja podejrzani

Na początek musisz zaprezentować dokładnie miejsce akcji, by bohaterowie dobrze je sobie wyobrazili, i jednocześnie dostarczyć im kilku niepokojących śladów, które skłonią ich do zastanowienia.

Po pierwsze, w całym ogrodzie roi się od pielgrzymów, którzy oczekują na uzdrowienie lub szukają oświeconej rady. Jest tu również kilka pól, na których rośnie trochę zboża i warzyw. Cały teren oplata sieć kanałów nawadniających, które są zasilane wypływającym z Wysokiego Zamku strumieniem wody, a woda z kanałów w wielu miejscach ścieka pod ziemię.

Wszędzie również (na murach, pawilonach, kolumnach) pełno tajemniczych symboli, przedstawiających sześciopłatkowy kwiat – różę duchową, miecz przeszywający czaszkę oraz dwa ogniwa łańcucha i bijące od nich promienie. Są to mistyczne znaki, streszczające regułę zakonu. Róża duchowa symbolizuje sześć cnót: odwagę, lojalność, nieugiętość, oddanie, dumę i pobożność. Drugi znak: wyzwanie rzucane śmierci, trzeci zaś – iż poddanie się okowom reguły prowadzi do oświecenia.





Kanały

Owo powierzchowne znaczenie symboli z chęcią wyjaśni im każdy Brat Mniejszy (który sam nie zdaje sobie sprawy z ich głębszego znaczenia).

Przed bramą do Wysokiego Zamku znajduje się wielka fontanna, i to przy niej jeden z Oświeconych dokonuje pomniejszych uzdrowień. Warto, aby któryś z bohaterów był świadkiem, jak leczono są drobne dolegliwości (w rodzaju wrzodów, złamań, katarakty czy ran). To powinno ich utwierdzić w przekonaniu, iż Oświeceni mogą faktycznie pomóc Dorocie.

Z drugiej strony powinno im się w oczy rzucić kilka niepokojących faktów:

- po pierwsze, w zamku przebywa dużo ludzi – sporo pielgrzymów i Braci Mniejszych – a pół jest bardzo mało: w efekcie nie wiadomo, jak Biali Jeźdźcy mogą się wyżywić;
- do Wysokiego Zamku nie trafia choćby najmniejsza ilość jedzenia;
- nawet Bracia Mniejsi nigdy nie widzą twarzy przełożonych;
- nikt z Braci Mniejszych nie wie, skąd się bierze woda na środku pustyni – dla wszystkich oczywistym jest, że woda płynie z Wysokiego Zamku;
- bracia będą uparcie odmawiać bohaterom prawa zobaczenia się z Dorotą, twierdząc, iż jej choroba jest poważna i wymaga dłuższych zabiegów – ich stanowczość powinna być podejrzana.

Wszystkie powyższe ślady powinny wzbudzić w bohaterach nieufność. Jeżeli zdecydują się na delikatne rozpytywanie wśród Braci Mniejszych, mogą trafić na Hassana Abu Fahmada. To młody rycerz, Arab pochodzący z koczowniczego plemienia, który od niedawna należy do Porządku Świątyni. Jest człowiekiem dość bystrzym i nie wszystko mu się w Białych Jeźdźcach podoba. Słyszał on o niewiastach zabieranych do Wysokiego Zamku z okolicznych plemion. Poza tym wie, iż Biali Jeźdźcy korzystają z pradawnych tuneli, ciągnących się pod pustynią i tworzących pod zamkowym wzgórzem istny labirynt, by zaskakiwać nieoświeconych, udając, iż posiadają moc cudownego przemieszczania się (tudzież zastawiają w ten sposób zasadzkę na karawany – o czym Hassan jeszcze nie wie). Jeżeli bohaterowie będą wyraźnie podejrliwi, zdradzi im się ze swymi wątpliwościami i zasugeruje, by skorzystali z ciągnących się pod zamkiem podziemi. Według Abu Fahmada są one starsze niż samo Ordo Templis; starsze nawet niż samo Khemri. Stąd całkiem prawdopodobne, że można nimi dotrzeć również do Wysokiego Zamku.

Nachalna wskazówka

Jeżeli bohaterowie nadal nie są w stanie się domyślić, iż Dorocie grozi niebezpieczeństwo i powinni ruszyć jej na ratunek, możesz wprowadzić epizod, w którym pewien pielgrzym przybywa, by zabrać do domu swą żonę. Miała ona ponoć właśnie wracać do zdrowia. Niestety, bracia odpowiadają, iż żona pielgrzyma zmarła. Odmawiają też wydania ciała, twierdząc, że została już pochowana w kryptach Wysokiego Zamku. Ten epizod powinien wystarczająco zaniepokoić graczy, by zaczęli się zastanawiać, jak dostać się do Górnego Zamku.

Pod ogrodem ciągną się kanały ściekowe, do których spływa nadmiar wody z systemu irygacyjnego. Co kilkadziesiąt metrów można znaleźć studzienkę – są to najprawdopodobniej miejsca wykorzystywane przez służbę rycerzy do oczyszczania kanalizacji z zatykających ją śmieci. Przez jedną z owych studzienek bohaterowie bez trudu dostaną się do środka podziemnego systemu. Wewnątrz jest w miarę jasno, ze względu na liczne otwory i kratki spływowe, łączące ścieki z kanałami irygacyjnymi. Ściany wykonano z dobrego kamienia i wcale nie wyglądają na starożytne (osoby znające się na kamieniarstwie z łatwością oceniają ich wiek na mniej niż 1000 lat). Co ciekawe, w wielu miejscach dawno temu skuto jakieś płaskorzeźby. Wędrując mokrymi korytarzami (środkiem których płynie brudnoziemista woda), bohaterowie odnajdą studnie, które prowadzą głębiej. Do nich właśnie spływa woda. W dół wiodą kłamy, ułatwiające zejście.

System podziemi ciągnie się tak przez wiele poziomów – dwa z nich, zawierające kolektory i odstojniki, pochodzą z czasów wypraw przeciwko Jaffarowi. Tutaj można dostrzec płaskorzeźby, których nie usunięto z taką pieczołowitością jak na najwyższym poziomie – na ścianach widnieją znaki lilii i kielicha, ewidentne symbole państwowej religii Bretonii: kultu Pani z Jeziora. Te, które znajdują się głębiej, są znacznie starsze – mają około 7000 lat – a zbudowała je owa starożytna cywilizacja, która zamieszkiwała Złote Miasto.

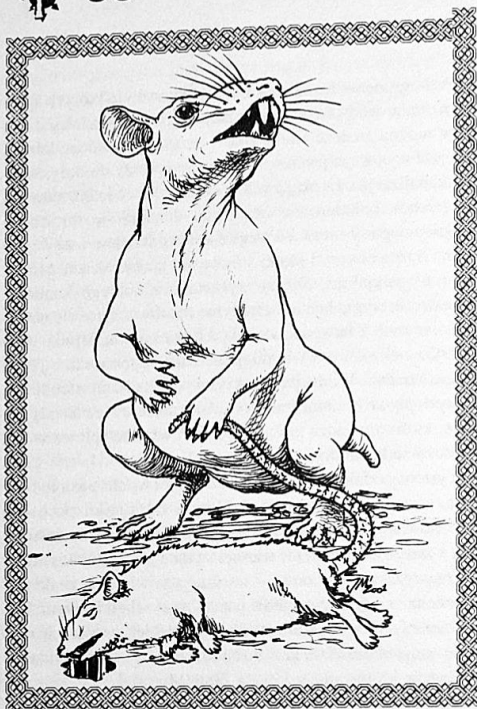
Gdy tylko bohaterowie na dobre pogrążą się w eksploracji kanałów, napotkają coś, czego pewnie nie spodziewali się w dalekiej Arabii – dwa gigantyczne szczury, wytwór genetycznych mutacji skavenów.

Skaveni Arabii

Oczywiście, nie mogło w Arabii zabraknąć tych wszędobylskich istot. Co prawda skaveni nie są tak powszechni w Arabii, jak na Północy (tamtejszy klimat bardziej im odpowiada), dlatego nie podzieliли się na wiele klanów – przez co nie walczą ze sobą zbyt często, to zaś sprawia, iż są o wiele groźniejsi.

Arabscy skaveni są odłamek klanu Eshin, jednak wśród nich można odnaleźć specjalistów, którzy posiadli zarówno arkaną klanu Skyre, jak i Moulder. Sami nazywają się Skavenami Piasku, gdyż nauczyli się żyć na pustyni oraz penetrowali starożytne kanały. To oni właśnie starają się wydobyć z ruin Złotego Miasta potężne artefakty, które będą mogły zostać użyte na chwałę Rogatego Szczura. Ponieważ Kłatwa Pustyni zbiera wśród nich wyjątkowo obfite żniwo, postanowili zwrócić się do Białych Jeźdźców o radę i pomoc. Stąd w podziemiach Crak de Chevaliers przebywa specjalna misja, prowadzona przez Szarego Proroka, która ma wynegocjować z nieumarłymi mistykami tajemnicę zwalczania gniewu dawnych bogów.

Skaveni założyli bazę na szóstym poziomie kanałów, dokładnie pod Wysokim Zamkiem. Po kanałach rozeszli strażników, nie godzących się na szczyrych, by donosiły o ewentualnym niebezpieczeństwie. Akurat w czasie, gdy bohaterowie zjeżdżają do kanałów, by znaleźć przejście do Wysokiego Zamku, odbywać się będzie tajne spotkanie Szarego Proroka z jednym z Mistrzów Oświeconych.



Po starciu z gigantycznymi szczurami bohaterowie natychmiast się zorientują, że w podziemiach są skaveni (jeśli Twoi gracze nie są na tyle zaznajomieni z uniwersum WARHAMMERA, może to najlepszy czas, by uświadomić im, iż tego rodzaju istoty są właśnie wytworem szczuroludzi). Prawdopodobnie podążą teraz w dół kanałów, by wyśledzić, co szczuroludzie mogą tu robić. Możliwe jednak, iż postanowią całą sprawę obchodzić szerokim łukiem (na tyle, na ile jest to możliwe w podziemiach). My jednak chcemy, aby bohaterowie byli świadkami przynajmniej części rozmowy mistrza z Szarym Prorokiem – dlatego nawet jeśli nie będą szukali skavenów, dojdą na miejsce spotkania zupełnie przypadkiem (oczywiście, jeżeli będą szukali, możesz pozwolić im je „znaleźć” – będą wtedy znacznie bardziej zadowoleni).

Skaveniście konszachty

Do spotkania doszło w pomieszczeniu kolektora ściekowej. Na środku wielkiej, wysokiej sali, do której wchodzi kilkanaście kanałów, znajduje się maleńka wysepka, oblana z czterech stron basenem kolektora. To na niej, pośród podtrzymujących sklepienie kolumn, w towarzystwie sześciu doskonale się prezentujących, wysokich skavenińskich gwardzistów, stoi Szary Prorok, wsparty na lasce z symbolem rogatego szczura. Po drugiej stronie kanału, przy ścianie, odziany w białe szaty stoi jeden z Oświeconych. Towarzyszy mu tylko dwóch rycerzy, również odzianych na biało, uzbrojonych w imponujące wielkością flambergi.

Oświeconych i szczuroludzi dzieli wyraźny dystans; za nimi jest wejście do korytarza – widać więc, iż nie ufają rozmówcom, jednak nie sprawiają wrażenia przestraszonych.

Bohaterowie powinni ujrzeć ową scenę z góry – mogą na przykład dojechać do kolektora jednym z kanałów ściekowych, który wpada do sali tuż pod sufitem. Dzięki temu mogą niepostrzeżenie przypatrywać się całej rozmowie, a jednocześnie nie będą w stanie od razu podążyć za Szarym Prorokiem – ale mogą określić mniej więcej kierunek marszu rycerzy po skończonych rozmowach, tak by potem odnaleźć przejście do wnętrza zamku.

Czego chce dowodzący delegacją skavenów Szary Prorok? Będzie starał się przekonać Białych Jeźdźców do zdradzenia sposobu ułagodzenia gniewu pradawnych bogów strzegących Złotego Miasta (oczywiście, chodzi o Kłatwę Pustyni). Będzie mamił Oświeconych skarbami, jakie mogą stamtąd wydobyć szczuroludzie. Wspomni też o drzemiącej w trzewiach miasta mocy.

Prowadzący rozmowy rycerz z lekceważeniem potraktuje ofertę skavenów. Poinformuje ich, że Oświeceni znaleźli już swoją moc i więcej nie potrzebują. Zapyta drwiako, czy owa potęga, którą w zamian za pomoc w pokonaniu „gniewu bogów” skaveni oferują się Oświeconym udostępnić, to siła Korony i Tronu. Wyjaśni wtedy, iż Wielki Mistrz nie jest zainteresowany Koroną. Obieca jednak przekazać ofertę skavenów Radzie Zakonu i przyzna, że Oświeceni znają sposoby chroniące przed mocami strzegącymi Złotego Miasta.

Po tych słowach rycerze wycofają się, pozostawiając skavenów samym sobie. Wtedy też dotrą do Szarego Proroka gigantyczne szczury, które zdołały wykręć w kanałach obecność trzeciej grupy. Prorok natychmiast wycofa się w głąb kanałów, nakazując ochroniarzom znaleźć i zlikwidować niebezpieczeństwo. Jeżeli Twoi gracze lubią mroczne walki ze szczuroludźmi w podziemnych korytarzach, możesz zaszerować im mrozące krew w żyłach starcie z elitarnymi, skavenińskimi gwardzistami.

W całej powyższej rozmowie najważniejsza jest właśnie owa wzmianka o Tronie i Koronie (jest to wszak kluczowy element sterowania starożytnym miastem elfów – wiedza o tym przysięga bohaterom w czwartej, finałowej przegrodzie). Jeżeli wśród bohaterów znajduje się ktoś o klasycznym wykształceniu (z klasy uczonych), może przypomnieć sobie dotyczący Korony fragment „Poematu”. Również Schlimann może przytoczyć ów fragment, jeśli tylko bohaterowie wspomną mu o owym spotkaniu lub zapytają o tajemniczą Koronę.

A oto i fragment.

*Stanął Ahmed przed królem, wyzwanie mu rzucił,
Trwogi w sercu nie znając. Elf tchórzliwy na to:
– Walczyć ja z tobą nie chcę! Siła twa mnie trwoży!
Niech mnie broni przed tobą potęga mych bogów!
To powiedziawszy, uciekł na szczyt zikkuratu,
Na Tron swój zasiadł złoty, założył Koronę
I wielkim głosem błagał bogów swych o pomoc.
Zadrżała wtedy ziemia pod wojownikami.*

Wysoki Zamek

Czas, aby bohaterom udało się dostać do pilnie strzeżonego Wysokiego Zamku. Każda drużyna jest inna i może wymyślić inny plan penetracji wewnętrznej twierdzy. Jest jednak kilka



sposobów, które możesz graczom podsunąć, w razie gdyby potrzebowali Twojej delikatnej pomocy.

Najbardziej oczywista droga prowadzi przez główną bramę. Tej jednak dzień i noc pilnują Oświeceni. Aby ich oszukać, nie wystarczy zwyczajne przebranie. Wszak bohaterowie będą żywi – a nieumarli potrafili rozpoznać życie nawet mimo przebrania. Trzeba więc posłużyć się magią lub po prostu brutalnie zlikwidować.

Podobnie ma się sprawa, jeśli chodzi o przeprawę przez mur. Po pierwsze, jest to droga szalenie niebezpieczna – wznoszą się one na 20 metrów ponad poziom gruntu (skała plus 12-metrowe mury), a ponadto dzień i noc strzegą ich niezmordowani strażnicy (nieśmiertelni rycerze nie śpią i nie jedzą, a na dodatek się nie męczą). Otwarta walka z pewnością powinna zakończyć się dla bohaterów natychmiastowym unicestwieniem (gdyż musieliby sprostać mocy kilku liczków i ich niezliczonych pomniejszych slug).

Dwie kolejne drogi prowadzą przez podziemia. Po pierwsze, kanały łączą się z Wysokim Zamkiem przez tajną furtę, umożliwiającą rycerzom sekretne wystawianie się na zewnątrz i skryte poruszanie się pod pustynią siecią pradawnych korytarzy. Furta jest dobrze zamaskowana i naprawdę trudno ją znaleźć – praktycznie jedyny sensowny sposób to śledzenie delegacji Oświeconych, wracających do Zamku po rozmowach ze skawenami. Inaczej jedynie przypadek mógłby pomóc odkryć sekretnie przejście (i to właśnie jest kolejnym filmowym motywem – wystarczy przypadkowe oparcie się o kamień czy też stare okucie po pochodni, by zbłąkami w labiryncie korytarzy bohaterowie odnaleźli przejście!).

Czwarta ze ścieżek prowadzi przez system obronny rycerzy. Otóż budowniczości zamku doskonale zdawali sobie sprawę, iż istnienie licznych korytarzy dziurawiących skałę niczym ser szwajcarski znacznie obniża walory obronne twierdzy. Co prawda zapewnia możliwość ewakuacji, jednak pozwala również wrogowi bez trudu zdobyć zewnętrzny pierścień umocnień i w razie potrzeby wysadzić lub zaskoczenia zdobyć Wysoki Zamek. Dlatego De Chamey zaprojektował przebiegły system, który pozwala w razie potrzeby zalać wodą górne poziomy podziemi. Pod Wysokim Zamkiem znajduje się system młynów wodnych, który w razie potrzeby może wtłoczyć tysiące litrów wody do kanałów. Pracuje on cały czas, utrzymując w kanałach pod Wysokim Zamkiem troszeczkę niższy poziom wody.

Jak jednak na pustyni Oświeceni mogą sobie pozwolić na tak kosztowny system obronny? W taki oto sposób, iż rycerze przed wiekami odnaleźli starożytny artefakt, nazywany przez nich Czarnym Kamieniem. Mistrzowie Oświeceni podejrzewają, iż ów liczący ponad 7000 lat kamień skrywa niezwykle, niezbadane moce, jednak jedyny efekt, jaki dotychczas zdołali uzyskać, to fakt, że z kamienia tryska silne źródło wody. W razie potrzeby Czarny Kamień może „wytrysnąć” jej znacznie więcej, co w połączeniu z systemem kanałów i wodnych turbin pozwala w bardzo krótkim czasie zalać większość korytarzy znajdujących się pod zamkiem Białych Jeźdźców.

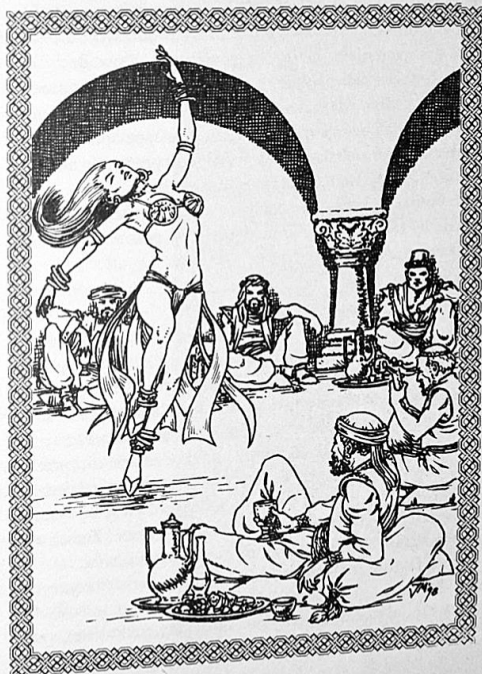
Ów przemysłowy system może jednak naprowadzić bohaterów na pomysł dostania się do środka. Otóż wiele korytarzy kończy się dokładnie przy murach Wysokiego Zamku wielkim basenem. Uważny obserwator dostrzeże pojawiające się przy

ścianie bańki powietrza – w miejscu, gdzie znajduje się podwodne przedłużenie kanału, już pod Wysokim Zamkiem. Wystarczy tylko zanurkować, by się przekonać, że korytarz prowadzi dalej. Przedostanie się do środka będzie co prawda wymagało rozgięcia krat i odważnego nurkowania, jednak pozwoli niezauważenie dostać się do ciągnącego się pod Wysokim Zamkiem systemu kanałów (tam znajdują się imponujące turbiny), a przez nie do studni, w której umieszczono Czarny Kamień – owo tajemnicze źródło wody. Stamtąd już łatwo wydostać się na dziedziniec w samym centrum Wysokiego Zamku.

Rytuał

W czasie, gdy bohaterowie próbują dostać się do środka Wysokiego Zamku, Biali Jeźdźcy będą po raz kolejny starali się złamać żelazną wolę lady Campbell. Dawno już się zorientowali, na czym polega jej choroba. Spowolnili postępowanie kłaków i postawili Dorocie ultimatum – albo przyjmie wiarę w Bafometę, albo umrze. Dziewczyna odmówiła. Wielki Mistrz nakazał dokonać trzykrotnego misterium ku czci Bafomety, w czasie którego Dorota będzie ośrodkiem rytuału – to na niej ma się skupić wola arcykapłana Bafomety i złamać ją, by zgodziła się oddać swą duszę mrocznemu bóstwu. Jedynie dobrowna ofiara ma prawdziwą wartość. Gdyby jednak Dorota odmówiła trzy razy, zostanie złożona w ofierze, jak wiele niewiast przed nią i pewnie również wiele po niej. Dla jej towarzyszy przygotowano już wór z piaskiem – to, co rzekomo ma zostać po Dorocie Campbell.

Przyszła już czas, aby odsonić graczom prawdziwą naturę Oświeconych. W czasie, kiedy będą penetrować kanały pod



Jarosław Musiał



Wysokim Zamkiem lub gdy dotrą w jakikolwiek sposób do jego wnętrza, zaprowadź ich, Mistrzu, do katedry. Idealnym (aczkolwiek niekoniecznie niezbędnym) rozwiązaniem jest sytuacja, w której bohaterowie mogą przyglądać się rytuałowi przez mały otwór (np. kratkę ściekową w podłodze świątyni czy małe, zakratowane okienko). Wtedy nie dostrzegą wszystkich szczegółów i nie będą mogli natychmiast wkroczyć i próbować uratować Dorotę (co niewątpliwie musiałoby się zakończyć eksterminacją drużyny).

Sam rytuał przebiega w sposób następujący. W długiej świątyni, w której bez żenady wyeksponowano znaki skorpiona, zakrzywionych mieczy, czaszek, kotła i głowy kozła (symbole Bafometa jako syntezy Kheina i Ecate) oraz wiele starożytnych khemryjskich symboli magicznych (użyj dowolnie wybranych znaków bądź hieroglifów egipskich), przybrani w białe powłóczyste szaty Oświeceni ustawili się w długi szpaler. Czterech spośród mistrzów wniesie Dorotę na noszach i położy na kamieniu ofiarnym. Potem ktoś wniesie połączoną głowę, przypominającą łeb kozła z potężnymi, kręconymi rogami. Wielki Mistrz De Chamey rozpocznie inkantację w starożytnym khemryjskim, a jedynymi zrozumiałymi dla bohaterów słowami będą „Bafomet” i „Dorota Campbell”.

Ową ceremonię należy tak poprowadzić, aby z początku nie było wiadomo, czy Oświeceni faktycznie starają się Dorotę wyleczyć, czy też zrobić jej coś złego (należy wyraźnie zaznaczyć, iż nad położoną na ołtarzu dziewczyną nie stoi kapłan ze złowrogo zakrzywionym nożem!).

Gdy wstępne inwokacje dobiegną końca, wszyscy Biali Rycerze zgromadzą się wokół ołtarza, przestaniając nieco widok. Jedynie, co będzie można dojrzeć, to fakt, iż lady Campbell rozbrano, a prowadzący ceremonię maluje na jej ciele jakieś symbole. Następnie będzie ją pytał, czy przyjmie wiarę w Bafometa i pozwoli jego mocy odegnąć Kłatwę Pustyni. Dorota, nagle oprzytomniała, zaprzecza gwałtownie. Prowadzący ceremonię mistrz zada pytanie trzykrotnie, a później rozkaże zabrać dziewczynę, gdyż jeszcze nie jest gotowa. Ważne jest, aby bohaterowie z powodu mroku i ograniczonej perspektywy nie mogli zobaczyć z bliska twarzy żadnego z rycerzy, by nie mieć pewności, czy Biali Jeźdźcy są nieumarłymi.

Ceremonia zakończy się nagle, a rycerze rozejdą się do swoich cel, by tam w bezruchu medytować w poszukiwaniu zrozumienia wszechrzeczy.

Eksploatacja

Teraz bohaterowie będą musieli odnaleźć Dorotę i spróbować niepostrzeżenie wyostać ją z zamku. Najpierw opisz Ci, jak wygląda wnętrze Wysokiego Zamku. Na środku stoi stary donżon, który ma siedem kondygnacji. Na samym szczycie mieszczą się komnaty Rady Zakonu, a po drodze cele medytacyjne co znamienitszych Oświeconych. Oprócz tego na dziedzińcu znajduje się jeszcze katedra (w której odbywał się rytuał), stajnie i zbrojownia oraz studnia. Prócz tego Wysoki Zamek otaczają potężne mury, wzmocnione sześcioma wieżami.

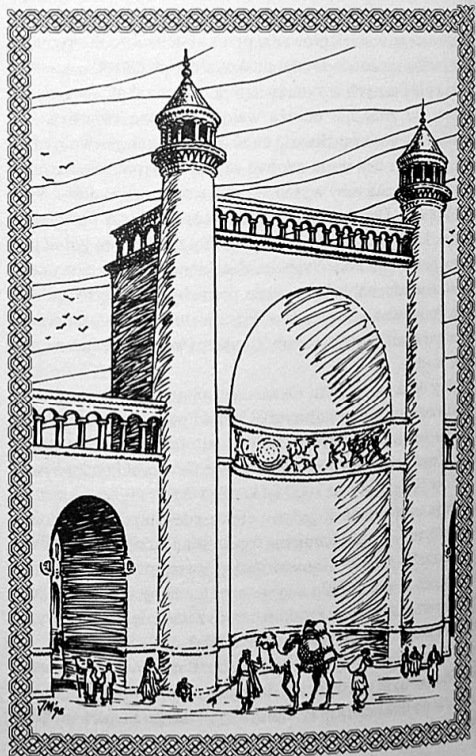
Lady Dorota znajduje się oczywiście na najwyższym piętrze donżonu, w sąsiedniej komnacie samego mistrza De Chamey. Cały czas jest przykuta do ściany, jakkolwiek rycerze trzymają ją w dość wygodnych warunkach.

Postaraj się, aby eksploracja zamku była dla Twoich graczy porządnym przeżyciem. Pozwól bohaterom przemycić się niezauważenie pod okiem straży (niezbyt czujnej, gdyż skupionej na obserwacji tego, co na zewnątrz). Możesz nawet dać okazję do krótkiej walki, jeśli śmiałowie zdecydują się zbadać katedrę (jest to jedyne miejsce, w którym drużyna może trochę powalczyć, jednocześnie nie ściągając na siebie uwagi całego zakonu). W takim wypadku zaatakują ich kilku strażników, którzy wykryli ich obecność. Pierwsze, co zrobią, to odsłonią twarze, ukazując wysuszoną żarłem pustyni, pożółkłą skórę i wyszczerzone zęby, odsłonięte przez dawno przegniłe wargi. Walka powinna być widowiskowa i dość trudna. Rycerze, będąc nieumarłymi, nie boją się śmierci i nie czują bólu. Trzeba ich pokroić na drobne kawałki, a nawet wtedy poruszają się dalej, ożywiane złą wolą. Jedynie zniszczenie głowy bądź siła ognia są w stanie odesłać Oświeconych na tamten świat.

W końcu z pewnością bohaterowie dojdą do wniosku (jedyńie słusznego), że Dorota przetrzymywana jest w samym sercu wrogiej twierdzy, więc udadzą się do donżonu.

Donżon - konfrontacja trzech stron

Wejścia do donżonu strzegą okazałe wierzże za zwodzoną kładką (obecnie opuszczoną). W zależności od tego, jak zachowywali się bohaterowie w zamku (czy nie wszczęto alarmu), brama może być otwarta i niepilnowana. W przeciwnym



Zalóżmy jednak, że udało im się przedostać po cichu do wnętrza donżonu. Cała jego konstrukcja zbudowana jest wokół centralnie rozmieszczonych spiralnych schodów. Od pierwszego do czwartego poziomu mieszczą się cele medytacyjne, z drzwiami otwartymi na klatkę nieruchomości; choć mają otwarte oczy, zdają się zupełnie nie dostrzegać otaczającego ich świata. Oczywiście, bohaterowie z początku nie będą o tym wiedzieć, i gdy wysuną głowy ponad podłogę pierwszego poziomu, możesz o tym ożgnąć, iż wnikliwie ich obserwują Biali Jeźdźcy. Dopiero bezruch i brak skutnieżni, iż wnikliwie ich obserwują Biali Jeźdźcy. Dopiero bezruch i brak skutnieżni, iż wnikliwie ich obserwują Biali Jeźdźcy. Dopiero bezruch i brak skutnieżni, iż wnikliwie ich obserwują Biali Jeźdźcy.

Aby podkreślić niesamowitą atmosferę tego miejsca, uświadom bohaterom, iż owi mierzownicy nieumarli mogą w każdej chwili się obudzić – wystarczy najdrobniejszy szmer. Bohaterowie będą musieli porozumiewać się najcichszym szeptem (dobrze, by gracze też to robili) w czasie ostrożnej wędrówki w górę. Dla podniesienia efektu grozy możesz puścić odpowiednią, mroczną muzykę i opisać graczom panujący w wieży intensywny odór śmierci. Jeżeli wśród bohaterów są magowie posiadający umiejętność wykrycia *istot magicznych*, bez trudu wyczują cztery potężne byty na samym szczycie donżonu – to właśnie Rada Zakonu – czterech mistrzów, z których każdy ma swoje zadanie. Uważne wyczucie *magii* da jeszcze dodatkowy efekt – czarodziej może wyczuć inne, bardziej pierwotne źródło chaotycznej energii, charakterystyczne dla „nieobrobionego” spaczenia. To sam Szary Prorok, który omawia ostatnie szczegóły umowy pomiędzy Oświeconymi a Skavenami Piasku, i jego dość pokazuje zasoby spaczenia.

Na piątym poziomie donżonu znajduje się refektarz zakonny. Na mocnych, cedrowych stołach stoją tylko i wyłącznie kubki z wodą. Każde miejsce ma wyryte w drewnie imię. Większość mian jest pochodzenia bretońskiego, lecz kilka najświeższych to nazwy arabskie.

Na szóstym poziomie znajdują się cztery okute stalą drzwi, wiodące do zgromadzonych przez wieki skarbów. Są w owych salach zamknięte potężne dziny, stare, nekromantyczne zwoje z czasów Khemi, księgi liturgiczne kultu Bafometa. Każde drzwi strzegą potężne magiczne zabezpieczenia, wyraźnie widoczne nawet dla laików (choćby poprzez jaśniejący mocą run zamknięcia).

Na ostatnim, najwyższym poziomie znajduje się również tylko czworo drzwi. Największe i najpiękniej zdobione należą do Wielkiego Mistrza de Charney. Za nimi właśnie odbywają się negocjacje (Szary Prorok w towarzystwie dwóch elitarnych gwardzistów wobec de Charneya i dwóch mistrzów). Czwarty mistrz medytuje w sali znajdującej się naprzeciw głównej komnaty de Charneya (jest gotów w każdej chwili stawić czoło zagrożeniu ze strony skavenów – medytuje w pełnej płytowej zbroi z dwuręcznym mieczem na kolanach). W jednym z pozostałych pomieszczeń znajduje się przykuta do ściany przy łóżku lady Campbell.

Jeżeli bohaterowie po cichu dostaną się aż tutaj, będą mogli usłyszeć rozmowę Wielkiego Mistrza i Szarego Proroka – dotrą akurat w chwili, w której Szary Prorok zgadzi się, aby on i dwudziestu skavenów uznało Bafometa na równi z Rogatym Szczurem. W zamian Szary Prorok zażąda, aby ludzka kobieta-archeolog, która również zmierza do Złotego Miasta, została przez Oświeconych zabita i nie przeszkadzała skavenom w eksploracji starożytnej metropolii. Mistrz wyrazi zdziwienie faktem, że skaveni wiedzą o Dorocie, jednak niechętnie zgadzi się na propozycję. Skaven postanowi iść za ciosem i zażąda również likwidacji bohaterów.

W którymś momencie śmiałkowie powinni wejść do akcji. Albo wpadną z gwałtowną wizytą do Wielkiego Mistrza, albo uwolnią lady Campbell i rzucą się do ucieczki. W obu przypadkach powinno dojść do finałowej walki! Szary Prorok rozkaże gwardzistom zgładzić bohaterów, sam zaś wezwie hordę szczurów, a następnie będzie raził śmiałków kulami spaczeniowego ognia. Sam Wielki Mistrz, siedzący spokojnie na tronie i głaszczący siedzącego u jego stóp lwa, będzie się owej walce spokojnie przypatrywał, chyba że postaci zaatakują i jego. Wtedy zarówno on, jak i jego współpracownicy uderzą bezlitośnie, wykorzystując wszystkie moce dostępne licznym (patrz podręcznik) oraz magię kapłańską oferowaną warlockom przez Ecate.

Pamiętaj jednak, Mistrzu, iż nieśmiertelnym Oświeconym bardziej zależy na przeżyciu i zachowaniu swej powłoki, niż na zabiciu bohaterów – pozwolą im uciec



FANTASTYCZNY SKLEP INTERNETOWY

www.bard.pl

Nasze sklepy:

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

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

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

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

GRY
BITEWNE

RPG

GRY
KARCJANE

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



nawet z lady Campbell. Wszak naznaczyli ciało Doroty swoją magią – gdy umrze, jej dusza nieuchronnie powędruje w zaświaty mrocznych bogów.

Powinieneś tak poprowadzić to starcie, by bohaterom udało się zabić Szarego Proroka i umknąć z Dorotą do zewnętrznego zamku, gdzie będzie ich oczekiwał Schlimann i gotowe do drogi wielbłądy!

Podstęp

Z pewnością bohaterowie będą dziękować bogom za przeżycie hrabiego, który przygotował wszystko do natychmiastowego wyjazdu. Tymczasem nie wiedzą, iż Schlimann uległ podstępowi Ottona von Bruecka. Otóż przebiegły adwersarz naszej drużyny – po tym, jak nie udało im się pojmać bohaterów na pustyni przy pomocy Czerwonych Janczarów ani odbić z rąk Szillah-ar – podążyli ich tropem do zamku Białych Jeźdźców. Otto zdążył się zorientować, iż Dorotę trawi Kłątwa Pustyni i że bohaterowie próbują ją uleczyć. Od pewnego fakira (tego, który być może dość obcesowo potraktował latający dywan bohaterów) dowiedział się o bluźnierczych praktykach Oświeconych i doszedł do wniosku, iż Dorota raczej nie przyjmie takiej pomocy. Tymczasem udało mu się odnaleźć na pustyni pewnego pustelnika, fakira i marabuta, świętego religii Ormazda, który znany był jako uzdrowiciel. Postanowił więc wykorzystać go jako przynętę, by zwać bohaterów do oazy pustelnika.

Do zamku przeniknął Jean-Claude, który wykorzystując swoje zdolności charakterystyczne i aktorskie, udał przed hrabią Schlimannem Araba i przekazał mu w sekrecie informacje o cudownym uzdrowicielu-pustelniku, żyjącym w pobliskiej oazie, w cieniu wielkich Oświeconych. Udało mu się oszukać hrabiego tak dokumentnie, iż ten przygotował cały dobytek do wyjazdu, oczekując jedynie chwili, gdy bohaterowie pojawią się z uwolnioną Dorotą.

Teraz Schlimann twierdzi, iż odnalazł sposób na wyleczenie Dorotki. Będzie niesamowicie dumny ze swych dokonań i trudno od niego wyciągnąć fakty dotyczące sposobu, w jaki archeolog wszedł w posiadanie owych rewelacyjnych informacji. Na dodatek bohaterowie będą musieli się spieszyć. Od momentu opuszczenia Wysokiego Zamku czary Białych Jeźdźców słabną i działania kłątwy nie będzie nic powstrzymywać. A tak się składa, iż jest to ostatni dzień życia lady Doroty. Wiadac to bardzo wyraźnie, gdyż dziewczyna nie jest w stanie utrzymać się w siodle, zdaje się jakby wyschnięta, z jej uszu zaś i nosa niczym krew sączą się cieniutkie stróżki piasku.

Na szczęście oaza pustelnika jest położona tylko kilka godzin drogi od zamku (korzysta on z wody w obfitości wypływającej z zamkowego wzgórza). Oaza to tylko kilka palm i nędzna chatynka.

Pustelnik, w potężnym turbanie i burnusie, wyjdzie naprzeciw drużynie i, straszliwie fałszując na arabską modłę (tak Mistrz, nie bój się śpiewać kwestii pustelnika, im bardziej fałszujesz, tym lepiej), zaśpiewa pytanie, po co przyszli. Oczywiście, potwierdził gotowość leczenia Doroty i zabierze ją zaraz do środka chatki. Zaraz potem zza lepianki rozlegnie się tętent koni! Za pustelnika przebrany był nie kto inny, jak sam Jean-Claude Clermont! Fakir, biedaczysko, leży związany w baleron w kącie chaty.

Ostatni pościg

Czas na ostatnią prawdziwie filmową scenę tej opowieści. Cztery czarne konie pędzą przez pustynię, na trzech jadą Otto, Cuppero i Jean-Claude, a do czwartego jest przywiązana lady Dorota. Bohaterom nie pozostaje nic innego, jak rzucić się w szaleńczą pogoń za uciekającymi. Puść odpowiednią dynamiczną muzykę i dostarcz bohaterom igrzysk filmowych emocji – strzelania w czasie jazdy, konnej wołyżerki, fantastycznej szermierki w galopie.

Niech bohaterowie po kolei wyeliminują z akcji wszystkich przeciwników, ale jednocześnie nie pozwól im ich zabić. Wytrącenie z siodła natychmiast znikają w tyle, w czasie gdy śmiałkowie gnają za koniem unoszącym Dorotę. Na koniec osaczony Otto prędzej zostawi konia lady Campbell i sam umknie (a konia ma naprawdę dobrego), niż pozwoli się wziąć do niewoli bohaterom. Ma však jeszcze arcyważną rolę do odegrania w finałowej, czwartej przygodzie!

Uzdrowienie

Na koniec bohaterowie z pewnością wrócą do pustelnika z umierającą Dorotą. Ów, z wdzięczności za oswobodzenie, w milczeniu uklęknie przy dziewczynie, pomodli się chwilę do Ormazda, dotknie jej czoła i oznajmi, że kłątwa została cofnięta. Nie będzie żadnych fajerwerków, błysków ani surm anielskich. Staruszek upomni ich, aby dziewczyna drugi raz nie naruszała zakazów Ormazda, po czym poczłapie do swej chatki.

I tak się kończy trzecia z opowieści kampanii „Miasto ze Złota”. Zapraszamy do finałowej przygody. Już wkrótce!





CZYJ JEST GRA WYOBRAŹNI? – Przypomnienie

W grze wyobraźni, w odróżnieniu od klasycznych gier fabularnych:

- Zaleca się **całkowite nieużywanie** mechaniki.
- Sięgać po reguły można (ale nie trzeba) tylko w sytuacjach, gdy jakiegoś problemu nie sposób rozwiązać logicznie, na tzw. „zdrowy rozum”. W treści scenariuszy i innych materiałów mogą się znaleźć uwagi sugerujące, że w danym miejscu przydatna może okazać się mechanika – ale jeśli wszystko da się załatwić bez niej, owe wtęty należy ignorować.
- Jeśli tak się zdarzy, reguły można dowolnie zmienić, dopasowując do aktualnej potrzeby. Jeśli w regułach znajdzie się jakąkolwiek nieścisłość (a takie, niestety, mogą się zdarzyć), nic nie stoi na przeszkodzie, aby od razu dokonać zmiany.
- Należy pamiętać, że mechanika w grze wyobraźni jest bardzo złożona i szczegółowa – właśnie dlatego, żeby w awaryjnej sytuacji, kiedy trzeba się do niej odwołać, można było od razu znaleźć dokładne rozwiązanie problemu. Jednakże, w związku z powyższym, stałe korzystanie z mechaniki i rozpatrywanie każdej sytuacji pod jej kątem czyni rozgrywkę zbyt skomplikowaną. Jest również całkowicie sprzeczne z ideą **gry wyobraźni**.

Zabaczka

... jest niepotrzebna, albowiem przed Wami druga (i ostatnia) część minikampanii, rozpoczętej w zeszłym numerze MiM-a.

Kłatwa Kwiatu Paproci” jest drugą częścią „Próby serca” (MiM nr 5 (101)/2002). Dość ściśle wiąże się z tamtą historią i bardzo trudno zagrać w nią, nie poznawszy części pierwszej. Scenariusz przedstawia dalsze losy Olgierda Bukowego Liścia, księżniczki Alji, hrabiego Talbota i czarodziejki Veleny Imbry. Pokaże również, jak okrutnie Przeznaczenie traktuje tych, co stoją mu na drodze i dopiąć chcą swych celów, nie zważając na przestrogi Losu.

Maciej Szaleniec

KŁATWA KWIAŁTU PAPROCI

KUCISY
INCYGI

Jak pewnie pamiętasz, bohaterowie porwali z Kwiatem Paproci, zdobyłym w dru idycznym sanktuarium. Elfia kłatwa zaczęła właśnie działać... Księżniczka odrzuciła oświadczenia rycerza, którego kochała całym sercem.

Alja nigdy nie lubiła się z macochą. Często, powodowana tylko złościwością, przeciwstawiała się jej poczynaniom. Jednak nie zdawała

sobie sprawy, iż czarodziejka spiskuje, by całkiem usunąć ją ze swej drogi. Dopiero rozpoczęcie turnieju i sam fakt, że wziął w nim udział hrabia Nikodemus Talbot, przychylny Velenie ambasador z Kaedwen, uczulił księżniczkę na działania macochy. Zaczęła więc prowadzić prywatne śledztwo. Doszła do wniosku, iż

W poprzednim odcinku...

Zanim rozpoczniesz snuć nową opowieść, przypomnij graczom wydarzenia poprzedniej sesji. Wciel się w bazarza, który opowiada swym ziomkom legendę sprzed wieków, okraszoną bajkowymi ozdobnikami. Opowiedz, jak to dzielni bohaterowie przyczynili się do wygrania turnieju przez szlachetnego Olgierda z Rinde. Wyjaśnij, w jakich okolicznościach zdobył on Kwiat Paproci, a w jakich pokochał piękną księżniczkę, córkę diuka Czarnobrodego. Opowiedz też o podstępie, który pozbawił go nagrody, o dziwnym uczuciu, jakim księżniczka nagle zapalała do niecnego hrabiego Talbota – przeciwnika Olgierda w turnieju. Wspomnij o zadaniu, przed którym stała hanza z „legendy”: rozwikłaniu zagadki dziwnej miłości Alji do Talbota. Odświeżywszy graczom pamięć, rozpocznij właściwą gawędę...



hrabia to kochanek czarodziejki, zaś turniej przebiega nieuczciwie. Dodatkowo, Alja zorientowała się, że sprytna czarodziejka tak obmyśliła warunki zdobycia nagrody, że bez względu na wynik rywalizacji, pozbędzie się księżniczki z dworu. Dlatego dziewczyna postanowiła, iż nie uzna wyniku turnieju. Przyszło jej to łatwo, albowiem podejrzewała, że zwycięzca zostanie niemity jej hrabia Talbot. Postanowiła pozostać przy ojcu i nie dopuścić do tego, aby ster władzy ujęły piękne ręczki Veleny. Dlatego tak ciężko było jej odrzucić oświadczenia ukochanego Olgierda – rozumiała jednak, iż zgadzając się, wpadłaby w zastawioną na nią pułapkę.

Nie przewidziała jednak, iż czarodziejka i przebiegły kaedzeński ambasador uknuli plan, który miał nie tylko odsunąć księżniczkę od ojca, ale i zapewnić Talbotowi oraz Velenie władzę w księstwie! Wyczuwając niezwykle silną aurę Kwiatu Paproci, czarodziejka bez trudu zlokalizowała Olgierda. Ludzie Talbota napadli go, zabrali magiczną roślinę i zostawili umierającego w rynsztoku. Następnie, za pomocą przygotowanego wcześniej, skomplikowanego uroku (na którego działanie macocha przygotowała pasierbiczę specjalnymi magicznymi filtrami, w sekrecie podawanymi w jedzeniu) hrabia rozkochał w sobie księżniczkę Alję. Niebagatelny efekt na moc szarmu miała energia Blathan Cáermenna, wpleciona w zaklęcie. W rezultacie księżniczce zdawało się, iż od zawsze kocha hrabiego i z utęsknieniem wyczekiwała jego powrotu jako zwycięzcy. Aby nie tworzyć mentalnego stresu, czarodziejka przytuliła wspomnienia księżniczki dotyczące poprzedniego ukochanego. Można je przywołać tylko w głębokim transie – lub przełamując zaklęcie pętające umysł księżniczki!

Jak na razie, wszystko przebiega po myśli Veleny Imbry i hrabiego Talbota. Ogłoszono termin zaślubin (za trzy dni), księżniczka kocha „zwycięzcę”, nikt zdaje się nie pamiętać o reńskim błędnym rycerzu, a co najważniejsze – nikt nie podejrzewa pary spiskowców. Zbliża się kulminacja trwającego w mieście festynu. Wszystko dzieje się wszak jak w bajce: zwyciężył szlachetny rycerz, wybraniek księżniczki – ku radości wszystkich.

ŚLEDZTWO

Teraz, Bajarzu, czeka Cię bardzo trudna część naszej opowieści – jak w każdej przygodzie nieliniowej, trudno bowiem przewidzieć działania bohaterów. Będziesz musiał tkąć opowieść na podstawie opisu historii, znajomości bohaterów niezależnych oraz sugestii na temat śladów, które Ci zaraz podam.

Zastanówmy się najpierw, jakimi tropami hanza może iść podczas śledztwa... Zapewne słyszała już od Olgierda, iż zachowanie księżniczki jest dziwne! Skoro szczerze kochała rycerza, wielce niezwykła wydaje się ta nagła odmiana. Można ją wytłumaczyć na kilka sposobów. Po pierwsze, księżniczka mogła zostać zmuszona do odgrywania zadowolonej z wyniku turnieju. Po drugie, mogła tylko udawać, by zwieść macochę. Po trzecie, faktycznie mogła zakochać się w hrabim Talbocie (abstrahując od przyczyn owego nagłego zauroczenia). Logicznym więc się zdaje, iż bohaterowie będą starali się dowiedzieć czegoś więcej na temat zachowania Alji lub też spotkać się z nią samą. Możesz przypomnieć, iż poznali sekretne wejście do damskiego skrzydła zamku – szli tamtędy z Olgierdem po powrocie z ostatniej wyprawy do pokojów księżniczki. Po drugie, służący reńskiego rycerza może im zasugerować, iż w przebraniu służby łatwiej wślizgnąć się do zamku i zadawać pytania, nie wzbudzając przy tym podejrzeń. Pozwólmy więc hanzie dokonać penetracji twierdzy (korzystając z pozostawionych przez nas dwóch furtek lub też każdego innego sensownego sposobu). Na szczęście dla naszych śmiarków, długotrwały festyn rozluźnił znacznie dyscyplinę wśród strażników miejskich. Powinno to znacząco ułatwić dostanie się siedziby diuka.



Czego zatem można dowiedzieć się o księżniczce od służby, kucharek, kuchcików i pokojowców?

* Księżniczka była nazywana „Złośnicą” ze względu na bardzo trudny charakter – charakteryzuje się niezwykłym uporem, wybuchowym temperamentem, niezależnością osądu, czasem niewybrednym słownictwem,

nieprzystojącym pannie wysokiego rodu. Mimo tego służba ją bardzo lubi – dziewczyna nigdy nie zważała na konwenanse i dzielącą ją od ludu barierę urodzenia.

* To właśnie dzięki owej popularności księżniczce udało się zataić swój romans z Olgierdem. Wiedza o nim nie jest powszechna (nie szeptem o tym każdy staje się jenny), jednak wszystkie panny pokojówki, a nawet dostojne panie guwernantki uczestniczą w „spisku”. Wystarczy je przekonać, iż bohaterowie działają w interesie Olgierda (dla ułatwienia, ktoś ze służby mógł widzieć naszą hanę w jego świecie) – aby wysłpowały całą prawdę. Opowiedzą o sekretnych schadzkach dwojga zakochanych, namiętnych pocałunkach w świetle księżycy i płomiennych wierszach pisanych przez rozmiłowanego rycerza.

* Jak łatwo się domyślić, pokojówkami bardzo wstrząsnęła nagła odmiana uczuć ich pani. Są zmieszane i głęboko zawiedzione – szczególnie iż niejedna podejrzewała hrabiego o miłosne zapędy w całkiem inną stronę! Jeżeli bohaterowie wykazą się talentem (test



Kolejne rozwiązanie polega na zmuszeniu tych, którzy rzucili urok, aby go zdjęli! Być może bohaterowie podejrzewają już, kto stoi za całą sprawą! Jeżeli uda im się rozwikłać intrygę Talbota i Veleny Imbry, zdolają szasantażować oboje i nakłonić do wycofania się z gry.

Ostateczne rozwiązanie to pojawienie się *deus ex machina* (uwaga, tylko wtedy, gdy gracze wykażą się całkowitym brakiem inicjatywy) – czyli pomocnej grupie, mocarnej postaci tła, na przykład arcydruida z sanktuarium Czarnych Wzgórz. Doskonale zdaje on sobie sprawę, iż Kwiat Przeznaczenia został użyty do zaczarowania księżniczki. Jest w stanie odczytać ten urok. Nie chce bowiem dopuścić do wypełnienia się planów czarodziejki, która zniszczyła mu sanktuarium, okrywając go wieczną hańbą.

STRUKTURA SZARMA

Teraz wyjaśnię Ci, na czym polega struktura zaklęcia, użytego do spętania księżniczki. Ma ono trzy części składowe: Formułę, Źródło i Soczewkę. Sama Formuła uroku jest rozwinięciem zwyczajnego czaru o tej samej nazwie – powszechnie znanego większości magików. Aby czar ten mógł samoczynnie się odnawiać, została specjalnie utrwalona na srebrnej płycie i ukryta w skarbcu wildenberskiego zamku. Drugim składnikiem jest tak zwane Źródło, czyli sam Kwiat Paproci – który „spełnia życzenia”, dostarczając energii do samego czaru. Kwiat dostarcza mocy dwa razy dziennie, o wschodzie i zachodzie słońca. Tylko wtedy, przez krótki moment, zaklęcie nie działa. Po trzecie: Talbot posiada pierścień, który posłużył Veleni za Soczewkę potrzebną do skupienia energii uroku. Klejnot wspomaga też drugą część zaklęcia – hipnotyczny blok, przytłumiający dawne wspomnienia księżniczki oraz modyfikujący jej zachowanie (to był warunek Nikodemusa – aby mógł wytrzymać przebywanie w towarzystwie Złośnicy). Aby hipnoza działała, pierścień musi dotykać dziewczyny przynajmniej dwa razy dziennie (tulać Alję, Talbot dotyka jej czoła pierścieniem z wielkim szafirem – można wtedy wyczuć, iż rzucona jest *Hipnoza*). Na koniec służka-powierniczka czarodziejki dodaje księżniczce do jedzenia niewielkie ilości magicznego filtru o nazwie Wrzeciono. Jego działanie jest proste – znacznie zwiększa podatność Alji na wszelką magię mentalną.

Urok można złamać, niszcząc którykolwiek z elementów tworzących jego triadę: Źródło (Kwiat Paproci) –

Zniszczyć Formułę!

Jeżeli hanza odnajdzie srebrną płytę ze słowami uroku, zniszczenie tejże może stanowić dla śmiarków spore wyzwanie. Nie pomoże topienie, uderzanie młotem czy polewanie kwasem. Jedyny sposób to uderzyć w płytę jakimś zaklęciem bojowym lub wiedzmińskim znakiem. Ale Veleną wzięła pod uwagę i taką ewentualność. W płycie, podczas kontaktu Formuły ze Źródłem, gromadzi się codziennie ilość Punktów Mocy wystarczająca na jednokrotne wytworzenie Efektu Zwierciadła. Co prawda zaklęcie może być rzucone tylko raz, ale zawsze będzie miało odstraszający efekt (dopiero wnikliwa analiza aury Formuły – test *magii*, ST 5 – pozwoli wykryć, iż nie ma w niej już mocy).

rzucając w ogień lub tnąc na drobne kawałki srebrnym nożem: Soczewkę – można stopić ją w piecu kowalskim; Formułę – tę najtrudniej zniszczyć, gdyż Veleną okryła srebrną płytą zaklęciem ochronnym, zabezpieczającym przed fizycznym zniszczeniem. Praktycznie, jedyny sposób unicestwienia Formuły to użycie magii, ale nawet wtedy nie będzie łatwo.

Jeśli z diety Alji usunie się Wrzeciono oraz uniemożliwi kontakt z pierścieniem, dziewczyna ma szansę sama przełamać urok – wystarczy zastosować odpowiednią „dźwignię”. Może nią być, na przykład, przypomnienie miłości do Olgerda.

Naturalnie, także sama Veleną Imbra może w każdej chwili rozwiązać urok!

ROZWIKAJCZ ZAGADKĘ!

Jak jednak bohaterowie mogą dowiedzieć się o tych wszystkich sprawach? W jaki sposób poprowadzić opowieść tak, aby to właśnie hanza sama rozwiązała zagadkę uroku i odkryła sposób na złamanie czaru? Wszak nie możesz, o tak, po prostu, po udanym teście albo kilku chwilach spędzonych w bibliotece podać im wszystkiego na tacy! Podaję więc kilka śladów, za pomocą których zdołasz podsunąć grupie rozwiązanie zagadki.

* Po pierwsze, należy wskazać bohaterom osobę odpowiedzialną za rzucenie uroku – a można tego dokonać w sposób magiczny lub konwencjonalny.

Sposób konwencjonalny zakłada częściowe odsłonięcie motywu – a więc dostarczenie bohaterom informacji, o tym, że macocha i pasierbica ścierały się ze sobą też w kwestiach politycznych. Alja, mając spory wpływ na ojca, z łatwością niweczyła plany Veleny Imbry. Tych wiadomości mogą dostarczyć bohaterom osoby znające księżniczkę, oficerowie gwardii diuka, zamkowi dworacy – ktokolwiek, kogo uznasz za odpowiedniego.

Sposób magiczny polega na śledzeniu połączenia telepatycznego, przez które, oczami starej służącej, ktoś

Wrzeciono

Moc: 5

Opis: magiczny filtr, zwiększający podatność danej osoby na czary mentalne. Trudność wszystkich czarów z tej grupy spada o 2.



obserwuje księżniczkę (służąca jest powierniczką diuszesy, wynik śledztwa i tak powinien być przewidywalny). W tym wypadku należy wykonać tekst sporny *magii* (związanej z intelektem) Veleny Imbry i śledzącego. Aby dotrzeć do samej diuszesy, należy dwukrotnie zdać ów test. Czarodziejka zabezpieczyła się bowiem, umieszczając na poddaszu jednej ze starych baszt przekształcony kryształ z lebrezytu, zaginający linię kontaktu i skierowujący go do niej – ot, taki rutynowy środek zabezpieczenia.

* Podobnie można namierzyć Soczewkę – jeżeli zostanie wykonany udany test wyczuwania aury (ST 5) w pobliżu księżniczki o wschodzie bądź zachodzie słońca (czyli w momencie, w którym skupiony przez Soczewkę strumień magicznej energii Kwiatu Paproci odnawia szarm), można wykryć kierunek, w którym znajduje się pierścień. Oczywiście, ta metoda nie daje jednoznacznej odpowiedzi na pytanie, czym jest Soczewka, tym bardziej że hrabia Talbot przemieszcza się (choć, na przykład, o świcie będzie raczej nieruchomo spać w swojej komnacie, co powinno umożliwić bohaterom namierzenie go jako posiadacza Soczewki). Jeżeli hanza zdobędzie Soczewkę, bez trudu zdola też namierzyć Źródło – Kwiat Paproci.

* Kolejną ważną kwestią jest uświadomienie bohaterom, iż Kwiat Paproci może być wpłątany w strukturę zaklęcia. Do tego celu można wykorzystać... samego Jaskra! Wschodząca gwiazda poezji będzie chciała spotkać się z bohaterami, aby usłyszeć ich relację z przebiegu Próby Serca. Jaskier zna już fałszywą opowieść towarzyszy Talbota – teraz chce usłyszeć głos drugiej strony. Przy okazji będzie niezwykle ekscytował się samym Kwiatem. Dowiedział się od druidów, iż nazywa się on Blathan Cáermenna i jest pewien, że rzeczywiście ma moc spełniania życzeń. Jeżeli bohaterowie wyjawią barłowi prawdę o przebiegu wydarzeń z ostatnich dni, zwróci im uwagę, że osoba, która weszła w posiadanie kwiatu, mogła sobie życzyć, aby księżniczka się w niej zakochała. Oczywiście, Jaskier wskaże Talbota (którego nie lubi). Jednak, jeśli połączyć tę wiadomość z pierwszą informacją, można się domyślić, iż Kwiat Paproci został wykorzystany przez Velenę.

* Sam czarodziejski kwiat znajduje się w wieży czarodziejki. Choć Veleny mieszka w komnatach przynależnych diuszecie, swoje skomplikowane eksperymenty magiczne nadal prowadzi w pracowniach Wieży Mistrzów (jednej z zewnętrznych wieżec wildenberskiego zamku). Dzięki temu wieża dość często jest „prawie

pusta”. Sam kwiat może zostać zlokalizowany przez każdego czarodzieja, śledzącego jego silną aurę (test *magii*, ST 4 o świetle lub ST 2 o zmierzchu). Oczywiście, samo wkroczenie do wieży jest niezwykle trudne! Wejście do niej zamyka magiczny zamek (ewentualnie włamanie ma ST 6), zabezpieczona jest licznymi pułapkami, dodatkowo pilnowana przez „oswojonego” gigaskorpiona, pozbawionego kolca jadowego (co zresztą utrzymywane jest w tajemnicy przed resztą mieszkańców zamku).

* Stara służka-strażniczka osobiście przynosi z kuchni wszelkie posiłki dla Alji. Przed podaniem ich księżniczce zawsze wchodzi na chwilę z tacą do swego pokoju. Tam dodaje kilka kropel Wrzeciona.

Sam magiczny filtr ukrywa w schowku (aby go wykryć, trzeba dobrze poszukać albo wykonać test *sposzrzegawczości* ST 4 lub *przeszukiwania* ST 3). Każdy bohater elementarnie znający się na alchemii może w nim rozpoznać substancję upodabniającą na czary mentalne (test *alchemii* ST 3).

* Hrabia Talbot spotyka się z księżniczką dokładnie co 8 godzin (jest ostrożny – dwa razy dziennie to minimalna dawka hipnozy). Zawsze widują się też w miejscu raczej publicznym (ogród, sale reprezentacyjne, dziedziniec, krużganki zamkowe) i zawsze ukradkiem dotyka jej głowy pierścieniem. Poza tym, cały czas się nim bawi (jego mocna aura mile go drażni) – dzięki czemu bohaterowie powinni z łatwością zwrócić uwagę na magiczny klejnot (jeżeli zaś uda im się namierzyć Talbota jako posiadacza Soczewki, bez trudu powinni skojarzyć oba fakty).

* Najtrudniej jest odnaleźć Formułę, gdyż czarodziejka przygotowała ją znacznie wcześniej (tak na wszelki wypadek) i kazała zanieść do skarbcza. Jednak jeżeli hanza dokładnie wypyta się o magiczkę wśród służby (która w tymże temacie będzie bardzo rozmowna) i usłyszy, co Veleny Imbra robiła w noc dziwnej przemiany księżniczki, dowie się, że o północy, po widoczce hrabiego Talbota, czarodziejka udała się do podziemi zamkowego, gdzie znajduje się skarbiec. Wróciła dopiero nad ranem, bardzo znużona (wtedy to Veleny rzuciła urok i wystarczyło tylko dotknąć księżniczkę pierścieniem, aby jego moc zaczęła działać). W ten sposób bowiem, bohaterowie mogą trafić na ślad miejsca Formuły, jakkolwiek należy zaznaczyć, iż dotarcie do książęcego skarbcza raczej nie będzie proste...

* Na drugi i trzeci dzień od zaczarowania będzie można uzyskać od służby informację, iż księżniczka krzyczy o wschodzie i zachodzie słońca. Dzieje się tak w chwili ponownego uroku (wtedy Alja na moment





zdaje sobie sprawę, iż została podstępnie oczarowana, jednak zaraz urok na powrót pęta jej wolę). Jest to najodpowiedniejszy moment do zerwania szarmu – zakładając, iż bohaterowie już osłabli lub częściowo złamali hipnotyczny blok.

Jak widać, powyższe ślady generują dla hanzy zajęcie praktycznie na całą przygodę – bohaterowie muszą opracować sprawny sposób dostania się na zamek, uzyskania informacji, przeszukania komnaty służki, być może kradzieży pierścienia Talbotowi lub włamania się do Wieży Mistrzów. Oczywiście, nie byłbym sobą, gdybym pozostawił tylko jedną drogę do celu, jak i nie pozwolił bohaterom wniknąć w głąb intrygi, do warstw, których jak na razie nawet Ty nie znasz.

DRUGA SZANCZA

Jak już wspomniałem, szantaż jest jedną z metod zmuszenia Veleny Imbry do zdjęcia uroku. Na dodatek, zdobycie informacji dyskredytujących czarodziejkę może uzmocnić pozycję bohaterów w owej niebezpiecznej rozgrywce. Oczywiście, liczę również na to, iż bohaterowie zaciekawieni intrygą, będą dalej drażnić całą sprawę.

W tej części będę chciał przedstawić Ci, w jaki sposób wyjawili bohaterom intrygę uknutą przez spiskowców. Śledztwo powinno wyjawić, iż współspiskowcem Veleny Imbry był hrabia Talbot. Powinno również wyjść na jaw, iż diuszka chciała czarami uczynić księżniczkę swą marionetką, a diukowi Kennetowi pozwolić osunąć się w odmęty rozpusty. Ważnym jest jednak również uświadomienie bohaterom powodów, dla których główny czarny charakter naszej opowieści zdecydował się na cały spisek. Sięgnijmy zatem do dalekiej przeszłości i odkryjmy przed bohaterami prawdziwy dramat Veleny Imbry.

DWIE SIÓSTRY

Zacznijmy od tego, że podobnie jak Lubna z Kaedwen, pierwsza żona diuka, czarodziejka pochodziła z zamożnego kaedweńskiego rodu arystokratycznego. Nigdy jednak po wstąpieniu w szeregi Konfraterni nie zdradzała swego prawdziwego pochodzenia. Tak się składa, iż Velena urodziła się potwornie zniekształcona. Jednak, jak stwierdziła obecna przy porodzie kapłanka Melitele, dziecko było wypaczone wyłącznie na ciełe, umysł miało całkiem zdrowy. Dziewczynka była najstarszą i jedyną córką owego rodu. Gdy Velena skończyła pięć lat, oddano ją na wychowanie pewnej

czarodziejce, która obiecała nauczyć ją magicznego fachu i za pomocą magii regeneracyjno-upiększającej nadać jej normalny wygląd. Pozbywszy się kłopotliwego potomka, rodzice Veleny wykreślili córkę z pamięci i annałów rodzinnych. Późniejsze dzieci nie wiedziały o istnieniu swej starszej siostry. Rodzeństwem magiczki była też Lubna z Kaedwen, od urodzenia niezwykle piękna. Jako najmłodsza córka, była od dzieciństwa rozpieszczana i noszona na rękach – jak przystało na córkę wysokiego rodu. Miała wszystko, czego pozbawiono Velenę... Jednak gdy przyszedł czas, aby znaleźć dla Lubny męża, dość nieszczęśliwie wydano ją za diuka Kenneta.

Pech (a może Przeznaczenie) chciał, iż po ukończeniu terminu, Velena dostała od Kapituły przydział do Wildenbergu. Tam miała zdobyć doświadczenie w roli

czarodziejki-doradczyni, by po kilku latach awansować i trafić w miłsze miejsce. Dla Veleny



Imbry był to bardzo ciężki czas. Musiała żyć w pobliżu swej siostry, która zajmowała wysoką pozycję społeczną, mimo że była młodsza. Ba, musiała jej służyć! Widziała też jednak cierpienie Lubny, codziennie w plugawy sposób oszukiwanej i zdradzanej przez rozpustnego męża. Nienawidząc siostry, współczuła jej. Gdy została zmuszona przez podstępного diuka do zostania jego kochanką, w ten sposób przyczyniając się do całkowitego załamania i samobójstwa Lubny, poprzysięgła, iż srodze ukarze Kenneta. Postanowiła odebrać mu władzę na Vspaden. Tylko dlatego zgodziła się zostać żoną Czarnobrodego.

A późniejsze jego zdrady tylko utwierdziły ją w nienawiści.

Obecnie tajemnicę Veleny Imbry znają tylko dwie, a raczej trzy osoby. Prócz samej czarodziejki wtajemniczona jest jej służka-powiernica, która przed

wieloma laty była nianką Veleny jeszcze w jej kaedweńskim domu. Prawdy, po części, domyśla się również Nikodemus Talbot. Tylko oni mogą zostać dostarczycielami sekretnych informacji o przeszłości czarodziejki – nie zawahają się ich wyjawić, chcąc usprawiedliwić swoje czyny, gdy intryga zostanie wykryta!

ROMANS

Gdy śmiałkowie próbują zgłębiać sekrety uroku rzucanego na księżniczkę, nadchodzi doskonały moment, aby wprowadzić na scenę ostatnią stronę tego istic gordyjskiego splotu interesów – a jednocześnie pobudzić bohaterów do zgłębiania tajemnicy romanu Veleny. Otóż awanturników wezwie przed swe oblicze sam diuk



Gdyby bohaterom przyszło do głowy przesłuchać powierniczkę diuszey, będą musieli uciec się albo do bardzo sprytnego podstępu, albo do szantażu czy nawet tortur. Stara służąca zna prawdziwą tożsamość czarodziejki i jest pewna, iż Velena gorąco nienawidzi diulaniana, co uczynił jej siostrze (którą przecież, jako wildenberski dwór). Nie ma jednak pojęcia o całej intrydze, choć bierze udział w podtrzymywaniu uroku księżniczki. W swej naiwności sądzi jednak, iż diuszesa



Podsumowanie śladów

Oto wypunktowana lista śladów, jakie można zasewrować bohaterom w trakcie całego dochodzenia.

1. Podejrzenia diuka.
2. Liczne odwiedziny Talbota u diuszesy.
3. Nocne wizyty Talbota u diuszesy.
4. Plotki wśród dwórek na temat romansu.
5. Małe zainteresowanie diuka sprawami państwa – a duże rozpustą.
6. Turniej wymyślony przez Velenę.
7. Podobieństwo charakterów czarodziejki i Talbota – oboje lubią władzę.
8. Dowody materialne w Wieży Mistrzów.

robi to z czystej miłości – by osłodzić księżniczce związek z niekochanym mężczyzną. Nie wie (a raczej nie dopuszcza do świadomości) nic o romansie jej pani i hrabiego Talbota – wyobraża sobie, iż oboje łączy tylko przyjaźń oraz zainteresowanie magią.

Niewykluczone, iż na koniec bohaterowie postanowią poszukać w Wieży Mistrzów bezpośrednich dowodów spisku. Na pewno można tam znaleźć przedmioty świadczące o tym, iż turniej był fałszowany – jest więc kilka nieudanych medalionów iluzji – które po założeniu wytwarzają obraz siedmiogłowej bestii (są nieudane, zatem powinieś wnieść pewne niedoskonałości do wytwarzanego przez nie obrazu), dokładne mapy umiejscowienia sanktuarium druidycznego na Czarnych Wzgórzach, a także kilka ksiąg o fenomenie Kwiatów Przeznaczenia. W pracowni jest także aparatura do ciągłej destylacji eliksirów, w której cały czas przygotowuje się Wrzeciono.

KONFRONTACJA

Wcześniej czy później musi dojść do konfrontacji hanzy z czarodziejką. Nawet jeśli sami będą jej unikać (na przykład, znając już sposób przełamania szarmu), do konfrontacji będzie dążyła sama Veleno Imbra. Wszak rezydentka nie jest ślepa – działania bohaterów nie umknęły jej uwadze. Na razie jednak nie będzie starała się wyeliminować hanzy, a przeciwną ją na swoją stronę. Zaaranżuje spotkanie (czy też po prostu zdybie bohaterów tam, gdzie spokojnie planować będą swe dalsze kroki) i spróbuje wyciągnąć z nich, czego już się dowiedzieli. Będzie to przypominało grę w „półtwarze” karty, pełną aluzji i niedomówień („ja wiem, że ty wiesz, że ja wiem”). Gdy czarodziejka zorientuje się, jak wiele wiedzy bohaterowie, postawi wszystko na jedną kartę – patrząc prosto w oczy, przyzna im rację i opowie, dlaczego zamierza doprowadzić spisek do końca. Opowie także bohaterom o niecnym czynach jej męża, o doprowadzeniu matki Alji do rozpacz i śmierci, o rujnowaniu księstwa, o poharbenieniu licznych poddanych dziewcząt.

Będzie próbowała wytłumaczyć bohaterom, iż nie mogą udaremnić intrygi, gdyż inaczej diuk nadal będzie źle rządził księstwem, a Alja wciąż, z czystej złośliwości, przeciwstawiała się światłej polityce diuszesy – która może księstwu Vspaden przynieść tylko postęp, rozwój i dobrobyt. Czarodziejka szczerze wierzy, iż potrafi uczynić z tego kraju potęgę zdolną dorównać Kovirowi i Povissowi. Będzie tłumaczyła również, iż hrabia Talbot potrzebny jest jako mąż Alji, gdyż tylko on może zapewnić magicznie kontrolę nad polityką księstwa po śmierci diuka oraz przychylną króla Kaedwen – i co najważniejsze, utemperować nieuznawany charakter księżniczki (zresztą, diuszesa będzie sugerować, iż Alja cierpi na bardzo poważne rozchwianie emocjonalne, związane z brakiem wzorca osobowego matki i z nieodpowiednim wzorcem osobowym ojca). Veleno spróbuje zatem przeciągnąć bohaterów na swoją stronę, grając na ich poczuciu odpowiedzialności albo i patriotyzmie. Kto wie, jaki może być skutek tego wszystkiego? Czy bohaterowie zgodzą się z magiczną i nie ujawnią spisku?

Veleno Imbra

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

Żywotność: 26

Walka bronią: 1

Walka wręcz: 1

Unik: 1

Obrona fizyczna (dystans/bronią/wręcz): 1/2/2

Obrona magiczna (czary/modlitwy/znaki): 6/2/2

Broń: sztylet lodu ($k2+3+2xSi$) (+2 do obrażeń)

PW: 20

PM: 24

Czary: Blokada, efekt zwierciadła, knebel, iluzja, latanie, leczenie, sondowanie myśli, telepatia, teleportacja, urok

Walory: Warzenie eliksirów

Wybrane umiejętności: Alchemia 3, czytanie i pisanie 3, dyplomacja 3, empatia 2, etykieta 2, jeździectwo 2, koncentracja 3, magia 4, nasłuchiwanie 1, wiedza o Vspaden 3, wiedza o Kaedwen 2, rozmawianie 2, rzucanie 1, skradanie 1, spostrzegawczość 2, język: Starsza Mowa 2, uzdrawianie 2, wigor 1, wspinaczka 1, język wspólny 2, zimna krew 1

Ekwipunek: Amulet 12 PM; magiczne filtry obniżające odporność na wybrany żywioł magii (-k3 do odporności po zażyciu) oraz całe laboratorium magiczne przygotowane do tworzenia specjalistycznego magicznego ekwipunku w rodzaju talizmanów podtrzymujących iluzję czy rękawic ochrony przed kłutwą; sztylet ognia (obrażenia $K3+2xSi+2$).



NIE UNIKNIESZ PRZEZNACZENIA

Czas zebrać wszelkie wątki i przygotować się do zakończenia. Oczywiście, „Kłątwa Kwiatu Paproci” pozostawia tak wiele możliwych dróg wyjścia, iż nie mogę podać jednej pewnej sceny finałowej. Są jednak pewne rzeczy, które spełnią się mimo wszelkich usiłowań bohaterów. Pamiętaj, Bazarzu, przepowiednie elfów dotyczącą Kwiatu Paproci? „Ktokolwiek zerwie ten kwiat, tego Przeznaczenie okrutnie ukarze” – wykrzyczał arcydruid na chwilę przed tym, jak ręka Olgierda wyrwała magiczną roślinę z ziemi. Dla owego rycerza fatum musi być okrutne! Nie będzie happy endu... Co gorsza, kłątwa nie dotyczy tylko osoby, która zerwała kwiat. Wszystkich, którzy wykorzystywali go do swych niecznych celów, osiągnie karząca ręka Losu (już Twoja w tym, Bazarzu, głowa).

Jak więc zakończy się cała historia? Oczywiście, możliwości jest wiele. Ja przygotowałem dwie, moim zdaniem, najbardziej prawdopodobne ścieżki. Ty sam powinieneś zaimprovizować takie zakończenie, które będzie odpowiadało klimatowi całej opowieści. Ja sugeruję smutne – ale przecież ta sama opowieść może być snuta na setki sposobów!

Jeśli bohaterowie zdecydują się na nieujawnianie spisku diuzesy, dojdzie do uroczystej ceremonii zaślubin. Olgierd podziękuje bohaterom za ich trudy, zapłaci sówicie i kompletnie załamany odjedzie w siną dal. Następnego dnia na dworze pojawi się Li-lianna z Łysorogu, stara i potężna czarodziejka, chodząca legenda. Wyczuła fenomen towarzyszący zerwaniu Kwiatu Paproci i przybyła do Wildenbergu, aby sprawdzić, co się stało. Towarzyszyć jej będzie agent Rady Czarodziejów – Viggo, który skontaktuje się z bohaterami i postara wycisnąć z nich jak najwięcej informacji (będzie oczywiście obiecywał dyskrecję, jednak ujawni, iż sprawa dotyczy Konfraterni i koniecznie musi zostać zbadaana). Niezależnie od uzyskanych danych, czarodziejka powiadomi Kapitułę o możliwych nadużyciach rezydentki. W konsekwencji nastąpi przysłanie śledczych Kapituły (patrz Sąd).

Jeżeli hanza odczaruje księżniczkę, Alja natychmiast wyjawia, że została zaczarowana przez macochę i oszukana przez kaedweńskiego ambasadora! Ujawni się wtedy niepomahowany temperament księżniczki, która za żadne skarby nie zgodzi się na dyskretne załatwie-

nie sprawy. O spisku natychmiast powiadomi ojca. Ten z kolei zawiadomi najbliższego, niezależnego od Veleny Imbry rezydenta (w Creyden). Na drugi dzień Kapituła będzie znała szczegóły niecznego podstępów czarodziejki. A Kapituła nie puszcza płazem takich czynów.

SĄD

Tego samego dnia na rynku rozbrzyśnie magiczny portal i przejdzie przez niego sam Vilgefoltz z Roggeveen w asyście Lydii van Bredevoort i Lawdbora z Murivel.

Natychmiast zlokalizują hanzę i nakażą jej złożyć komplet zeznań na temat uroku rzuconego na księżniczkę. Po tym Vilgefoltz wyda rozkaz pojmania hrabiego Talbota i adeptki Veleny Imbry.

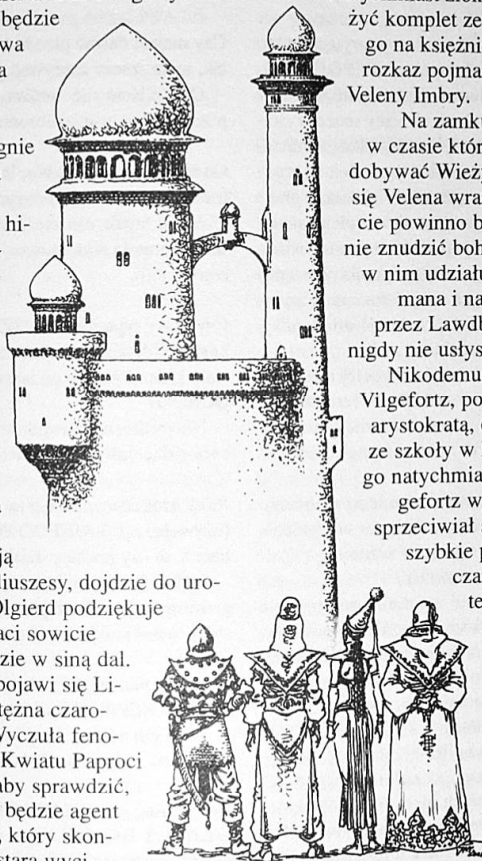
Na zamku rozpęta się magiczna bitwa, w czasie której trójka czarodziejów będzie dobywać Wieży Mistrzów – gdzie zamknęła się Veleną wraz ze swym kochankiem. Starcie powinno być efektowne, ale krótkie (by nie znudzić bohaterów, którzy nie mogą brać w nim udziału). Czarodziejka zostanie pojmana i natychmiast zabrana teleportem przez Lawdbora. Już nikt na Kontynencie nigdy nie usłyszy o Velenie Imbrze...

Nikodemusa czeka znacznie gorszy los. Vilgefoltz, po krótkiej rozmowie z hardym arystokratą, oznajmi, iż jest on renegatem ze szkoły w Ban Ard. Jako takiego, czeka go natychmiastowe spalenie na stosie. Vilgefoltz wymusi na diuku, który będzie sprzeciwiał się takiemu obrótowi sprawy, szybkie przygotowanie kaźni. Dumny czarodziej puści mimo uszu protesty diuka, który wie, że zabijając Talbota, narazi się swemu suwerenowi, królowi Henseltowi. Wkrótce na rynku zaplonie stos, na którym skona dumny hrabia. Ambasador przed śmiercią przeklinie swych prześladowców.

Oczywiście, ludzie Kaedweńczyka natychmiast wyjadą z Vspaden. Jeden z nich na odchodnym rzuci Kennetowi, aby teraz gotował się do wojny z Kaedwen. Załatwiwszy swoje sprawy, także czarodzieje opuszczą północne księstwo.

Pozostanie jeszcze kwestia Olgierda Bukowego Li-ścia. Dowiedziałysy się, co się wydarzyło, rycerz zjawia się ponownie, wciąż osłabiony. Będzie chciał zobaczyć się z Alją. Ta jednak nie dopuści do spotkania. Przez służbę przekaze błędnemu rycerzowi, aby szedł precz. I to jak najszybciej.

Tak oto do końca wypełni się Kłątwa Kwiatu Paproci...





Grzegorz Zieliński

THORGAL CCG

PYTANIA I ODPOWIEDZI

WYJAŚNIENIA WĄTPLIWOŚCI

Jeżeli więcej niż jeden gracz w tej samej turze spełni warunki zwycięstwa, to o tym, kto wygra, rozstrzyga się na końcu FAZY ROZSTRZYGNIĘCIA (stosując reguły zawarte w instrukcji na stronie 29).

Misje będące POJEDYNKAMI można zagrywać tylko w grze, w której udział bierze dwóch graczy. W POJEDYNKACH nie można dokładać żadnych bohaterów ani stworów (nawet KONI i PSÓW). Gracz przeszkadzający może wystawić w fazie III do misji typu POJEDYNEK tylko jedną zakrytą kartę (nie można tu blefować dokładając kolejne karty).

Zasady specjalnej związanej z rodzajem misji każdy gracz może użyć raz w turze. Przykładowo, jeżeli na stole znajdują się dwie misje typu wyprawa i dany gracz w obydwu posiada po kilku bohaterów, to jako akcję (zamiast zagrania podstępów) gracz może wskazać pierwszą z tych misji i dociągnąć kartę, a gdy znowu przyjdzie na niego kolej, wskazać drugą misję i dociągnąć kolejną kartę (pod warunkiem, że inni gracze nie odrzucili mu wcześniej wszystkich bohaterów z tej misji).

Współczynniki ujemne traktuje się jak równe zero dopiero w fazie rozstrzygnięcia. Wcześniej wszelkie operacje matematyczne na współczynnikach trzeba robić z uwzględnieniem liczb ujemnych.

Wszystkie misje wykonywane automatycznie po spełnieniu pewnych warunków są wykonywane w fazie rozstrzygnięcia (wtedy dopiero sprawdza się, czy specjalne warunki są spełnione i czy wykonanie misji się powiodło).

Bonusy ataku i obrony sumuje się w fazie rozstrzygnięcia z Kondycją, Przebiegłością lub Szczęściem, ale nie powodują one zwiększenia tych współczynników. Kondycję, Przebiegłość i Szczęście zwiększają jedynie modyfikatory w postaci plusów i minusów opisane na przedmiotach, podstępach, niektórych czarach i niektórych stworach.

To, który bohater ma największą Przebiegłość (Kondycję lub Szczęście) na stole ustala się na początku fazy rozstrzygnięcia po uwzględnieniu wszystkich modyfikatorów, które pojawiły się w fazie zagrywania podstępów. Jeżeli dwóch bohaterów ma Przebiegłość (Kondycję lub Szczęście) 6 (pozostali mają mniej), to obydwa mają największą Przebiegłość (Kondycję lub Szczęście) w grze. Jeżeli jednak na stole jest stwór mający Przebiegłość (Kondycję lub Szczęście) 7, to żaden z bohaterów nie ma największej Przebiegłości (Kondycji lub Szczęścia).

Dokładanie do bohatera lub stwora przedmiotu jest traktowane jak zagrywanie podstepu, ale podstępem nie jest. Do bohatera, na którego zegraliśmy kartę BEZPIECZNY I SZCZĘŚLIWY, możemy bez problemu dołączać przedmioty (oraz WIERZCHOWCA, PSISKO i FURALA), a także zagrywać czary. Podobnie czar GNIEW ODYNA nie ogranicza możliwości dokładania przedmiotów i zagrywania czarów.

PYTANIA OGÓLNE

Czy bohater może posiadać dwa TOPORY lub dwa ŁUKI?

Każdy bohater może posiadać dowolną liczbę przedmiotów, pod warunkiem, iż nie są one unikalne.

Czy można dawać przedmioty bohaterom przeciwnika i jeśli tak, to kto może zagrywać podstepy z tych przedmiotów?

Oczywiście nie można dawać przedmiotów bohaterom przeciwnika, co zaznaczono w instrukcji.

Co się dzieje, jeśli stwór, który nie może wykonywać misji, trafi do drużyny wykonującej?

Jeżeli stwór nie może wykonywać misji, a znajdzie się w drużynie ją wykonującej, musi zostać natychmiast odrzucony z talii.

Czy czary typu JA ZAWSZE POWRACAM I ŁÓDŹ LODOWA można rzucać nie posiadając czarodzieja na stole i nie używając podstępów w rodzaju MAGICZNY OGRÓD?

Nie można rzucać żadnych czarów, jeśli nie ma się na stole czarodzieja lub nie użyje wcześniej odpowiedniego podstepu.

Jeżeli ktoś rzuci podstęp na moją drużynę, a ja przeniosę (używając np. TAJNEGO PRZEJŚCIA) do tej drużyny bohatera, to czy podstęp działa też na niego?

Jeśli bohater przenosi się do misji, na którą wcześniej zagrano podstepy działające na bohaterów w tej misji, to podstepy te nie mają wpływu na przeniesionego bohatera.

Jeżeli odrzucany jest bohater, to co się dzieje z dołączonym do niego KONIEM itp.?

KON jest odrzucany, gdyż – jak to stoi w instrukcji – wszystkie karty dołączone do bohatera są wraz z nim odrzucane.

Czy podstepy typu MIAŁEŚ GODNĄ ŻONĘ, ŚMIERĆ WŁADCY ORŁÓW i inne o podobnym mechanizmie można zagrywać, jeśli na stole nie ma żadnej karty, której dotyczą?

Oczywiście, można – w ten sposób pozbywamy się kart z ręki.

PSISKO, WIERZCHOWIEC i FURAL. Czy można te stworzy dokładać zarówno do bohaterów znajdujących się w drużynie przeszkadzającej, jak i wykonującej misję?

Tak, ale tylko do swoich bohaterów. Stwory te nie posiadają własnej Kondycji, Przebiegłości, ani Szczęścia (nie można im podnosić tych współczynników) – posiadają jedynie modyfikatory zwiększające współczynniki bohaterom, do których są dołączone.



PYTANIA DOTYCZĄCE KONKRETNÝCH KART

ABORDAŻ. Jak go wykonać, jeśli nie można wystawić ŁODZI?

Na karcie ABORDAŻ brak zdania: „W tej MISJI można wystawić ŁODZIE”.

AARICIA – ŻONA THORGALA. Jak dokładnie działa jej specjalna zdolność?

AARICIA pozwala nie odrzucać Thorgala na koniec tury, tylko cofnąć go na rękę, jeżeli w fazie rozstrzygnięcia znajduje się z tym Thorgalem w drużynie wykonującej misję.

ATAK BESTII. Czy można z jego pomocą dodać PSA lub KONIA do odpowiedniego bohatera?

Oczywiście można to zrobić. Zagrywamy podstęp na misję, ale kartę dołączamy do bohatera. Należy pamiętać, że takiego stwora możemy dołączyć tylko do swojego bohatera.

BEZPIECZNY I SZCZĘŚLIWY. Czy działa wstecz, anulując wcześniej zrucone na bohatera podstępny?

Zagranych podstępów nie można anulować. BEZPIECZNY I SZCZĘŚLIWY chroni bohatera od momentu, gdy zostanie zagrany. Karty nie działają wstecz.

HOŁOTA. Czy można ją w misji typu pojedynek?

Można wyłożyć HOŁOTĘ do pojedynku i nie zostaje ona odrzucona.

KOŃ I PIES. Czy posiadają własne współczynniki?

KOŃ i PIES nie mają własnych współczynników, a modyfikują jedynie współczynniki bohatera. Dlatego nie można na te stworzyć zagrywać kart zwiększających lub zmniejszających współczynniki, ani zagrywać żadnych bonusów.

MAGICZNA ODPORNOŚĆ. Co spowoduje zagranie tej karty np. na WIERZCHOWCA, który nie posiada współczynników K i P, a jedynie modyfikuje współczynniki bohatera?

Koń i Pisko nie mają własnych współczynników, a modyfikują jedynie współczynniki bohatera. Dlatego nie można na te stworzyć zagrywać kart zwiększających lub zmniejszających współczynniki, ani zagrywać żadnych bonusów.

OBECY Z WYDM. Czy może zabrać komuś ŁUK?

Może zabrać, ale łuk ten zostaje od razu odrzucony, gdyż OBECY Z WYDM nie jest łucznikiem.

OBREĆZ FREYRA. Jak działa?

Jeżeli któryś z przeciwników dołączy OBREĆZ do swojego bohatera, to my – mając na rękę OBREĆZ – możemy dołączyć ją do swojego bohatera, a potem wykorzystać związaną z nią podstęp, w celu odrzucenia bohatera przeciwnika. W przypadku większej liczby OBREĆZY na stole, gracz, który wyłożył kartę OBREĆZ jako ostatni, może wybrać dowolnego bohatera, który wcześniej otrzymał OBREĆZ.

OTOCZENIE. Czy trzeba posiadać dokładnie dwa razy więcej bohaterów i stworów niż przeciwnik?

Nie. Co najmniej dwa razy więcej.

PAŁAC ODYNA. Czy jeżeli w drużynie przeszkadzającej jest czarodziej, to misja zostaje automatycznie wykonana?

Tak. Wystarczy, że w którejkolwiek z drużyn będzie czarodziej.

POBOJOWISKO. Jak działa?

Gracz zagrywający ten podstęp wybiera, których bohaterów odrzucić, jeżeli kilku z nich ma najmniejsze K.

PRZYPIY W CZYHA NA NAS OBU. Czy mój bohater musi być cofnięty z misji, na którą zagrywam ten podstęp, czy wymóg ten dotyczy tylko bohatera przeciwnika.

Podstępny zagrywany na misję oddziałują tylko na karty znajdujące się w tej misji. Nie można cofnąć na rękę bohatera z innej misji niż ta, na którą zagrany został podstęp.

SAM PRZECIW WSZYSTKIM. Czy modyfikator +3 do K i P pozostaje w sytuacji, gdy po zagranu SAM PRZECIW WSZYSTKIM dołączę do bohatera stwora lub wystawię kolejnego bohatera?

Modyfikatory z karty SAM PRZECIW WSZYSTKIM działają tak, jak jest napisane na karcie – do końca tury. Nie ważne, gdzie bohater później się przeniesie i czy ktoś pojawi się w jego drużynie.

SYN THORGALA. Jak dokładnie działa jego zdolność specjalna?

Jeśli SYN THORGALA znajduje się w grze, nie można odrzucić żadnej wersji THORGALA ani AARICI (nie skutkuje ani czary, ani podstępny – obojętnie, czy są zagrywane na misję, czy na bohaterów). Chroniony w ten sposób THORGAL pozostaje w grze, nawet jeśli w misji, w której się znajduje zostanie zagrane TYLKO JA I TY i zostaną wyznaczeni inni bohaterowie. SYN THORGALA nie chroni jednak THORGALA, gdy dana akcja powoduje jednocześnie odrzucenie ich obu (na przykład POBOJOWISKO zagrane na misję, w której najmniejszą Kondycję mają SYN THORGALA i THORGAL powoduje odrzucenie SYNA THORGALA i THORGALA).

ŚMIERĆ WŁADCY ORŁÓW. Kim jest WŁADCA ORŁÓW?

Nastąpiła niewielka pomyłka. Prawidłowa nazwa WŁADCY ORŁÓW w grze Thorgal brzmi PAN TRZECH ORŁÓW i właśnie on tą kartę chodzi.

TYLKO JA I TY. Kiedy można ją zagrać?

Kartę TYLKO TY I JA można zagrać na misję tylko, jeśli posiada się w niej przynajmniej jednego bohatera i wskazywać można jedynie bohaterów z drużyny przeciwniej.

UROK. Jak działa?

Przedmioty i bonusy dodajemy tylko swoim bohaterom – zasada jest w instrukcji. W drużynie wykonującej misję mogą się znajdować tylko bohaterowie i stworzy gracza, który wykonał misję. Tak więc nie może się tam pojawić w żaden sposób bohater któregośkolwiek z przeciwników, nawet po użyciu czaruro UROK.



NOWA

KRAINA
GOBLINÓW

Edycja 3.5

pod redakcją
Maćka Kocuja

ZŁOTE GOBLINY

Po wielu latach kpin i nieodpowiedzialnych żartów Kraina Goblinów stała się na tyle poważnym pismem, by móc wreszcie ufundować własną nagrodę.

Złote Gobliny są przyznawane przez naszych Czytelników, którzy wybierają swych faworytów spośród nominowanych przez redakcję bohaterów. Złote Gobliny przyznajemy nieustająco, co miesiąc w nowej kategorii.

Oto nominacje w kategorii **najtrafniejsza ocena sytuacji**:

1. Czarodziej Vincent, który na widok grupy kilkunastu przeciwników stwierdził:

„Jest ich wielu, muszą być więc strasznie słabi...”.

2. Anonimowy hobbit zwiadowca, który w trakcie nocnego rajdu po wrogim zamku stwierdził:

„Nikt nie jest chyba na tyle głupi, żeby zakładać pułapkę we własnym kiblu...”.

3. Łowca Asmund, który po zbyt pochopnym oddaniu kilku kontrolnych strzałów w głąb ciemnej jaskini stwierdził: „Mam nadzieję, że ta niedźwiedzica nie była zbyt przywiązana do swych młodych...”.

TEST PSYCHOLOGICZNY

CZY JESTEŚ PRAWDZIWYM MIŁOŚNIKIEM GIER FABULARNYCH?

1. Przychodzisz do szkoły z ręką na temblaku, wchodzisz na zajęcia i słyszysz pytanie: „Co ci się stało, moje dziecko?”. Bez zastanowienia odpowiadasz:

A) Po dwustu rundach walki nawet największemu twardzielowi może odpaść ręka od rzucania kostkami...

B) Tak to już jest, jak ktoś ci w trakcie lewitacji rzuci rozproszenie magii...

C) Mnie nic się nie stało, ale gdyby pani zobaczyła, co zostało z tych dwóch ogrów...

2. Hałasy na sesji nie spodobały się sąsiadom i wezwali policję. W drzwiach twojego mieszkania pojawia się dwóch smętnych funkcjonariuszy z zapytaniem: „Co tu się dzieje?”. Bez zastanowienia odpowiadasz:

A) Wygrałem, wygrałem! Od początku twierdziłem, że policja przyjedzie szybciej niż straż pożarna...

B) Hałasy? Niemożliwe. Dopiero przed paroma minutami wróciliśmy z trzeciego poziomu podziemi, gdzie siedzieliśmy przez kilka ostatnich dni...

C) Sąsiad satanista przywołał demona i przez ostatnich kilka godzin próbowaliśmy go odesłać w zaświaty...

3. Na sesji pojawił się nowy gracz, który strasznie działa Ci na nerwy. W dodatku prowadzony przez niego bohater próbuje podkopać twoją pozycję w drużynie. Postanawiasz coś z tym zrobić:

A) Chyba się nie boisz iść pierwszy? Przecież będę cię asekurował liną...

B) Chodź, stary. Pomogę ci spisać testament...

C) Idź spać przyjacielu. Obudzę cię na następną wartę...

4. Prawie wszyscy członkowie drużyny są ciężko poranieni i nieprzytomni. Tylko Twój bohater jako jedyny stoi oko w oko z lekko rannym smokiem. Chcąc zyskać na czasie, rzucasz:

A) Przepraszam, czy jest w jaskini lekarz?

B) Jak będziesz grzeczny, zostawię ci połowę skarbu...

C) Nie patrz się tak na mnie. Nie jestem dziewczyną...

Prawidłowe odpowiedzi zostaną zamieszczone w 250 numerze „Maгии i Miecza”.

KĄCIK POZDROWIEŃ

Dzisiaj pozdrowienia dla Mistrza Yody:

Gratulacje z okazji udanej walki z Sarumanem i powodzenia w kolejnej konfrontacji.

Życzę

Czarodziej Gandalf



Jacek Drewnowski

LAST MINUTE NA ORBITĘ

będzie pamiętał. Wszyscy chyba znają nazwisko Neila Armstronga, który pierwszy zrobił „mały krok człowieka” na powierzchni Księżyca. Edwina Aldrina, który przecież znalazł się tam dosłownie chwilę później, kojarzy znacznie mniej osób, nie mówiąc już o uczestnikach kolejnych wypraw „Apollo”.

Przez najbliższe lata turystyka kosmiczna dostępna będzie dla nielicznych. Ci wybrańcy zdobędą popularność – nie tak dawno mówiło się, że w kosmos wystartuje pewna polska osobowość medialna, która wcześniej jeździła samochodem po pustyni i prezentowała swoje wdzięki w „Playboyu”. W końcu okazało się, że to lipa, ale przez kilka dni było o owej osobowości głośno – i o to chyba chodziło. Tak czy owak, wkrótce przywykniemy do informacji o kolejnych milionerach na orbicie, którzy zamiast zdjęć na pierwszych stronach gazet będą mogli liczyć co najwyższej na krótkie wzmianki.

Podobnie było – powrócę do wcześniejszej analogii – z Amerykanami, którzy po pewnym czasie tak się przyzwyczaili do załogowych lotów na Księżyc, że nie chcieli już oglądać transmisji z lądowań.

Od paru lat trwają prace nad rozwiązaniami, dzięki którym możliwa stanie się turystyka kosmiczna na szerszą skalę. W roku 1996 powstała Fundacja Nagrody X. Nagrodę otrzymała firma, która pierwsza wyniesie trochę turystów na wysokość stu kilometrów i bezpiecznie sprowadzi ich na Ziemię, po czym w ciągu dwóch tygodni powtórzy wyczyn. Nagroda wynosi „zaledwie” 10 milionów dolarów, czyli dwa razy mniej niż za swój lot zapłacił Tito. Mimo to do rywalizacji przystąpiło aż dwadzieścia

konsorcjów ze Stanów Zjednoczonych, Wielkiej Brytanii, Kanady, Rosji i Argentyny. Każde z nich w inny sposób podchodzi do kwestii technicznych. Niektóre proponują „klasyczne”, startujące pionowo rakiety. Turyści wracaliby na Ziemię w wyposażonej w spadochrony kapsule, która lądowałaby w oceanie. Inne konstrukcje przypominają promy kosmiczne NASA, wynoszone przez ogromne odrzutowce na wysokość 40 kilometrów, by tam odpalić silniki raketowe i już „o własnych siłach” dolecieć na orbitę. Jedna z firm proponuje, by jumbo-jet ciągnął prom na hoku. Trzecie rozwiązanie, nad którym pracuje największe konsorcjów, to samolot kosmiczny, który mógłby korzystać z normalnych pasów startowych. Wykorzystując silniki odrzutowe wzbijałby się na wysokość około 30 kilometrów, by tam zatankować paliwo i uruchomić silniki raketowe.

Nad kosmicznym statkiem pasażerskim pracują też Japończycy, którzy jednak nie przystąpili do wyścigu o nagrodę. Z kolei pewna firma, której doradcą jest wspomniany wcześniej Edwin Aldrin, planuje budowę orbitalnego hotelu, być może połączzonego z Międzynarodową Stacją Kosmiczną.

Perspektywy są więc bardzo ciekawe. Mam szczerą nadzieję, że pewnego dnia (zapewne już jako emeryt) pojadę na warszawskie Okęcie i wsiadę na pokład maszyny, w której drinka poda mi dziwnie ubrana stewardessa z „Odysei kosmicznej”.

Po chwili wystartujemy na orbitalne wczasy, wykupione w jednym z biur turystycznych. Ale na razie mogą sobie tylko... popisać.

Gdy słyszę w telewizji termin „turystyka kosmiczna”, natychmiast staje mi przed oczyma stewardessa z „Odysei kosmicznej 2001”. Rok 2001 już za nami. Linie PanAm, do których należał filmowy prom, dawno zbankrutowały, a na pasażerskie loty kosmiczne trzeba jeszcze trochę poczekać. Ale właśnie w roku 2001 nastąpił pewien przełom: swoją małą odyseję odbył Dennis Tito, płacąc za tę przyjemność 20 milionów baksów. Sumę, nomen omen, astronomiczną. Choć przecież Tito nie zapłacił tylko za lot na orbitę – zaapłacił też za miejsce w historii. Rok po nim na Międzynarodową Stację Kosmiczną wybrał się Mark Shuttleworth z RPA, ale o nim za parę lat mało kto

W najbliższym czasie w MiM:

- Nagrodzone i wyróżnione krakowskim Quentinem scenariusze.
- Kolejna, czwarta już część kampanii „Złote miasta”.
- Zakończenie niezwykłego „Pachnidła”.
- Niezwykła przygoda do **Piekle na Ziemi**, autorstwa niejakiego Ramela.



SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

Wszystkie ceny aktualne do
15.07.2002

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 pocztce).
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 – przystęp.

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

Numer archiwalne	
MIM24 – MIM26	4,90 zł
MIM28 – 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 – MIM101	7,90 zł

Uwaga: Numery 31-32, 41-42, 43-44, 55-56, 67-68 i 91-92 są podwójne.

Prenumerata półroczna od numeru 103 do numeru 108	PP103	40,00 zł
Prenumerata roczna od numeru 103 do numeru 114	PR103	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

Labyrint

Labyrint nr 1	LB1	
Labyrint nr 3	LB3	
Labyrint nr 4	LB4	
Labyrint nr 5: Warhammer	LB5	
Labyrint nr 6: Zew Cthulhu	LB6	
Labyrint nr 7: Warhammer	LB7	

Deadlands – Martwe Ziemie

Podręcznik gracza (twarda oprawa)	3,90 zł	95,00 zł
Przewodnik Szeryfa (twarda oprawa)	15,00 zł	95,00 zł
Stróż prawa	15,00 zł	45,00 zł
Kanty i kanciarze	29,00 zł	45,00 zł
DLKIK	39,00 zł	45,00 zł
Tancerze Ducha	45,00 zł	45,00 zł
Plac i zgryzanie zębów	45,00 zł	45,00 zł
DLPZ		45,00 zł

Groszowa powieść: Córa zatracenia (P)
DLGP1 15,00 zł
Groszowa powieść: Dzień niepodległości (P)
DLGP2 15,00 zł
Groszowa powieść: Nocny pociąg (P)
DLGP3 15,00 zł
Groszowa powieść: Adios, a-mi-go! (P)
DLGP8 20,00 zł

NOWOŚCI! 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)
EDRPG 69,00 zł

Księga wiedzy (R)
EDKW1 45,00 zł

Ścieżki adeptów (R)
EDSAD 55,00 zł

Mieszkańcy Barsawii (R)
EDMB1 45,00 zł
EDMB2 45,00 zł

Magia: Księga wiedzy tajemnej (R)
EDMAG 49,00 zł

Mroczne sekrety Barsawii (R)
EDMSB 39,00 zł

Wężowa Rzeka (O)
EDWRZ 49,00 zł

Koszmarny przestworzy (P)
EDKZP 35,00 zł

Powietrzna Przystań i Vivane (O)
EDPPV 89,00 zł

Przegląd w Powietrznej Przystani (O)
EDPPP 32,00 zł

Stwory Barsawii (R+P)
EDSTB 49,00 zł

Spługawieni (P)
EDSPL 35,00 zł

Therafskie Imperium (O)
EDTHI 85,00 zł

Horory (O)
EDHOR 35,00 zł

Gasnące Słońca

Podręcznik podstawowy (twarda oprawa)
GSRPG 89,00 zł

Podręcznik gracza (twarda oprawa) (R)
GSPGR 59,00 zł

Dżwime miejsca (O+P)
GSDZM 32,00 zł

Bran Mistrza Gry (P)
GSEIP 32,00 zł

Byzantium Secundus (O)
GS8SE 45,00 zł

Kapłani Niebiańskiego Słońca (R)
GSKNS 75,00 zł

Lenna Hawkwood (O)
GSCP1 20,00 zł

Lenna al-Malików (O)
GSCP2 20,00 zł

Wiedźmin – gra wyobraźni

Podręcznik podstawowy (twarda oprawa)
WDRPG 69,00 zł

Zasady podstawowe (R)
WZAP 9,90 zł

Czas pogardy (R)
WDCZP 39,90 zł

Biały Wilk nr 1 (R)
WDBW1 14,90 zł

Biały Wilk nr 2 (R)
WDBW2 14,90 zł

Zew Cthulhu

Podręcznik podstawowy (twarda oprawa)
ZCRPG 79,00 zł

Podręcznik Badacza Tajemnic (R)
ZCPBT 35,00 zł

Księga bestyj (R)
ZCXIB 15,00 zł

Almanach potworów (R)
ZCALP 45,00 zł

Krainy Snów (O, P)
ZCKRS 59,00 zł

Przeróżające podróże (P)
ZCPOP 21,00 zł

Maski Nyarhotepa (P)
ZCMAN 49,00 zł

Dzień Bestii (P)
ZCDZB 50,00 zł

Twierdza Wron (P)
ZCTWR 29,00 zł

Śródziemie

Przewodnik po Śródziemiu (O)
SRPPS 35,00 zł

W poszukiwaniu palantira (P)
STWPP 28,00 zł

Wilkołak: Apokalipsa (R, P)
WAEKR 7,00 zł

Rytuał przejścia (R, P)
WARPR 13,00 zł

W krwawym blasku Księżyca (P)
WAWKB 16,00 zł

Dzikie Pola (R, P)
DPWSS 18,00 zł

Ogniem i mieczem (R, P)
DPOIM 18,00 zł

Inne (R, P)
Aphalon 45,00 zł

*APPOD 45,00 zł

GRY KARCJANE

Inferno – magazyn gier karcjanych

Nr 2 3,50 zł

Nr 3 4,80 zł

Doomtrooper – Żołnierz zagłady

Warzone (R)
DTWAR 6,00 zł

Paradise lost (R)
DTPAL 8,00 zł

Dark Eden: Mroczny Raj

Talia podstawowa (R)
DESTA 28,00 zł

Zestaw dodatkowy (R)
DEDOD 9,00 zł

Kult (R)
KTSTA 35,00 zł

Zestaw dodatkowy (R)
KTODD 8,00 zł

Inferno (R)
KTINF 8,00 zł

INNE

Battletech (R)
BTKOM 15,00 zł

Warzone – gra bitewna (R)
Kompendium, tom 1: Świt wojny 55,00 zł

WZSWW (R)
Kompendium, tom 2: Bestie wojny 55,00 zł

WZSBW (R)
Kompendium, tom 2: Bestie wojny 55,00 zł

podpis przyjmującego

stempel

podbrano opłatę

zł

podpis przyjmującego

stempel

podbrano opłatę

zł

podpis przyjmującego

stempel

podbrano opłatę

zł

podpis przyjmującego

stempel

podbrano opłatę

zł

00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BSK O/Warszawa, filia Belwederska
10501054-501484430

MAG

00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BSK O/Warszawa, filia Belwederska
10501054-501484430

MAG

00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BSK O/Warszawa, filia Belwederska
10501054-501484430

MAG

00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BSK O/Warszawa, filia Belwederska
10501054-501484430

MAG

Pokwitowanie dla wpłacającego
zł
słownie
wpłacający
tel.
Imię, nazwisko, adres, adres e-mail z kodem pocztowym
na adres: BSK O/WARSZAWA, PROSIMY!

Pokwitowanie dla banku
zł
słownie
wpłacający
tel.
Imię, nazwisko, adres, adres e-mail z kodem pocztowym
na adres: BSK O/WARSZAWA, PROSIMY!

Pokwitowanie dla poczty
zł
słownie
wpłacający
tel.
Imię, nazwisko, adres, adres e-mail z kodem pocztowym
na adres: BSK O/WARSZAWA, PROSIMY!

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku
zł
słownie
wpłacający
tel.
Imię, nazwisko, adres, adres e-mail z kodem pocztowym
na adres: BSK O/WARSZAWA, PROSIMY!

LITERATURA

Literatura RPG

Pierścień tęsknoty (ED)
EDPIT 19,90 zł

Beletrystyka

Clive Barker „Imajica: Pięta Dominium” (1/2)
SMCB2 35,00 zł
Clive Barker „Imajica: Pojednanie” (2/2)
SMCB3 35,00 zł
John Barnes „Milion otwartych drzwi”
SMJB1 25,00 zł
C. J. Cherryh „Przybysz” (1/3, wyd. II)
SMCC1 29,00 zł
C. J. Cherryh „Najeźdźca” (2/3)
SMCC2 23,00 zł
C. J. Cherryh „Spadkobierca” (3/3)
SMCC3 29,00 zł
C. J. Cherryh „Prekursor” (1/3)
SMCC4 32,00 zł
Glen Cook „Słodki srebrny blues” (1/9)
SMGC1 25,00 zł
Glen Cook „Gorzkie złote serca” (2/9)
SMGC2 25,00 zł
Glen Cook „Zimne miedziane 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 wzięcie:
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 „Pozłacy 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 „Zakłęta 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 lustra”
SMNG3 27,00 zł
Neil Gaiman „Amerykańscy bogowie”
SMNG4 27,00 zł
Elizabeth Haydon „Rapsodia” (1/3)
SMEH1 35,00 zł
Elizabeth Haydon „Prorocтво” (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 „Piekiło i szpada”
SMFK4 29,00 zł
Larry Niven, Jerry Pournelle „Miejsce Pożogi”
SMNP1 35,00 zł
Bruce Sterling, William Gibson „Maszyna różnicowa”
SMBS1 29,00 zł
Bruce Sterling „Święty płomień”
SMBS2 29,00 zł
Sean Stewart „Wskrziesiciel”
SMSS1 13,90 zł
Sean Stewart „Nočna straż”
SMSS2 29,00 zł
Michael Swarwick „Stacje Przypływu”
SMMS1 15,90 zł
Michael Swarwick „Córka żelaznego smoka”
SMMS2 23,00 zł
Walter Jon Williams „Aristo”
SMWW1 19,90 zł
Walter Jon Williams „Miejsce 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 zakładem”
SMLW1 25,00 zł
Gene Wolfe „Ciemna Strona Długiego
Słońca” (1/4)
SMGW2 22,00 zł
Gene Wolfe „Jeziro Długiego Słońca” (2/4)
SMGW3 22,00 zł
Gene Wolfe „Ciepłe 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

CHWAŁ PANA I PODAJ AMUNICJĘ!

Ciężkie jest życie wybrańców na Dziwnym Zachodzie. W miastach grzesznicy wszelkiego autoramentu tylko czyhają, by wieść pobożnych na manowce. Jeszcze gorzej jest z dala od cywilizacji, gdzie wśród ciemności kryją się stwory z piekła rodem, zdolne oderwać ci gotowe do błogosławieństw ramię od ciała szybciej, niż wymówisz „Alleluja”.

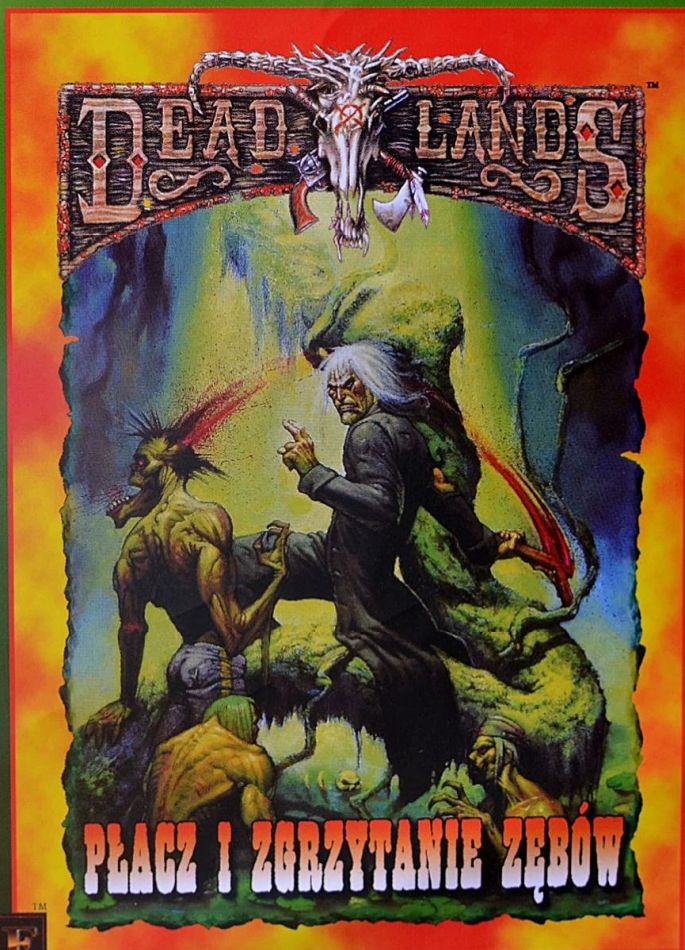
Czas, by sługi boże rozpoczęły kontrofensywę!

Placz i zgrzytanie zębów pomoże Ci zbudzić sprawiedliwy gniew Pana. Znajdziesz tu zasady odgrywania świątobliwych, opis większości istotnych religii – od wymachujących Biblią chrześcijan, po tajem-

nicznych mistrzów Zen. Karty tego dzieła zawierają ponad 60 cudów, które sprawiać mogą wierni, dwa tuziny zupełnie nowych darów Niebios oraz 20 różnych boskich interwencji.

Wszystko to zamyka przygoda, zdolna zjeżyć włosy na najbardziej nawet świątobliwej głowie!

Od tego podręcznika lepsza jest tylko sama Dobra Księga.



PINNACLE

W numerze:

Gwiezdne Wojny

Płatki i fakty ze wszechświata Lucasa

Wilkołaki i wampiry

10 najstraszniejszych horrorów wszech czasów

Anna Brzezińska

Ekskluzywny wywiad ze znaną autorką

- Recenzje i zapowiedzi najnowszych książek, gier oraz filmów
- Opowiadania najlepszych polskich autorów

JUL 17 CZERWCA



**84 strony
CD-ROM
6.50 zł!**

• TV Guide – SF, fantasy i horror
we wszystkich polskojęzycznych stacjach tv