

Andrzej Sapkowski

John Wick

PORTAL

dwumiesięcznik poświęcony grom fabularnym

6

cena: 12pln



ISSN 1508-6232

CYBERPUNK

NIGHT CITY



NIGHT CITY Awhooooooooo!

Słyszysz jak szybko się zbliżają. Szybciej niż niosą cię twoje nogi z mięsa. Słychać szcęk gdy wysuwają swoje rozpruwacze i ruszają by zabić. Rozpłaszczasz się na ścianie alei i przyciskasz swoje Minami do gładkiego, brudnego muru. Teraz albo nigdy, myślisz, odsuwając rygiel i ofiarując modlitwę wszelkim mrocznym i bezimiennym bogom, którzy mogą jej wysłuchać.

Może gdybyś wiedział, że to teren Krwawych Brzytw, byłbyś dość sprytny by ukryć się na noc. Może jest inna droga przejścia przez miasto i wnikięcia do bazy Arasaka w Japantown, ale o tym nie wiedziałeś. Może gdybyś zatrzymał się by załadować nieco info z datatermu zanim wlecieś prosto pod lufy, nie byłoby cię tu teraz, czekającego by stać się nową ofiarą bestialstwa boostera...

Ale tego się nie dowiesz. Nie teraz. Nie dostaniesz drugiej szansy.

Ponieważ to jest NIGHT CITY.

NIGHT CITY. Ogromny przewodnik zawierający prawie 190 stron pełnych informacji w prawdziwym stylu CYBERPUNK! Odwiedź KONTROLOWANE STREFY MIEJSKIE dzięki mapom 3D i uzupełniającym szczegółowym opisom każdego budynku. Każda sekcja przewodnika zawiera rozległy przegląd PLANÓW POMIESZCZEŃ, OSOBOWOŚCI, SPOTKAŃ I KONTAKTÓW. Sekcja FLASHMAP prowadzi Cię do najlepszych restauracji, klubów i kin podobnie jak: ROZKŁADY JAZDY, MAPY TRANSPORTU I PLANY OBSZARÓW. Sekcja ARTYKUŁY przedstawia ci opis OCHRONY, LUDNOŚCI MIASTA, GANGI I MAPY TERYTORIÓW, oraz przegląd U.S. 2020!

A zatem, jeśli szukasz miejskiego otoczenia w mrocznej przyszłości, odwiedź NIGHT CITY. Ponieważ możesz nie doczekać następnej okazji.

Miejski dodatek do Cyberpunka

© Copyright 2000 polska edycja
Copernicus Corporation.

Dziś będzie o młodości. I o tym, że dawniej to było lepiej. Że młodzież była lepsza, samochody rzadziej się psuły, a komputery nie miały zainstalowanego Windowsa.

Lepiej było, krótko mówiąc.

A teraz Panie... A teraz to jest gorzej. Żle jest.

Pierwszy numer był lepszy - usłyszałem ostatnio. Co?! - omal nie spadłem z krzesła. No lepszy był, jakiś taki... Co w nim było lepszego?! No nie wiem, wiesz, dwójka też była całkiem, ale teraz te nowe, jakoś... słabsze.

Lepiej było, krótko mówiąc.

Bo pierwszy numer wyglądał jakby składał go spec od layaoutu, który brał lekcje u Stevie Wondera. Bo nie było działów i czytelnicy kompletnie nie łapali jaki tekst jest do jakiej gry i co to w ogóle jest, przygoda, czy opowiadanie, czy może artykuł. Bo 60% tekstów napisał Trzewiczek, a pozostałe 40 dwóch jego kumpi?! Świetny numer, co?

Rozmawiałem kiedyś z JeRzym na temat Portalu: *Jesteście dobrzy - powiedział - Ale Ignacy musisz szanować pomysły. Nie szastaj nimi Nie wytrzymasz takigo tempa. Nikt go nie wytrzyma.*

JeRzy ma rację. Musimy szanować pomysły. Nie powinniśmy dawać Wam i Arkan Magii i Arkan Walki i Sakwy Włoczykija w jednym numerze. Profesjonalny wydawca dałby Wam wpierw Arkana Walki, po pół roku zaskoczyłby Was Arkanami Magii, a po kolejnym półroczu zaprezentowałby z wielką pompą Sakwę Włoczykija. Przez niemal dwa lata otrzymywalibyscie produkt i chwalili wydawcę za jego pomysłowość i nowatorstwo.

A my?

Dajemy Wam wszystko na raz.

Po pół roku znudzą się Wam zarówno oba Arkana, jak i Sakwa. Roztrwonimy wszystko. Damy Wam tak dużo, że aż tego nie zauważycie.

Musimy zacząć dawkować nasze pomysły, szanować potencjał swoich autorów. Zaczniemy to robić.

W przyszłym roku, może później, nie teraz!

Zbyt wiele jest w nas z fana, wciąż zbyt mało z zimnego profesjonalisty, ostrożnie dawkującego czytelnikowi hity. Nie potrafimy zwolnić, dać Wam słabszy numer. Zbyt wiele frajdy przynosi nam tworzenie nowego Portalu - wciąż przyspieszamy. Zgromadziliśmy masę autorów, z których każdy zarzuca mnie swoimi pomysłami i zaraża nowymi projektami. Na rynku, jak grzyby po deszczu pojawiają się nowe gry, Legenda Pięciu Kręgów, Gasnące Słońca, Rodzina Wschodu, za kilka tygodni Zamek Falkenstein, tłumaczy się już Vampire: Dark Ages, a na gwiazdkę uderzą Deadlands i Warhammer, który powraca w wielkim stylu. W redakcji pomysły ścierają się ze sobą niemal każdego dnia, chcielibyśmy pisać o wszystkim, dać Wam więcej przygód, więcej artykułów, więcej materiałów. Chcemy pisać o nowych grach, a zarazem nie możemy wyobrazić sobie Portalu bez Cyberpunka, czy Zew Cthulhu. Wciąż wpadamy na nowe szalone pomysły, wciąż chcemy czymś zaskakiwać. W tym numerze nie ma Jesiennej gawędy. Nie ma Kronik. Nie ma Teorii Spisku. W sumie w ogóle nie ma działu ZC. Nie ma też działu ŚM. Ani CP2020. Nie ma Szermierza, ani działu gier bitewnych. Wyleciała nawet kolorowa wkładka z figurkami. Nie ma trzech scenariuszy, ani działu Fantasy. Nie ma komiksu. Jest masa nowych rzeczy. Dużo nowych pomysłów, zupełnie nowa propozycja, nowy Portal, wszystko wywrócone do góry nogami. Dajemy Wam odsapnąć od mrocznego Trzewiczka, od klimatycznego Oracza i tajemniczego Wieczorka.

Kilka dni temu Michał przyszedł do reakcji i przyniósł kolejny tekst. *Nie wejdzie, nie ma już miejsca, może w grudniu.* - musiałem być brutalny. *Do grudnia to ja napiszę kilka nowych! Kurcze... A miałbyś coś, gdybym puścił to w MiMie? Nie - odparłem - czemu miałbym coś mieć przeciwko... W zasadzie ja też piszę dla Kreyera tekst. Do działu WFRP... Prosił mnie...*

Jeśli nas Tomu\$ puści, to zobaczymy się na łamach MiM.

Pomysłów nam nie braknie. W najgorszym przypadku eksplodujemy.

Od ich nadmiaru.

pozdrawiam

Ignacy Trzewiczek

Redaktor naczelny

Ignacy Trzewiczek

trzewik@rpg-portal.pl

Redakcja

Michał Oracz

(dział graficzny, dział CP2020)

Tomasz Kowalik

(gry bitewne)

technik@rpg-portal.pl

Rafał Główna

(Szermierz)

ralf@efbud.com.pl

Michał Mochocki

(Dzikie Pola)

zulus@studio.net.pl

Marcin Chałubiec

(Legenda Pięciu Kręgów)

obi@zeus.polsl.gliwice.pl

Adam Wieczorek

(Zew Cthulhu)

gaja@czestochowa.home.pl

Stale współpracują

Dawid Brykański, Bogusław Dawiec, Marcin Dobisz, Jarosław Chlebica, Eugeniusz Dębski, Magdalena Główna, Łukasz Fiema, Paweł Markowski, Filip Markovic, Andrzej Pilipiuk, Anna Waclawek oraz Devlish i Remov

Ilustracje

Joe Abracadabra, Hubert Czajkowski, Radosław Gruszewicz, Tomasz Jędruszek, Magdalena Macha, Piotr Macha, Sebastian Mazur, Adam Nyk, Tomasz Oracz, Michał Oracz, Konstanty Wolny

Ilustracja na okładce

Tomasz Oracz

Skład i łamanie

MIT'o'man

Druk

Drukarnia Waldemara Wilińskiego
ul. Chopina 6; 44-100 Gliwice

Adres redakcji

ul. Ks. M. Strzody 2/407; 44-100 Gliwice
tel. (0-32) 3316721

Sieć

www.rpg-portal.pl

portal@rpg-portal.pl

webmaster: Adam Byrtok

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

ROZPĘDÓWKA

4 _____ **N.E.W.S.**
Ignacy Trzewiczek
Więści ze świata RPG.

9 _____ **PANTHEON**
Ignacy Trzewiczek
Opis najnowszej gry firmy Hogshead

10 _____ **GRA W GRĘ**
Tomasz Z. Majkowski
Opis gry 7th Sea

17 _____ **GDZIE DIABEŁ NIE MOŻE...**
Dawid Brykański
Wywiad z Tomaszem Kreczmarem

21 _____ **GDZIE DIABEŁ NIE MOŻE...**
Dawid Brykański
Wywiad z Andrzejem Sapkowskim

TEKŚCIOR NUMERU

25 _____ **NOWY STYL, NOWA JAKOŚĆ, NOWA FAŁA**
M. Oracz, il. M. Oracz
Postmodernizm w RPG

MUSZKIETEROWIE I SARMACI

37 _____ **STAROPOLSKIEGO PIERDOŁY GAWĘDY**
Michał Mochocki, il. Piotr Macha
Almanach dla miłośników „Dzikich Pól”

41 _____ **GÓRALE**
Adrian Baryłka, il. Piotr Macha
Opis górali do gry DP

44 _____ **JAK NADAĆ MAJĘTNOŚĆ**
Artur Machlowski, Michał Mochocki, il. Piotr Macha
Wprowadzenie do idei Nowych Dzikich Pól.

47 _____ **STYPA PO WESELU**
Artur Machlowski, il. Piotr Macha
Dyariusz przygody

50 _____ **TRAKTAT**
A. Cichoński, il. A. Cichoński
Pomoc do gry DP

KINO NOWEJ PRZYGODY

63 _____ **KINO NOWEJ PRZYGODY**
I. Trzewiczek, M. Oracz,
il. R. Gruszewicz, P. Macha, J. Abracadabra
Przygody w klimacie filmów o Indianie Jonesie

75 _____ **SKRZYNKA NARZĘDZIOWA**
Ignacy Trzewiczek
Specjalne wydanie skrzynki.

78 _____ **OSTATNIA NADZIEJA II RZESZY**
Łukasz Fiema, il. Piotr Macha
Szkice przygód do Kina Nowej Przygody

WARHAMMER

81 _____ **HISTORIA IMPERIUM**
Nurglitch, il. Radosław Gruszewicz
Historia Imperium za panowania Karla Franza

86 _____ **KRASNOLUDZKI KOMANDOS**
Dominik Hypki, il. Hubert Czajkowski
Opis nowej profesji do WFRP

91 _____ **NAD KRAINĄ ZGROMADZENIA NIE PADA**
Koczis, il. Przemysław Świda
Artykuł opisujący niziołki w WFRP

MIDDENHEIMER

95 _____ **MIDDENHEIMER**
Tomasz Kowalik
Pierwszy numer niezależnej gazety Middenheimskiej

97 _____ **MROCZNE ZAUKI MIASTA**
Łukasz Fiema, il. Antoni Serkowski
Szkice przygód

99 _____ **SNOTFAN**
Filip Marković
Interaktywna zabawa na łamach Portalu

100 _____ **PORTRETY**
Michał Oracz, il. Michał Oracz
Pomoc dla MG

LEGENDA PIĘCIU KRĘGÓW

102 _____ **JA I SHINSEI**
John Wick, il. Sebastian Mazur
Artykuł opisujący historię L5K

105 _____ **TYM, KTÓRZY PIERWSZY RAZ**
Ignacy Trzewiczek, il. Sebastian Mazur
Artykuł o prowadzeniu L5K

OPOWIADANIA

109 _____ **ZŁOTA RYBKĄ**
Anna Brzezińska, il. Charlie

111 ŚMIERCIARZ
Bartek Świderski

128 NAJSTARSZY KON-
FLIKT

Demo, il. Antoni Serkowski
Rady dla MG i graczy

PUBLICYSTYKA

115 LISTY NA KONIEC WIEKU
Andrzej Pilipiuk

116 TWARDE WODOWANIE
EuGeniusz Dębski

117 COŚ JEDNAK TRZEBA WIEDZIEĆ
Piotr W. Cholewa

ALMANACH MISTRZA GRY

119 SKĄD SIĘ BIERZE KLIMAT
Tomasz Z. Majkowski, il. Antoni Serkowski
Zbiór porad dotyczących utrzymania klimatu na sesji

124 WARSZTATY
I. Trzewiczek
Zbiór porad na temat pisania przygód

125 ON, CZYLI JA
Yurgievich
Propozycje dotyczące zmiany stylu gry

131 POGAWEDKI JARA
Jarosław Domański
Tym razem o tym, by nie błyskać...

SCENARIUSZE PRZYGÓD

133 WYPRAWA
Tomasz Kowalik, Rafał Główka, il. Tomasz Jędruszek
Długa przygoda...

142 Z PAMIĘTNIKA WAKACYJNEGO ERPEGOWCA
Filip Marković, il. J. Abracadabra
LARP!

RECENZJE

144 GWIAZDOZBIORY
Dawid Brykański

145 NIECHĘTNY CZYTELNIK
Eugeniusz Dębski

146 RECENZJE DODATKÓW



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

Bezpośredni importer i dystrybutor

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

POSIADAMY W CIĄGŁEJ SPRZEDAŻY GRY:



planszowe



**WIELKA PROMOCJA!!!
GRY WARZONE**

Nasze sklepy:

BARD-Centrum Gier-Kraków, ul. Batorego 20, tel. (012) 632-07-35
FANTASY SHOP - Kraków, pl. Wolnica 13 (przy ul. Krakowskiej), tel. (012) 430-57-27 w. 11
BARD-Centrum Gier-Katowice, ul. Kościuszki 8, tel. (032) 257-18-17

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

Pierwsza 50-ka

Magazyn **Games Unplugged** przeprowadził bardzo interesujący plebiscyt, którego celem było wyłonienie 50 najbardziej wpływowych osób na amerykańskim rynku RPG. Ankiety zostały wysłane do ludzi pracujących w tym biznesie, począwszy od sprzedawców, przez dystrybutorów, producentów i wydawców. Ludzie, którzy zarabiają na RPG wybrali tych spośród siebie, którzy trzymają w rękach najważniejsze karty. Dzięki uprzejmości redakcji **Games Unplugged** mamy przyjemność zaprezentować wam wyniki. Oto one:



Osobą, która najskuteczniej trzęsie naszym biznesem jest nie kto inny, jak Peter Adkinson! Kto zaczął? Założyciel i szef **Wizards of the Coast**, wydawca pierwszej na świecie kolekcjonerskiej gry karcianej „**Magic: the Gathering**”.

Po fuzji **Wizardów** z **Hasbro** pozycja Adkinsona wzrosła jeszcze bardziej, a firma przystąpiła do ekspansji rynku gier, wykupując między innymi firmy **Five Rings Publishing Group**, **Inc** (wydawca karcianki **Legenda Pięciu Kręgów**), **Last Unicorn Games** (wydawca **Diuny**, oraz serii **Star Treków** RPG), czy **TSR, Inc** (wydawca... wiadomo czego). Na te wakacje **WoC** przygotowało trzecią edycję **D&D** - tak więc śmiało możemy stwierdzić, że **WoC** jeszcze bardziej umocnił swoją pozycję na rynku.



Drugie miejsce zajął... nie kto inny jak Steve Jackson, twórca **GURPSa**, systemu, który rozwija się jak choroba zakaźna, pączkuje, dzieli się i wciąż rozwija... Trzeba przyznać, że **SJG** to potężna, prężna firma, a jej szef jest znany na całym świecie.



Trzecia pozycja to Mike Stackpole, osoba „wolna”, pracująca jako konsultant w wielu firmach. Mike jest słynnym obrońcą RPG na forum publicznym, wielokrotnie stał w obronie gier fabularnych przed atakami fanatyków religijnych. Aktualnie doradza firmom i pomaga im jak łagodzić negatywne opinie wywołane przez niezajomość specyfiki RPG.

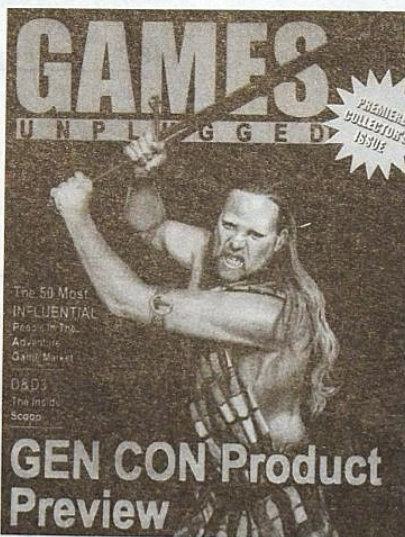
To najważniejsza trójka. Kto dalej? Vince Caluori, jeden z dyrektorów **WoC**, następnie John Zinser - szef **AEG** (wydawca **Legenda Pięciu Kręgów** oraz **7th Sea**), po nim Tom Kirby z **Games Workshop**, Richard Garfield (ten facet wymyślił **MtG!**)... Można by długo wymieniać, więc jeszcze tylko w telegraficznym skrócie kilka znanych wam osób. Miejsce 9 - Steve Wieck, szef **White Wolfa**, jedenaste - znany w Polsce **R.A. Salvatore**, twórca postaci ciemnego elfa **Drizzita**, na miejscu czternastym **Margaret Weiss** i **Tracy Hickman**, dwudzieste trzecie **Gary Gygax**, dwudzieste piąte **Mike Searle** - naczelny **Inqesta**, dalej **Shane Hensley** szef **Pinnacle Entertainment Group**, czyli wydawca **Deadlands** oraz **James Wallis**, **Hogshead Publishing** (wydawca **Warhammer** RPG) na miejscu 44!

No i jak?

Póki co nie ma tam ani nas, ani chłopaków z **MAGA**, ani Pana Grzegorza Szulca z **ISY**. Nie ma tam szefa **Copernicusa**, ani firmy **Torri**. Jeszcze się odkujemy.

Akustyczny magazyn

Na rynku amerykańskim pojawił się nowy magazyn poświęcony erpegom: **Games Unplugged**. Pismo ma 64 strony formatu A4, jest całe w kolorze, wydrukowane na papierze podobnym do naszych rodzimych magazynów komputerowych. Co wewnątrz? Same ciekawostki. **Games Unplugged** jest dwumiesięcznikiem o bardzo jasno określonym profilu: to magazyn informacyjny. Nie znajdziecie tam scenariuszy, ani artykułów podobnych do tych z naszego almanachu. Nie ma tu działów poświęconych **Wampirowi**, czy **Earthdownowi**. Nic z tych rzeczy. **Games Unplugged** informuje - na dużym, bogatym w nowe gry, setki dodatków i suplementów rynku amerykańskim taki magazyn jest na pewno potrzebny. Dużo informacji, plotek, zapowiedzi wydawców, mnóstwo recenzji, przeglądy nowych tytułów (w pierwszym numerze można przeczytać np. o **Hero Wars**). Bardzo ciekawy jest przegląd 50 najbardziej wpływowych osób w erpegowym biznesie (wyniki tego podsumowania publikujemy za zgodą redakcji **GU** już w tym numerze). W pierwszym numerze także przegląd najbardziej ekscytujących premier zapowiadanych na tegoroczny **Gen Con**, dwa obszernie artykuły opisujące nadchodzące gry: **Lost Colony** oraz **D&D 3ed**. Dodajmy jeszcze komiks, nieco reklam, kilka krótkich artykułów i to w sumie wszystko. **GU** kosztuje 3 funty i stwierdzam, że wart jest tej ceny, jego lektura jest bardzo ciekawa, szczególnie dla osób, które chcą być na bieżąco z tym, co aktualnie dzieje się na rynku. Polecam.



Legenda na zachodzie...

Na wakacje **AEG** przygotowało kilka nowych podręczników do **Legendy**. Są to między innymi: przygoda „**The Lesser of Two Evils**”, która opowiada historię Lorda **Yasuki Rama**, człowieka, który musi dokonać wyboru „mniejszego zła” - bohaterowie graczy będą jeźdźcami u wagi i zdecydować o losie Lorda. Druga pozycja to „**The Way of the Wolf**” czyli księga poświęcona **Roninom**. Jak każdy podręcznik z tej serii „**Droga Ronina**” zawiera nowe umiejętności, zaklęcia, oraz wiele innych interesujących szczegółów. Ostatnim z podręczników jest, jedenasty już w serii „**The way of...**”: „**The Way of Shinsei**”, podręcznik opisujący mnichów żyjących w królestwie **Rokuganu**.

Kończ waść?!

Mimo że **WoC** ogłosiło, że linia gry **Alternity** zostaje zamknięta, wychodzą jeszcze do niej dodatki - jednym z być może ostatnich jest **Gamma World** - kolejny po **Dark Matter**, czy **Star Drive** campaign setting. Osiem wieków przed wydarzeniami, w których biorą udział bohaterowie graczy, „wszystko poszło w diabły” - jak mówi wydawca - w wyniku nuklearnej zagłady umarła cywilizacja, spłonęły lasy, miasta zniknęły z powierzchni ziemi. Mutacje, plagi i choroby dokończyły dzieła. **Gamma Terra** - to jedyne, co pozostało, to świat radioaktywnych pustyni, martwych ruin i tysięcy zmutowanych, chorych istot. W podręczniku oprócz opisu świata wydawca zawarł zasady mechaniki **Alternity**, ich rozszerzenie (ze względu na specyfikę świata, dodatkową mutację, nowe rasy, zawody itp), oraz aż trzy przygody wprowadzające w realia upadłego świata.

Premiery na Gen Conie!

W sierpniu w Stanach mają miejsce dwie ważne imprezy rynku RPG, są to targi **Origins**, oraz **Gen Con**. Jak co roku wydawcy przygotowali masę tytułów, których premiera będzie właśnie miała miejsce na **Gen Conie**. Najważniejszą premierą jest oczywiście **Player's Handbook**, pierwszy z podręczników do **D&D 3rd ed**. Do książki będzie dołączony **CD-ROM**, na którym znajduje się program do tworzenia bohatera. Nakład podręcznika to „marne” 200 tys. egzemplarzy. **Fantasy Flight Games** prezentuje nową, poprawioną edycję **Blue Planet** - gry sf, oraz **Doomtown: Range Wars**, grę, o której piszemy w tym Portalu. **AEG** prezentuje drugą edycję **L5K**, dotychczasowa podstawa została podzielona na Podręcznik Gracza oraz Podręcznik MG. Dotychczasowy materiał uzupełniono informacjami z dodatków, które ukazały się już na rynku.

Oprócz tego dziesiątki innych gier, z których jedna, dwie przeżyją do następnego **Gen Conu**. Reszta niestety odepdzie w zapomnieniu wyparta przez inne coraz ciekawsze i fajniejsze gry...

Nowy zbiór Chaosium

W połowie lipca **Chaosium** wypuści na rynek zbiór opowiadań Roberta W. Chambersa „**The Yellow Sign & Other Tales**”. Opowiadania zebrane w zbiorze nie były publikowane od 1890 roku. Autor „**Króla w żółci**” napisał w swoim życiu wiele opowiadań nawiązujących do mitologii **Cthulhu**.

Brakło już erpegów?

SJG, firma, która ostatnimi laty ma zwyczaj wykupywać prawa do dobrze sprzedających się tytułów i adaptować je na potrzeby swej własnej gry **GURPS**, ogłosiła, że wykupiła prawa do gry komputerowej! Chodzi o **Sid Meier's Alpha Centauri** wydaną przez **Electronic Arts**. Akcja gry ma miejsce w 22 stuleciu, kiedy grupa kolonistów zmierza do systemu **Alpha Centauri**. Gdy statek jest już o krok od osiągnięcia celu podroży uderza weń meteor przebudzając kolonistów. Zamieszanie i chaos powstały w wyniku tej sytuacji sprawiają, że koloniści dzielą się na siedem skłóconych frakcji. Statek rozbija się w końcu na jednej z planet układu. Zaczyna się walka o przetrwanie i dominację na planecie. Grający w **Alpha Centauri** będą mogli się wcielić w role przywódców jednej z ośmiu frakcji, które powstały po rozbiciu się statku. Kiedy **Steve Jackson** ogłosił plany wydania **GURPS Windows**, to... sam nie wiem.

PO RAZ PIERWSZY

John Wick, twórca takich przebojów, jak „Legenda Pięciu Kręgów”, czy „7th Sea” zgodził się na współpracę z naszym magazynem i począwszy od tego numeru będziecie mogli czytać jego artykuły w stałym cyklu „Legenda Pięciu Kręgów: Retrospekcja”. To pierwszy raz w historii polskich magazynów RPG, kiedy znany, jeden z najbardziej cenionych twórców RPG pisze specjalnie dla polskiego czasopisma.

John Wick: specjalnie dla Was.

W POLSCE

Nowiny z Barsawii

Living Room Games ogłosiło plany wydawnicze na najbliższe miesiące. W wakacje ukaże się przygoda pt. „Path of Deception”. Scenariusz przeznaczony jest dla bohaterów na trzecim lub piątym poziomie, zawiera także nową dyscyplinę - Ochroniarza. Co jednak najważniejsze - do scenariusza dodana jest płyta CD zawierająca podstawkę do ED w formacie html.

Jesienne dodatki!



Hogshead potwierdziło, że wyda w najbliższym czasie „Realms of sorcery” (czyli legendarne już wśród miłośników Warhammera „Królestwa magii”). To jednak co jest najbardziej zaskakujące, to fakt, że nie będzie to krążący po internecie podręcznik Kena Rolstona, a zupełnie nowe opracowanie przygotowane przez Kena oraz Jo Waltonów! Praca poszerza zasady magii zaprezentowane w podręczniku podstawowym do WFRP, dodatkowo łączy je z ideą Szkół i kolorów magii (college). W dodatku znajdują się także nowe profesje, informacje o magii nie-ludzi, zasady tworzenia magicznych przedmiotów, przywoływania chowańców. Cóż, pozostaje nam teraz cierpliwie czekać...

Oprócz tego dochodzą do końca prace nad drugą częścią Apocryphy (nosi tytuł „Chart of Darkness”). Podobnie jak w przypadku pierwszej części, drugi tom Apocryphy będzie mieszanką nowych profesji, zasad, pomysłów na przygody oraz informacji o Starym Świecie. Wydawca zapewnia, że tym razem podręcznik w większości będzie złożony z nowych materiałów.

Trzecim podręcznikiem, który powstaje w Hogshead jest podręcznik opisujący skavenów. Jego autorami są Ben Chessell oraz Alex Hammond. Na razie nie podano terminu zakończenia prac oraz szczegółów dotyczących zawartości dodatku. Cóż, ruszamy na przyspieszenie, gdy się czegoś dowiemy, damy znać.



Ostatni jednorożec?

Wizards of the Coast pochłonęło kolejną firmę, tym razem jest to Last Unicorn Games. Last Unicorn Games powstało w roku 1994 i ich pierwszym produktem był system Aria. Dwa lata później, w 1996 LUG zakupiło licencję na wydanie Diuny RPG, a rok później zdobyło prawa do Star Treka. Od tej pory firma stała się liderem rynku RPG na zachodzie. „Last Unicorn Games tworzą wspaniałe gry, których akcja toczy się w epickich światach science fiction, zatrudnieni tam ludzie, to jedne z najbardziej twórczych umysłów na rynku.” powiedział po podpisaniu umowy Peter Adkison, dyrektor WoC. Najbliższe plany LUG, już pod skrzydłami Wizardów to wydanie „Red Alert” gry bitewnej osadzonej w świecie Star Trek.

Czego Ci jeszcze brak?

Firma White Wolf jest jednym z najsłynniejszych, a przy tym najzabawniejszych wyciągaczy kasy z miłośników RPG. Dziesiątki kolejnych dodatków opisujących szczegółowo każdy szczegół pełnego szczegółów Świata Mroku to jednak tylko część ich polityki. W zeszłym numerze zrezygnowaliśmy z informowania was o tym, że na rynku pojawiła się specjalna papierośnica, tym razem jednak oprzemy się wewnętrznej cenzurze i tym samym: śpieszymy donieść, że na rynku pojawiła się specjalna papeteria dla miłośników gry Wampir: Maskarada. Kosztuje niecałe 9 dolarów, i składa się z 25 egzemplarzy papieru listowego oraz kopert.

Czy wszystko jest w porządku?!

Pagan Publishing potwierdziło informacje (w które nie mogliśmy na początku uwierzyć) o wydaniu figurkowej gry bitewnej „The hills rise wild”. Gra przeznaczona jest dla dwóch do czterech graczy, których armie walczą o najwyższą z nagród: księgę Necronomicon! Gracze mają do wyboru cztery zespoły, z których każdy składa się z sześciu bohaterów; są to: Klan Marsha, prowadzony do walki przez Kapitana Obeda Marsha, Whateley’a, dowodzeni oczywiście przez Wibura DeGhoul oraz Kult Ezekiela dowodzony przez Ojca Darka. Gra przeznaczona jest dla miłośników prostej, wesołej zabawy, dla wszystkich, którzy nie przepadają za skomplikowanymi zasadami i stośm tabel. Cóż możemy dodać... No comments.



Kiedy gwiazdy będą w porządku?

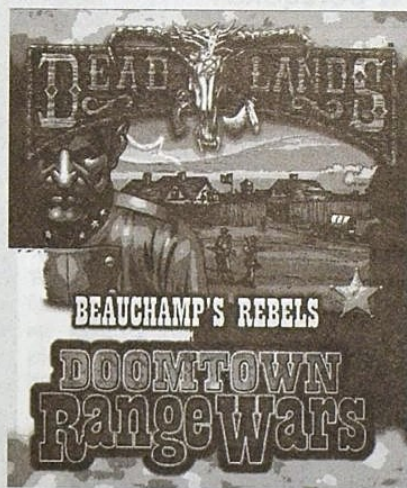
Pagan Publishing wyda Cthulhu Kalendarz na rok 2001. Grafiki do publikacji wykona John Coulthart, autor wielu grafik do książek Lovecrafta, także ilustracji na okładce najnowszego wydania The Unspeakable Oath (które ukaże się na rynku w te wakacje). Alan Moore napisał teksty, które będą towarzyszyć grafikom, a Guy Bock zadbał o to, by w kalendarzu były zaznaczone wszystkie ważne dla miłośników Lovecrafta daty. Brzmi ciekawie, nieprawdaż?



Najlepsi!

Uwaga: dyski!!!

Fantasy Flight Games ogłosiło, że na targach Origins będzie miała miejsce premiera ich nowej gry bitewnej. Chłopaki z Fantasy są autorami będącej prawdziwym przebojem na zachodzie serii Disk Wars, gier bitewnych opartych na żetonach. Po wydaniu gry „Disk Wars” zapanował prawdziwy szal, a pracownicy firmy dwójają się i troją, wraz z Last Unicorn Games przygotowują wersję Star Trekową, wraz z chłopakami od Pięciu Kregów robią wersję Legendy Pięciu Kregów, na rynku jest już także Button Wars, które są mieszanką Disk Wars oraz Button Men'a. Wracając jednak do Origins - premierę będzie miało **Doomtown: Range Wars**, gra osadzona w świecie popularnej gry Deadlands. Gra oparta jest na żetonach, podobnie jak w grze karcianej (Doomtown CCG) gracze mają do wyboru osiem „armii” (outfitów), które ścierają się w walce o fort Ghost Creek. Można dowodzić rewolwerowcami, szalonymi naukowcami, rodziną Whateleysów i in. W pudełku (niecałe 10 \$) znajduje się instrukcja gry, oraz zestaw żetonów umożliwiających grę danym outfitem.



Wiedźmin w kinie

Trwają przygotowania do realizacji filmu kinowego oraz 12-odcinków serialu dla TVP opartego na twórczości Andrzeja Sapkowskiego! W roli Geralta wystąpi **Michał Żebrowski**, a w roli Jaskra **Zbigniew Zamachowski**. Film wyreżyseruje Marek Brodzki, scenariusz pisze Michał Szczerbic, za zdjęcia odpowiedzialny będzie Bogdan Stachurski, a muzykę skomponuje prawdopodobnie Grzegorz Ciechowski. Początek zdjęć już w sierpniu. Początkowo film realizowany będzie w Górach Świętokrzyskich, a potem w okolicach Malborka. Ja już się boję...

Szóstego czerwca ogłoszono tegoroczne nominacje do nagród Origins - najważniejszych nagród rynku gier fanatycznych (zarówno erpegów, jak i karcianych, czy bitewnych). Członkowie „Academy of Adventure Gaming Arts & Design” oddali głosy na najlepsze ich zdaniem produkty - w wyniku tego głosowania wybrano po pięć najlepszych produktów w każdej z kategorii. O ostatecznym wyniku zdecydować gracze - oddając swój głos za pośrednictwem internetu. Wyniki zostaną ogłoszone wieczorem, 14 lipca (czyli... to już się stało!) podczas specjalnej ceremonii przy okazji targów Origins. Lista kategorii i nominacji jest bardzo długa, jej pełna lista dostępna jest na naszej stronie www (także ostateczni zwycięzcy!), tu przetnijemy nominacje w najbardziej interesujących kategoriach:

Deadline: June 28, 2000	
Best Board Game 1. <i>Deadlands</i> , FASA Corp. 2. <i>Star Trek: Deep Space Nine</i> , Last Unicorn Games 3. <i>Warhammer 40,000</i> , Games Workshop 4. <i>Axis & Allies</i> , Avalon Hill 5. <i>Warhammer Fantasy Roleplay</i> , Games Workshop	Best Role-Playing Game 1. <i>Star Trek: Deep Space Nine</i> , Last Unicorn Games 2. <i>Warhammer Fantasy Roleplay</i> , Games Workshop 3. <i>Warhammer 40,000</i> , Games Workshop 4. <i>Axis & Allies</i> , Avalon Hill 5. <i>Deadlands</i> , FASA Corp.
Best Miniatures Game 1. <i>Warhammer 40,000</i> , Games Workshop 2. <i>Warhammer Fantasy Roleplay</i> , Games Workshop 3. <i>Axis & Allies</i> , Avalon Hill 4. <i>Star Trek: Deep Space Nine</i> , Last Unicorn Games 5. <i>Deadlands</i> , FASA Corp.	Best Computer Game 1. <i>Star Trek: Deep Space Nine</i> , Last Unicorn Games 2. <i>Warhammer 40,000</i> , Games Workshop 3. <i>Warhammer Fantasy Roleplay</i> , Games Workshop 4. <i>Axis & Allies</i> , Avalon Hill 5. <i>Deadlands</i> , FASA Corp.
Best Card Game 1. <i>Deadlands</i> , FASA Corp. 2. <i>Star Trek: Deep Space Nine</i> , Last Unicorn Games 3. <i>Warhammer 40,000</i> , Games Workshop 4. <i>Axis & Allies</i> , Avalon Hill 5. <i>Warhammer Fantasy Roleplay</i> , Games Workshop	Best Novel 1. <i>Star Trek: Deep Space Nine</i> , Last Unicorn Games 2. <i>Warhammer Fantasy Roleplay</i> , Games Workshop 3. <i>Warhammer 40,000</i> , Games Workshop 4. <i>Axis & Allies</i> , Avalon Hill 5. <i>Deadlands</i> , FASA Corp.

Najlepsza gra karciana roku 1999:

7th Sea: No Quarter!, AEG
Tomb Raider, Precedence Entertainment, Inc.
Young Jedi CCG: Menace of Darth Maul, Decipher, Inc.

Najlepszy dodatek do gry karcianej roku 1999

7th Sea: Strange Vistas, AEG
Airlines 2, Avalanche Press
Doomtown: Reaping of Souls, WotC
Urza's Legacy, Wizards of the Coast
Young Jedi CCG: The Jedi Council, Decipher, Inc.

Najlepsza powieść oparta na grze roku 1999

Crossroads, FASA Corp.
Delta Green: The Rules of Engagement, Pagan Publishing
Nightmare's Disciple, Chaosium, Inc.
Skavenslayer, Games Workshop
The Gathering Dark Age Cycle I, WotC

Najlepszy amatorski magazyn o grach r. 1999

Anime Squared, A2 Press
Herozone, Rising Force Publications
Mythic Perspectives, Gnawing Ideas
Serendipity's Circle, Wheality Productions
Midwest Wargamers Association Newsletter, Hal
Thinglum Alarums & Excursions, Lee Gold

Najlepszy profesjonalny magazyn o grach w roku 1999

Comics Retailer, Krause Publications
Dork Tower, Corsair Publishing Games

Quarterly Catalog, Matthews-Simmons Marketing
Knights of the Dinner Table Magazine, Kenzer & Company
Pyramid, Steve Jackson Games

Najlepsza przygoda roku 1999

Axe of the Dwarfish Lords, WotC
Beyond the Mountains of Madness, Chaosium
First Run, FASA Corp.
Legacy of the Forge, AEG
The Enemy You Know (appearing in Planetary Adventures), Last Unicorn Games

Najlepsza gra roku 1999

7th Sea Role-Playing Game, AEG
Aberrant, White Wolf Publishing, Inc.
Dragon Fist, Wizards of the Coast
Mechwarrior Third Edition, FASA Corp.
Pokemon Jr. Adventure Game, WotC
Star Trek: Deep Space Nine RPG, Last Unicorn Games
Unknown Armies, Atlas Games

Najlepszy dodatek do gry RPG w roku 1999

Big Robots, Cool Starships, Guardians of Order
Dark Matter, Wizards of the Coast
Delta Green: Countdown, Pagan Publishing
L5R GM's Survival Guide, AEG
Magic in the Shadows, FASA Corp.

Hiszpaniel

AEG wydało kolejny dodatek do *7th Sea* z serii „Nations of Thea”. „Castille” jest już piątym w tej serii, i jak w każdym z poprzednich można tu znaleźć dokładną historię Kastylii, opis państwa i społeczeństwa oraz jego kultury (korrida, taniec, pojedynki), także nieco nowych reguł, szczególnie dotyczących walki (opisy szkół szermierczych). Więcej na temat Kastylii możecie się dowiedzieć z artykułu Tomka Majkowskiego, który znajdziecie kilka stron dalej.

Sim Wiocha w TVN?

Wizards of the Coast oraz ESPN2 (całodobowy kanał sportowy w jednej z sieci telewizji kablowych w Stanach) ogłosiły, że stacja będzie transmitowała turnieje MtG z cyklu 2000 Magic: The Gathering Pro Tour. Począwszy od lipca ESPN2 zaprezentuje na swej antenie dziewięć imprez. „Widzowie po raz pierwszy będą mogli przez cały śledzić zmagania uczestników Pro Tour, podziwiać ich strategię i widzieć, jak najlepsi z nich stają się Mistrzami Świata” - mówi Brian Kemp, szef Visual Media Group, Hasbro Inc.

Strażniku Tajemnic! Ukryj się!

Wcześniej zapowiadaliśmy, teraz potwierdzamy - Chaosium wydało **Zasłonkę Strażnika Tajemnic**. Rzecz składa się z trzech składanych części i jest po brzegi wypełniona ważnymi dla ST danymi. Podczas sesji gracze będą mogli podziwiać grafikę autorstwa Philippe Caza. Do zasłonki dołączona jest przygoda przeznaczona dla początkujących badaczy, jej akcja rozgrywa się w okolicach Red Hook, gdzie badacze natrafiają na tajemniczy kult. Do przygody dołączone są plany, mapy i inne gadzety. Oprócz tego znajdują się tu trzy czterostronicowe dodatki: tabele broni, podsumowanie zasad dotyczących zaklęć oraz karty postaci.

Konwent w Toruniu

KTO: Konfederacja Fantastyki "Rassun" (Warszawa) i TKF "Mythost" (Toruń)
CO: ZahCon 2000
KIEDY: 6-8 października 2000
GDZIE: w Toruniu w Forcie IV
ZA ILE:

w przypadku akredytacji 30 PLN
 przy wejściu 35 PLN
 przewidywane i jedyne zniżki:
 - zgłoszenie się grupą minimum pięcioosobową do akredytacji 25 PLN

- dla członków KF Rassun i TKF Mythost 25 PLN
UWAGA zniżki nie kumulują się!!

Ewentualna chęć nocowania w schronisku (w Forcie) proszę zgłaszać przy akredytacji - ilość miejsc - łóżek (nikt nie twierdzi że miesi się tam tylko 1 osoba); ograniczona (15 PLN za 1 noc)

CO W PLANACH:

- gry, gry, gry...
- 3 x LARP w tym 1 przygotowywany przez PESM
- 2 x ognisko
- X x panele dyskusyjne,
- spotkania z Redakcjami Waszych Ukochanych Czasopism
- spotkanie kilku pisarzy...
- turnieje WH40k, WFB, Necromundy
- dla Panów Braci - jeden z sejmków kapturowych będący preldium do wydarzeń na Krakowie 2001 - elekcji króla
- i na pewno coś jeszcze

DLACZEGO W OGÓLE MAM

PRZYJECHAĆ:

Żeby zobaczyć początki imprezy, która wpisze się (miejmy nadzieję na stałe) w kalendarz konwentów. By zobaczyć jak wygląda konwent w miejscu innym niż szkoła i dlaczego forty pruskie są lepsze (a może gorsze?) niż te ostatnie na podobne imprezy.

Co do szczegółów piszcie do:

KF Rassun - na ich konto wpłacacie akredytację lub brujah@poczta.fm, narel@phys.uni.torun.pl, czyzewski@poczta.wp.pl

Ogłoszono nominacje do nagrody Zajdla!

Ogłoszono nominacje do tegorocznej nagrody im. J. A. Zajdla.

W kategorii powieść:

Anna Brzezińska „Zbójce gościniec”
 Marek S. Huberath „Gniazdo światów”
 Tomasz Kołodziejczak „Schwyty w światła”
 Andrzej Sapkowski „Pani Jeziora”
 Marcin Wolski „Według św. Malachiasza”

W kategorii opowiadanie:

Ewa Białółka „Nocny śpiewak”
 Alicja Joker, Malivia Rec. „Gdybym wiedział, że żyję”
 Maja Lidia Kossakowska „Schizma”
 Maja Lidia Kossakowska „Sól na pastwiskach niebieskich”
 Konrad T. Lewandowski „El Ninio 2035”
 Antonina Liedtke „CyberJoly Drim”

Mgr. Andrzej Pilipiuk

„Jak donoszą nasi warszawscy korespondenci trzeciorzędny grafo-man Andrzej Pilipiuk podbudował swą wątpliwą sławę tytułem naukowym z archeologii”

Andrzej Pilipiuk obronił swoją pracę i śmiało może wpisywać na wszelkich formularzach - wykształcenie wyższe! Gratulujemy!

Cybertrolle!

Na sieci znajduje się ciekawy magazyn poświęcony **Shadowrunnowi**. Numer dostępny jest w różnych wersjach - jedna, pełna w formacie *.pdf, druga, nieco okrojona (bez komiksów), jest także wersja spakowana *.zip, którą można ściągnąć. „Shadowrun Supplemental” możecie znaleźć pod adresem <http://tss.dumpshock.com>.

Samhain, konwent w Lublinie!

W programie m.in.: pokazy walk rycerskich, pokazy iluzjonistyczne; konkursy wiedzy o: Tolkienie, trylogii Sienkiewicza, Gwiezdnym Wojnach, Warhammerze, twórczości A. Sapkowskiego; turnieje: WFB, M:tG, L5R, Sim Wiochy; ponadto spotkania z autorami, redakcjami i wiele innych atrakcji. Organizatorzy - Lubelska Sekcja gier „Cytadela” i Lubelski Klub Fantastyki „Syriusz”. Info - ksieski@tinnet.pl 0502998973 ...

POJEDŹ Z NAMI TAM, GDZIE JESZCZE NIE BYŁES



www.srebrnyglob.pl

MAGAZYN LITERACKI

Idzie dobre!

Mamy już połowę roku 2000 i śmiało możemy stwierdzić, że jest to rok przełomowy dla polskiego rynku RPG. Począwszy od naszego (to wydarzenie najważniejsze!) umocnienia się na rynku, które ostatecznie potwierdziło, że w Polsce jest miejsce dla dwóch silnych, dobrych magazynów RPG, przez wydanie w języku ojczystym podstawki do „**Legendy Pięciu Kregów**” - co bardzo ważne, podręcznika stojącego na wyższym od oryginalnego poziomie edytorskim i merytorycznym - skończywszy na przebudzeniu się Copernicusa i wydaniu przez niego kolejnych dodatków do **CP2020** oraz serii powieści ze świata Warhammera. Dodajmy do tego kilka porażek wydawnictwa **MAG**, które zmobilizowały pracujący w nim zespół, co zaowocowało wydaniem pierwszej gry SF w języku polskim „**Gasnących słońce**” oraz zapowiadanych na gwiazdkę absolutnym hitem - grą „**Deadlands**”. **ISA**, czyli Bardzo Mroczne i Poważne Wydawnictwo szykuje na ten rok kolejne podręczniki dla miłośników WoD, a są to między innymi słynny „**Vampire: Dark Ages**” oraz kilka jeszcze innych, równie interesujących pozycji. Dla miłośników steampunka Copernicus przygotowuje na październik świetny „**Zamek Falkenstein**”, a dla miłośników **ZC** Miłosz szykuje pierwsze całkowicie polskie dodatki. Dodajmy do tego dobre wieści dla miłośników **Warhammera**, którzy źle zaczęli ten rok, ale zakończą go w bardzo dobrych humorach, bowiem za bardzo dobrze poinformowanymi źródłami możemy ogłosić, że na koniec roku przygotowany jest dla nich prawdziwy hit i wielka resurekcja Warhammera!

Mamy na rynku pięć wydawnictw, młode i stare, silne i słabsze. I wszystkie zaczęły wreszcie o Was walczyć.

Ruszyło, moi drodzy.

I niech mi ktoś powie, że to nie nasza zasluga, ha!

Legenda po polsku!

Na rynku pojawiła się wreszcie, zapowiadana od kilku miesięcy „**Legenda Pięciu Kregów**”! Podręcznik wydany jest na bardzo wysokim poziomie edytorskim, ma grubą, twardą oprawę, wewnątrz znajduje się kolorowa kredowa wkładka, na której zaprezentowane są najważniejsze klany królestwa i co najważniejsze - w przeciwnieństwie do oryginalnego wydania, polski podręcznik jest czytelny! Dodatkowo na wewnętrznych stronach okładki znajduje się kolorowa mapa królestwa Rokuganu - mapa, której w oryginalnym wydaniu nie ma!

We wrześniu czeka nas pierwszy dodatek „**Droga Żurawia**” dokładnie opisujący ten klan, następnie, jeszcze przed świętami dostaniemy „**Drogę jednorożca**”.

Miejmy nadzieję, że kolejne podręczniki będą prezentowały równie wysoki poziom, jak podstawka, czego Wydawcy serdecznie i z całego serca życzymy!

A póki co... zapraszamy do działu L5K na naszych łamach!

Do szlachty wszelkich ziem y województw!

My niżej podpisani uroczysto oświadczamy, iż mając na względzie dobro matki naszej ukochanej Rzeczypospolitej, unię zawiązujemy!

By sił naszych przez wojny liczne a zajazdy uszczuplonych nie osłabiać intronisyę na internetowym dziale Dzikich Pól w „Portalu” czynimy i wsem i wobec oświadczamy, iż wszelkie dyariusze i insze paginy, które do „Portalu” ślecie Waszmościowie, a one do druku się nie zmieszczą, tedy na stronie „Swawolnej Kompaniji” będą rozwieszone. Jeśli zaś do nas jakie dzieło prześlecie, my je kompanom naszym z redakcyey oddamy, a jeżeli im się grzecznym ów tekst uwidzi, tedy oni go do druku oddadzą. Prócz tego, razem wszelkiej maści sejmiki a zajazdy czynić będziemy, wieści i pachółków do się ślać, by ukochanym naszym „Dzikim Polom” sławy na nowo w świecie całym przysporzyć. Sławić także Konfederacyę Gliwicką będziemy i baczenie dawać, by według zasług swoich, ziemskie urzędy szlache rozdane będą. My zaś w księdze naszej uczonnej spisywać nazwiska owej szlachty będziemy, by pamięć po wsze czasy o nas pozostała i by lotry jakoweś cudzych tytułów sobie nie przypisywali.

Swawolna Kompanijia:

Andrzej Rusztowicz h. Szreniawa, Starosta brzostocki y sądecki, konsyliarz Konfederacy Gliwickiej.

Artur Machlowski h. Awdaniec, Starosta krakowski y zabierzowski, konsyliarz Konfederacy Gliwickiej.

Portal:

Ignacy Trzewiczek, Kasztelan Gliwicki, Michał Mochocki, Starosta portalowy, bydgoski y gdański, marszałek Konfederacy Gliwickiej.

Szukaj nas tedy we dworze, do którego drogę ten oto drogowskaz Ci wskaże: www.DzikiePola.com

Srebrny Glob to już nie tylko Srebrny Glob!

EuGeniusz Dębski przestał już być Red. Naczem. Fahrenheita i założył własny internetowy magazyn „Srebrny Glob” (www.srebrnyglob.pl). Pismo ma bardzo jasny i czytelny układ, stałe, w zasadzie oczywiste działy, takie jak publicystyka, czy literatura, jest na bieżąco aktualizowane, znajdziemy tam także informacje na temat nagrody APPF, czy dział linków. Dodatkowo każdy z czytelników może przestać swoją recenzję lub polemikę dotyczącą każdego z tekstów, co sprawia, że na łamach Srebrnego Globu tworzy się kilka ciekawych mini list dyskusyjnych. Oczywiście polecamy!

Portal on-line

W tym numerze Portalu rusza już zupełnie na poważnie i od razu z wysokiego poziomu Portal on-line. Jeśli przy którymś z artykułów znajdziecie taki symbol, oznacza to, że na naszej stronie www znajdują się dodatkowe materiały, rozszerzające daną tematykę. Od tej pory będzie tak już zawsze, na stronie znajdziecie dodatkowe pomysły, szkice, opowiadania. Próbowaliśmy uruchomić ten dział już wcześniej, jednak bywało z tym różnie, teraz wreszcie rzecz działa - każdy, kto odwiedzi naszą www, znajdzie na niej dużo ciekawych materiałów. Dodatkowo na stronie, obok wcześniej istniejących już działów (Sim Wiocha, Siermierz, DP i in.) pojawił się dział „Naczelny nie puścił” - w którym znajdziecie artykuły i scenariusze, które uznajemy za ciekawe i warte uwagi ale z różnych powodów, nie zdołaliśmy się zakwalifikować do druku - tym samym, co dwa miesiące będziecie dostawali od nas kilka, do kilkunastu nowych, ciekawych artykułów. Wprost ze strony możecie się także zapisać na listę dyskusyjną Portalu, wziąć udział w ankiecie, oraz przeczytać zapowiedzi konwentów oraz NEWSY, o wiele wcześniej niż pojawiają się one w Portalu. Do tego „Sieciorowa gawęda”, w której Naczelny zdradza zawartość najbliższych numerów oraz cytuję różne, co zabawniejsze sytuacje z prac nad nowymi numerami. Na zakończenie podajemy wyniki ankiety, która pojawiła się na naszej stronie w zeszłym miesiącu: Czy grasz w Siermierz: tak: 14 osób; nie: 102 osób; nie, ale mam zamiar: 35 osób

Galeria w sieci

Na internecie pojawiła się strona autorstwa jednego ze współpracujących z nami grafików, Sebastiana Mazura: www.republika.pl/sebomazur, znajdziecie tam więcej jego prac, zdjęcia figurki oraz kilka jeszcze niespodzianek. Serdecznie zapraszamy.

Drugi Dracool?!

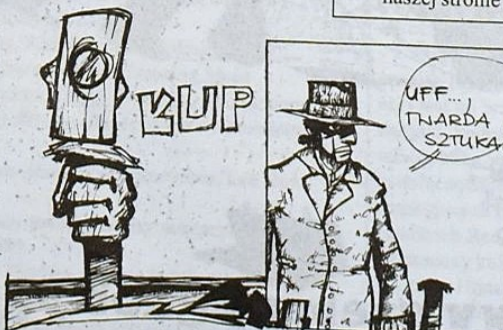
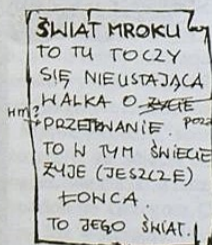
Studencki Klub Gier Fabularnych „Nizoł”, Klub Miłośników Fantastyki „Portal”, Wydawnictwo „Portal” oraz osobnik niezależny: Remov mają przyjemność zaprosić na **Konwent Miłośników Fantastyki „Dracool II”**. Kiedy: 13-15 X 2000.

Gdzie: Gliwice, Wydział Inżynierii Ochrony Środowiska, ul. Konarskiego 18

Program: Bogaty i nietuzinkowy

Szczegóły: Spotkania z gośćmi, prelekcje dla MG, turnieje gier bitewnych oraz karcianych, blok organizowany przez członków redakcji Portal; m.in. mecz Portal - reszta świata. Dowolna grupa osób może wysatwić skład piłkarski (pieciosobowy) i stawić czoła redakcji Portalu. Zwycięstwo wiąże się ze zdobyciem nagród.

Kontakt: remov@zeus.polsl.gliwice.pl Szczegółowe informacje będziemy podawali na naszej stronie internetowej.





Pantheon

opis systemu
Ignacy Trzewiczek



Dwa miesiące temu wspominaliśmy o tym, że Hogshead Publishing wydało kolejną grę z serii **NEW**

STYLE. Po kontrowersyjnych „Violence” oraz „Power Kill”, po niezwykle „Baron Munchausen” oraz „Puppetland” przysłała kolej na „**Pantheon and other roleplaying games**”. Czym tym razem chce nas zaskoczyć wydawca?

Wewnątrz krótkiego, dwudziestoczworostronicowego podręcznika znajduje się aż pięć różnych gier - wszystkie oparte są na tej samej mechanice. Autorem całości jest Robin D. Laws.

Idea pięciu opisanych w Pantheonie gier została już zaprezentowana na naszych łamach - opisał ją Michał Oracz w artykule „Psychodrama”, czyli zabawa, w której uczestnicy razem współtworzą pewną historię. Zabawa, która nie wymaga obecności MG. Pantheon to właśnie psychodrama. Tyle tytułem wstępu.

Zajrzyjmy do podręcznika: Pierwsze kilka stron to opis gry (tego, na czym polega psychodrama) oraz kilka słów na temat mechaniki, która służy rozwiązywaniu spornych kwestii, bowiem skoro w grze nie ma MG, zapewne prędzej czy później dojdzie do sytuacji, kiedy dwójka graczy będzie się starała pociągnąć opowieść w swoim kierunku. Dochodzi do „pojedynku” - gracze rzucają wtedy sześcioma kośćmi k6 (wyniku nie pokazują reszcie). Następnie dochodzi do licytacji - gracze rzucają do puli żetony (każdy z uczestników gry otrzymuje na początku 50 zwykłych żetonów oraz 3 specjalne). Osoba, która wygra licytację - włoży do puli najwięcej żetonów - wygrywa ją, choć wcale nie oznacza to zwycięstwa w pojedynku! Zwycięzca licytacji wybiera swoją szczęśliwą liczbę - tę, która najczęściej pojawiła się na jego 6k6. Następnie wszyscy odkrywają swoje kości. Ten gracz, który wyrzucił najwięcej określonych wcześniej jako szczęśliwe liczb wygrywa pojedynek i decyduje, jak ma się zakończyć spór (przedstawia własną wersję wydarzeń). Oto cała mechanika.

W dalszej części podręcznika opisane jest pięć gier. W opisie gry podany jest wstęp do przygody (który rzuca uczestników zabawy w sam środek jakiejś niezwyklej sytuacji), cel,

jaki mają osiągnąć gracze (zarówno tak prozaiczny, jak „wyjdź cało z tej sytuacji”, jak i np. „zdemaskuj fałszerza, skompromituj szafa domu aukcyjnego i zajmij jego posadę”). Podane są także proponowane przez autora gotowe do gry postacie oraz scena otwierająca, czyli kilka krótkich zdań wrzucających graczy w akcję. Nie pozostaje mi zatem nic innego, jak w skrócie zaprezentować każdą z pięciu gier. Pierwsza z nich „Grave and Watery” to horror, którego akcja osadzona jest w podwodnej stacji badawczej. Gracze odgrywają postaci zespołu badawczego - ta gra jest najbardziej zbliżona do opisywanej na naszych łamach „psychodramy” - bohaterowie odnajdują zwłoki oficera dowodzącego stacją i... Zaczyna się zabawa. Druga gra to „Boardroom Blitz” - jest to historia gangsterska. Pewien Bardzo Zły Pan zostaje zastrzelony - bohaterowie graczy biorą udział w odczytaniu testamentu - podczas rozgrywki okaże się kto przejmie władzę i majątek zamordowanego. „Big Hole” to historia walizki pełnej pieniędzy. Dawno temu bohaterowie graczy zdobyli ją kradnąc samochód. Minęło kilka lat - sprawa zaczyna wychodzić na wierzch. Jak zachowają się gracze? Czwarta gra nosi tytuł „Destroy All Buildings” - tym razem bohaterowie wcielają się w... japońskie potwory, które wychodzą na powierzchnię z oceanicznych głębi i ruszają na Tokio, by niszczyć, palić i mordować. Ostatnia, piąta gra - „Pantheon” jest moją ulubioną. Pomysł prosty. Lecz co równie ważne - wspaniały. Wstęp do gry w Pantheon brzmi: „Na początku nie było nic. Potem... co robisz?” - gracze wcielają się w bogów tworzących świat. Proste? Tak, pamiętamy przecież grę Populus, nie ma tu niby nic odkrywczego... a jednak coś tu jest... coś... Czy czujecie chęć zagrania w Pantheon? Stworzenia wraz z resztą graczy - bogów świata od podstaw? Czy wyobrażacie sobie kłótnie pomiędzy bogami? Wojny? Czy wyobrażacie sobie, co czują ludzie żyjący w Waszym świecie?

Czas na podsumowanie. Pomysł fajny. Gry różnorodne.

Zabawa wymieniona. Jedyne pytanie brzmi - ile „Pantheon” będzie kosztował. Jeśli cena będzie umiarkowana - gorąco polecam. W sam raz na letnie popołudnia.

Robin D. Laws - współtwórca m.in. „Feng Shui” oraz „Hero Wars”. Autor wielu dodatków i podręczników do najpopularniejszych gier, m. in. do GURPS, Deadlands, Star Trek oraz Earthdown („Revelations on the True Nature of Orks”, „Adept's Way”), także autor piątej części kampanii „Kamienie zagłady” - którą napisał na zlecenie Hogshead Publishing.



Dzień był dżdżysty, a białe jak mleko opary spowijały bagniste brzegi Rzeki, zmieniając cały świat w miejsce groźne i tajemnicze. Don Xavier wyciągnął przed siebie rękę patrząc, jak mgła powoli pożera końce palców, okryte czarną, szermierczą rękawicą. Nervowo postąpił kilka kroków i rozejrzał się wokół. Był ciekaw, co też zatrzymało jego przeciwnika, sir Jonathan nie zwykł bowiem przybywać niepunktualnie...

Nagle nozdrza młodzieńca podrażnił zapach tytoniu. Obrócił się tanecznym ruchem, z sykiem dobywając szpady, by zobaczyć, jak z mlecznobiałych tumanów wylania się powoli barczysta sylwetka Avalończyka. Sir Jonathan powolnym, wystudiowanym ruchem rzucił na ziemię ogryzek cygara i spokojnie wydmuchnął dym. „Stał tam przez cały czas” pomyślał don Xavier. „Chciał ocenić moją cierpliwość”. Jego gorąca krew zawrzała.

- Witam, mój panie - rzucił nonszalancko, wspierając się swobodnie na obnażonej szpadzie - Czyżby to wytwórca trumien tak opieszale zdejmował miarę?

Sir Jonathan nie zareagował na zaczepkę, spokojnie zdejmując i składając czerwoną kurtkę oficera marynarki. Wreszcie wyprostował się, spoglądając na don Xaviera spod półprzymkniętych powiek. Jego błękitne oczy były zimne i pozbawione wyrazu. Dobył szpady i uniósł ją w geście pozdrowienia, a jego przeciwnik odpowiedział.

Gra w grę

czyli o „7th Sea”, naturze gier przygodowych w ogólności oraz zabawach konwencją

Tomasz Z. Majkowski

To była trudna miłość. Kiedy przed niespełna rokiem do naszego ulubionego sklepu (pozdrowienia dla Wesołego Wydawcy!) przyszedł nowy transport, zawierający wówczas jeszcze ciepłą grę Alderac Entertainment Group, najnowsze dziecko Johna Wicka, przyrzekłem sobie, że nigdy jej nie poprowadzę. „Nie możesz zajmować się wszystkim”, powiedziałem do siebie. „Masz Deadlandy, masz Cthulha, tego się trzymaj”. Szczęśliwie podręczniki kupił mój znajomek. I tak się zaczęło.

Podstawa do „7th Sea” to dwie dosyć grube książki w twardej oprawie - jedna przeznaczona dla graczy, druga dla Mistrza Gry - i choć w pierwszej chwili wydało mi się, że to mnożenie bytów ponad potrzebę, obliczone na wyciągnięcie kasy, praktyka pokazała, że jest inaczej. Dzięki obszernemu podręcznikowi, autorom udało się zawrzeć w nim dość informacji, by gracz bez problemu zanurzył się w duży i rozbudowany świat Théah i dodał kilka rzeczy od siebie. Kiedy skończyłem lekturę „Game Master Guide” zrozumiałem, że mam do czynienia z jedną z najlepszych gier, jakie kiedykolwiek widziały moje oczy (a widziały niemało). W niwecz obróciły się zapewnienia i śluby. Zaczęłem prowadzić „7th Sea” i przestać nie moge.

Nim jeszcze gra ujrzała światło dzienne, dużo mówiło się o tym, że system przenosi w realia gry filmy pirackie, tak jak Deadlands traktuje twórczo western, a choć twierdzenie to okazało się w części prawdziwe, nie oddaje istoty bardzo bogatego uniwersum „7th Sea”. Mimo „morskiego” tytułu gra nie ogranicza się do poszukiwań skarbów, sztormów, czy abordaży i z równym powodzeniem można grać w nią na lądzie, i na morzu. Piraci okazali się tylko punktem wyjścia, autorzy (Kevin Wilson oraz John i Jennifer Wickowie - ewidentnym mózgiem był tu John Wick) zawarli bowiem na kartach systemu wszystkie rodzaje opowieści przygodowej, rozbudowując rzecz to tego stopnia, że jeden z moich graczy zauważył ostatnio, iż w tym moim „Siódmym Morzu” niewiele jest morza...

Chcesz piratów? Proszę bardzo, morza Théah aż roją się od morskich rozbójników, którzy uciekają przed uciskiem i niesprawiedliwością na lądzie (tak, tak, jedno z pirackich

państewek to prawdziwa republika, o której marzył Rousseau). Chcesz muszkietierów? A jakże, są i muszkietierowie, którzy przyrzekają stawiać „wszyscy za jednego” i bronią życia swego króla. Chcesz Indianę Jonesa? W świecie Théah rozwija się właśnie archeologia, badająca pozostałości po rasie, która żyła na niej nim jeszcze pojawił się człowiek. Chcesz tajemnicy? Wybierz tajne stowarzyszenie, które ci odpowiada. Chcesz intrygi? Jedno z państw specjalizuje się w intrydze, a jego władcy od pokoleń umierają otruci lub zasztyletowani. A może wojenka? Jedna właśnie się skończyła, druga trwa, trzecia łąda dzień wybuchnie. A może jesteś zmęczony tym wszystkim i zagrałbyś sobie w Warhammera? No cóż, na Théah jest i Warhammer.

To chaotyczne wyliczenie mogłoby sugerować, że Wick zaserwował nam typowy „groch z kapustą”, im bardziej jednak wgłębiamy się w uniwersum „7th Sea”, tym bardziej spójne się staje i tym lepiej pasują do siebie wszystkie jego elementy. Dzieje się tak z niezwykle prostej przyczyny - w przeciwieństwie do wielu spotykanych na rynku produktów świata „Siódmego Morza” nie przenika jeden wszechogarniający klimat, a każde z państw ma odrębny charakter, którego przyczyn szukać należy w historii i religii, traktowanych tu z należytym namaszczeniem.

Czy to jednak wystarczy, by potwierdzić moje słowa o „jednej z najlepszych gier”? Cóż, choć nie każdy lubi to, co ja, wszyscy zgodzą się jednak ze stwierdzeniem, że jedną z najważniejszych cech dobrego systemu jest konsekwencja. Jeśli więc autor chce wyprodukować rzecz przygodową, świat musi być skonstruowany tak, by ową „przygodowość” umożliwiać. Powinno się promować określony typ bohatera i opowiadanych historii, a zasady winny działać na korzyść, a nie przeciwko nieprawdopodobnym akcjom naszych postaci. Wszystkie te elementy zawierają się w „Siódmym morzu” sprawiając, że gracz początkujący bez najmniejszego problemu znajdzie się w przedstawianej konwencji, a stary wyjadacz będzie miał niejedną okazję do refleksji nad naturą naszej ulubionej rozrywki.

Pierwsze zwanie bywa często zwanym decydującym. Kiedy twoje ostrze zetknie się z klingą przeciwnika, poznasz jego siłę, technikę i możliwości. Nigdy nie oceniaj szermierza przed pierwszą wymianą ciosów... - słowa mistrza Andrade, nauczyciela szermierki z San Cristobal przemknęły przez głowę don Xaviera, szybko jednak wyparte zostały przez melodię, w takt której poruszać się zaczął młody szermierz. W jego umyśle zabrzmiało kilka gitarowych akordów, postąpił więc dwa kroki naprzód, skracając ciało na bok i pozwolił, by sir Jonathan wyprowadził pierwsze pchnięcie, samemu zmieniając nagle kierunek natarcia. Przeprostował kolano, wychylając się w lewo i pchnął na wysokości szyi.

Avalończyk nie dał się zwieść - gdyby zaatakował, kiedy młodzieniec ruszył do przodu, jego szpada chybiłaby celu, a on sam leżałby już w kałuży krwi. Ten jednak zamarkował atak, a gdy ręka Xaviera wystrzeliła do przodu, poderwał kosz szpady do góry, gładko parując czyste pchnięcie przeciwnika. Zagrała stal.

„Jest silniejszy i ma większy zasięg ramion” myślał Xavier, wykonując piruet w rytm swej muzyki. „Nie jest też głupi. Ma za to cięższą szpadę i mimo całej siły zacznie obniżać gardę. Ja jestem szybszy i zwinniejszy. Pora wy-

dużyć i czekać”. Młody szermierz postąpił dwa kroki w tył, lekko parując szerokie pchnięcia Avalończyka - Widać, panie, żeś niedawno zamienił kosę na szpadę - zauważył z szelmowskim uśmieszkiem. Sir Jonathan nie odpowiedział.

Większość graczy, którym po raz pierwszy pokazuję mapę świata „7th Sea” wygłasza trzy uwagi. „Dlaczego to nie jest rzeczywistość historyczna?” pytają wpraw, by po chwili rzucić „A czemu tu nie ma Polski?”. „Ale mapa to im nie wyszła” stwierdzają w końcu z uśmieszkiem politowania nad moimi zachwykami. Z tą ostatnią opinią gotów byłbym zgodzić się jeszcze do niedawna, przemyślałem jednak sprawę i zrozumiałem, dlaczego człowiek, który zaprojektował znakomicie przemyślany świat Rokuganu wyprodukował też kontynent, który rzeki i góry dzielił nieomal na kwadraty.

Świat gry, czyli Théah, to bliźniacza siostra Europy, która jednak Europą nie jest, choć znajdziemy tu Niemcy, Anglię, Hiszpanię, Francję, Szwecję (a może Holandię), Wenecję, a nawet Matuszkę Rosję. Autorzy nie zdecydowali się jednak na użycie „prawdziwego siedemnastego wieku”, pozostawiając stopień odczytania związków z rzeczywistością kompetencji gracza. Oczywiście słysząc, że „są takie Niemcy, w których właśnie zakończyła się wielka wojna religijna, która trwała trzydzieści lat” w pierwszej chwili każdy kiwa głową, myśląc, że głupim Amerykanom nawet wymyślić nic się nie chciało. Zastanówmy się jednak - po co zadali sobie tyle trudu, żeby przekształcić naszą starą Europę, skoro mogli wymyślić coś zupełnie nowego, i dlaczego w ogóle niektórzy autorzy gier decydują się na takie posunięcia, podczas gdy inni (co z pewnością wygląda ambitywniej) dbają o zachowanie historycznych realiów?

Cóż, spójrzmy na problem z innej nieco strony - jak potoczyłyby się losy Anglii, gdyby Cromwell spotkał się z kardynałem de Richelieu? Czy ten udzieliłby pomocy Karolowi? Tego nigdy się nie dowiemy, gdyż, jak dobrze wiedzą znawcy historii i czytelnicy Dumasa, gdy brytyjski piowar obalał króla, wielki francuski minister od dłuższego czasu nie żył. Grając w realia historycznych spętani jesteśmy tą właśnie dokładnością i choćby kusiło nas, by doprowadzić do wzmiarkowanego spotkania, fakt ten przeniósłby naszą rozgrywkę w rzeczywistość alternatywną, więc niewiele różniącą się od takiej - dajmy na to - Théah. Autorzy „7th Sea” znakomicie zdali sobie z tego sprawę i zaproponowali postmodernistyczną grę, w której niektóre elementy świata odpowiadają europejskim, i do której Mistrz Gry dodawać może własne elementy. Dzięki temu siedemnasty wiek na Théah równa się z grubsza naszym trzystem latom, zbierając większość interesujących wydarzeń i postaci w jednym momencie czasowym i zwalniając MG z obowiązku okładania się na noc podręcznikami do historii.

Jak wyglądają theańskie państwa? Mamy tam Avalon, czyli Potrójne Królestwo, kraj odpowiadający naszym Wyspom Brytyjskim. Władą nim królowa Elaine, przypominająca nieco Elżbietę I, jego wód bronią Charty Morskie, sam zaś kraj niedawno pozbył się dominacji sąsiadów i pokonał wysłaną by rzucić go na kolana, Niezwyciężoną Armadę. To tylko jedna warstwa - obok Anglii elżbietańskiej mamy w Avalonie Brytanię króla Artura - Elaine ma swoich zasiadających przy okrągłym stole rycerzy, po kraju wędrują druidzi i ponoć można spotkać tam Sidhe, których istnienia nikt

wprawdzie nie może potwierdzić, nikt jednak nie ośmieli się zaprzeczać. Avalon jest też domem Towarzystwa Odkrywców, organizacji, która bada pozostałości starożytnej cywilizacji, która rządziła światem nim pojawili się na nim ludzie. Oczywiście samo towarzystwo pozwala na przygody w stylu Indiany Jonesa (nie brakuje bowiem na świecie szaleńców, którzy pragną wykorzystywać artefakty by podbić Théah, ani śmiertelnie groźnych miejsc do spenetrowania), dodaje jednak Avalonowi kolejną warstwę, rodem z powieści Stevensona, a więc osiemnastowieczną.

Po drugiej stronie kanału znajduje się Imperium Montaigne, będące Francją u szczytu potęgi - właśnie uzyskało nowe terytoria na zachodzie i prowadzi zwycięską wojnę na południu. Oczywiście tu też zbiega się kilka warstw narracji, gdyż Imperium, którym włada Leon Alexandre XIV, czyli Imperator-Słońce to z jednej strony dom muszkietierów, z drugiej zaś agresywne mocarstwo, prowadzące ciągle wojny i wykorzystujące swych poddanych do granic możliwości. Mamy tu więc jednocześnie wesołe czasy opiewane przez Dumasa i Fevala, oraz wiszącą na włosku rewolucję, która gotowa jest zrywać szlacheckie głowy. Wśród tego wszystkiego mamy też Francuza, bez którego nie można się obejść - choć niedawno awansowany z kaprała generała Montesque, największy strateg wszechczasów prowadzi właśnie wojnę z Ussurą, nie zawaha się wrócić do kraju i zaprowadzić w nim własnego porządku.

Eisen, wschodni sąsiad Montaigne, to niegdysiejsze Imperium, które do niedawna trzęsło całym światem. Trzydzieści lat temu wybuchła tam jednak wyniszczająca wojna, w czasie której Kościół Proroków starał się stłamsić zapoczątkowany przez Mathiasa Liebera ruch obiekcjonistyczny. Dziś Eisen leży w ruinie, dwie trzecie jego mieszkańców zginęło, Cesarz zaś odebrał sobie życie. Choć dominującym motywem w Eisen są Niemcy po Wojnie Trzydziestoletniej, spotykamy tu również Ludwika Bawarskiego, w osobie szalonego księcia stawiającego bajkowe zamki na ruinach wsi i miast, Erazma z Rotterdamu, Spinozę, Kartezjusza i Pascala w jednej osobie, czyli księcia piszącego pierwszą na świecie rozprawę o nieistnieniu Boga, czy małego Mozarta, siedmioletniego geniusza muzycznego. Eisen to jednak nie tylko Niemcy - dzięki technice produkcji metalu zwanego Dracheneisen przetrwał tam zwyczaj noszenia zbroi, dzięki czemu rozbite na prowincje Imperium przypominać zaczyna starego, pocziwego Warhammera.

Castille to, jak łatwo się domyślić, Hiszpania, w której przeminał już złoty wiek i która toczy desperacką wojnę o przetrwanie z Montaigne. Stąd wywodzą się najwięksi na świecie szermierze, tu powstała sztuka fortyfikacji i tu znajduje się stolica kościoła. Ponieważ ten ostatni zawsze wspierał naukę, mieszkańcy Castille uchodzą za najlepiej wykształconych ludzi na świecie, a tutejsze uniwersytety nie mają sobie równych. Oczywiście Hiszpania nie byłaby Hiszpanią, gdyby nie inkwizycja - Święte Oficjum staje się z dnia na dzień coraz silniejsze. Krajem rządzi młody, dobry król Sandoval, który kilkakrotnie był już celem zamachów - za każdym razem jednak w krytycznej chwili w pałacu zjawiał się zamaskowany obrońca, znany jako el Vago, znakomity szermierz, jeździec i akrobata, nawiązujący jednocześnie do Zorro i... Batmana.

Vodacce to Republika Wenecka, a właściwie siedem Republik Weneckich, łańcuch wysp, z których siedmiu książąt włada połaciami lądu. Wszyscy wywodzą się od jednego

przodka i wszyscy legitymują prawem do wyłącznej władzy nad krajem, od wieków prowadzą więc między sobą cichą wojnę zabójców, której reguły są ściśle określone i przestrzegane, nie można bowiem w sposób podły występować przeciw rodzinie, a rodzina jest dla mieszkańców Vodacce najważniejsza. Podobnie jak w przypadku Castille mniej tu nawiązań historycznych (przynajmniej na razie - dodatek opisujący ten kraj nie ujrzał jeszcze światła dziennego), więcej natomiast elementów książkowych i filmowych - honor jak z „Ojca Chrzestnego”, kolekcjoner artefaktów, książę Calighari czy książę Villanova, Najgorszy Łotr na Świecie (nie dość, że wygląda jak łotr, to jeszcze jego nazwisko jest sprytnym kalamburem - villa to oczywiście budynek mieszkalny, podobnie jak casa w nazwisku „Casanova”).

Do niedawna Vodacce posiadało niemalże wyłączność na handel morski, ostatnio jednak konkuruje z nim Liga Vendelska, pierwsze państwo powstałe na drodze rewolucji. Kilkanaście lat temu wyspy, na których się znajduje były najbardziej zacofanym krajem świata, a rządzący nimi Vesten do tego stopnia tkwili w okowach tradycji, że wciąż najeżdżali sąsiadów w łodziach o głowach smoków. Ostatnio jednak spod vesteńskiej władzy wyłamała się tamtejsza klasa średnia, powołując do życia Ligę Vendelską, pierwszą ponadnarodową organizację kupiecką, gwarantującą wolny handel. Vendel wprowadził w obieg gildera, respektowany przez kupców prawie całej Théah pieniądź papierowy, od tego czasu dzieląc czas między opływanie w luksusy i walkę z Vestenami, którzy chcą na powrót podporządkować sobie niepokornych poddanych. Trudno zdecydować, czy Vendel więcej ma ze Skandynawii, czy Niderlandów, na pewno jednak zasady, na których działa, przypominają też średnio-wieczną Hanzę miast niemieckich.

Ostatnie z mocarstw (przynajmniej dostępnych dla graczy - jest bowiem jeszcze Cesarstwo Półksiężycy i tajemniczy Cathay) to skuta wieczną zimą Ussura, gigantyczny kraj przypominający Rosję widzianą oczami amerykańców (z białymi niedźwiedziami na ulicach), którym opiekuje się Matuszka Zima i którego mieszkańcy potrafią zmieniać się w zwierzęta. W Ussurze wszystko jest egzotyczne - sposób wybierania władcy, obyczaje, religia, stroje - kraj ten jest dla mieszkańców Théah Wielką Niewiadomą, choć ta sytuacja zapewne się zmieni. Choć państwem włada obecnie Ilia Groźny, porywczy i niebezpieczny człowiek, jego synowa, Katherina, zdaje się mieć apetyt na najwyższą władzę.

Obraz świata byłby niepełny, gdybym nie wspomniał o piratach, ci bowiem posiadają własne państewka poukrywane na niedostępnych archipelagach (oraz całkiem dostępnych, za to silnie ufortyfikowanych wyspach), gdzie chronią się przed prawem boskim i ludzkim. Otaczające Théah morza roją się wręcz od rozbójników, czy to chroniących się pod egidą któregoś z mocarstw (najczęściej Avalonu, który całą swoją morską potęgę opiera na flocie kaperskiej), czy to działających na własny rachunek. Największe z pirackich państw, mieszczące się na niegdysiejszej wyspie więziennej, oferuje swym członkom pełną demokrację (jego założyciel nie od parady nazywa się Allende), są jednak takie, gdzie stopień niezależności jest mniejszy, a słowo „kapitan” znaczy „drugi po Bogu”.

Don Xavier cofał się powoli, parując coraz silniejsze pchnięcia sir Jonathana i za każdym razem czując, jak ból przeszywa jego ramię. Choć desperacko starał się nie stracić rezonu, czuł, że powoli słabnie, a jego oddech robi się coraz krótszy. „Czy on nigdy się nie męczy?” pytał sam siebie, patrząc na miarowo unoszącą się i opadającą pierś Avalonczyka „Wygląda, jak z żelaza... Cóż, pora dać wytchnienie dłoni.” Don Xavier przyspieszył i gwałtownie ruszył do przodu, skracając dystans o dwie trzecie. Sir Jonathan cofnął się zaskoczony i podniósł gardę, szykując się do odparcia kolejnego ciosu na szyję. Tego właśnie potrzebował młodzieniec - tanecznym ruchem cofnął się, przetrzucając szpadę do drugiej ręki. - Muszę ci coś wyznać, panie - szepnął konspiracyjnie, błyskając zębami - Jestem leworęczny. Sir Jonathan nie odpowiedział.

Patrząc na mapę świata „Siódmego Morza” odnosi się wrażenie barku pomysłowości autorów. Cały świat przecina pływająca ze wschodu na zachód rzeka, znana jako Rzeka, zaś masywy górskie dzielą kontynent na części niemal tak regularne, jak stan Nebraska. Znow jednak wypada się zastanowić, czemu służyć ma tak uproszczony wygląd Théah i dlaczego ludzie, którzy udowodnili swą pomysłowość projektując Rokugan, tym razem pozwolili sobie na pozorny intelektualny odpoczynek.

Chyba każdy z nas projektował kiedyś świat, czy to na potrzeby młodzieńczych prób literackich czy obmyślając system autorski i zdaje sobie sprawę, że nie ma nic prostszego niż narysowanie wyssanych z palca konturów kontynentu i obdarzenie go kilkoma na chybił-trafił przebiegającymi łańcuchami górskimi i korytami rzek o mniej lub bardziej niewymawialnych nazwach. Wiadomo, że połowy z tak zaprojektowanych lądów nigdy się nie użyje, zaś ich obecność ma tylko uspokajać czytelnika lub gracza, że za ścianą nieprzebytej puszczy też mieszkają ludzie.

Autorzy „7th Sea” zadali sobie szczęśliwie trud takiego stworzenia rzeczywistości gry, by jej elementy jak najlepiej nadawały się do wykorzystania w czasie rozgrywki. Osławiona Rzeka, traktowana często jako element zupełnie nieudany, wydaje się być głęboko przemyślana, a każdy kto grał w „Śmierć na rzece Reik” wie, jak przydatną bywa droga szybkiego i w miarę bezpiecznego transportu z jednego miejsca świata w drugie. Wzdłuż Rzeki umieścić można całą kampanię, której części rozgrywają się w rozmaitych krajach i mają kompletnie różny charakter, pozwala ona również przerzucić bohaterów szybko i bezboleśnie z serca Montaigne na mroźne pustkowia Ussury. Słowem - Rzeka, czy każdy inny absurd geograficzny, służy celom praktycznym. Pozornie nieudana mapa mówi wyraźnie „Hej, to jest fikcyjny świat gry, który nie ma imitować rzeczywistości, tylko zapewniać dobrą zabawę.”

Podobnie rzecz się ma z większością elementów gry, choć nie skonstruowano ich zupełnie bezmyślnie, bo autorzy zadali sobie wiele trudu, by rozmaite konwencje i nastroje grały ze sobą i tworzyły szarmonizowaną i przekonującą całość. Oczywiście całość w ramach konwencji, bez której w „7th Sea” grać się nie da. System pomyślany został jako przygodowy i choć można uczynić z niego grę mroczną i skłaniającą do refleksji, nie temu ma służyć. Wszystko, od projektowanej motywacji bohaterów, po mechanikę walki promuje „bohaterskość”, szaleńcze akcje, pogonie i pościgi, w czasie których bohaterowie niewiele mają czasu na rozdrapywanie ran swej duszy, mogą za to podejmować przedsięwzięcia, o których, jak twierdzą sami autorzy „będzie się mówiło jeszcze przez kilka miesięcy”. Czy takie podejście jest słuszne? Miłośnicy silnie spychologizowanego RPG być może zganią mnie za to, kiedy jednak siadam z kolegami i wspominam niegdysiejsze sesje, zazwyczaj przychodzi mi na myśl nieprawdopodobne i cudownie „filmowe” akcje mojej postaci, niezwykle rzadko zaś „personal horror”, które przeżyła.



Jak osiągnięto taką promocję heroicznego? Zaczniemy może od sposobu konstruowania postaci graczy, który skłonił mnie do pewnej refleksji nad tworzeniem postaci w ogóle. Otóż bohaterowie „Siódmego Morza” zwa się właśnie „Bohaterami” („Hero”, zamiast przyjętego „Character”), są więc Ludźmi, Którzy Postępują Słusznie. Ich bohaterstwo bierze się stąd, że niezależnie od profesji nie potrafią przejść obojętnie obok nieprawości i sami angażują się w działanie, które sprowadza na nich przygody, konfrontując się wciąż z Łotrami („Villain”), którzy z kolei czynią Zło. Wyróżnikiem postaci graczy jest więc to, że zazwyczaj zachowują się przyzwoicie - jeśli gracze nie mają ochoty przyjąć takiej konwencji, cała zabawa bierze cokolwiek w łeb, nie pozwala bowiem na odpowiednią dawkę heroicznego.

Nim podniosą się głosy, że taka gra „traci sens, jak bowiem wcielać się w taką postać”, zastanówmy się nad wadami i zaletami bohaterstwa. Spójrzmy na dobrą książkę czy film przygodowy - nasi ulubieni bohaterowie angażują się w jej akcję nie dla silnej motywacji finansowej czy osobistej, a raczej z porywu serca, nawet jeśli początkowo dali się skusić przez złote góry. Aby dobrze to zrozumieć, przypomnijmy sobie „Siedmiu Wspaniałych” (nie „Siedmiu samurajów”, lecz właśnie oparty na nich western). Rewolwerowcy, którzy początkowo przybyli do bronionej przez siebie wioski poszukując zysku zostają z niej przegnani, a Łotr pozwala im odejść w spokoju. Ci jednak decydują się wrócić, choć wiedzą, że mogą ponieść śmierć. Dlaczego? Cóż, są Bohaterami i Postępują Słusznie.

Postawa bohatera ułatwia też życie Mistrzowi Gry i graczom. Ile to nocy biedny prowadzący spędził bezsenne, wymyślając sposoby wpłatania bohaterów w fabułę i ileż to razy gracze musieli stawiać opór ze względu na to, że „ich postać nie zachowywałaby się w ten sposób”? „7th Sea” odkłada przesadzoną psychologię na półkę w imię dobrej, wspólnej zabawy. Mistrz Gry puszcza tu do graczy oko, oni zaś w lot pojmują, że oto zaczyna się przygoda i posłusznie się w nią wpłatają, tego bowiem wymaga od nich konwencja, bez której „Siódme Morze” niczym nie różniłoby się od setek obecnych na rynku systemów.

Sir Jonathan był spokojny i opanowany, jak zwykle precyzyjnie parując pchnięcia swojego przeciwnika. Wszelka obecna mgła przypominała mu odległy dom, pozwolił więc sobie na odrobinę wspomnień, od niechcenia parując ciosy młodego, narwanego Kastyliczka. „Strasznie dużo mówi” myślał, słuchając kolejnych impertynencji don Xaviera „Niedługo straci oddech. Już skraca dystans, chce pewnie szybko skończyć... Cóż, młodzieńcze, lepsi od ciebie próbowali”. Spod wieczne przymkniętych powiek obserwował płynne ruchy oponenta, jego taneczną grę i niezwykle inwencję, z każdą chwilą czując większą sympatię dla młodzika. „Gdyby sytuacja była inna, moglibyśmy dokonać wielkich rzeczy” pomyślał, gdy don Xavier błyskawicznie przerzucił szpadę do lewej ręki, wyprowadzając gładkie pchnięcie.

Myśli o domu odplynęły. Leworęczny przeciwnik wymagał najwyższego skupienia i sir Jonathan z niemalym zdumieniem odkrył, że cofa się pod naporem młodszego szermierza, który kocimi ruchy posuwał się wciąż do przodu, zdecydowanie starając się zmusić go do podniesienia gardy. Avalończyk starał się zachować zimną krew i przewidywać trudne do odgadnięcia ruchy don Xaviera. W końcu

wyczuł lukę w jego obronie i zaatakował długim wypadem. „To pułapka!” przemknęło mu przez myśl, było jednak już za późno. Don Xavier gładko sparował ciec i ripostował, niemal ocierając się o stal szpady sir Jonathan. Ten w ostatniej chwili spróbował uniku i to ocaliło mu życie - wymierzony pod pachę cios rozpruł tylko lewy rękaw i przebił biceps, nie sięgając arterii. Avalończyk rzucił się do przodu, by nie dać przeciwnikowi czasu na dokończenie ataku, poczym odwrócił się na pięcie. Ramię szczypało go nieprzyjemnie i czuł gromadzącą się w rękawicze krew. Kilka kroków od niego stał don Xavier, uśmiechając się jak zawstydzona dziewczyna.

- Touché - obwieścił niewinnym głosem. Sir Jonathan nie odpowiedział

Dobra mechanika gry powinna być prosta, ale nie prostacka, intuicyjna i związana z konwencją. Zasady „7th Sea” spełniają wszystkie te warunki, nie czas jednak rozpylić nad bardzo dobrym „rozwiązaniem kostkowym”, skupmy się więc na zgodności z konwencją przygodową.

Zasady tworzenia postaci, których teoretyczne podstawy już znamy, pozwalają wprowadzić na stworzenie bohatera który wiele potrafi, są jednak tak wyważone, że naprawdę ciężko skonstruować „ciupasa”, a dalszy rozwój naszego herosa zapewni nam dużo satysfakcji. Poza tym w oczy rzuca się od razu nieobecność „wad”, dzięki którym zdobyć można dodatkowe punkty postaci, choć katalog „zalet” jest imponujący. Pomyślmy jednak - Bohaterowie nie miewają wad, czasem zdarza się im tylko Hybris, czyli wielka skaza na charakterze, która doprowadzić może do ich upadku. Tak właśnie zbudowane są postaci w „7th Sea” - nawet jeśli mamy ochotę wcielić się w garbatego karła bez nogi i oka, nie znajdziemy zasad ograniczających nasze możliwości, musimy więc rozstrzygać wszystkie ułomności „rolplejowo”. Oczywiście ma to swoje uzasadnienie w kinie przygodowym - przykładowo towarzysz Karmazynowego Pirata był wprowadzić niemy, nie miał jednak kłopotów z porozumiewaniem się, zaś Kapitan Red z „Piratów” Polańskiego poruszał się całkiem sprawnie mimo braku nogi.

Inaczej jest z wadami charakteru - tworząc bohatera możemy wyposażać go w jedną (i tylko jedną) skazę na charakterze, bądź obdarzyć go niecodzienną zaletą. Katalog dostępnych ułomności jest dobrze przemyślany i równie mocno zaczerpnięty z przygodowej tradycji - bohater może być hedonistą (jak Portos), lubieżnikiem (jak Aramis) czy człowiekiem porywczym (jak d'Artagnan), może też wykazywać się niecodzienną szlachetnością i poświęceniem (jak Atos).

Inwestując kilka punktów możemy też zapewnić sobie kłopoty, co jest pomysłem zupełnie niespotykanym. System „tła” pozwala nam na zakup zadawnionych waśni i zagrożeń, z którymi przyjdzie się nam borykać niejako oprócz Łotrów obmyślanych przez Mistrza Gry. Ten kontrowersyjny pomysł ma dwie poważne zalety - zmusza prowadzącego do uwzględniania historii postaci w projektowanych scenariuszach (skoro już gracze wydali na nią punkty, nieuczciwie byłoby ją ignorować) i wyznacza ogólny kierunek tego, na co uczestnicy rozgrywki mają ochotę, po wtóre zaś pozwala na szybszy rozwój, gdyż za każdą przygodę z „tłem”, bohater otrzymuje dodatkowe doświadczenie. Ot - taka inwestycja na przyszłość.

System przygodowy nie byłby udany, gdyby jego bohaterowie nie mieli ciut naciągniętych możliwości, mogąc uganiać się po stromych dachach, upadać z dużych wysokości czy pokonywać kilkunastu drabów swego przeciwnika nie odnosząc ran. Dlatego właśnie prowadzący, który lubi by każda walka była dla graczy wyzwaniem i byle rzezimieszek mógł zabić członka drużyny przeżyje ciężkie rozczarowanie - w „7th Sea” nie ma przypadkowej śmierci. Kiedy Bohaterowie nie umierają głupio, ich odejście zawsze coś znaczy, dlatego właśnie mechanika systemu przewiduje, że po odniesieniu wystarczającej ilości ran traci się przytomność. Nie ma krwawienia, Żywotności czy ciosów krytycznych - jeśli Bohater wali się nieprzytomny, każdy może go dobić, jest to jednak świadoma decyzja Mistrza. Może to oczywiście prowadzić do zarzutów stroniczości - szczęśliwie autorzy zadbali o to, by pouczyć prowadzącego, jak sprawić, by graczy czuł się wręcz dumny ze śmierci swej postaci. Nadużycia również są karane: „Jeśli ktoś przystawia bohaterowi lufę do głowy, a ten mówi «strzelaj, i tak nic mi nie zrobisz», to zabij go. A jeśli będzie narzekał, że łamiesz zasady, pokaż mu to zdanie” pisze John Wick w podręczniku Mistrza Gry dowodząc, że system mimo pozornej „nieśmiertelności” bohaterów powinien działać tak, jak chce prowadzący.

„Soft trait” to w żargonie amerykańskich graczy określenie cechy, której nigdy się nie testuje - na przykład Cech Przywódczych w WFRP czy Inteligencji w znakomitej większości systemów. Ot, taki zbędny dodatek, przecież inteligencję postaci nadrobić można własną... W „7th Sea” nie ma takich cech - w czasie walki używa się całego ich kompletu, a „być albo nie być” (więźniem Łotra) bohaterów nie zależy tylko od Zręczności i Siły - tu współgrać musi też Spryt, Wola oraz Styl, czyli cecha określająca jak bardzo bohater jest bohaterem. Sposób jej działania najwięcej mówi chyba o istocie mechaniki - im większa „bohaterstwo”, tym częściej bohater pokazywany jest w czasie sekwencji walki przez kamerę - słowem, tyle ma akcji w czasie tury walki. System umiejętności to jedno z najcelniejszych rozwiązań mechaniki, nie pozwala bowiem na stworzenie postaci, która nie posiada zdolności kluczowych dla jej zawodu. Nabywając umiejętność (na przykład „Żeglarz”) otrzymujemy w jej ramach zestaw zdolności (w przypadku „Żeglarza” - Wspinaczka, Wiązanie Węzłów, Równowaga i Żeglowanie), które ma każdy posiadacz tej umiejętności, potem zaś dokupić możemy dodatkowe, zawanosowane zdolności znane tylko nielicznym (w naszym marynarskim przykładzie będzie to na przykład Kartografia czy Pilotowanie Okrętu). Większość z nich pomyślano przy tym tak, by wraz z rozwojem postaci stawała się ona coraz bardziej bohaterska i widowiskowa - ucząc się bezpiecznie upadać z dużych wysokości, bujać na żyrandolu, czy skakać z drugiego piętra wprost na koński grzbiet.

Widząc, jak biały rękaw sir Jonathana nasiąka szkarłatem don Xavier nie posiadał się z radości. Ranny przeciwnik stracił otaczający go nimb grozy, zaś wywołane zapachem krwi



podniecenie sprawiło, że w młodzieńca wstąpiły nowe siły.

- Tańczmy! - zawołał, ruszając w stronę Avalończyka zgrabnym piruetem. Ten smagnął szpadą, starając się sięgnąć nisko, w udo przeciwnika, don Xavier kontrolował jednak sytuację. Bez trudności ominął stał zaskoczonego sir Jonathana, przeszedł przez jego gardę i stanął z nim pierś w pierś. Uśmiechnął się łobuzersko i pocałował starszego szermierza w usta, po czym skoczył do tyłu, napawając się jego osłupieniem. Roześmiał się perliście i znów natarł, tym razem po łuku, chcąc wytrącić przeciwnikowi szpadę z dłoni.

Tym razem sir Jonathan nie dał się zaskoczyć. Otrząsnąwszy się ze zdumienia, przywrócił swojej twarzy beznamiętny wyraz, powoli cofając się tak, by wciąż stać twarzą do młodzieńca. Półprzymknięte oczy Avalończyka przez chwilę błędną po twarzy don Xavier, by w końcu spojrzeć mu w oczy. Młodzieniec aż zadrżał, przytłoczony siłą zimnego, błękitnego wzroku przeciwnika, w którym zdawał się zawierać cały chłód jego mglistej ojczyzny. Nagle Xavier poczuł się głupio - jego żarty wcale nie były mu miejscu, przecież tu toczy się walka o życie... Na kilka sekund spuścił wzrok, to jednak wystarczyło. Sir Jonathan zaatakował z szybkością błyskawicy, mierząc dwa cale poniżej szyi. Młodzieniec spojrzał raz jeszcze w zimne oczy przeciwnika, zobaczył, jak jego szpada wygina się, poczym upadł na kolana, zanosząc się kaszlem. Avalończyk odstał na dwa kroki.

Kolejna sekunda była najdłuższą w krótkim życiu don Xaviera. „Żyję” pomyślał „Żyję, tylko dlaczego?”. Powoli sięgnął pod koszulę. Srebrny Krzyż Proroków, pamiątka po ojcu, wygiął się dramatycznie, wytrzymał jednak pchnięcie sir Jonthana. Młodzieniec wstał, powolnym ruchem zdjął pamiątkę z szyi i uniósł tak, by Avalończyk mógł dobrze ją zobaczyć.

- Niebo ma mnie w swej opiece, panie - powiedział poważnie. Sir Jonathan nie odpowiedział.

Dobra historia przygodowa nie może obejść się bez dobrego „schwarzcharaktera”, którego rolę w przygodach autorzy „Siódmego Morza” rozumieją doskonale. Podręcznik Mistrza Gry pełen jest rad, jak stworzyć dobrego przeciwnika dla drużyny, człowieka, który dysponuje znacznymi zasobami i wystarczającą dozą determinacji, by czynić Zło mimo wysiłków naszych bohaterów. Do dyspozycji Łotra oddano całą gamę „pracowników” i możliwości, którymi pognębi naszą drużynę, nim jego plany - zgodnie z wymogiem konwencji - obrócą się w niwecz, a on sam nie umknie, zapowiadając, że świat jeszcze o nim usłyszy.

Przeciwnicy, z którymi nasi bohaterowie mogą się spotkać, dzielą się na trzy rodzaje. Pierwszy nich to „draby”, szeregowi żołnierze Łotra, do eliminacji których wystarczy silny cios w szczękę. W tej kategorii mieszczą się wszyscy „gwardziści kardynała” i „ludzie gubernatora”, którzy w filmach przygodowych mają zwyczaj opadania bohaterów, którzy bronią się przed nimi z łatwością, pokonując po dwóch na raz. Oczywiście pojedynczy drab nie jest szczególnie niebezpieczny, dlatego też - jak również celem przyspieszenia mechaniki, draby występują w grupach po sześciu. Taki oddział traktowany jest w walce jak jedno ciało, co niezwykle uprzyjemnia zabawę.

Drugi, „wyższy” rodzaj przeciwnika to „poplecznik”, osobnik który posiada ciut więcej autonomii, nie jest jednak prawdziwym wyzwaniem (przynajmniej kiedy nie pomaga mu banda drabów). Każdy szanujący się Łotr ma przynajmniej kilku popleczników, którzy co rusz uprzykrzają życie bohaterów, raz po raz pokonywani (archetypem poplecznika jest hrabia de Rochefort) i uparcie powracający z wciąż nowymi siłami.

Ponieważ jedynym rodzajem przeciwnika tworzonym na zasadach równorzędnych bohaterom jest zazwyczaj Łotr, wydawać by się mogło, że Bohaterowie mają przed sobą łatwe zadanie. To wrażenie jest dość mylne, a uproszczenie przeciwników ma wprawdzie dodać wyjątkowości postaciom graczy, zmusza jednak również i Mistrza Gry do wyłączenia szarych komórek. Co sprawia, że Łotr jest osobnikiem wyjątkowym, co daje mu przewagę nad drużyną? Zwyczaj przywódca bandy opryszków nie jest dobrym przeciwnikiem dla grupy Bohaterów, która w walce wręcz bez problemów rozłoży go na łopatki. Prowadzący musi się więc wysilić i uczynić przeciwnika kimś wyjątkowym. Kimś, kogo drużyna będzie nienawidzić, kto byłby w stanie ich zniszczyć... Łotr, niezależnie od pobudek, musi być Łotrem.

Na marginesie dodatkowa uwaga - podobnie jak bohaterowie, ich przeciwnicy nie giną, a padają nieprzytomni. To jeden z elementów Postępowania Słusznie - Bohaterowie nie mordują, tylko eliminują w samoobronie. Morderstwo, nawet popełnione z najszlachetniejszych pobudek, zawsze jest morderstwem. Przypomnijmy sobie „Trzech Muszkieterów” - zabójstwo obciąża sumienie Atosa, potem zaś, gdy

wszyscy przyjaciele wydają wyrok na Milady, wszyscy będą cierpieć wyrzuty. Oczywiście gracze mogą odmówić szlachetnego zachowania się, wtedy jednak szybko sami zmienią się w Łotrów. A granie grupą Łotrów nie jest zabawne.

Tworząc przeciwnika drużyny pamiętać należy o wielu rzeczach, które uczynią go człowiekiem wyjątkowym. Co uczyniło z niego Łotra? Nie wszyscy dążą do władzy nad światem, niektórzy chcą tylko być kochani, czy zemścić się na krzywdzicielu. Jak działa? Czy naśle na Bohaterów bandę drabów, czy posłuży się zabójcą? Czy są jakieś rzeczy, przed którymi się cofnie? Tu w sukurs znów przychodzi zasada - każdego Łotra wyposażać można w Zaletę lub Wadę, która ułatwi lub utrudni życie naszych bohaterów. Nasz Łotr może być wyjątkowo przekonujący - jak duma-sowska Milady, może też mieć zdolność wydobywania się z każdej opresji i powracania nawet wtedy, gdy bohaterowie widzieli jak spada w kipiącą lawę, niczym przeciwnik Bonda - Blofeld. Wady bywają równie kolorowe - zdarzają się Łotrzy, którzy nie potrafią powstrzymać się przed umieszczeniem bohaterów w wymyślnej pułapce, zamiast zabic ich, inni znów opowiadają pojmanym Bohaterom szczegóły swego nikczemnego planu. Wszystko to pozwala zbudować Łotra, który na długo zapada w pamięć i po pokonaniu którego pozostaje jakiś dziwny żal...

Na dobrą grę fabularną składają się trzy elementy - interesujący pomysł, ciekawy świat i udana mechanika. W „7th Sea” znajdujemy to wszystko, a nawet więcej, o ile bowiem każdy z powodzeniem może się w to bawić, najwięcej radości dostarcza chyba „starym wyjadaczom”. Konwencja skłania do refleksji nad podstawowymi mechanizmami role-playing, nad naturą naszych bohaterów i ich przeciwników... „7th Sea” to „gra w grę”, z założenia umowna zabawa, której celem jest dostarczenie nieskrępowanej poczuć realizmu rozrywki, o którą przecież w grach fabularnych chodzi.

Tym razem zaatakowali jednocześnie. „Być może sir Jonathan również poczuł, że opuszczają go pozornie niespożyte siły?” pomyślał Xavier, parując błyskawiczne pchnięcie i ripostując. Avalończyk był na to przygotowany, zbił pchnięcie kosztem szpady i spróbował finty. Młodszy szermierz wydłużył, sparował szybkim ruchem końca szpady i wykonał malowniczy rzut. Sir Jonathan uchylił się i pchnął z łokcia, lekko kalecząc bok don Xaviera. Ten syknął z bólu, określił się na pięcie i postąpił krok do tyłu, przepuszczając przeciwnika, próbującego długiego wypadu. „Mam cię!” pomyślał. W tym momencie przerwało im chrząknięcie.

Opadająca mgła odsłoniła kopuły niedalekiego Paix i ogrom leniwie toczącej wody Rzeki, nade wszystko jednak - sześciu muszkieterów Imperatora, którzy przypatrywali się pojedynkowi z wyraźną dezaprobatą. Jeden z nich, człowiek z dystynkcjami sierżanta smutno pokręcił głową. - Panowie, pojedynki są zakazane prawem Imperatora - rzekł smutno - W jego imieniu aresztuję panów. Proszę złożyć szpady i poddać się.

Don Xavier spojrzał w zimne oczy człowieka, którego jeszcze przed chwilą gotów był zabić i wyczytał w nich nieme przyzwolenie. Jak na komendę obydwaj szermierze odwrócili się frontem do muszkieterów.

- Ależ proszę, sierżancie. Niech pan nas zmusi - powiedział młodzieniec. Sir Jonathan wciąż milczał.



GDZIE DIABEŁ NIE MOŻE... TAM BRYKALSKIEGO POŚLE

Drukarskie gobliny, sfora wilkołaków i kilku ożywieńców

Wywiad z Tomkiem Kreczmarem



Tomek Kreczmar - urodzony w roku, w którym Led Zepelin wydało czwarty album. Szczęśliwie skończona podstawówka, matura. Magister nauk matematycznych, niebawem (jeśli sytuacja pozwoli) doktor nauk filozoficznych. Kawaler. Miłośnik dobrej muzyki, dobrego kina, dobrej książki i RPG, które to gry ułatwiły mu karierę zawodową. Zaczynał jako gracz, by zostać mistrzem gry, potem coraz więcej pisał, a teraz musi jeszcze więcej redagować. Osobnik podejrzanie pracowity, szczerzy i kreatywny. Być może stoi za nim jakaś magia. Nie przepada za przemocą, więc mieczem nie wojuje. Kto wie, może właśnie dlatego został naczelnym pisma „Magia i Miecz”?

Niewątpliwie tego rodzaju nadużyciom pomaga fakt, iż gry fabularne w Polsce wciąż owiane są tajemnicą. Mało który rodzic wie coś o nich, a większość się obawia, iż plotki mogą być prawdą, choćby w jakimś niewielkim procencie. Są jednak i tacy, którzy pochwalają RPG jako rozwijającą rozrywkę i nawet bawią ich zarzuty różnych nauczycieli czy katechetów.

D.B.: W jakim stopniu inne dziedziny życia, kultury, sztuki inspirują graczy RPG?

T.K.: Wszystko zależy od danej osoby. Jednego będzie inspirować muzyka, innego film, jeszcze innego malarstwo, albo jakowąś mieszaninę wspomnianych. Będą i tacy, którzy w ogóle szukają pomysłów gdzie indziej. A stopień inspiracji też jest bardzo różny. Przecież można fajnie przełożyć na przygodę całą książkę, albo film. Można też wykreślić jakiś ułamek, jedną scenę.

Mnie inspirują tak dziwaczne rzeczy - samo życie też. Również sztuka i historia.

Uważam, że RPG jest swego rodzaju formą sztuki, którą można spokojnie porównać do filmu, książki, czy teatru. Wbrew pozorom również gry fabularne inspirują sztukę. Może jeszcze nie najwyższych lotów, ale jednak. W końcu mamy tzw. literaturę RPG, a ostatnio również filmy.

D.B.: Ciekaw jestem jak wspominasz (wspominacie) „Talizman” oraz „Nowy Talizman”?

T.K.: I „Złotego Smoka”? Mile. Każde pismo, które pojawia się na rynku, daje tym samym świadectwo zwiększenia się zainteresowania RPG w ogóle. A przecież m.in. o to Wydawnictwu chodzi. Ponadto istnienie tzw. „konkurencji” (jeżeli w ogóle można tak mówić, gdy na rynku są dwa, a nie dwadzieścia pism) wpływa pozytywnie na pracę redakcji. Jest do kogo się porównywać.

Powróćmy na chwilę do wspomnień... „Talizmany” miały istotny problem ze znalezieniem ostatecznej formuły i stanowiły zlepek różnych koncepcji. „Smok” z kolei miał moim zdaniem zbyt wąską specjalizację. Oba jednak były ciekawym elementem rynku.

D.B.: A dziś, jak oceniasz „Portal”?

Czy stanowi dla MiM-a groźną konkurencję, może wręcz zagrożenie?

T.K.: Na tle wspomnianych pism? Ma od nich wyższy poziom. I wyraźnie robią go ludzie, którzy mają jakąś wizję. W sprawie konkurencji już się wypowiadałem. Rynek nie jest jeszcze na tyle zapchany, by pojawienie się drugiego pisma stanowiło konkurencję dla MiM-a. Tym bardziej, że mamy już

SĄ JEDNAK I TACY, KTÓRZY POCHWALAJĄ RPG JAKO ROZWIJAJĄCĄ ROZRYWKĘ I NAWET BAWIĄ ICH ZARZUTY RÓŻNYCH NAUCZYCIELI CZY KATECHETÓW.



Systemografia: sterta MiM-ów, prawie wszystkie podręczniki MAG-a, gra paragrafowa „Wewnętrzne zło” (wraz z Andrzejem Miszkurką), cykl felietonów „Filozofia w Fantastyce” dla fanzinu „Fantom”, publikacje na niwie filozoficznej;

Najlepsze przygody: „Dom I”, „Dom II”, „Mircalla”, „Jako ostatni wystąpi Yossa”, „Proroctwo Nathaniela”;

Nagrody: za „Dom” (2) - najlepsza przygoda roku i najlepsza przygoda na Polconie w Lublinie.

(Dawid Brykalski): Jaki jest Twój stosunek wobec pojawiających się od czasu do czasu publikacji przedstawiających graczy RPG jako rzekomych wyznawców demonicznych kultów lub co gorsza samego szatana?

(Tomek Kreczmar): Oczywiście niepokoją mnie tego rodzaju głupie zarzuty ignorantów. Nie spodziewam się jednak, by kiedykolwiek się one skończyły. Sprawa jest niezwykle prosta - ludzie kochają sensację, a dziennikarze muszą je wynajdować. Stąd też pojawiło się tyle głupot na temat RPG. Spójrzmy na to w ten sposób: jeśli dziennikarz napisze, że we wsi X dzieciaki się pozabijały, to mamy do czynienia z najzwyklejszą informacją. Kiedy zaś ów tekst uzupełni o fakt, iż owe dzieciaki zagrywały się w jakieś sataniczno-szatanistyczne gry, od razu robi mu się Materiał przez duże „M”. Można nazywać to naginaniem, ale tak niestety w Polsce działają media.

ugruntowaną pozycję i, co by o nas nie mówić, robimy kawał dobrej roboty od wielu już lat. Bez nas mało kto wiedziałby o grach fabularnych. Nie byłoby na rynku tylu systemów. Nie zaistniałby tak silny nurt erpegowski. Zobaczymy, czy chłopcom z „Portala” - których serdecznie przy okazji pozdrawiam - starczy pary na tak długotrwałą pracę. Czego im zresztą życzę.

D.B.: W jaki sposób udało Ci się namówić Krystynę Kwiatkowską do współpracy?

T.K.: Nie mnie. To efekt działań Maćka Nowaka, który zaproponował jej napisanie tekstu do „WFRP”. Ponoć wiele pracy nie trzeba było włożyć w namawianie. Krysia w odpowiedzi na prośbę Maćka przysłała opowiadkę o Celtach, bardzo zresztą sympatyczną. Spodobała się nie tylko mnie, ale również Czytelnikom. Mam zresztą nadzieję, że pojawi się w MiM-ie jeszcze kilka tekstów znanych autorów, które nie będą opowiadaniem, a przydadzą się graczom.

D.B.: Jakie niespodzianki/zmiany szykujesz w najbliższym czasie jako Redaktor Naczelny?

T.K.: Ostatnio myślimy o pewnej DUŻEJ (naprawdę dużej) zmianie w MiM-ie. Nie chodzi tu bynajmniej o wprowadzenie nowego działu. Planujemy pewien, hmmm..., nazwijmy to „eksperyment”, wręcz na skalę światową. Nie wiem jeszcze, czy coś z tego wyjdzie. Póki co nie chcę się głośno wypowiadać. Gdy podejmiemy już ostateczną decyzję, wszyscy się o tym dowiedzą. Ale najpierw z MiM-a - tak przecież wypada, prawda?

D.B.: Niepodważalnie. Pozostaje czekać kiedy w numerze MiM pojawi się CD-ROM.

T.K.: Pojawi się, gdy będę przekonany, że ma to sens. Jestem przeciwnikiem przewagi formy nad treścią. Po co komu CD, na którym będzie jakiś badziew? Takie inwestycje trzeba dokładnie przemyśleć, zastanowić się, czy rzeczywiście są potrzebne. I czy naprawdę, ale to naprawdę będą dla dobra pisma.

D.B.: Co powinien zrobić młody i ambitny eRPeGman, by dostać się na łamy MiM-a?

T.K.: Przede wszystkim, musi zechcieć spisać swoje pomysły. To element najważniejszy, gdyż większości ludzi nie jest w stanie tego dokonać. Ponadto owe pomysły muszą być na odpowiednim poziomie. Myślę, że nasi Czytelnicy nie chcą już mieć więcej do czynienia z przysłowiowymi „Demonicznymi hordami”. No i, co równie ważne, język tekstu musi być co najmniej poprawialny, a z tym zwykle są największe problemy. Ów eRPeGman winien również wysłać swój tekst, najlepiej w postaci cyfrowej i wydruku, zamieszczając adnotację, jak się nazywa, gdzie mieszka i jak się z nim skontaktować. Wbrew pozorom nie wszyscy o tym pamiętają.

D.B.: Jaką tak naprawdę władzę ma w MiM Redaktor Naczelny. Dzieli i rządzi jak Maciej Parowski, czy jest tylko marionetką?

T.K.: Niestety, żałuję bardzo, ale nie mam absolutnej władzy. W redakcji rządzą drukarskie gobliny, sfera wilkołaków i kilku ożywieńców...

Mówiąc poważnie: nie wiem, jaką mam władzę. Nigdy się nad tym nie zastanawiałem, bo nie miałem takiej potrzeby. Nie wiem zresztą, jaką władzę ma szacowny Maciej P. Ja zwykle staram się stosować demokrację w połączeniu z

dyktaturą. Kiedy trzeba, decyduję ja. Kiedy można, próbuję porozumieć się ze współpracownikami i ustalić, czy moje wizje są słuszne. Niemniej przypuszczam, że - mówiąc językiem spod budki z piwem - „mało kto może mi podskoczyć”. Cieszę się zaufaniem prezesa Wydawnictwa - Jacka Rodka, oraz współpracowników. Co jest ważne, jeśli nie najważniejsze.

D.B.: Jedna grafika - pełny profesjonalizm, druga - kompletna amatorszczyzna, skąd tak drastyczne różnice?

T.K.: Trudno mi odpowiedzieć bez podania jakichś konkretnych przykładów... Przede wszystkim znaczenie mają gusta, zarówno nasze - w doborze, jak i Czytelników - w odbiorze. Ponadto czasem dajemy szansę debiutantom i wtedy patrzymy nieco przez palce, bo w ten sposób zachęcamy ich do bardziej wyteżonej pracy.

D.B.: Czy sądzisz, że relacja z fantastycznej imprezy powinna składać się przede wszystkim z opisów podróży, posiłków i picia?

T.K.: Myślę, że może również wejść w jej skład część dotycząca życia towarzyskiego. Konwent to jednak nie tylko spotkania, sesje i konkursy, ale również cała otoczką, dla wielu ludzi bardziej istotna niż oficjalne i zaplanowane punkty programu. Nie przypominam sobie zresztą, by za mojej kadencji pojawiła się relacja zawierająca li-tylko informacje o picciu, jedzeniu i pociągach.

D.B.: Dlaczego puszczasz tak słabe - bardzo wodniste, niekonkretne - recenzje?

T.K.: Hm... Zadałeś mi klina. Jakiś przykład? Nie pamiętam nic wodnistego. Może w pierwszym numerze pod moją pieczę, ale to byłoby tylko raz.

D.B.: Dlaczego uśmierciliście mego ulubieńca Thruda Barbarzyńcę?!

T.K.: To nie my, naprawdę! Po prostu nie było więcej odcinków.

D.B.: Kto jest odpowiedzialny za druk czerwonych liter na ciemnoniebieskim tle...

T.K.: Redakcyjne gobliny drukarskie, odradzające się, regenerujące lub przemieniające w ożywieńców.

D.B.: Jak długo zamierzacie eksploatować Warhammera i Zew Cthulhu?

T.K.: Nie wiem, czy słówko „eksploatować” jest tu na miejscu. Niewątpliwie będziemy o nich pisać, dopóki będzie na to popyt. W końcu my wydaliśmy te systemy i niby dlaczego mielibyśmy o nich zapomnieć? Pisz o nich zresztą „Portal” - przede wszystkim o „WFRP”. Może to raczej on eksploatuje :)?

„WFRP” może jednak zniknąć z powierzchni polskiego rynku. My staramy się, by jego miejsce wypełnił „Earthdawn: Przebudzenie Ziemi” i to powoli będzie widać również w piśmie. „ED” jest zresztą lepszym i nowszym systemem od „WFRP”, co odkrywają powoli również nasi Czytelnicy.

Co do „Zewu”, to po prostu Miłosz Brzeziński załatwia doskonale materiały i aż szkoda byłoby ich nie puszczać. Jest to zresztą bardzo dobrze zakorzeniony system tak w Polsce, jak i na świecie. Ma stałe grono wiernych odbiorców i warto ich zadowalać. A ponadto przygotowujemy się do nowej inwazji „Zewu” w Polsce. Pierwszy element już jest - podstawa w twardej oprawie.

UWAŻAM, ŻE RPG JEST SWEGO RODZAJU FORMĄ SZTUKI, KTÓRĄ MOŻNA SPOKOJNIE PORÓWNAĆ DO FILMU CZY KSIĄŻKI, ALBO TEATRU.

D.B.: A Twoi redaktorzy? Znają się na wszystkim?

T.K.: Nikt nie zna się na wszystkim, nawet ja czy Bill Gates. Redaktorzy to fajni ludzie i moim zdaniem najlepsze osoby na danych miejscach. Każdy z nich zna się na tym, co robi. A jak się nie zna, to szybko umie się poznać. I o to chodzi.

Przy okazji chciałbym podziękować „moim ludziom” za pracę, jaką wkładają w MiM-a. Mimo wszelkich problemów, rzucanych pod nogi kłód przez różne zewnętrzne niespodzianki odwalają kawał roboty. I to również oni - jeśli nawet nie: przede wszystkim oni - są odpowiedzialni za wygląd czasopisma. I większość plusów magazynu to wynik ich pracy. Natomiast za większość błędów odpowiadam ja. Pozdrawiam Was, chłopcy, z „obcych” łamów.

D.B.: Czy podobnie jak i ja, swoją przygodę z RPG zaczęłeś od artykułów od gier w Magazynie Razem oraz gier zasłużonej firmy Encore?

T.K.: Tak. Tak się zaczęło. Ale same teksty niewiele wniosły w moje życie, bo jak miałem znaleźć podręczniki czy ludzi, którzy się w takie gry bawią? Grywałem więc w „Labirynt Śmierci” i inne podobne paszkwidy. „Labirynt” pamiętam najlepiej, bo tworzyłem sobie całe grupy i fabuły, przez które przeciągałem bohaterów. Później przerzuciłem się na książki i film - w tych światach zamknąłem się na kilka lat. Potem trafiłem na Skrę, zbliżyłem się do tzw. wydawnictw klubowych i ludzi nad nimi pracujących, czyli też do klubów, w których pojawiali się eRPe-Gracze. Wtedy też poznałem Andrzeja Miskurkę i Artura Szyndlera, u którego obaj rozegraliśmy pierwszą prawdziwą sesję w powstające jeszcze wówczas „Kryształ Czasu”. Później wsiedliśmy na „AD&D”, które pozostaje jednym z moich ulubionych systemów - nie mogę się doczekać trzeciej edycji - i bawiliśmy się... eee... bawimy mniej lub bardziej do dziś. W świat tego „prawdziwego” systemu wprowadził nas Michał, zwany też Małym, któremu przy okazji chciałbym za to podziękować.

D.B.: Jak trafiłeś do MAG-a?

T.K.: Chodziliśmy z Andrzejem Miskurką i Arturem Szyndlerem na sesję do redakcji. Przy okazji gadaliśmy o różnych rzeczach związanych z RPG. Darek Toruń, ówczesny naczelny - widząc, że znamy się na AD&D - poprosił nas byśmy napisali tekst o różnych światach do systemu. Pisaliśmy go z pół roku (wtedy „Magia” ukazywała się „co najmniej” rzadko) i pewnie nigdy byśmy nie skończyli, gdyby nie przypadkowe spotkanie z Rafałem Gałęckim, wówczas sekretarzem redakcji. A kiedy skończyliśmy, pomyśleliśmy o numerze poświęconym horrorowi. Resztę wszyscy już chyba znają.

D.B.: Wciąż odnajdujesz w sobie zapał? Jesteś w stanie przegrać całą noc i przeżyć podobne emocje jak np. 5 lat temu?

T.K.: Nigdy nie potrafiłem grać całe noce. Organizm nie wytrzymał. Wolałem pogrywać za dnia i wieczorami.

Zapał mam wciąż i wciąż lubię grać, mniej jednak jest czasu niż przed laty. Emocje przeżywam na większości dobrych sesji (w sumie w ogóle na większości, bo jakoś rzadko ostatnio zdarzyło mi się brać udział w słabych). A ponieważ od dłuższego czasu gramy w podobnym składzie (z 7

lat?), to sesje są nie tylko zabawą w RPG, ale też miłym spotkaniem przyjaciół, co również cenię i co uważam za jedną z największych zalet gier fabularnych.

D.B.: Czy masz więc czas na grę, jeśli tak to w co?

T.K.: Trochę grywam na konsoli, ale pewnie Ci chodzi o RPG, prawda? Ostatnio mamy przerwę wakacyjno-przeczekaniową. Zwykliśmy prowadzić na zmianę z Andrzejem Miskurką (raz ja, raz on, różne systemy, podobny skład osobowy, sesje zwykle raz w tygodniu), a on - podobnie jak i ja - czeka na trzecią edycję AD&D, którą chce prowadzić, ja zaś przygotowuję się do „Fading Suns” (czyli po naszymu „Gasnących Słońc”). Czasu jednak ostatnio jakoś mało, ale do kostek ciągnie...

D.B.: Zatem RPG wciąż Cię cieszą. A może stały się już tylko Twoim zawodem, pracą, biznesem?

T.K.: Pewnie, że mnie cieszy. Dlaczego niby miałoby mnie już nie cieszyć? Najfajniejsze jest właśnie to, że pracując robię coś, co sprawia mi przyjemność. A RPG to jeden z najlepszych sposobów grupowego spędzania czasu, jaki znam.

D.B.: Co prywatnie czyta Redaktor Naczelny MiM? Dużo różnych rzeczy.

T.K.: Z racji studiów przerabiam traktaty filozoficzne. Lubię oczywiście fantastykę, ostatnio szczególnie s-f. Poza

tym przepadam też za ogólnie pojętą klasyką literacką. Chyba... w zasadzie czytam wszystko... wszystko, co uważam za dobre.

I, oczywiście, czytam „Przegląd sportowy”.

D.B.: A czego słucha?

T.K.: Lubię muzykę filmową, klasyczne standardy i oczywiście rock - U2, Metallica (ostatnio szczególnie S&M i Reload) i wiele innych. Dużo by wymieniać. Są i Queeni, i Doorsi, i Stonesi. Z całą stanowczością zaprzeczam, jakoby słuchał plugawego popu czy disco, a w szczególności disco-polo.

D.B.: Ktoś Ci to zarzucał? Podejrzewam raczej, że namiętnie słuchasz albumu „Innuendo” Queen.

T.K.: Ponoć wyglądam na dyskotekowca. Może to wynik krótkich włosów, które ostatnio noszę? A „Innuendo” owszem, lubię, ale namiętny stosunek mam raczej do kobiet niż do słuchania :).

D.B.: Masz w domu kota? Oceniam Cię jako silną osobowość. Dla osób z charakterem istnieją tylko dwie wersje: albo kotów nie znoszą, albo są ich największymi przyjaciółmi. Trafiłem?

T.K.: Dziękuję za komplement, ale nie wiem, czy naprawdę mam silną osobowość.

Co do kotów, to nie przepadam za nimi. W życiu bardzo cenię sobie przyjaźń, lojalność, szacunek dla innych i wierność (m.in. zasadom, ale też innym ludziom). Dlatego też „sobiepaństwo” kotów denerwuje mnie. Jak można polubić zwierzątko, które znika na dwa miesiące, a potem wraca jak gdyby nigdy nie? Stanowczo wolę psy.

D.B.: Jakiej drużynie piłkarskiej kibicujesz?

T.K.: Różnym, bo w prawie każdej ważnej europejskiej lidze mam swego faworyta. Oczywiście kibicuję polskiej reprezentacji, ale ta ostatnio śrubuje rekord z cyklu jak-nie-strzelić-bramki, więc już nie wyrabiam. Poza tym lubię duże imprezy, w rodzaju MŚ czy ME albo Liga Mistrzów, a tu

trudno ostatnio o Polaków. Konkretnie. Oczywiście Legia, na którą chodziłem jeszcze w młodości. W Anglii - Arsenal. W Hiszpanii - Barcelona. W Holandii - Ajax. We Włoszech - Juventus. We Francji - Monaco. A wśród reprezentacji narodowych - Holandię. Kiedy grają ze sobą jakieś dwa ze wspomnianych klubów, mam problem. Ale zawsze potrafię wybrać tego jedynego faworyta.

D.B.: Przyjmiesz propozycję meczu piłkarskiego „Portal” versus MiM, który byłby rozegrany podczas jakiegoś dużego konwentu np. Polcon 2001?

T.K.: Myślę, że dałoby się coś takiego zaaranżować. Od razu ustalmy wynik, co? 1:1 pasuje?

D.B.: Nie pasuje. Chcemy walki.

T.K.: Cóż, a ja chciałem Wam oszczędzić kompromitacji :). Jest jeszcze pewien problem. Wśród ludzi, z którymi gram, wbrew pozorom niewielu jest redaktorów MiM-a. Kopiemy z przyjaciółmi, w większości owszem - z fantastycznego świata, dość silnie związanymi nawet z redakcją i wydawnictwem. Poza tym musieliby wyrazić zgodę wszyscy chłopcy z mojej drużyny.

D.B.: Kim jest przeciętny czytelnik MiM i jaki ma to wpływa na dobór tekstów do numeru?

T.K.: Przeciętny Czytelnik „Magii” jest przeciętnym miłośnikiem RPG (choć nie tylko), który mieszka w większym mieście i chodzi do liceum lub studiuje. Tak przynajmniej wychodzi z ankiet. Teksty zaś wybieramy myśląc o kilku sprawach, ale nie wiem, czy powinienem ujawniać kulisy naszej pracy. Niewątpliwie zwracamy uwagę na potrzeby Czytelników.

D.B.: Czy tworząc numer 10 MiM mieliście świadomość, że ten numer przejdzie do historii czasopisma jako najlepszy, a przystępny „Dom” (autorstwa Twojego i Andrzeja Miskurki) stanie się kultowa?

T.K.: Myślę, że nikt wtedy nie wiedział, co stanie się z „Magią” oraz jakie będą nasze losy i losy MAG-a w ogóle. Wtedy była to po prostu zabawa dwóch młodych chłopców. Niewątpliwie cieszy fakt, że zaczęliśmy z grubej rury. Trudno jednak później przeskoczyć tak wysoko postawioną poprzeczkę.

Z perspektywy czasu mogę chyba powiedzieć, że - jak się ostatnio z Andrzejem zastanawialiśmy - i numer, i sama przystępność nieco się zestarzały. Teraz scenariusze pisze się inaczej, dotyczą one innych problemów - przynajmniej na świecie. U nas wciąż słabo widać ten trend. Teksty w numerze były zaś takie odkrywcze dlatego, iż nikt wcześniej o tym nie pisał. Łatwo napisać coś nowego, kiedy rynek przypomina lej po bombie - inaczej mówiąc - w ogóle tego rynku nie było.

Cokolwiek by jednak nie powiedzieć, miło jest mieć świadomość, że wspólnie z Andrzejem stworzyliśmy pewien kanon - najpierw „Domami”, później „Mircallą” i „Yossą” (tym pierwszym). A w planach chcemy znów zadziwić polski świat RPG. Może się uda.

D.B.: Już siedem lat pracujecie niemal w tym samym gronie. Nie powoduje to popadania w rutynę, macie jeszcze energię?

T.K.: Ależ to grono się zmienia! Ze starej gwardii MAG-a zostałem już w zasadzie tylko ja i Andrzej. Oczywiście wciąż pracuje Jarek Musiał, Darek Toruń i Jacek Rodek, oni jed-

nak merytoryki pisma już niemal nie dotyczą. Owszem, Jarek wciąż jest naszym naczelnym grafikiem, ale tekstów nie dobiera. Reszta ludzi odeszła już do innych krain. Owszem, parę osób współpracowało z nami jeszcze przed laty, ale nigdy tak silnie. W redakcji zresztą pojawiło się wiele świeżej krwi, a aby niektórzy nie weszli w rutynę, dostali nowe zadania i potraktowali je jak wyzwanie. Ponadto duży wpływ na wygląd pisma mają autorzy, a oni przez te siedem lat bardzo się zmienili.

Energia zależy tylko od ludzi. I ich chęci. Rutyna nie ma z tym moim zdaniem nic wspólnego.

D.B.: Praca w wydawnictwie takim jak MAG jest bardziej ciężka czy wymagająca?

T.K.: Ciekawa, czasem denerwująca, często satysfakcjonująca, bywa, że nerwowa, bywa, że wymagająca i ciężka. Jak w życiu.

D.B.: Jak wygląda współpraca z Waszymi zachodnimi partnerami?

T.K.: Wymiana faksów, e-maili, telefoniczne rozmowy. Więcej powiedzieć nie mogę, chroni mnie tajemnica służbowa interesów.

D.B.: Odnajdujesz w sobie pisarskie „zapędy”? Próbujesz sił w opowiada-

niach? A może marzy Ci się napisać świetną powieść? Czy też raczej wolisz i pozostaniesz przy publicystyce?

T.K.: Myślę, że każdy, kto w ogóle pisze, chce prędzej czy później zaistnieć jako autor opowiadań czy powieści. Mam kilka pomysłów, które chcę spisać i może - jeżeli okażą się odpowiednio dobre - uda mi się je gdzieś opublikować. Jednak bardziej niż do literatury ciągnie mnie do kinu.

D.B.: Pismo - pamiętam z jakim trudem zdobyłem numer pierwszy - przeszło szaloną ewolucję. Jak to wygląda z Twojego punktu widzenia?

T.K.: Pytanie, na które odpowiedź mogłaby zająć z dziesięć stron maszynopisu. Postaram się streścić.

Każde pismo ewoluuje, musi się zmieniać, bo czas płynie i nie sposób go zatrzymać. To samo tyczy MiM-a. Do niektórych zmian sam doprowadziłem. Do innych zmusiła nas sytuacja. Jeszcze inne były zupełnie przypadkowe. Oczywiście były i zamierzone przez wcześniejszych naczelników. Wydaje mi się jednak, że ostatnio „Magia” nabiera konkretnej postaci, formuła jest ustalona i podoba się ludziom. Wyznaczyliśmy jednak drogę, którą podąża też „Portal”. Szukamy teraz nowych, dalszych szlaków, co zresztą widać na naszych łamach. Sztandarowym działem staje się „Panorama”, redagowana przez nieocenionego Miłosza Brzezińskiego, gdzie publikujemy wieści ze świata, przedstawiamy nowe systemy i trendy rynku zagranicznego, a całość uzupełniamy o informacje z rynku filmowego i księgarskiego. Ostatnio zaś planujemy stworzyć jeszcze coś nowszego i innego. Ale o tym póki co sza...

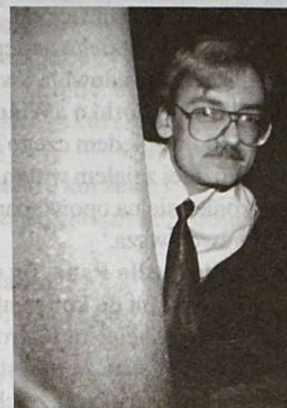
Skoro sza, to sza. Nie ma co, z wielce tajemniczą postacią tym razem przyszło mi prowadzić rozmowę. Oczywiście dziennikarski obyczaj nakazuje, by podziękować oraz życzyć sukcesów. Co niniejszym czynię z przyjemnością wielką.



GDZIE DIABEŁ NIE MOŻE... TAM BRYKALSKIEGO POŚLE

Nie zwykłem się podpisywać na książkach Tolkiena

Wywiad z Andrzejem Sapkowskim



Andrzej Sapkowski - ojciec polskiej fantazy i wiedźmina, choć może się nie przyznać. Napisał kilka książek i kilkanaście opowiadań. Wszystkie bez różnicy co najmniej świetne. Łódzianin z urodzenia i wyboru, co nie znaczy, że nie zna świata. Człek odcytany i popularny, elokwentny i błyskotliwy. Nic dodać, nic ująć jeno napisać wielkimi literami: PISARZ SUKCESU.

Książkografia: Wiedźmin '90, Miecz przeznaczenia '92, Ostatnie życzenie '93, Krew Elfów '94, Czas pogardy '95, Oko Yrrheda '95, Świat Króla Artura. Maladie '95, Chrzest ognia '96, Wieża jaskółki '97, Pani Jeziora '99;

Ważniejsze opowiadania: Wiedźmin, Mniejsze zło, Maladie, Muzykanci, W leju po bombie, Złote popołudnie;

Nagrody: Zajdel (4), Sfinx (3), Ślarkfa (2), Paszport Polityki; Zagranica: nagroda Euroconu „Best Author 1996”, w Czechach nagrody „Ludvik” i „Ikaros”.

(Dawid Brykalski): Kiedy wreszcie z dawną oczekiwaną film o przygodach wiedźmina? I kto miałby zagrać główną rolę - słyszałem, że postać Ciri jest zaklepana dla Joanny Brodzik?

(Andrzej Sapkowski): Wiem, że zdjęcia mają się rozpocząć pod koniec tego roku. Wiem to nieoficjalnie i raczej grzecznościowo, poinformowałem mnie o tym pan z filmu przy okazji składania życzeń noworocznych. Dokładniejszych informacji nie mam i prawdopodobnie mieć nie będę, umowa zawarta z filmem tego nie przewiduje. Co do ról Geralta i Ciri, jedyne jak do tej pory umowy z filmem, przewidujące udział autora pierwowzoru literackiego w ustalaniu obsady ról zawarli John Grisham i Anna Rice. Nie jestem przesadnie skromny, ale daleko mi do nakładów i popularności Grishama i Rice, a tym samym i do pozycji negocjacyjnej, jaką wyżej wymienieni mieli wobec filmowców. Wstyd mi nadto, ale nie oglądam polskiej telewizji w ogóle, a polskich seriali w szczególności, toteż pojęcia nie mam, kim jest Joanna Brodzik i jak dalece jej emploi pasuje do wymyślnego przeze mnie obrazu Ciri.

D.B.: A gdybyśmy się pokusili na stworzenie dream team? Ja podaję imię Pańskiego bohatera, a Pan aktora, który byłby najodpowiedniejszy...

A.S.: Oczywiście, może to być wyłącznie zabawa, nigdy w życiu nie głowiłem się nad czymś takim ani tym bardziej nie „dopasowywałem” postaci do aktora ani do jakiegokolwiek „znanej twarzy” nawet podświadomie. Męczony kiedyś przez fanów zdecydowałem się na Kevina Costnera jako wiedźmina i od tamtej pory twardo przy tym obstaję. Costner ma twarz człowieka myślącego i czującego ale, gdy trzeba, potrafi komu trzeba p... Przepraszam. Co do innych wymienionych postaci, proszę mi wierzyć, pojęcia nie mam, ja nie piszę „obrazkami” i „ikon” nie widzę. Żeby jednak nie rozczarować zbyt, sięgnę do dream castingu opracowanego przez fanów z internetowej listy dyskusyjnej. Na owej liście większość fanów jako Yennefer widziała Famke Janssen albo Madeleine Stowe, a jako Ciri jakżeby inaczej Natalie Portman. Oczywiście tą z „Leona”, bo latka leca...

D.B.: A osoby „poboczne”, aczkolwiek ważne: reżyser? Kto napisze scenariusz? Kto będzie odpowiedzialny za muzykę?

A.S.: No, tutaj to już stop, wystarczy tego dobrego. Uprzedzę następne pytanie: nie wiem, kto powinien być scenografem, kto sekretarką planu, kto charakterizatorem, kto gafferem, a kto tzw. best boyem, biegającym po pizzę. Ach, przepraszam jedno wiem - efekty specjalne należałoby zlecić Industrial Light and Magic.

D.B.: Sądząc po promocji, jaką otrzymały „Gwiezdne Wojny” oraz jak wielkie oczekiwania fani wiązali z tym obrazem można śmiało powiedzieć, że film SF i F ma się znakomicie. Jakie są Pana oczekiwania związane z kręconą właśnie filmową wersją „Władcy Pierścieni”?

A.S.: „Gwiezdne Wojny” a Tolkien to dwie zupełnie różne sprawy. W przypadku „Władcy Pierścieni” mamy do czynienia z adaptacją trylogii kultowej, rzeczy niesłychanie mocno wrytej w imaginację niezliczonych fanów. Bardzo trudno będzie tych fanów zadowolić, sprawić, by nie wydymali warg i nie mówili: „Phe, to nie tak, co to za Gandalf, co to za Galadriela, ja sobie zupełnie inaczej wyobrażałem Galadriela, nadto, na stronie 345 Tolkien wyraźnie pisze, że Galadriela...” Albo: „No nie, wycięto scenę z Eomerem, a nie wolno, bo to święty Tolkien”. I tak dalej. W przypadku rzeczy kultowych nie sposób przekonać fana, że książka i film to dwa różne media, z których każde ma swoje własne

prawa i reguły. Dla kultowego fana książka jest Biblią i koniecznie. Tak było z filmem Bakshiego. Tak w moim przypadku, wielkiego miłośnika „Trylogii” Sienkiewicza, było z poszczególnymi ekranizacjami. Życzę realizatorom „Władcy Pierścieni” wszystkiego najlepszego. Ale wszystkich to oni z pewnością nie zadowolą i wielu rozczarują.

D.B.: Co to za plotki o „Wiadomościach Wędkarskich”?

A.S.: Plotki względem czego? Że pisałem do tego periodyku? Że później zająłem w tym periodyku punktowane miejsce w konkursie na opowiadanie? To nie plotka, lecz prawda najprawdziwsza.

D.B.: A nie kusiło Pana, by wziąć udział w jakimś konkursie literackim do końca ukrywając swoje personalia?

A.S.: Kusiło. Chciałem to zrobić w „Fantastyce”, ale Maciek Parowski uznał, że mój styl jest tak charakterystyczny, że nie zdołam się ukryć, że choćbym nie wiem jak chciał, nie uda mi się figiel w stylu Romain Gary - Emil Ajar czy Stephen King - Richard Bachman. Miał Parowski rację, czy też nie miał jej, nie wiadomo, ale pomysł „pisanego z zakrytą przyłbicą” jednak zarzuciłem.

D.B.: Jakie są losy gry komputerowej „Wiedźmin”?

A.S.: Robi się. Podobno. Więcej na ten temat nie wiem.

D.B.: Widziałem jak podczas jednego z wywiadów dla TV powiedział im Pan wprost, że pisarz nie jest atrakcyjny dla tego medium. Nie sposób się z tym nie zgodzić. Jak w takim razie wytłumaczy Pan ogromną popularność strony internetowej Sapkowski Zone? (www.sapkowski.fantasy.art.pl)?

A.S.: Moja niechęć do TV to niechęć do talk shows, ofertami do uczestnictwa w których bywam bombardowany. A na które to oferty zawsze odpowiadam, że nie, dziękuję uprzejmie, weźcie sobie kobietę z brodą, ja jestem pisarzem, ja wypowiadałem się poprzez książki, nie na talk shows, podczas których i tak padną standardowe pytania: ileż to zarabiam, dlaczego tak dużo i kto za tym stoi, oraz zostaną porównani do Lema i Tolkiena. I nazwany epigonem obydwu. Internet natomiast - dziwię się, że nie zostało to zauważone - nic wspólnego z telewizją nie ma. Mimo pozornych podobieństw monitor komputera to nie ekran telewizora. O różnicach decydują zazwyczaj treści, z monitorów lub ekranów płynące.

D.B.: Czy Ziemkiewiczowski „Miedźwin” powstał z czystej sympatii i szacunku? Czy też jest w tym jakaś czytelna wyłącznie dla wtajemniczonych aluzja - podobnie jak rzecz się miała z „Pirogiem” E. Dębskiego?

A.S.: Z pytaniem należałoby się zwrócić do źródeł, mnie obce są raczej intencje wyżej wymienionych autorów. Daleki jestem - choć takie wytłumaczenie samo się prosi - od posądzenia, że obaj w/w autorzy popełnili „Pirogi” i „Miedźwiny”, by raz choćby w życiu być poczytnymi.

Powtarzam jednak: byłaby to interpretacja brzydko złośliwa i daleki jestem od niej.

D.B.: Czy dopiero pospolite ruszenie i zebranie 100 tys. podpisów wiernych czytelników pod petycją „Chcemy więcej Sapkowskiego” zmusi Pana (i redakcję) do regu-

larnego publikowania esejów, tekstów krytycznych, polemicznych i wszelkiej innej publicystyki w „NF”?

A.S.: Wielce śmiesznym jest przypuszczenie, że coś mogłoby mnie zmusić do robienia czegoś, czego robić nie mam ochoty.

D.B.: A jaka codzienna czynność sprawia Panu największą przykrość?

A.S.: Jeszcze kilka lat temu odpowiedziałbym, że wstawanie do pracy. Od kilku lat ten problem przestał jednak być problemem i szczerze, z czystym sumieniem odpowiedzieć mogę, że nie ma czynności, o które pytasz. Jeśli bowiem czegoś nie lubię, zwyczajnie tego nie robię.

D.B.: W ilu językach mógłby Pan udzielić mi wywiadu?

A.S.: Mógłbym dowcipnie czy raczej złośliwie a zarazem tajemniczo odpowiedzieć, że w więcej, niż byłbyś w stanie zadawać pytania. Ale aż taki nie będę i odpowiem konkretnie jeśli to miałby być wywiad poważny, to w trzech. No, może w czterech. Polski, jasna rzecz, liczony nie jest.

D.B.: Czytelnicy zawsze zwracają uwagę na takie szczególności na ile język (właściwie języki) stworzony na potrzeby wiedźmińskiej sagi to spójny, konsekwentny system(y)?

A.S.: W odróżnieniu od Tolkiena ja nie jestem lingwistą i językoznawcą. Nie tworzyłem Starszej Mowy, języka elfów, wystarczyło mi dla uatrakcyjnienia narracji te kilka zdań i zwrotów, które w książkach występują. Zdania te są jednak w miarę spójne i konsekwentne, albowiem - choć Tolkienem nie jestem - znam dość języków obcych, by wyczuwać kadencję, rytm języka, sekwencję ustawienia i uszeregowania podmiotów, orzeczeń i innych części mowy.

Zdania w „języku elfów” musiały być nadto w moim założeniu czytelne i zrozumiałe dla czytelnika - bez konieczności dekorowania tych-

że zdań asteryskami odsyłającymi do przypisów u dołu strony. Założyłem, że osiągnę to, kompilując w stylizowany na celtyckość język słowa brane lub parafrazowanie z języków ogólnie znanych i „czytelnych” - jak łacina, angielski, niemiecki, francuski i włoski. Zamierzony efekt chyba osiągnąłem, skoro w internecie powstał nawet słownik „z elfiego na nasze”, opracowany bez jakiegokolwiek mojego udziału przez fanów, którzy moje intencje zrozumieli.

D.B.: Kto jest dla Pana autorytetem?

A.S.: Historia.

D.B.: A spośród osób żyjących?

A.S.: Nikt.

D.B.: Czy nie uważa Pan, że w kolejnych tomach sagi pojawia się zbyt wiele brutalności w stosunku do fantazji i baśniowości?

A.S.: Baśniowość, fantazja, romantyka, romans i poezja w fantasy ma takie samo prawa i rację bytu co mrok, okrucieństwo, przemoc i zło. Tak samo jest w baśniach i bajkach, które u podstaw fantasy leżą. Mamy Andersena, „Piotrusia Pana” i „Czarodzieja z Oz”, ale mamy też Braci Grimm. Pełna analogia do westernu, w którym Tom Mix w nieskazitelnej kamizelce i na śnieżnobiałym koniu ewoluje do Clint Eastwooda w „Unforgiven”. Fantasy zaś ma



swoje odcienie wynikające głównie z tego, dla kogo autor pisze. Istnieje tzw. young adult fantasy, jest fantasy dla dziewcząt, i ta jest zwykle „poetyczna i romantyczna”. Jest fantasy dla dzieci, i ta bywa zwykle „obyczajowo ułaskana”. Proszę też spojrzeć na stylistyczną drogę klasyka gatunku od „Hobbita” do „Władcy Pierścieni”. Ale to jest teoria, w którą zagłębiać mi się tutaj nie chce, jeśli ktoś ma ochotę się czegoś o fantasy dowiedzieć, może na jesieni sięgnąć po „Kompedium” mojego autorstwa. Ja zaś odpowiem na Twoje pytanie krótko a zwięźle jeśli ktoś wskaże mi w całej mojej twórczości jeden choćby fragment, w którym przemoc, gwałt i okrucieństwo nie służą fabule i nie są przez fabułę uzasadnione, to dam mu konia z rzędem, a może jeszcze i dołożę motorower.

D.B.: Czy nie jest to zbyt bliskie temu, co czytamy w gazetach codziennych?

A.S.: Nie wiem. Nie czytam gazet codziennych.

D.B.: Może żurnale mody?

A.S.: Też nie.

D.B.: Musi być Pan w takim razie wyśmienitym obserwatorem i znawcą ludzi. Na przykład; Pańska znajomość kobiet. Nawet one są z reguły zaskoczone trafnością sądów bądź nader drobiazgowymi opisami...

A.S.: Cóż mogę na to odpowiedzieć? Chyba tylko to, że zwykle takie umiejętności nazywa się krótkim słowem: talent.

D.B.: Postacie sagi zostały wykreowane od początku czy też ewoluowały? Może w trakcie pisania cyklu zaczynały „żyć własnym życiem”?

A.S.: Zdarzało się to drugie, i to pomimo w miarę precyzyjnego rozplanowania całości. A planowanie obejmuje również coś takiego, jak dość surowy reżym względem postaci drugoplanowych. Nie wolno pozwalać im zbyt „rosnąć”, bo mogłyby zasłonić bohaterów głównych, zakłócić i zamazać fabułę. Przysięgam bez bicia, że kilkakrotnie złamałem tę regułę - co wymagało korekt fabularnych, bo wiadomo - jeśli drobiazgowo opisałeś strzelbę, to tak strzelba musi w akcji wystrzelić.

D.B.: Ile w Pańskim pisaniu natchnienia? Ile talentu, pracy, jak ważny jest pomysł? A może te wszystkie wyśmienite teksty jeno z wiedzy, wyrachowania i dla pieniędzy?

A.S.: Zawsze serdecznie dziwiły mnie takie pytania. Wszakże wszelka ocena dzieła - książki, cyklu czy opowiadania dokonuje się ex post - na bazie produktu finalnego, gotowego. A takie gotowe dzieło broni się lub nie, jest dziełem, albo dziełkiem, albo zaledwie dziełeczkiem, albo wręcz kno-tem. Liczy się produkt finalny, i raczej obojętne jest, co autor podczas pracy myślał, przeżywał czy czuł. Szekspir, Hemingway, Chandler i Vonnegut pisali dla pieniędzy. A także z wyrachowania, bo wyrachowali sobie, że im lepiej będą pisać, tym więcej zarobią. Czy fakt ten umniejsza wartość i wielkość ich dzieł? A czy fakt, że Marzenna Brzecz-kiwicz pisze w natchnieniu, euforii i ekstazie bliskiej orgazmu, zmieni jej knoty w arcydzieła? Jeśli natomiast pytanie miało na celu uzyskanie czegoś w rodzaju recepty na sukces, to było pytaniem retorycznym. Bo faktycznie sukces pisarski to wiedza plus praca plus talent. No, i o wyrachowaniu nie zapominajmy.

D.B.: Jak Pan postrzega rozwój swojego pisarskiego warsztatu? Zaczął Pan wszak „Wiedźminem” od razu z najwyższej pozycji.

A.S.: I nie wydaje mi się, żebym stamtąd spadł. Nie wszystkim, rzecz jasna, może się podobać to, o czym piszę, albowiem de gustibus non est disputandum, wszelakoż „regre-su” w postaci błędów warsztatowych i wykroczeń stylistycznych proszę mi nie imputować. To oczywiste, że warsztat mam lepszy teraz, niż jako debiutant, albowiem oczywiste jest, że Übung macht den Meister. A kto sądzi inaczej, zwyczajnie się nie zna.

D.B.: Jakie są Pańskie literackie korzenie?

A.S.: Bardzo, ale to baaaaardzo rozgałęzione. I dość głęboko sięgające.

D.B.: Dlaczego wybrał Pan fantasy? Czy przez nią mówi Pan o naszej rzeczywistości, czy raczej przed nią ucieka?

A.S.: Wybrałem, bo lubiłem czytać. Co drugiej części pytania: *all of the above. None of the above.*

D.B.: Czuje się Pan Gerałtem polskiej literatury - fantasyzycznym odmienicem, który po męsku toruje sobie drogę wśród rachitycznych pupilków głównego nurtu (patrz Redliński)?

A.S.: Pytanie sugeruje odpowiedź. Przykro mi, ale nie lubię, gdy mi się sugeruje odpowiedzi, i do tego podpira je nazwiskami. Nadto, pytanie niemożliwie wręcz zalatuje jakąś nawiedzoną i nadętą monografią o tytule „Literatura polska po roku 1989”. Dlatego nie odpowiem na nie.

D.B.: Innymi słowy słynne Sapkowskie, acz nader uprzejme: „Next question please”?

A.S.: Tak, dokładnie.

D.B.: Czytając cykl przygód o wiedźminie łatwo dostrzec, że z osobowości typu „Conan” Gerałt przemienił się w podłamanego intelektualistę. To zamierzona zaplanowana wcześniej zmiana? Czy też wyniknęła w trakcie pisania? A może wiedźmin jaki był Pana znudził?

A.S.: Za wskazanie jednego choćby fragmentu mojej twórczości, w którym wiedźmin ma osobowość Conana, daję konia z rzędem plus Daewoo Matiz, albo inne wybrane autko w tej klasie. Wiem jednak, skąd biorą się takie opinie. Z braku zrozumienia różnic pomiędzy stylistyką opowiadania, a stylistyką i paradygmatem dużej wielotomowej opowieści.

Wszystkie moje opowiadania zasadzały się na prostym module: jest wiedźmiński problem - problem jest nietypowy - problemu nie da się rozwiązać typowo - wiedźmin wie o tym, ale i tak rozwiązuje problem (?) typowo, tzn. mieczem - wiedźmin nie jest pewien, czy dobrze postąpił - czytelnik rozumie, że to właśnie, a nie tamto stanowi problem. Duża opowieść żąda natomiast archetypu. Toposu. W moim wyborze był to topos Króla Rybaka, króla tracącego władzę i moc, zranionego w udo, którego może ocalić tylko... Kto czytał, resztę sobie dośpiewa. Stephen King powiedział kiedyś: dobra fantasy to opowieści o kimś, kto Moc nie ma i pragnie ją zdobyć. Albo o kimś, kto Moc miał, utracił i pragnie odzyskać. Złą fantasy poznaje się natomiast po tym, że są to opowieści o kimś, kto moc ma, ale potrafi nią wyłącznie wymachiwać. Niestety, w moim przypadku okazało się, że ogromna rzesza czytelników woli wymachiwanie, woli seryjnie zwyciężającego i niezwykłego supermana, a archetypicznego Zranionego Króla ma za „podłamanego intelektualistę”. *Wot, przykrość.*

D.B.: Skąd fatalizm losów głównego bohatera?

A.S.: Ano, stamtąd, co i cała reszta. Archetyp, topos, paradygmat, wymóg fabuły.

D.B.: Podczas jednego ze spotkań wygłosił Pan opinię, że w Polskiej SF jest Stanisław Lem a potem długo, długo nic. Mimo całej Pańskiej skromności nie da się ukryć, że w polskiej fantasy jest Andrzej Sapkowski, a potem długo, długo nic. Istnieje jakaś analogia w ewolucji postaci Pirxa („Fiasco”) a Geralta? Obaj wszak walczą do końca, ale obaj ponoszą ostateczną klęskę, której źródło w obu przypadkach postrzegam w strukturze otaczającego świata.

A.S.: Brawo.

D.B.: Śmierć Geralta okazała się jednak dla wielu czytelników taka zwykła, prosta, brutalna... chciałoby się rzec banalna.

A.S.: Doprawdy? Ach, ach. Nigdy bym na to nie wpadł...

D.B.: Jak „wykorzystuje” Pan mitologię, legendy, mity i wierzenia różnych ludów, również wymarłych?

A.S.: Tak, jak trzeba.

D.B.: Kulisy dotyczące komiksowej serii z Wiedźminem?

A.S.: Wielu chętnym przez długi czas konsekwentnie odmawiałem praw do rysowania komiksu, niezbyt widząc możliwość przekładu mojej prozy na język obrazka i dymka. Wreszcie zostałem przekonany do współpracy z Parowskim i Polchem, fakt, że wszyscy trzej jesteśmy jednolatkami i „gramy na tej samej fali” miał chyba największe znaczenie. Jak również to, że całemu przedsięwzięciu splendoru i egidy używało wydawnictwo „Prószyński i S-ka”, co gwarantowało, że będzie to profesjonalizm, a nie jakaś tam amatorska zabawa napalonych entuzjastów. Ukazało się dziesięć komiksowych zeszytów. Fakt, recepcja była różna, nie od rzeczy będzie jednak powiedzieć, że większość recenzji negatywnych pochodziła od tych osobników, którym kiedyś praw odmówiłem. Jakież to polskie, *n'est ce pas*?

D.B.: Czy będzie ciąg dalszy?

A.S.: Umowa opiewała na dziesięć zeszytów. Zrobiono dziesięć.

D.B.: Chodzą słuchy, że cykl ma być wydany ponownie przez Prószyński i S-ka...

A.S.: Nie słucham słuchów.

D.B.: A czy nie myślał Pan o współpracy z innym rysownikiem?

A.S.: Nie było propozycji.

D.B.: Na przykład Grzegorz Rosiński? Nie tylko dla mnie jego Thorgal i Pański Wiedźmin są sobie bliscy. Widziałem jak podczas konwentu komiksu wielbicielki prosiły o Pański autograf na albumach z cyklu Thorgal.

A.S.: Albo to kolejna legenda, albo rzeczony wielbicielki musiały mnie zauroczyć wdziękami, normalnie nie zwykłem bowiem raczej podpisywać się na „Thorgalu” - tak jak nie zwykłem podpisywać się na książkach Tolkiena. Za nic w świecie nie pojmuję też, czym bohater panów Rosińskiego i van Hamme bliski jest mojemu. Płcią? Osobowością Conana? Podłamanym intelektualizmem? Nadto, powtarzam, chyba za mocno popadamy w teorię, Rosiński współpracę mi nie proponował i absolutnie nic nie wskazuje, by coś się w tym względzie miało zmienić.

D.B.: Czy Andrzej Sapkowski był zmuszany do recytowania wierszy na akademiach szkolnych?

A.S.: Nie był. Na szczęście.

D.B.: Chyba nawet nie muszę pytać. Najsłynniejszy pisarz fantasy po prostu musi mieć kota...

A.S.: Kot akceptuje pisarza, a nie odwrotnie. Przyniesienie do domu kota nie zmieni grafomana w pisarza, z drugiej zaś

strony kot, czemu nie, zamieszka pod dachem byle zjadacza chleba, ale nigdy nie wymruczy mu tyle, co pisarzowi. To jest coś w rodzaju symbiozy, dotyczącej tylko dwóch gatunków.

D.B.: Co z nową książką? Słyszałem, że jej wydanie było opóźnione, ponieważ nie do końca wydawnictwo mogło się pogodzić z tym, że to jednak nie szósty tom...

A.S.: Książka, którą jest „Kompendium wiedzy miłośnika fantasy”, ukaże się jesienią. I bardzo proszę nie wymyślać tu żadnych legend i nie snuć przypuszczeń. Zwłaszcza tak absurdalnych jak to, że moje Wydawnictwo nie wie, ile miało być tomów i który był ostatnim.

D.B.: Podczas targów książki w Niemczech, gdzie był Pan gościem honorowym zapowiadał Pan powieść historyczną z fantastycznymi elementami.

A.S.: Nie bez kozery.

D.B.: Niejednokrotnie będąc na Zachodzie poszukiwałem w księgarniach polskich autorów SF. Stale obecny na półkach jest wyłącznie Lem. Co z przekładami Wiedźmina?

A.S.: Też chciałbym, żeby były.

D.B.: Dotarły do mnie wieści o pirackich wydaniach w Rosji.

A.S.: W Rosji jestem przekładany i wydawany legalnie, oficjalnie i konsekwentnie, co było w Polsce, było i w Rosji, na podstawie umów z wydawnictwem. Ta pirateria to legenda, no, jedno czy drugie opowiadanie mogło ukazać się gdzieś „na lewo”, to w końcu wielki kraj, ale pirackim sensacjom należy stanowczo zaprzeczyć. Nie mają miejsca i nie miały.

D.B.: Wymagający czytelnicy z pewnością sięgnęli po książkę „Mistrz zagadek z Hed”. Jest to tytuł, który rekomenduje Pan swoim nazwiskiem. Czego jeszcze możemy spodziewać się po tej serii Maga?

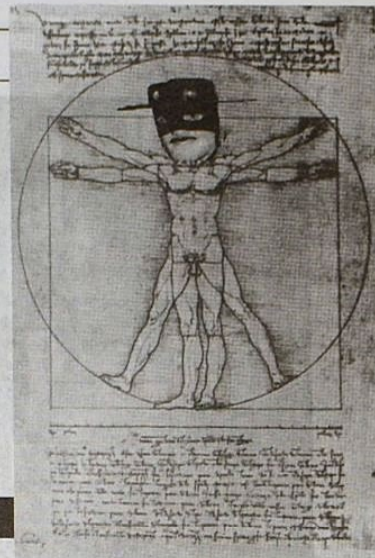
A.S.: Pewności nie mam, trwają bowiem negocjacje względem praw autorskich, agencyjnych i wydawniczych. Ja chętnie zaopatryłbym „sapkowską” banderolą takie ważne dla kanonu fantasy a dotąd nieznanne polskiemu czytelnikowi rzeczy jak cykl „Fafhrd i Szary Kocur” Fritza Leibera, „Birthgrave” Tanith Lee, „Beauty” i inne tytuły Sheri S. Tepper, książki Jane Yolen, Barbary Hambly, Judith Tarr, Charlesa de Linta... Ale co będzie, zobaczymy. Zapewne w niedalekiej przyszłości.

D.B.: Czy zgodziłby się Pan być „rzecznikiem prasowym” Geralta, gdybym poprosił o wywiad z nim?

A.S.: Chciałbym nieśmiało zwrócić uwagę, że Geralt jest postacią literacką, fikcyjną. Ktoś, kto chce przeprowadzać wywiady z postaciami fikcyjnymi musi cierpieć na fiksum dyrdum, to zaś kwalifikuje do leczenia w zakładzie zamkniętym.

I tym oto zarzutem skierowanym wobec Waszego wywiadowcy zakończył się kolejny wywiad z cyklu Gdzie diabeł nie może... Jak widać los ambitnego posługacza diabła nie jest lekki. Panu Andrzejowi pozostaje powiedzieć Dziękuję, dziękuję, dziękuję - czekamy na książkę. Oraz zadeptykować cytat z kolejnego wywiadu: Pytanie - Lubisz jeździć na konwenty? Odpowiedź - Zwłaszcza wtedy, gdy z jakichś powodów nie dojedzie Sapkowski - mogę się wtedy czuć gwiazdą. I tym samym mam niewątpliwą przyjemność zakomunikować wszem i wobec, że już w następnym numerze

Rafał A. Ziemkiewicz



A teraz przerwa na reklamę: NOWY STYL, NOWA JAKOŚĆ, NOWA FALA - postmodernizm w RPG

Michał Oracz

„Tego jeszcze nie było!” Podobne określenia ostatnimi czasy stały się miarą wartości i znakiem jakości produktu czy pomysłu w świecie gier fabularnych. Przez większą część historii rynkiem RPG rządziły prastare molochy, takie jak AD&D, GURPS, Warhammer, Zew Cthulhu, obrastające w kolejne dodatki, zaspokajając kolekcjonerskie pasje Mistrzów Gry. Potem zaczęliśmy zauważać, że „tego jeszcze nie było”, zauważyliśmy Amber, TOON, Paranoję, a potem WoDziarski storytelling. Nietrudno było przez ten czas zauważyć, że gra, aby wybić się ponad przeciętność, by nie zniknąć w zalewie nieprzeliczonych tytułów, musi być albo genialna (trafić w aktualne zapotrzebowanie, w to „coś” - a utrafienie takie jest zależne w głównej mierze od szczęścia) albo inna, taka, „jakiej jeszcze nie było”. Bo w natłoku informacji zaczynają liczyć się właśnie sensacje. Przypomina wam to coś? „Wszystko już było”, „nie da się już stworzyć niczego naprawdę nowego”, „historia się skończyła”... Oczywiście! Do świata RPG dotarł (obecny już chyba wszędzie) postmodernizm! Cóż to znaczy? Ano, RPG osiągnęła samoświadomość, jest zdolna do autorefleksji, jej środki przestały być przezroczyste. RPG nie jest już tylko narzędziem, stała się sztuką samą w sobie. Grający widzą już nie tylko świat gry, akcję, fabułę itd., ale widzą siebie - grających, widzą Mistrza Gry, widzą jego triki, mimowolnie oceniają środki artystyczne, rozwiązania, którymi się posługuje - środki właściwe gatunkowi RPG. A tych ostatnich przybywa i przybywa...

KRÓTKA HISTORIA RPG W TRZECH AKTACH

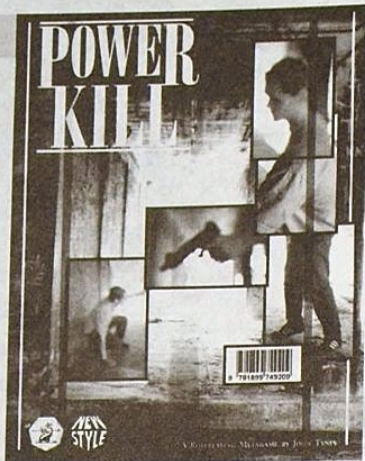
1. Świt: „Ech, to były czasy...”

Na początku był chaos... Pewnego dnia dwaj znudzeni panowie, Gary Gygax i Dave Arneson, doznali olśnienia i postanowili wprowadzić do historycznej gry strategicznej „coś innego”: czarownika, smoka, śmiałków. W latach 1975 - 1977 pomysł przechodził najróżniejsze metamorfozy, panowie bez opamiętania rozbudowywali reguły, aż w końcu w mękach narodził się „Dungeons & Dragons”... Zaraz, zaraz. Tą historijkę znamy już na pamięć. Ale to nie działo się w Polsce. Zaczniemy więc jeszcze raz.

Listopad roku 1986. Jacek Ciesielski w „Magazynie Razem” drukuje pierwszy w Polsce artykuł opisujący historię gier fabularnych, czyli właśnie owe mity i legendy świata RPG. Tym samym wirus zagościł w Polsce na dobre. W pierwszym, 4-stronicowym artykule, znalazły się opisy takich gier jak „D&D”, „AD&D”, „MERP”, „Runequest” i „Warhammer”. W dalszych odcinkach cyklu „Gra Fantazji” ukazały się: „Traveler”, „Ghostbusters”, „Atlantyda”, ponownie „Warhammer”, „Zew Cthulhu”, w końcu „Dragon Warriors” i „Transformers”. Cóż, chciałoby się rzec: to były czasy... Jacek Ciesielski potrafił zawrzeć w króciutkich tekstach tak wiele magii i klimatu, że w nocy zamiast spać, ślęczało się nad kartką papieru i przy świetle nocnej lampki rysowało mapy labiryntów i obmyślało pułapki, stwory, skarby, czary i przygody. I muszę przyznać, że uwielbiam czytać owe artykuły nawet dziś, dalej bowiem emanują tą niezwykłą atmosferą. Hmm, na czym polegała ta nieuchwytna magia, która sprawiała, że każdy z tych tekstów stawał się bramą do innego świata, nieopisanym natchnieniem do tworzenia własnej PRAWDZIWEJ GRY RPG? Jeśli miałbym określić w trzech słowach, na czym polegał fenomen owej magii, powiedziałbym: PASJA, FASCYNACJA, BEZKRYTYCZNOŚĆ. Właśnie, myślę, że sedno owego sekretu tkwi w bezkrytycznym podejściu, łapczywym pochłanianiu wszystkiego, co ma odpowiednią etykietę. To były czasy, kiedy wystarczyło wczuć się w pierwszą lepszą grę fantastyczną i już było ekstra, a każdy fragmentek czegoś więcej niż planszówki Encore przyprawiał o drżenie serca. Nie jest żadnym odkryciem, że rzecz nieosiągalna, nieczym owoc zakazany, wyzwala w nas prawdziwą otchłań marzeń, pożądania, tęsknoty. A wspomniane artykuły Ciesielskiego o lochach i potworach idealnie wprost rozbudzały apetyt, dając jedynie przedsmak czegoś nieopisanego, magicznego, cudownego. Krainy fantazji były „gdzieś tam”, czekały na nas, lecz mogliśmy je tylko powąchać, polizać, spojrzeć przez dziurkę od klucza. Cóż się zatem stało, gdy sen się spełnił? Ano, obudziliśmy się.

2. Epoka Klasyczna: Złoty Wiek?

Lata 90-te. Konwenty, na których można kupić lub zamówić niemal każdy podręcznik do RPG, szal xero, coraz więcej erpegów w sklepach! Grupy erpegowiczów mnożą się, grają do upadłego, przebiegają w systemach. Pojawia się oficjalne pismo „Magia i Miecz”, po raz pierwszy w Polsce łamiąc jednolitość młodego, dziewiczego środowiska RPG na dwie pozornie odrębne strony: „oni-wydawcy” i „my-gracze”. Twórcy i fani. Oficjalny rynek i fandomowy underground. Aż w końcu nadchodzi ten straszliwy moment: dostrzegamy, że nasze ukochane RPG jest towarem. Coś się stało. Wszystko jest. Odeszła tylko ochota, by mieć to wszystko. Za dużo, za głośno, za łatwo. Wszystko sprowadziło się do ilości pieniędzy w naszych kieszeniach: *masz kasę na ostatni dodatek do „A”?* Co? *Brakuje ci już czterech ostatnich? Ależ zostałeś w tyle, chłopie, ciężko ci to będzie nadrobić. Odpadłeś, już się nie liczysz, nie masz głosu. Poza tym, to już niemodna gra, teraz liczy się „B”.* Świat RPG ewoluował, dojrzał, dorósł. I zarazem się od świata chorobą pośpiechu, zmian, coraz większego tempa. Powyższe ujęcie naszej



„Słuchaj, piszę tekst o grach **NEW STYLE**, opiszesz swoje gry?” - zapytał mnie Michał. No dobra, powiedziałem. I oto, siedzę przed monitorem, i mam opisać trzy mini gry. Ech...

Wpierw będzie o **Alienie**. Tak się przynajmniej roboczo rzecz nazywa.

Wszystko zaczęło się od tego, że zobaczyłem w kinie zwiastun jakiegoś filmu z Denzelem Washingtonem; film opowiadał o gliniarzu przykutym do łóżka i o młodej... zresztą to nie jest ważne. Skoncentrujmy się na grze.

Zalóżmy, że fabuła naszej gry będzie zbliżona do drugiej części **Aliena**. Na jakiejś planecie znajduje się laboratorium wojskowe. Jeden z prowadzonych tam eksperymentów wymyka się spod kontroli. W bazie zaczyna się horror. Ginie niemal cała załoga, zarówno naukowcy, jak i obsługa techniczna, jedynie dwóm osobom udaje się przeżyć, są to: szef ochrony - Jake Black, oraz główny inżynier bazy - Mike Pondsmith. Ta dwójka dociera do centrum komputerowego, barykaduje się i wysyła sygnał SOS. Inżynier oraz szef ochrony przygotowują się do obrony, zabezpieczają wejścia, gromadzą całą dostępną broń i środki mogące pomóc im w walce z obcymi. Czują się jak w twierdzy. Czekają.

Po kilkunastu godzinach do bazy dociera pomoc; grupa komandosów, których celem jest sprawdzić, którzy biolodzy i biochemicy spośród pracujących nad projektem „X” żyją, i co stało się z „Czarną skrzynką”. Ani Jake Black, ani Mike Pondsmith nie wiedzą nic o czarnej skrzynce. I doskonale wiedzą, że żaden z biologów nie przeżył katastrofy. Domysla się, że komandosi mają jasne rozkazy: „Uratować naukowców” - nie ma więc powodów, by przyjść im, inżynierowi i ochroniarzowi z pomocą. Dlatego blefują. Dlatego twierdzą, że jeden z naukowców jest wraz z nimi, lecz jest ranny i nieprzytomny. Dlatego też mówią, że mają przy sobie „Czarną skrzynkę”. Komandosi ruszają więc przez korytarze bazy.

No dobrze, zdradziłem fabułę, ale gdzie kryje się **NEW STYLE**?! Co w tym nowatorskiego?!

Dwójka graczy odgrywa ludzi z bazy. Nazwijmy ich Grupą A. Druga dwójka graczy to komandosi. Każdy z nich ma pod sobą pięciu komandosów. Ci z bazy siedzą zabarykadowani w centrum komputerowym, mają dostęp do planów bazy, kamer, różnych systemów, mają radary, znają pozycje i legowiska obcych. A komandosi? Oni mają ich stamtąd wyciągnąć.

polskiej historii RPG celowo potraktowałem tak anty-entuzjastycznie, jednostronnie, chcę bowiem podkreślić, że rozwój poszedł w nienajlepszą stronę, i sprawił, że zagubiliśmy to, co było tak wyjątkowo cenne na początku - pasję **WŁASNEGO ŚWIATA**. Gdybyśmy uważniej pielęgnowali tę magię, być może dziś występowałyby pospolicie, a nie tylko w rozsianych tu i ówdzie oazach pośród zalewu zbieractwa, zaliczania pospiesznych sesji, a także znużenia i nihilizmu, którymi to gracze lubią się nawzajem zarażać (a łatwo się to udziela). Mówię tutaj o tej specyficznej postawie wielu graczy: dystansie do gry, trzymaniu szczerej fascynacji na wodzy, postawie „nobliewego pana”, który raczy się zniżyć do poziomu przeciętnego erpegowicza i przeciętnego systemu, i zagrać, a następnie, po skończonej sesji, podsumować ją w stylu: „Udany debiut. Na trzy plus”. Ale - jeszcze nie wszystko stracone. Musimy tylko wykrzesać z siebie trochę dawnej spontaniczności, szczerości, przestać się wstydić pasji. A może uda nam się wskrzesić dawną magię... I nie ma co zwać na to, że nam się gust wyostrzył, żeśmy zmądrzeli - raczej skostnieli.

3. Nowe dziwy

Chcielibyśmy znów poczuć pasję, grając - naprawdę zapomnieć o świecie, znowu przeżyć coś **NAPRAWDĘ**. Odgrodzić się od zabijającej emocje choroby szerzącej się w środowisku RPG: nabierania dystansu do gry, bycia ponad czy obserwacji z boku, wydorosłaństwa. I nagle pojawia się „World of Darkness”, prawdziwy fenomen, zdolny przyciągnąć i niemal uzależnić graczy o bardzo różnych postawach wobec RPG. Ten psychologiczny majstersztyk oferuje coś dla każdego: szczyci się tym, co zaczynało już powoli uchodzić za syndrom początkujących erpegowiczów, bezkrytycznych zapaleńców - promuje i gloryfikuje całkowite wejście w świat gry, przeżywanie prawdziwych emocji płynących wprost z sesji. Jako **WoDziarz** nie musi się już gracz wstydić, że się zapomniał i dał się ponieść targającym go uczuciom, wywołanym skądinąd przez fikcję. **WoD** wykreował bowiem odpowiednią modę na nowe, unikane dotychczas zachowania gracza podczas sesji RPG. Tyle dla zapaleńców, którym dystans do gry dotychczas tylko przeszkadzał. A co dla tych, którzy czuli się członkami grającej elity, lub którzy do takiej pretendowali? Również na nich **WoD** ma haka, daje bowiem poczucie elitaryzmu jak żaden inny system. Do tego perfekcyjne podejście od strony syndromu kolekcjonerstwa - w **WoDzie** wszystko niemal sprawia wrażenie wyliczanki, hobbyistycznej kolekcji, która wciąga na zasadzie: „to i to mam, a tego jeszcze nie”, począwszy od „clanbooków”, a skończywszy na zawartości samych podręczników: przedstawienie całego świata jako posegregowanego, skatalogowanego, przeliczonego, skategoryzowanego do ostatniej kropki. Przed **WoDziarzem** świat już nie ma tajemnic. Ten system **uWoDzi** już w momencie tworzenia postaci - gdy trzeba wybierać z kolejnych kategorii po jednej lub po kilka zaledwie opcji z wyliczanek niesamowitych ponętnych możliwości, a wybór określi naszą postać na zawsze. Reszta będzie nas odtąd nęcić jako niedosiężna (backgrounds, gifts, traits...). Pod względem wykorzystania syndromu kolekcjonerstwa chyba tylko karcianki bardziej nas eksploatują.

Niejednokrotnie narzekano na fanatyzm **WoDziarzy**, na ich swoistą subkulturę, ale mimo wszystko nie da się zaprzeczyć, że **WoD** to nie tylko ciekawe zjawisko ale i ważny etap w historii RPG. Dla mnie, jako ubocznego obserwatora najistotniejsze jest to, że **WoD** odświeżył RPG, przywrócił dawną szczerą **FASCYNACJĘ** graniem, a także rozszerzył pojęcie RPG, zakres jego oddziaływania, dzięki czemu RPG wkroczyło w nowe, szersze sfery. Z pewnością możemy oczekiwać kolejnych, równie profesjonalnie przygotowanych „kolekcjonerskich” systemów, które nadejdą szeroką falą - nie jako same tylko podręczniki RPG, ale jako nowe zjawiska, niosące z sobą modę, styl, próbujące powołać do życia kolejne, że tak powiem, subkultury. Jednak **WoD** nie jest już czymś aż tak nowym i innym, jego młodość i świeżość nie trwała wiecznie. Ewolucja RPG przebiega coraz szybciej. Pojawia się „Legenda Pięciu Kregów”, „7th Sea”, „Zamek Falkenstein”, systemy bardziej nowoczesne i nowatorskie, pełne całkowicie nowych rozwiązań, inaczej podchodzące do samego języka gier RPG. Podręczniki tych gier pełne są autorefleksji, coraz więcej w nich „gry w grę”, zabawy formą i formalizmem RPG, eksperymentów z jej materiałem. Są to już raczej meta-gry, gry mówiące o grze. No i tak dotarliśmy do współczesności.

Jako czwarty punkt zapisałem „New Style”, który jest już kwintesencją szerzej spotykanych współczesnych tendencji. Tym razem Polska jest już mniej więcej na bieżąco, i nawet jeżeli nie wszyscy gracze znają i grają w owe dziwy, to przynajmniej coś niecoś o nich wiedzą. Nie musimy już czekać piętnastu lat, aż dotrą do naszej świadomości nowe odkrycia i trendy w RPG.

„NEW STYLE” czyli współczesność „O czym jest ta gra?” Jeśli pytanie to dotyczyłoby jakiejś starej gry, to w większości przypadków ciężko byłoby na nie odpowiedzieć. Jeżeli natomiast zapytamy w ten sposób o nową grę, moglibyśmy prawie wyrecytować w kilku zdaniach, jakiż to hak pojawia się w owej nowej grze, „jakiej jeszcze nie było”. Te kilka linijek charakteryzującej inność i nowatorstwo danej gry niczym reklamowy slogan, jest w stanie nas przyciągnąć, zaciekać i sprawić, że pošlemy to jako „legendę” lub ciekawostkę dalej, stanowiąc swego rodzaju darmową żywą reklamę. Musi to być coś, o czym nie da się nie mówić, nie plotkować, co niemal automatycznie rozprzestrzeni się w środowisku. Na czym taki hak może polegać? W czym może tkwić? Najogólniej: albo w warstwie treściowej - w świecie, temacie gry itd., albo w warstwie formalnej - w mechanice, w podręczniku. Jeżeli wydamy grę RPG wydrukowaną na rolce papieru toaletowego - to jest o czym mówić? No, chyba tak.

Jeżeli nasza gra będzie miała śliczne kolorowe okładki, będzie odpowiednio nagłośniona za pomocą sloganów reklamowych i do tego zmieści się np. na czterech stronach? Podobnie. Coś, co z powodzeniem mogłoby stanowić bardzo ciekawy artykuł, zostanie zapakowane w inny papier i podane jako pełna gra. Pomysł, nawet niezmiernie ciekawy, możemy sprzedać albo tanio, albo drogo. Jeśli powiemy, że to artykuł, wtedy czytelnicy pokiwną głowami, powiedzą „ciekawe”, i tyle. Jeśli wmówimy im, że to gra, która - nie spotykane! - mieści się na kilku stronach, przyciągniemy ich, przykujemy ich uwagę, postawimy pomysł w centrum uwagi. Wobec tak wyróżnionego artykułu raczej nie przejdziemy obojętnie. Ba, może stać się on nawet dziełem kultowym, miniaturą, którą się ogląda pod lupą z rozkosznym uczuciem, że MAM to coś, to cacko. Oczywiście, jak zapewne już się domyśliliście, nawiązuję tutaj do „NIUSTAJLI” (gry „New Style”, jak np. „Baron Munhausen”, „Powerkill”, „Puppet Land”, „Pantheon” i inne). I od razu wyjaśniam - jestem nimi równie olśniony jak wielu erpegowców na całym świecie. Bynajmniej nie mówię o tym, że jest to jakiś rodzaj oszustwa, że w lśni-

ce złotka opakowywane są i sprzedawane jakieś buble. Pomysły są naprawdę arcyciekawe. Wprost przeciwnie: nareszcie ktoś znalazł odpowiedni sposób prezentowania i sprzedawania dobrych patentów i ciekawych pomysłów, wyodrębniania ich, podkreślania, popularyzacji i nadawania znamion nieśmiertelności. Nareszcie nie giną one pośród masy tekstów, pojawiając się li tylko w pismach na -entych, -nastych i -setnych stronach. Nareszcie można je KOLEKCJONOWAĆ. Są ozdobą kolekcji, niczym single i „EPki” w kolekcjach muzycznych. Jednak warto przy tym być świadomym oddziaływania na naszą fascynację właśnie owych misternych i przemysłnych opakowań.

Wyjaśniłem powyżej pewne aspekty nowatorstwa, a nawet „NOWATORSTWOTWÓRSTA”, bo takim śmiesznym terminem moglibyśmy określić współczesne trendy i mody. A teraz zapraszam do Fabryki Niespotykanych Pomysłów, oto przed wami Wielka Tajemnica...

WIELKA TAJEMNICA

Dla niektórych ludzi wymyślanie i opracowywanie nowych, zaskakujących rozwiązań stało się niemal rzemiosłem. Jak to możliwe? Czy mają oni olśnienia i przebliski jak Plotyn? Czy przyglądają się spadającym z drzewa jabłkom jak Newton? A może po prostu korzystają z pewnych metod, dających wymierne rezultaty? Może sięgnęli po zdobycze myśli ludzkiej? Może zaczerpnęli dla swej metody coś ze strukturalizmu? Przeprowadźmy pewną analizę: z jakich elementów składa się właściwie RPG? Hmm, na myśl przychodzi kolejno: **Mistrz Gry, Gracze, Postaci graczy, mechanika, podręcznik, scenariusz, gra sama w**



Nie wiem, czy już spostrzegłeś, ale dzięki takiemu układowi Mistrz Gry staje się elementem niezbędnym. Dlaczego?

Sadząmy grupy w dwóch różnych pokojach. Każda z nich ma do dyspozycji krótkofalówkę, dzięki której może porozumiewać się z drugą grupą. Grupa A zna swoją pozycję, zna pozycję komandosów, oraz ma przed nosem plany bazy. Może nadawać:

- *Idźcie korytarzem w lewo, tam są drzwi, otwórzcie je, odnajdźcie kanał wentylacyjny, i...*

Grupa komandosów nie zna planów, nie wie, gdzie są naukowcy. Jedyne co ma, to kontakt z ocalałą dwójką. I kupę broni. Grupa B nadaje przez krótkofalówki:

- *Drzwi są zaklinowane, co mamy robić, nie ma innej trasy?!!*

Grupa A nadaje:

- *Uważajcie, zbliża się do was grupa obcych, idą od zachodu.*

Grupa B może mówić:

- *Jak się stąd wydostać?!! Kurwa giniemy, słyszyście mnie? Atakują nas, wyprowadźcie nas stąd!!!*

Innymi słowy, gracze nawzajem się prowadzą. Bez MG. Komandosi opisują Grupie A to, co widzą, korytarze, drzwi, atak obcych, sami wymyślają, czy drzwi są zabarykadowane, czy ktoś do nich strzela... Grupa A opisuje komandosom trasę, i jak Mistrz Gry prowadzi ich przez labirynt bazy.

Mój Alien to gra bez Mistrza. Albo jak ktoś woli, gra na czterech Mistrzów.

Oczywiście klasyczny MG może się przydać, może sam opisywać komandosom ich drogę, tzn. mówić, które drzwi są zamknięte, kto ich atakuje, może traktować prowadzenie komandosów, jak prowadzenie zwykłej przygody. Tymczasem Grupa A będzie wtedy dodatkiem, elementem ubarwiającym rozgrywkę. Możesz uznać, że Grupa A nie ma dostępu do kamer i nie widzi poczynąń komandosów. Wtedy jeden z komandosów przez krótkofalówkę będzie cały czas opisywał wygląd pomieszczeń, które mijają, a dwójka z Grupy A będzie musiała - korzystając z planów, które im dasz, odnajdywać pozycję Grupy B i prowadzić ich do celu. Możesz założyć, że laboranci nie znają pozycji obcych, a jedyne co mają to mapy - wtedy dwójka graczy z mapą na stole będzie **non stop** musiała wprowadzać modyfikacje trasy i prowadzić komandosów przez labirynt korytarzy.

Cóż, jak zwykle nie mogę się oprzeć i zamiast ograniczyć się do opisu systemu - czyli dwie grupy graczy będące dla siebie nawzajem Mistrzami Gry, daję wam porady, jak to poprowadzić. Trudno, lecimy dalej.

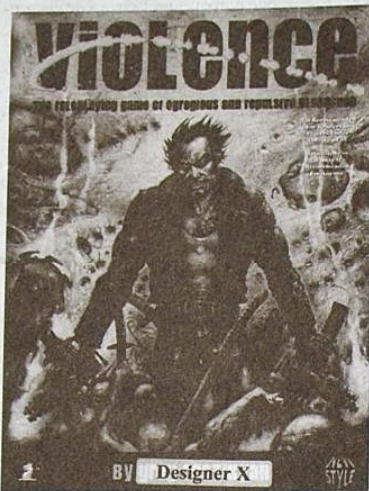
Do gry potrzebujesz - krótkofalówki. Kontakt pomiędzy grupami, trzask, wywoływanie się... To się nazywa klimat. Uwierz mi. Pożycz od kogoś; zdobądź na sesję krótkofalówki. Błagam! Potrzebujesz także latarki. Grajcie w nocy tylko przy świetle laterek. To się nazywa klimat. I trzecia sprawa: plany. Dużo planów. W kioskach można kupić magazyny dla architektów - jeśli poszukasz, znajdziecie tam różne plany, wystarczy je skserować i powiększyć. Ważne, by było kilka różnych planów, reprezentujących poszczególne poziomy, siatkę wentylacji, kahalizacji... Biurko zawalone mapami, gonitwa, krzyki rannych dobiegające z krótkofalówki i błaganie o wyciągnięcie ich stamtąd.... To jest klimat.

Kończę, bo wierszówka rośnie, a miejsca mało.

Bawcie się dobrze!

Ignacy

sobie, świat gry, świat realny (np. pokój, w którym toczy się gra)... Do owych elementów dochodzą jeszcze relacje między nimi, np. jak się ma Gracz do swojej Postaci, itp.. Możemy



Opowieść Wigilijna

Po raz kolejny powracam do „Opowieści Wigilijnej”, mojej dość już starej przygody, którą opublikowałem na łamach piątego Labiryntu. Ponieważ na pewno nie wszyscy z was czytali ten dodatek, pozwolę sobie w kilku słowach streścić fabułę, potem przejdziemy do tego, co to za NEW STYLE kryje się w wigilijnej. Bohaterowie graczy wędrują sobie przez las, docierają do małej polanki, rozbijają obóz, rozpalają ognisko... Wieczorem pojawia się duch, zabitego na tej polance rozbójnika. Duch prosi bohaterów, by pomogli mu odkupić jego winy, mówi „Historia mego życia to pasmo dramatów, zbrodni i zła. Tak bardzo chciałbym ją zmienić...” W końcu znikła.

Co robią bohaterowie? Siadają przy ognisku i... opowiadają jego historię od nowa. Skoro rozbójnik jest tylko legenda, opowieścią żyjącą tylko w sercach strwożonych wieśniaków, dlaczego by nie opowiedzieć tej legendy od nowa, i nieco zmienić zakończenie...

Wigilijna to przygoda, w której gracze zmieniają się w Mistrza Gry, natomiast Mistrz Gry zmienia się w gracza. To gracze opowiadają legendę Foxa, to oni opisują, jak rozbójnik napada na karawanę. Mistrz Gry natomiast odgrywa postać Foxa, bohaterowie mają pełną władzę nad opowieścią, nad wydarzeniami, nad bohaterami legendy. Nad wszystkim, oprócz postaci Foxa. Muszą tak kierować wydarzeniami, by MG, wczuwający się w postać rozbójnika nie popełnił tylu zbrodni, o ilu wspomina legenda. Ten szalony trik świetnie się sprawdził, choć muszę przyznać, że wielu moich graczy miało kłopoty z przygodą, trudno im było zmienić się nagle w MG i patrzeć, jak ich Mistrz zmienia się w gracza.

W wigilijnej chodziło o odkupienie, o dobry uczynek, dla prostego rzezimieszka, jednak wy możecie ten pomysł wykorzystać na swój sposób, możecie wykorzystać go w chwili, gdy gracze będą opowiadali komuś legendę, gdy od ich opowieści będzie zależał ich lub kogoś im bliskiego los.

Ignacy

strukturę tą badać dokładniej, np. mechanika składa się m.in. z Karty Postaci, z kości, testów, itp., a Karta Postaci znów z Cech, Umiejętności, Opisu, itd., Umiejętność zaś z nazwy, opisu, współczynnika... I tak możemy drobić i drobić. Co nam się jednak ukazuje? Ukazują się elementy, które MOŻEMY ZMIENIAĆ! Do wielu z owych elementów struktury RPG nawykliśmy tak bardzo, że nieraz traktujemy je jako stałe i konieczne rozwiązania. A gdy przychodzi ktoś i zmienia kości na kulki, cyfry na kropki, Karty Postaci na Filmy Postaci lub Dyskietki Postaci, nagle doznajemy olśnienia i obwołujemy go geniuszem. A co nam broni zmieniać elementy struktury RPG? W artykule „Cyberpunkowy Equalizer” dokonałem świętokradztwa i pokazałem prostotę, z jaką można wymyślać bardzo ciekawe, zaskakujące i niepowtarzalne światy. Teraz dokonam większego świętokradztwa: pokażę, na czym polega tajemnica „niustajli” i nowych patentów. Poproszę więc o skupienie. Wyobraźmy sobie, że ze struktury wyciągamy element Mistrza Gry. Usuwa my go. Co otrzymujemy? Grę bez MG. Teraz myślimy, jak można w to zagrać. Na początek przeanalizujmy rolę MG - do czego on właściwie jest potrzebny? Hmm, przygotowuje scenariusz, kontroluje przebieg gry, jest najwyższą instancją rozstrzygającą spory w grze, wymyśla przygody, kreuje świat, odgrywa wszelkie postacie poza postaciami graczy. Mamy więc z grubsza zarysowaną strukturę „mistrzowania”. Teraz zastanawiamy się nad każdym elementem - co się z nim stanie po usunięciu samego MG. Jak można dany element rozwiązać INACZAJ. Czy dane zadanie może wziąć na swe barki jeden z graczy, czy może wszyscy? A może da się z jakiegoś elementu po prostu zrezygnować? Możemy to przykładowo rozwiązać tak: scenariusz przygotowujemy razem, jednak tylko w formie zarysu, zawiązania akcji, a resztę pozostawimy wyobraźni i improwizacji; spory w grze usuniemy za po-

moć przededefiniowania celu gry - np. niech celem gry będzie wspólnie stworzona OPOWIEŚĆ, a jedyną regułą - unikanie kłótni; świat i przygody będziemy kreowali wszyscy razem lub kolejno na przemian; postaci niczych po prostu nie będzie, a ich brak uzasadnimy w samej fabule. Cóż, jakoś sobie poradziłyśmy. Czy jednak rezultat czegoś wam nie przypomina? Tak, oczywiście, otrzymaliśmy PSYCHODRAMĘ (P#3), jak np. Pantheon, który jest czystą Psychodramą. Teraz dla przykładu bierzemy pod lupę relację między Graczem a Postacią. Co mamy? Ano schemat: Jeden Gracz - Jedna Postać. Zmieniamy! Co otrzymujemy? Na przykład jedna Postać - Wiele Graczy, czyli PSYCHOPATĘ (P#4) lub w drugą stronę: grę, w której każdy gracz kieruje kilkoma postaciami (przedstawię to w scenariuszu splatter pt. „Chmurne Lelki”). Możemy wyobrazić sobie, że jeden gracz kieruje chwilami postacią drugiego gracza i vice versa. Kombinacji jest naprawdę bardzo wiele, nie mówiąc już o możliwościach przekształceń całej struktury. Bierzemy Grę i wkładamy ją wewnątrz innej gry - i mamy BAJARZA (P#3). Wyobraźcie sobie możliwości! Bierzemy Kości i zmieniamy na: karty, kamyki, ruletkę (także rosyjską), siłowanie się, kalambury, scrabble, grę w statki, zawody pływackie... no, może trochę mnie poniosło. Ale jakże to frajda, opracować nową mechanikę karcianą lub postawić sobie za cel: opracować najprostszą mechanikę w historii RPG. Albo odwrotnie.

W opisywanym powyżej sposobie najważniejsze jest, aby w każdym momencie analizy mieć świadomość, że mamy do czynienia z elementem większej struktury, a następnie, że sam ten element posiada jeszcze własną strukturę złożoną z kolejnych elementów, itd. Równie ważne jest, aby wiedzieć, że dany element nie jest konieczny, i że możemy wymienić go na inny, zmienić lub po prostu usunąć. Życzę miłego eksperymentowania, i oczeku-



ję nowych wspaniałych gier i pomysłów! Bierzmy się do pracy! Bo tylko pozornie jest to tak diablo proste. Tak samo jak kiedyś wydawało się to diablo skomplikowane.

„ENGINES”

Jeżeli należycie do fanów gier komputerowych to z pewnością śledzicie wysiłki producentów gier w opracowywaniu nowych „engines”, czyniących daną grę lepszą i nowszą. A to ktoś opracował sposób na lepsze efekty 3D, a to na regulowanie poziomu „krwistości” gry, lub na odbijanie się światła latarni ulicznych w poruszających się obiektach.

Szczególną uwagę chciałbym zwrócić na spotykaną coraz częściej w grach RPG pewną odmianę nowych „engines”: nowe odkrywcze rozwiązania mechaniki, zacierające coraz bardziej granicę między stroną fabularną a stroną mechaniki gry. Jak bowiem sklasyfikować reguły respektowane w mechanice gry, które brzmią np.: „liczba posługaczy Schwarzcharaktera jest zawsze większa od liczby kul Bohatera” albo „Kula wystrzelona przez Bohatera zawsze prędzej trafi posługacza niż Schwarzcharaktera” (przykład zaczerpnąłem z artykułów o Kinie Nowej Przygody z tego numeru ...no, trochę przejaszkałem). Już w dodatku do CP2020 „Słuchajcie głąb” zaproponowano listę praw Murphy’ego niemal jako dodatkowe reguły rozgrywania walki. Współczesność jednak posunęła się jeszcze dalej, i jednoznacznie zburzyła granicę między regułami formalnymi a fabularnymi.

Mistrzostwem w tej dziedzinie może się poszczycić 7th Sea i L5K. Autorzy wychwycili archetypowe sytuacje i zachowania, wzięte wprost z kanonu filmów i książek danego gatunku (o piratach, płaszcza i szpady, etc.), a następnie z archetypów takich stworzyli reguły, umiejętności itd. Daje to niesamowitą frajdę, gdy nasza postać może podczas gry wyczyniać dokładnie te same sztuczki, które podziwialiśmy u najslawniejszych bohaterów książek i filmów. I robi to nie tyle dzięki wysokim współczynnikiem, ale po prostu dzięki odpowiedniej, bardzo szczególnej i specyficznej umiejętności. Np. odpowiednia umiejętność zapewni nam, jak hollywoodzkim głównym bohaterom, że kiedy w środku bitwy zechcemy nagle wygłosić dramatyczną przemowę, to wokół zapanuje na tą chwilę

cisza i spokój. Poczujemy się wtedy jak Eroll Flynn. Zabawę mamy tu nie tylko z samego czynu naszej postaci w świecie gry, ale przede wszystkim ze sposobu użycia naszej jedynej i niepowtarzalnej umiejętności. Mamy więc frajdę i w grze, i w meta-grze. Frajdę płynącą z samej mechaniki, z zabawy mechaniką i archetypami itd. Bawimy się tym, co znamy z filmów i książek, bawi nas to, że zauważyliśmy pewne schematy i świadomie nimi żonglujemy. Taka RPG to już jednoznacznie zabawa. Nie znaczy to jednak, że jako zabawa jest uboższa od klasycznych gier RPG, w których cała mechanika chce być całkowicie przezroczysta; gdzie Mistrz Gry chce doprowadzić do sytuacji, w której gracze zapomną, że grają, i przeniosą całą swą świadomość wewnątrz wykreowanego świata.

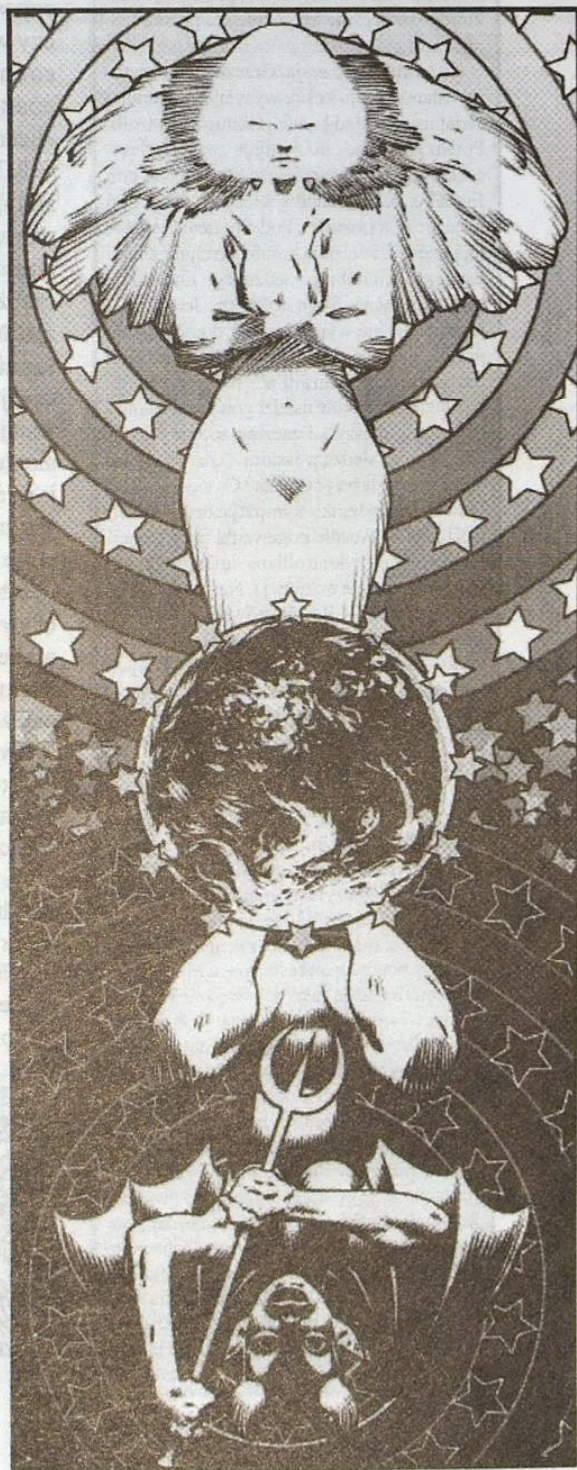
Ideę engine’ów rozwijam na kolejnych stronach w artykule „eRPegoRe: Chmurne Lelki”.

„I JAK TU GRAC?” - OTO JEST PYTANIE, czyli odpowiednia chwila na refleksję

No i mamy postmodernizm, pogoń za nowym i innym, mnogość i zalew towarów, eksperymenty z formą, zabawę materią i językiem RPG. Jak się w tym wszystkim znaleźć? Wielu graczy, czy to z powodu tempa przyrostu nowych tytułów, zmian, czy przesytu, gubi gdzieś pasję do gry i gra coraz rzadziej, albo nawet przestaje grać w ogóle. Do tego „nowy styl” w RPG nasuwa skojarzenia z zamknięciem jakiegoś etapu historii, którą znamy. Czy „New Style” będzie zjawiskiem przejściowym, czy też RPG wkroczyło w nowy etap? Napisano kiedyś o zespole Venom: „twórcy nowej ery czy zabójcy gatunku?” To samo pytanie nasuwa się teraz w stosunku do nowej fali RPG. W przypadku Venom historia pokazała, że było to złe postawione pytanie, bowiem Venom wniósł co wniósł, muzyka wchłonęła ich nowatorstwo i postawiła na półeczce w swojej kolekcji ogólnie stosowanych środków muzycznych. Nowatorstwo stało się normą i wzbogaciło tylko wachlarz

możliwych rozwiązań i środków wyrazu. A jak będzie w przypadku nowego podejścia do RPG?

Spotykam się nagminnie z postawą dezaprobaty graczy dla pojawiających się na rynku RPG nowości, a szczególnie dla „przesadnego” nowatorstwa. Cóż, wielu graczy widząc postęp w dziedzinie mechaniki RPG, widząc pojawiające się nowe, ciekawe światy i niezwykle gry, ma wrażenie, że ICH GRA odchodzi do lamusa, że ich sposób grania nie jest już godny podziwu, że ich wieloletnie doświadczenie przestaje się liczyć w konfrontacji z zupełnie nowymi stylami gry i nowym podejściem do RPG. Przykłady można by mnożyć, ale wymienię tylko jeden:



REPLAY: REVERSE POWERKILL

No tak, od tych NIUSTAJLI to już nam się w głowach pomieszało. Otóż wyobraźcie sobie, że przeczytaliśmy ostatnio o świetnym pomysle na krótkie gierki, serwowane graczom po skończeniu dowolnej sesji, niejako w ramach urozmaicającego epilogu. Taka mini-sesja na deser. Pomysł bardzo nam się spodobał i wielokrotnie go komentowaliśmy... tylko potem okazało się, że „niedosłyszmy jego autorom” wcale nie o to chodziło. Po prostu źle ich zrozumieliśmy (pisali w jakimś dziwnym języku, bodajże angielskim), i stąd w naszych zbyt prędkich do innowacji głowach zrodził się ów potworek RPG. Zrodził się on z pomyłkowej interpretacji niustajlowej gierki „Powerkill”, a domieszką z pewnością był jeszcze opis zadziwiającej gry „Reverse Dungeon”. Tak więc można powiedzieć, że poniższy patent tkwił w nich pomiędzy wierszami i czekał na wyłowienie. I, oczywiście, na uwiecznienie. Autorem jest w dużej mierze pan Przypadek, którego serdecznie z tego miejsca pozdrawiamy.

Co? Jak? Trwa sesja. Gracze z zaciśniętymi ustami turlają kości, wysyłając na tamten świat na przykład bandę jaskiniowych trolli. Potem jadą przez las i mijają „coś” szeleszczące w gęstych zaroślach. Mag posyła tam fireballa. „Coś” uciхло, więc jadą dalej. Pod wieczór w karczmie „Pod Spodem” wywołują rozróbę, i ucierają nosa kilku chuliganom. Z poczuciem dobrze spędzonego dnia udają się na spoczynek. Sesja się kończy. Jednak MG jeszcze ich nie wypuszcza do domów. Aha, pewnie dostaną pedeki? Nie. MG zaszerwuje im „Reverse Powerkill’a”. Na odprężenie. Dla hecy. Ponownie usadzi graczy na swoich miejscach, uciszy... i zacznie znowu prowadzić. Gracze siedzą w jaskini. („Zaraz, zaraz! Gdzie my jesteśmy? Co jest? Co się dzieje?”) Gracze są rodziną sympatycznych trolli. („Kim!!!”) Wesołe pogawędki przy kolacji w debilnym języku trolliańskim, którego nawet one same nie rozumieją. Nagle do jaskini ktoś wchodzi. Kilku facetów, odzianych w blachy jak pancerniki, olbrzymiej budowy ciała, zwieńczeni małymi główkami, z których wyzierają szkliste od żądz mordu paciorki oczu. Z oczu tych bije inteligencja niemal ojczyista, trollowa. Jednak to nie bracia! Z wrzaskiem i z bronią rzucają się na naszych graczy...

Przypomina wam to coś? Tak, to scenka z poprzedniej sesji. Tylko zagrana od nowa, a gracze wcielają się w postaci swoich przeciwników, i zaczynają grać normalną sesję RPG. Zaczynają od momentu poprzedzającego pierwsze spotkanie między enpecami a graczami w poprzedniej sesji. Niech MG potraktuje tę mini-sesję jako zabawę (niekoniecznie na wesoło) i nie przejmuj się, że od tej chwili akcja może potoczyć się inaczej niż w skończonej przed chwilą „poważnej”, normalnej grze. Niech zobaczą, jak to wyglądało od drugiej strony, niech się bronią, kombinują, walczą! Jeśli okażą się bardziej zaradni niż MG w roli trolli i poradzą sobie ze swoimi postaciami, które nagle obróciły się przeciwko nim, to może w przyszłości przestaną narzekać na zbyt cwanych enpeców. Zobaczą to od środka, zobaczą słabe strony swoich postaci, zobaczą siebie z zewnątrz - jakie wrażenie wywołuje ich wygląd, ich charyzma, styl. Zobaczą siebie oczami innych - a inaczej

konflikt między graczami „klasycznymi” a „storytellerami”. Nie da się nie zauważyć, że RPG ewoluuje, ale nowe zdobycze nie muszą wypierać i zastępować starszych doświadczeń! Pojawienie się nowego rozwiązania nie oznacza, że tym samym rozwiązania starsze stały się natychmiast gorsze. A wielu ludzi daje się zwieść takiemu właśnie wrażeniu. W rzeczywistości zmienia się jedynie liczba możliwych rozwiązań, ilość środków, z których możemy dowolnie wybierać to, co nam najbardziej odpowiada. Gdy np. pojawiły się mechaniki karciane, wzbogacił się asortyment i mamy już do wyboru mechanikę kościaną lub karcianą, nie zaś tylko tą ostatnią. Możemy wybierać: czy zagramy w starą grę czy w nową, czy zagramy po staremu czy w nowym stylu, ale wybieramy to co chcemy. Gdy dziś gramy w starą grę opartą na kościach, to już dlatego, że chcemy, a nie dlatego, że innej nie ma. Gdy chcemy sobie pograć w starym stylu, to już nie dlatego, że do głowy nam nie przyjdzie, że można inaczej. Nie ma co psioczyć na nowe zdobycze, żywić niechęć czy krzyczeć: herezja! Nowe zdobycze nie szkodzą - zażęzamy mieć w RPG podobną sytuację jak w sztuce czy w literaturze, powstają prądy i style - taki erpegowy akademizm, realizm, ekspresjonizm, impresjonizm, secesję etc. Jedni preferują taki styl, drudzy inny. Jednak style te mogą współistnieć. Czy nie byłoby ciekawiej, gdybyśmy właśnie tak traktowali wszelkie nowości, anomalie czy rewolucyjne odkrycia? Gdybyśmy zaczęli mieć świadomość przynależności do jakiegoś wybranego stylu, wybranej „szkoły” RPG - jednej spośród wielu? Mamy do czynienia z sytuacją MNOGOŚCI, więc musimy nauczyć się WYBIERAĆ. Nikt nas nie zmusza ani nie ogranicza do najnowszych odkryć i pomysłów - to tylko kolejne narzędzia w naszej kolekcji.

Wiele z nowych pomysłów zostaje natychmiast opatentowane, zastrzeżone i pilnowane pod groźbą różnorakich

straszných konsekwencji, jeřliby ktoś odważył się ukraść pomysł i zastosować go w innej grze. A szkoda. Wyobraźmy sobie, co by było, gdyby G. Gygał w latach 70-tych zastrzegł sobie prawa do pomysłu mechaniki opartej na kořtkach? Nowe odkrycia i świetne pomysły powinny wzbogacać cały świat gier RPG, nie zaś stawać się zastrzeżonymi własnościami jednej konkretnej gry. Niechby już wystarczyło, żeby danemu patentowi nadawał nazwę odkrywca i uwieczniał się w ten sposób.

Gdy po raz pierwszy wpadły mi w ręce owe gierki pomysłu, zostałem nimi tak oczarowany, że zadałem sobie pytanie: czy wielkie opisy światów zostaną w końcu całkowicie wyparte przez te mini cudenka? Bowiern oczekiwania odbiorców także się zmieniają - a ostatnio można zaobserwować ciekawą rzecz. Otóż scenariusz czy gra, aby zdobyć sobie uznanie muszą być przede wszystkim dobrze i ciekawie napisane. Nie wystarczy już w scenariuszu opisać ciekawą intrygę, która dobrze wyjdzie na sesji, jednak nieciekawie prezentuje się na papierze. O wiele ważniejsze jest, aby się to dobrze czytało. I oglądało. Coraz ważniejsza w scenariuszu jest funkcja motywacyjna, po przeczytaniu mamy nabrać chęci i zapału, aby to w ogóle poprowadzić. Nie wystarczy już też napchać w opasłą księgę hektolitry wiedzy o jakimś świecie w formie litego i suchego tekstu. Ma to działanie wprost odwrotne - odstrasza. Podręcznik nie jest już tylko narzędziem do poznania świata gry, do zgromadzenia potrzebnej wiedzy. Gdy nie wiemy, na jak długo zostaniemy z jakąś grą - a zmieniamy je coraz częściej - nie mamy ochoty przedzierać się przez całą wyssaną z czyjegoś palca encyklopedię. Skoro coraz częściej wybieramy gry „na sezon”, to czy nie lepiej, by były one w miarę krótkie, a przy tym ciekawe, odkrywcze i wciągające? Zadałem sobie pytanie: jak się mają shorty RPG, w których większość roboty spada na



MG (na jego umiejętnościach improwizacji, prowadzenia etc.), do mrówczej roboty twórców systemów „old school”, dopracowanych w szczegółach światów, cykli, dodatków itd.? Czy ludziom w ogóle chce się jeszcze czytać takie molochy, czy tylko je kolekcjonują? A może to shorty miną bez echa i za pewien czas wszyscy o nich zapomną? Tak sobie kombinowałem, starając się upchnąć „dwa w jednym”, aż w końcu mnie oślnęło: toż to w końcu zaczynają się w RPG tworzyć nurty i odmiany. Już nie tylko będziemy mogli dzielić gry na Fantasy, horror, SF, Cyberpunk, ale i na „główny nurt”, shorty, psychodramy, storytellingi etc. A to, co w shortach dobre i odkrywcze, przeniknie w końcu i tak do „głównego nurtu”, i w ten sposób się uwieczni.

EPILOG

Jak na razie w Polsce liczba fascynatów nowymi engine'ami, zabawami formalnymi z RPG i podobnymi postmodernistycznymi trendami jest stosunkowo mała. Są to głównie ci nieliczni, którzy mają w miarę swobodny dostęp do najnowszych zagranicznych produktów, którzy mają możliwości i pieniądze na sprowadzenie sobie najnowszych dodatków, ciekawostek i głośnych wynalazków na polu RPG. Mówię tu o niewielkim procencie grającej Polski, stanowiącym tylko sam czubek „góry lodowej”. To, o czym mówiłem w niniejszym artykule stanowi w gruncie rzeczy tylko ciekawostkę. Na razie. W Polsce. Są to smaczki dla koneserów.

A może nie tyle dla koneserów, tylko dla tych, którzy nie potrafią się już cieszyć normalnymi, klasycznymi grami RPG? Dla tych, których już nie zadowoliłyby stare gry, którzy nie potrafią już się w taką wczuć i dlatego szukają wciąż nowych, innych rozwiązań? Czy jest to syndrom postępu, czy raczej upadku?

Jest rok 2000. Za jakiś czas będzie to kolejny podpunkt historii. Jaki będzie gracz przyszłości? Jak będzie postrzegał to, co robimy teraz, w co gramy, jak gramy i po co? Z pewnością nie jesteśmy zwieńczeniem procesu ewolucji i rozwoju RPG. Pamiętajmy przy tym, że nie tylko RPG się zmienia, ale i gracze - czyli my. Czy zastanawialiście się, jak będzie wyglądała wasza fascynacja za 10-20 lat? My z przyjaciółmi przygotowujemy sobie już teraz gry na tyle specyficzne, że na razie



po nie sięgamy, ale kto wie, może właśnie w wieku 40 lat...

Póki co, przywróćmy pasję! Najwyższy już czas na renesans tych cech, które towarzyszyły grom RPG u samego początku. Wejdźmy w jakiś JEDEN WYBRANY PRZEZ SIEBIE ŚWIAT, choćby miał to być stary Traveller czy Ghostbusters. Skończmy się prześcigać w wyższości jednej gry nad drugą, oceniać je jak snoby, kolekcjonować już tylko z przyzwyczajenia i odkładać na półkę. Bardziej niż podręczniki, niż pomysły, niż nowatorstwo, bardziej nawet niż doświadczenie i umiejętności liczy się sam akt gry. O wartości grysesji nie decyduje nic, poza nią samą. Najlepiej na ten czas zapomnijmy o całej reszcie, o rynku RPG, o fandomie, o psioczeniu jednych na drugich, o reklamach, nowościach, szale zakupów etc. Zapomnijmy na czas gry o tym, że mamy do czynienia z towarem. Inaczej gra będzie TYLKO grą, i nawet jeżeli dobrze się pobawimy, pośmiejemy, wyszalejemy, to nie zbudzi się w naszej grze owa magia, która towarzyszyła starym, nieudolnym jeszcze grom. Na codzień mamy do czynienia ze szczerzym wyścigiem: więcej, szybciej, przy okazji. Na codzień mamy do czynienia z codziennością. Nie pozwólmy tej codzienności wdrzeć się do naszych Krain Fantazji...

Podziękowania dla T. Z. Majkowskiego za pomysły podczas rozmowy o 7th Sea, samurajach i innych smakolach.

będzie ich widział np. olbrzymi troll, inaczej wystraszony złodziejasek. W ramach zabawy mogą się wcielić w to „coś”, co buszowało w gęstych zaroślach i nagle dostało z fireballa. Co to było? Co robiło? Czy przeżyło? Spróbujcie się zabawić. Wiadomo jednak, że nie po każdej sesji wypada prowadzić taki deserek. Czasem nie warto zdradzać białych plam minionej sesji, czasem gracze mogliby się obrazić za przedstawienie swoich postaci, i tak dalej.

I jeszcze raz podkreślę: wcale nie musi to być prowadzone na wesoło. Możemy pokusić się o stworzenie prawdziwie mrocznej, klimatycznej sceny do zagrania, gdzie wcielimy się w mrocznego, posępnego potwora o skomplikowanej duszy - i przeżyć prawdziwy personal horror! Łał...

Sprawa następna: żeby zamortyzować przejście między grami, MG może wprowadzić graczy w ideę takiego „replay’a” jeszcze przed jego rozpoczęciem, a na kolejnych sesjach oczywiście gracze będą już na to przygotowani. I dobrze. Szybciej załapią sytuację, i zamiast pytać z niedowierzaniem, czy naprawdę grają, od razu wejdą w fabułę i akcję. Warto też pamiętać, że nawet taka mini-scenka zabierze trochę czasu, a gracze często mają czas wyliczony co do sekundy. MG może więc skończyć właściwą sesję trochę wcześniej, by zostawić np. godzinę na „replay”. I jeszcze jedno: nie wszyscy gracze mogą w tym gustować, więc ci, dla których odgrywanie „scen, które się już zdarzyły” inaczej „niż to było naprawdę” jest herezją, lepiej niech idą do domu, bo jeszcze dostaną zawału serca.

Na koniec chciałbym przytoczyć parę innych zastosowań tego pomysłu, którymi uraczył nas Michał Bugaj na swoich sesjach fantasy:

1) MG opisuje: *idziecie ciemną uliczką. Po drugiej stronie, zza zakrętu wylania się kilku drabów, najemników z południa. Potężnie zbudowani, zakuci w stal, węży mięśni, bezlitosne spojrzenia, blizny, poszczerbione, lecz ostre jak brzytwa szable...* - i nagle spojrzał na nas, na graczy, jakichś takich zahukanych, wystraszonych, skulonych... i dorzucił: *No, ale oni zobaczyli też was: wyższych o trzy głowy, szerszych dwa razy, zbudowanych jak stodoły, z pięściami jak patelnie, a każdy na plecach niesie trzy razy tyle żelastwa...* He he, to trochę rozluźniło atmosferę.

2) Pewnego razu, gdy przymierzaliśmy głodem na pustkowiach, w podróży, postanowiliśmy upolować zająca, który gryzł sobie trawę nieopodal. Nałożyliśmy więc strzały na cieciewy i ruszyliśmy. Wyszła z tego niezła komedia, więc Michał nie powstrzymał się od opisanie nam tej scenki z punktu widzenia zająca: *...biedne zwierzę rzuciło się w bok, nadrywając sobie ścięgno w lewej tylnej łapie, ale o włos uniknęło zabójczej strzały. Ta wbiła się w ziemię i znieruchomiła - jak pomnik tego dramatycznego boju, który zginie zapomniany w otchłaniach historii. Ostatkiem sił popędził przed siebie, aż nagle zamajtał nogami w miejscu, bowiem w tym właśnie momencie dosięgła go strzała bezlitosnego zabójcy, przytwierdzając do ziemi porośniętą smakowitą soczystą trawą, której nie dane mu już będzie nigdy więcej zasmakować...*

Michał

eRPeGore!



Chmurne Lełki

Gra krwista i soczysta

Michał Oracz

Czy słyszeliście o takich odmianach RPG jak Dark Evil Horror RPG, albo Mad Violence Death RPG, czy też Black Gore RPG oraz Blood Disease RPG? Nie? Ja też nie. Szkoda, co?

Aby przybliżyć w praktyce to, o czym pisałem w artykule o „Nowym Stylu”, posłużę się jako przykładem swoją grą z serii „eRPeGore”, czyli, jak przystało na miłośnika horroru i gore, będzie krwawo i ...niezbyt straszno. A czemu krwawo? Bo w gore liczy się wnętrze człowieka. Coraz większą popularność zdobywa ostatnio nowa gra „All flesh must be eaten!”, więc dla ułatwienia zadania - ukazania idei engine'ów - osadzę przykład w podobnych realiach.

Zapraszam cię, Mistrzu Gry, do miasteczka Chmurne Lełki, będziesz mógł tutaj do woli polewać postacie twoich graczy czerwonym sokiem i keczupem, a także innymi obrzydlistwami. W dodatku każdy gracz będzie mógł więcej niż jeden raz odsłuchać opis sceny śmierci swego bohatera.

PODKŁAD MUZYCZNY:

Jak przystało na dobry film gore, konieczna będzie w podkładzie stara muzyka punkowa (np. The Ramones, UK Subs, Pixies). Wytworzy to klimat żywcem / nieżywcem wzięty z „Return Of Living Deads II”, a to już arcydzieło. Niech to będzie rock'n'roll, a nie mroczna klimatyczna sesja. Upieiram się, żebyś prowadził tą przygodę (a przynajmniej jej finał) przy muzyce punkowej.

SZKIC SCENARIUSZA

KTO SIĘ W MIEŚCIE LICZY: Z pewnością policjanci. Jest ich ośmiu, mają pałki, gaz paraliżująco-lżawiący, kajdanki i zbyt małe pistolety. Każdy z nich ma po 12 nabo-
jów, oprócz Sylwestra, który ma w domu zapas 50 nabo-
jów, do tego strzelbę myśliwską i 20 nabo-
jów, i lubi strze-

lać. Na komisariacie jest fajna cela z kratami, gdzie śpią prze-
ważnie nawaleni miejscowi (sporo tu „barów”, co?). Naj-
bardziej punkowych **punków** jest tu około dwudziestu, a
oscylujących wokół drugie tyle. Mają przy sobie nierzadko
jakiś nóż czy łańcuch, potrafią się też posługiwać koszami
na śmieci, sztachetami itd. W swoim klubie mają zestaw
siekiei i stopy butelek. Ich cechą specjalną jest to, że wszyst-
ko mają w d..., są przygotowani na „koniec świata” i w kry-
tycznej chwili lepiej od innych przystosują się do zdarzeń
ze scenariusza. Ponadto znają zbawienne działanie alkoho-
lu, eliksiru odwagi. Inną ciekawą grupką są wiejscy **dresia-
rze**, równie zaprawieni w boju i w piciu, co punki. Bez wzglę-
du na sytuację dbają oni o swój nienaganny wygląd (żel na
włosach), i zawsze będą zagadywali do pańienek. Ponadto
są „bardzo wyjątkowo” tępi. Mieszkając na takim zadupiu,
jak Chmurne Lełki, i będąc młodym, można zostać tylko
punkiem albo dresiarzem. Na zmianę organizują oni dysko-
teki lub imprezy w remizie, i nie są to spokojne wieczory
poetyckie. Wśród mieszkańców - starych zgredów (rolni-
ków, sklepikarzy i przedstawicieli innych wolnych zawo-
dów) da się wyróżnić **grupę wielkich tępych twardzieli**
(tak ze trzydziestu), działają bez refleksji, brak im zwojów
mózgowych na to, żeby się czemukolwiek dziwić, dlatego
są wyjątkowo skuteczni, **zaciętrzewionych pijaków** - (po-
dobnie), ci zaś są wiecznie otepieni, więc w każdej chwili są
pewni, że każdemu dadzą radę swoją **PIĘŚCIĄ**, która już
nie takich..., oraz **bohaterskich mężów i ojców** (sporo ich)
- są postaciami poważnymi i tragicznymi, w podkładzie pod
sceny ich poświęcenia powinien lecieć wzniósł i tragiczny

marsz. Resztę traktuj bardzo różnorodnie - jeden tchórz, inny doktorek, następny tylko dużo gada, jak to ludzie - pomyśl o swoich sąsiadach, albo jeszcze lepiej przypomnij sobie jakąś wieś i jej mieszkańców, jeżeli na takowej kiedykolwiek byłeś. Ale wytłuszczone grupy rozpatruj osobno.

SZKIC WYDARZEŃ I SCENY

W samym środku miasteczka znajduje się posepna, zamknięta od lat fabryka. To stąd sący się zło, tutaj wszystko się zaczyna. Do miasteczka przyjechała grupka gangsterów z przechwyconym tajemniczym ładunkiem - jakieś beczki skradzione z wojskowego magazynu. Ścigani gangsterzy ukrywają się w Chmurnych Lelkach, wewnątrz ruin fabryki. Tam otwierają beczki, by przekonać się, co jest w środku. A jest tam jakaś parująca ciecz. Jakieś chemikalia. W przeciągu tygodnia większość gangsterów zapada na ciężką chorobę i umiera. Trupy zostają w tajemnicy zakopane na pobliskim cmentarzu. Reszta gangsterów ucieka lub chroni się w jakichś ruderach na obrzeżach miasteczka. Mija kilka dni... Noc. Cmentarz. Ziemia na jednym z grobów marszczy się, wyrzusza... Inny grób również zaczyna się ruszać. Jeżeli już podejrzewasz co się tu będzie działo, to masz rację. To nie dżdżownice. To Noc Żywych Trupów. Celowo wybrałem tak prosty scenariusz, by ukazać teraz ideę engine'ów.

PRZYKŁADOWE ENGINE'Y

GLÓWNY ENGINE: GRANIE GRUPAMI

Główny engine zadecyduje o tym, dlaczego niniejsza gra będzie inna od wszystkich, niepowtarzalna, nowatorska itd. Otóż w „Chmurnych Lelkach” gracz nie będzie kierował tylko jedną swoją postacią, jak ma to miejsce w typowej grze RPG. Tutaj zostanie do dyspozycji ZESTAW KILKUNASTU POSTACI. Przygotujemy mu jedną kartę (żeby się nie pogubił w papierach), lecz na niej opisy kilkunastu postaci. Właśnie w tym celu wyodrębniłem specyficzne grupy mieszkańców miasteczka. Na początek proponuję zagrać takimi właśnie, dość jednolitymi grupami, charakteryzującymi się odpowiednimi „skillami”. Niestety, nie mam miejsca, by dać przykład mechaniki, o jaką można by się oprzeć przy tworzeniu owych wyróżniających daną grupę umiejętności, ale chodzi o to, by jedni mniej się bali, inni w sytuacji wymagającej poświęcenia stawali się prawdziwymi bohaterami, a jeszcze inni traktowali alkohol tak, jak wódzmin traktuje swoje tajemnicze, własnoręcznie upitraszone eliksiry. Bardzo ważne jest jednak, aby w trakcie gry nie kierować ODDZIAŁEM, ale poszczególnymi, samoistnymi osobami. Nie ma mowy o deklaracjach typu: moje punki uciekają do lasu. Byłoby to zwykłe oszustwo i w praktyce nadal mielibyśmy jedną postać, o imieniu „punki”. Cała zabawa i wszystkie gagi wynikną właśnie z owej specyficznej sytuacji, gdy będziemy musieli ZAPANOWAĆ nad swoją „hordą”. Bo MG powinien brać pod uwagę tylko deklaracje dotyczące pojedynczych osób, np.: *Heniek woła Maurycygo, żeby mu pomógł! Maurycy biegnie! Heniek łapie za framugę i próbuje się wyrwać z uścisku!* Czyli obsługujemy po kilka postaci na raz, a MG jak w klasycznej RPG obsługuje nas kolejno, i kolejno również nasze różne postacie. Dla grup bardziej doświadczonych w takim sposobie grania polecam inną metodę wybierania postaci na swoją kartę: losowanie. Niech MG stworzy spis przeróżnych, cie-

kawych i barwnych postaci, a gracze niech je tylko wylosują. Wtedy na naszych kartach postaci znajdą się i babcie, i punki, i zakochana para, twardziel, i szczęśliwa rodzinka, zazdrosny mąż, odważny dziadek, i ciekawski dzieciak. Inwencją przy wymyślaniu takich postaci może się wykazać i MG, i gracze. Możemy również krzyżować wzajemne relacje poszczególnych postaci między graczami, lub między MG i graczami. Wtedy np. mąż znajdzie się w zestawie postaci jednego gracza, a żona z dziećmi w zestawie drugiego gracza. Możemy mieć na karcie postać, której przyjaciele będą kierowani przez MG. Kombinacji jest wiele.

WYTRZYMAŁOŚĆ BUDYNKÓW

Mamy już haczyk w samej grze, teraz więc pora zająć się mechaniką. Sposób, w jaki przedstawimy mechanikę zasugeruje graczom, co jest w grze najważniejsze, na co należy zwrócić uwagę. Jeżeli umieścimy na pierwszym miejscu walkę i jej poświęcimy najwięcej miejsca, sprawa będzie jasna. Jeżeli na karcie znajdzie się tabelka poświęcona poczytalności i zdrowiu psychicznemu postaci, to również coś nam to mówi, prawda? W „Chmurnych Lelkach” najważniejszą cechą, na którą musimy zwracać uwagę są wytrzymałości ścian, drzwi, okiennic i barykad. Powinniśmy więc stworzyć na to odpowiednią regułę, tak, aby można było zapisać cechy domu czy komórki, w którym schroniliśmy się przed kolejnym atakiem zombich. Zapiszemy tam więc i odporność na ciosy (na ile drzwi są nieczułe na uderzenia, na ile podatne na jednorazowe pęknięcie itd., czyli coś w stylu „wyparowań”), i wytrzymałość, której będzie stopniowo ubywać, i reguły, które obliczą nam efekt naszych starań przy wzmacnianiu i barykadowaniu drzwi i okien deskami, szafkami etc. Teraz pozostaje nam już tylko czekać, rzucać kośćmi i odkreślać punkty wytrzymałości okiennic, modlić się, biegać z młotkiem, gwoździem i walczyć z wypychającymi się tu i ówdzie brudnymi łapskami, z przerwą na szybki bieg do piwnicy na dźwięk tłuczonego szkła...

WSZYSTKO SIĘ KOŃCZY

...oprócz zombich. Bardzo ważnymi tak dla grozy jak i dla wierności gatunkowi horroru jest aby wszystkie potrzebne rzeczy, takie jak naboje, gaz w zapalnicze, puszkę z aerozolem w magazynie, gwoździe, deski etc., UBYWAŁY. Musimy je liczyć, oszczędzać, a one muszą się stopniowo kończyć. Musimy widzieć zbliżający się koniec, być świadkami nieustającego odliczania, nie możemy być pewni czego zabraknie nam najpierw, i czy stanie się to jutro, czy za chwilę. Jedyne, czego nie musimy liczyć to zombi. To oczywiście żart. Ważne jest, aby MG również w przypadku tych milusińskich sprawował rachunki i wiedział, ilu ich jest i gdzie - jeżeli gracze będą tego świadomi, poczują, że ich zmagania mają sens, że z każdym „ubitym” zombim jednego zombiego ubyto. Nie będą się czuli jak kukiełki, od których nic nie zależy, których zmagania nie mają żadnego sensu. Pokaż im, że każdy dobry pomysł zbliża ich do ocalenia. Zwiększy to emocje.

ZARAŻANIE I PRZEMIANY

Oczywiście musimy również zdecydować, jakie reguły będą rządzić procesem zarażania się „wirusem” zombich, jaki ma on wpływ na żywych, co dzieje się po ugryzieniu, ile czasu potrzeba na przemianę u żywego, a ile na zmartwychwstanie u martwego. Musimy także określić, jak zmienia się psy-

chika po przemianie, jak zmieniają się cechy fizyczne itd. Oczywiście zmieniają się również motywacje i cele danej osoby: Mózg! Mózg! Mózg! Dużo mózgu!

BROŃ GODNA GATUNKU.

Teraz rozpiszemy skuteczność broni w naszych realiach. I niech nikt nie mówi, że jest to oczywiste. Wystarczy przypomnieć sobie kilka klasycznych horrorów, by dowiedzieć się, że jedną z najlepszych typów broni jest oczywiście łopata, a bezwzględny numer jeden to piła łańcuchowa. O wiele gorszy jest pistolet, którym posługują się przeważnie laicy, strzelając w tułów zombiego i nie wyrządzając mu najmniejszej szkody. O wiele lepsze są strzelby, a jeżeli już broń krótka, to tylko Magnum! Całkiem skutecznym sposobem unieszkodliwienia jest wepchnięcie zombiego w ogień, bo dziwnym trafem większość filmowych zombich reaguje na ogień dosyć dramatycznie. Innym, równie dobrym jest rozjeżdżanie, choć wtedy K6 zombich uczepia się naszego samochodu i mamy trochę zabawy z każdym z nich.

ALKOHOL

Wspominałem już wcześniej, że specyficzną rolę odgrywać będzie alkohol. Pamiętacie grę komputerową „Redneck Rampage”? Czasami zamiast apteczki trzeba było sobie łyknąć buteleczkę - działanie podobne, tylko że... No właśnie. Coś za coś. W naszej grze określiliśmy działanie tego przedziwnego specyfiku, który jednych czyni niezwykłymi bohaterami, a innych leżącymi i rżącymi workami. Dajmy więc pewnym postaciom predyspozycje do umiejętnego wykorzystania alkoholu. Niech to będą ci bardziej zaprawieni, jak punki, dresiarze, robotnicy... hmm, i chyba cała reszta mieszkańców Chmurnych Lelków. Ale wracając do działania. Alkohol będzie powodował wzrost takich cech jak wytrzymałość, odwaga, zimna krew, szczęście, będzie umożliwiał miękkie upadki etc., a zmniejszał inteligencję, spostrzegawczość, koordynację, równowagę, szybkość, reakcję i tak dalej. Im więcej „spożytych porcji” tym mocniejsze jego działanie... aż do momentu krytycznego. Reguły powinny zapewniać taką sytuację, że nie będziemy pewni, czy już przedobrzyliśmy, czy jeszcze możemy sobie „dodać trochę odwagi”. Można to osiągnąć np. poprzez testowanie z udziałem losu, albo przez opóźnione działanie.

PARALIŻ STRACHU

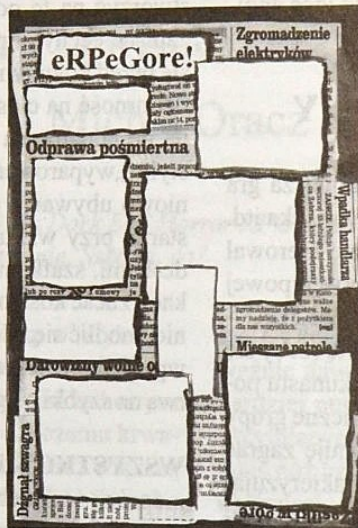
Aby korzyść z powyższego punktu była wymierna, musimy stworzyć odpowiednią regułę, która będzie związana z odwagą, i która będzie się dawała we znaki graczom. Otóż rozgrywamy sesję horroru na luzie, i nie będziemy straszyć graczy, tylko ich postacie. Tak więc stworzymy proste reguły strachu i przerażenia. Potrzebujemy zatem jakiejś reguły, być może tabelki, która sprawi, że gracz będzie miał realną obawę o kondycję swojej postaci, o to, czy zemdleje, czy stanie jak wryta, czy wrzaśnie mimo woli, czy rzuci się do ucieczki, czy osłabnie etc. Podczas testu rozpatrujemy dwa czynniki - atmosferę grozy oraz nagłą błyskawicę przerażenia, spowodowaną np. przez wdepnięcie w grupę zombich.

Im straszniejsze będzie to nagłe wydarzenie, tym większy damy modyfikator. Zaś atmosferę grozy, zapisywaną w cyfrach na bieżąco dla danej postaci, będziemy zawsze dodawali do modyfikatora testu. Gdy postać zobaczy z daleka scenę gore - damy mniejszy modyfikator, gdy wpadnie wprost w ramiona szkarady - większy. Gdy postać z napiętymi do granic wytrzymałości nerwami będzie się skradała korytarzem, to wystarczy, że spod jej nóg wyskoczy zwykły kot, a postać zemdleje lub przynajmniej wrzaśnie, i od tej chwili osłabnie i zacznie dygotać. W ten sposób zamknijemy w matematycznej doskonałości odpowiednik napięcia nerwowego danej postaci, a także reakcji panicznych. Możemy się pobawić w dalsze reguły, np. typowe dla danej postaci reakcje na stres lub reakcje paniczne (np. mdleje, zaczyna pić, opowiada coś bez ładu i składu). Co osiągnęliśmy? Ano odciążyliśmy graczy - nie muszą się już na naszej sesji bać, i choć prowadzimy tylko horrory, to może przyjdą jeszcze raz. Poza tym nie musimy już polegać na ich odgrywaniu strachu, bo przecież w końcu to laicy. Sami wiemy lepiej, jak postać powinna panikować.

KANON KINA GORE

Teraz wybieramy z filmów grozy sceny i zachowania archetypowe, i w miarę możliwości postaramy się przekształcić je w reguły mechaniki naszej gry. Oglądając horrory mówiliśmy w myślach setki razy do postaci z filmu: Nie schodź tam! Nie rób tego! Strzelaj wreszcie! Uciekaj! A tamten nic, jakby stracił rozum, jak we śnie stoi nieruchomo albo schodzi do piwnicy ciekawych dziwnych odgłosów dochodzących z głębi ciemności. Gracze w RPG tak nie postępują. Wprost przeciwnie - przeciętna postać gracza to wypadkowa kandomosa w stanie czynnym i paranoika przewidującego wszystko i spodziewającego się wszelkich możliwych i niemożliwych sytuacji. Erpegowe horrory bardzo łatwo przekształcają się w „Od zmierzchu do świtu”. Ten film genialnie oddaje sposób myślenia i zachowania się postaci w RPG.

Jak więc może być w ogóle mowa o klasycznym horrorze w RPG? Hmm. Z pomocą może przyjść nam wyklęta przez wielu doświadczonych graczy mechanika RPG. Możemy się pobawić w zachowania archetypowe. Dajmy na to, że za każde zachowanie archetypowe MG przyzna nam pedeki. Albo jeszcze lepiej: umieścimy na karcie pewną cechę - ODPORNOŚĆ NA KANON. Poziom tej cechy niech gracze kupują w zamian za zmniejszanie poziomu innych cech. Gdy mamy już tę cechę, to możemy ją w dowolnej sytuacji przetestować, i niech tylko się zdarzy, że gracz skapił punktów i test nie wyszedł! Serwujemy wtedy postaci archetypowe zachowanie, które pamiętamy z jakiegoś tam filmu. Postać z latarką przemierza ciemną piwnicę... więc potyka się, gubiąc lub roztrzaskując latarkę. Postacie czają się w ciszy... ktoś coś upuszcza lub kicha. Postać ma strzelić... lecz zamiera z przerażenia. Postać ma stąd jak najszybciej uciec... lecz wraca po kota. Aby uciec, musi najpierw odnaleźć swojego kota. Musi po coś wrócić. To archetypy filmowych horrorów. Można ich znaleźć o wiele więcej i stworzyć cały leksykon głupich zachowań. Oczywiście, musi być jakaś postać, która zejdzie do piwnicy, bez względu na ostrzeżenia, ślady i



odgłosy. A gdy bohater będzie ładował naboje do strzelby, powinny się one rozsypać, i wpaść przez jakąś szparę do piwnicy, a jak się da, to niech nawet przelecą przez sufit na strych, gdzie ...czai się to coś. Warto w tym miejscu wymienić jeszcze kilka najważniejszych archetypowych zachowań i scen z gatunku horror. W horrorach bohaterowie powinni zachowywać się jak wariaci - gdy wokół dzieje się prawdziwe piekło, gdy trup ściele się gęsto i nadchodzi już koniec świata, bohaterowie powinni zajmować się przede wszystkim własnymi sprawami, motywacjami, z którymi zjawili się w filmie. I tak np. banda gangsterów będzie do końca chciała załatwić jakąś swoją sprawę, i cel ten nigdy im nie zblednie w konfrontacji z jakimiś tam chmarami umarłaków. Chciwy biznesmen będzie w stanie wskoczyć w samo serce piekła po swoją walizkę z pieniędzmi. Niesłusznie oskarżony będzie do końca szukał dowodów na swą niewinność. Macho będzie w każdej możliwej sytuacji podrywał kobiety, nieodłączne na planie. A blondynka, nawet uciekając przed umarłakami, będzie biegła w butach na szpilkach i przeklinała swe połamane paznokcie. Postaraj się więc, MG, o scenki cywilne, które będą rozgrywały się równolegle ze scenariuszem, a także o dodatkowe własne motywacje i sprawy dla każdej z postaci. Innym archetypem, bez którego się nie obejdziemy, to spór wewnątrz grupy: w krytycznej sytuacji, gdy wytrzymałość drzwi i okien będzie już bliska zera, jeden z zamkniętych w środku nieszczęśników podniesie z jakiegoś powodu broń na innych lub wybuchnie bójka. Aha! I pamiętajcie, że gangsterzy są nieustraszeni, to znaczy całkiem głupi, nie uwierzą, że TAM w piwnicy jest coś, czego trzeba by się bać. Poza tym, gdy postać jednego z graczy zechce znaleźć jakąś postać innego gracza, to wtedy koniecznie uruchom Specjalną Zasadę Horroru: bierzysz jednego z nich na bok i prowadzisz mu scenkę najstraszliwszą - oto gdzieś pośród ruin i ciemności, charcząc i szurając nogami zbliża się coś, nie odpowiada na zawołania, porusza się groteskowo... I gdy gracz jest już pewien, że to nie może być zwykły człowiek, gdy już nie waha się, czy strzelić, wtedy dopiero nagle i w pełnym świetle ukazuje się całkiem normalna postać innego gracza, i mówi po prostu „cześć, jak leci?”. Albo inaczej: w zupełnej ciemności coś NAGLE chwytą postać za ramię! I okazuje się, że to tylko znajomy. Tak idiotycznie zachowują się tylko bohaterowie naszego kochanego gatunku! A gdy strzelimy w sylwetkę rysującą się w mroku, może się okazać, że zraniliśmy ciężko naszego znajomego, i odtąd będzie on nam kulą u nogi, trzeba będzie go taszczyć, opatrywać itd. Projektując scenariusz pamiętaj także o kilku nieodłącznych elementach: nocna scena z samochodem, który jedzie ulicą, wpada w slalom, uderza w najbliższy budynek i zaczyna płonąć. Co się stało temu kierowcy? Pamiętaj, że będzie TRZEBA zejść do piwnicy. Przypomnij sobie całą klasykę video horrorów, a wyłuskasz dziesiątki takich nieodłącznych motywów. No i scena zjadania nogi!

ODCIĘCI OD ŚWIATA

Oczywiście w Chmurnych Lelkach linie telefoniczne są zerwane, drogi zawałone, lasy pełne zombich-zwierząt, a jeżeli ktoś nawet ma komórkę, to ludzie z zewnątrz i tak nie uwierzą, a nawet jeżeli trochę uwierzą i przyjadą, to oczywiście dadzą się łatwo podejść i zjeść, bo przecież nie wierzą w bajki... Tak więc wszelkie posiłki są posiłkami (w obydwu znaczeniach) dla zombich.

OPISY DO CYTOWANIA

MG, czy wiesz dlaczego twoja gra będzie wielka? Bo staniesz na ramionach gigantów! Weź kilka książek Mastertona, Barkera, Kinga i ...a niech tam, Guy'a Smitha. Następnie wypisz sobie z nich „najlepsze kawałki”. Zaprojektuj pod nie sceny swojego scenariusza. A następnie w odpowiedniej chwili odczytaj je dramatycznym i pełnym splatterowego wdzięku głosem. To wgniecie graczy w fotele.

ZNOWU GRAM?

Czyli „Gdy zagryziony gracz, martwy lecz inaczej, chce grać nadal swoją postacią...” No cóż... Bez komentarza.

MORAŁ lub EPILOG

Cóż by to była za miałka rozrywka, gdybyśmy nie postarali się o jakiś zgrabny morał. Po finale rozegranym z pompą, gdy krajobraz przypomina lej po bombie, gdy postacie, obdarte i poranione, ledwie trzymają się na nogach, dobijamy ich kilkoma zdaniem narratora, albo pokazujemy scenę „wiele wyjaśniającą”, która ukaże wszystko w innym świetle, i sprawi, że gracze uderzą się w czoło i wykrzykną „Aha!” albo „Ooo!”. Opcjonalnie, zamiast morału możemy zaszerwować inne klasyczne rozegranie ostatniej sceny: wszyscy cieszą się, że to już koniec, że już po wszystkim, a my zaczynamy opisywać, niczym błądząca kamera, jakiś przeoczony szczegół, np. budynek za plecami graczy, pewne stalowe drzwi, pomieszczenie za nimi, kłapę w podłodze, tunel i podziemną chłodnię, a w niej... I bum! Kończymy grę.

PEDEKI

Tak! Kosimy pedeki! Zaraz, już wyjaśniam o co chodzi. Oto trzy podstawowe założenia naszej gry: po pierwsze, gracze grają po to, żeby wygrać. Po drugie, wygrywa ten, kto po wspólnej naradzie i głosowaniu (po grze) otrzyma najwięcej punktów. Za co? Za najlepsze odgrywanie horrorystycznych archetypów, czyli kto najlepiej poprowadził i wykorzystał swoje postacie, kto stworzył nimi najlepsze sceny horror, kto najlepiej mიაlł się i umierał. Oceniamy styl zejścia poszczególnych postaci. Wygrywa najlepszy. I co z tego ma? Otóż, po trzecie, zwycięzca w następnej grze otrzymuje kilka potworów od MG! Tak, kieruje potworami - tu dopiero będzie miał pole do popisu!

„ENGINE IGNACEGO”

Jest jeszcze jeden sposób na ubarwienie naszej sesji od strony formalnej. Możemy wprowadzić regułę losowych zmian postaci, którymi aktualnie gramy. Czyli kierujemy pojedynczymi bohaterami ze swojego stadka, a MG mówi nam, kiedy mamy pozostawić na chwilę daną postać, i zając się kolejną. MG może w ten sposób przerywać sceny dla danej postaci w kulminacyjnych, mrozących krew w żyłach i kawę na stoliku, momentach. Po pewnym czasie zostawiamy kolejną postać i wracamy do tej pozostawionej sam na sam z grozą, gdy właśnie otworzyła drzwi do holu wymarłej szkoły podstawowej...

ENGINE'Y

Póki co, kończymy naszą przejażdżkę po świecie engine'ów, dziękujemy za pomoc wszystkim zombim. Czy ktoś im kiedyś już podziękował za to wszystko, co robią dla horroru? Tyle serca w to wkładają... Ale wracając do engine'ów - łapcie już o co chodzi? Dostarczają one sporo radości, frajdy

i zabawy, w tym przypadku głównie miłośnikom i koneserom horrorów. Oto jak ważne są w grze engine'y. Sekret engine'ów to nadanie tytułu, nazwy zaobserwowanej zasady, choćby śmiesznej i w danym gatunku dotąd nieusławomionej. Chodzi o podkreślenie, wyodrębnienie, wyolbrzymienie tego czegoś, co ujrzelśmy jako schemat, archetyp, a następnie zmiana tegoż w SZTYWNA REGUŁĘ, obiektywną niczym prawa fizyki. Dopiero wtedy śmiesz to, dziwi i fascynuje.

LEGENDA DO MAPKI:

lewy górny róg - ul. Kościarna, droga do Pyszkowaru, rzeźnia, sklepiki, kościół, cmentarz (plus część zabytkowa); lewy dolny róg: droga na Mielice, bary i sklepy, na mapce nie zmieściła się rzeka i most; po lewej: ul. Kościelna, droga do Rzężał, pensjonat, kiosk; prawy górny róg: basen, poczta, bar, remiza, komisariat, sklep; prawy dolny róg: ul. Fabryczna, małomiasteczkowy klub muzyczny punków, sklep, na mapie nie zmieściły się wille i domy z ogródkami przy krótkich uliczkach w kiepskim stanie, garaże; po prawej: ul. Piaskowa, droga do Węgorzewa, pawilon, kiosk, a poza mapką gabinet lekarski, znów pensjonat, i szkoła podstawowa, a daleeeeko poza mapą drogę przecina tor kolejowy, jest tam szlaban, mała stacja kolejowa, a także stacja benzynowa; centrum mapki - góra: śmietniki, magazyny, bar, przystanek autobusowy (w dwie strony), kiosk; centrum mapki - dół: to wielkie gówno to fabryka, pod jej lewej stronie jest tunel, sklepy i bar, a po prawej budki telefoniczne; a wokół Chmurnych Lelków, hen hen, rozciągają się pola, lasy i pastwiska, szpetne dróżki prowadzące na wzgórza i w lasy, jednym słowem peryferia...



GRACZE™

Ignacy Trzewiczek

Wyobraź sobie świat fantasy. Ani mroczny, ani specjalnie epicki, w zasadzie taki sobie przeciętny świat. Kilka smoków, rycerze, złodzieje, niziołki, elfy i krasnoludy... Teraz wyobraź sobie bohaterów - ot, zwykłych awanturników, beczelnych, szaleńczo odważnych, a czasami przygłupich... Wiesz, w tajemnicy powiem Ci, że nasi bohaterowie nie są zwykłymi awanturnikami. Nie są ani odważni, ani głupi, ani beczelni. Więcej o nich dowiesz się za kilka chwil.

No i ostatni element gry: jej cel. O co w niej chodzi? Otóż, uczestnicy zabawy odgrywają bohaterów graczy.

Hm, nic nowego.

Wróć. Może nie zwróciłeś uwagi na drobny szczegół, który zapewne musiał Ci umknąć. Musiał! Więc powiem jeszcze raz. Uczestnicy zabawy odgrywają - uwaga - B-O-H-A-T-E-R-Ó-W G-R-A-C-Z-Y... Rozumiesz? Jeszcze nie? Powtarzam. Bohaterów graczy. Nie chodzi o bohaterów, herosów, awanturników. Oni odgrywają bohaterów sesji RPG.

Bohaterów graczy.

Wstęp

GRACZE™ to gra fabularna, której akcja może być osadzona w dowolnym, znanym już lub nowym, dopiero wymyślonym uniwersum. Jest czymś w rodzaju nakładki na inne gry, czymś co można określić mianem meta-gry. Na co dzień pewnie gracze w Warhammera, Cyberpunka, czy Zew Cthulhu. Prezentując wam GRACZE™ chcemy namówić was do chwili przerwy i odsapki od Bardzo Poważnych i Bardzo Mrocznych Prawdy o Sobie Samym. GRACZE™ powstał po to, by się bawić. By grać. By się wygłupiać. By pojechać na konwent, spotkać się z nowymi ludźmi i miło spędzić miły wieczór. Bez czerwonych żarówek, lamp błyskowych, bez psychodelicznej muzyki. Bez deszczu za oknem.

Czy kiedykolwiek zastanawialiście się...

Co by było, gdyby postacie, którymi gracze podczas sesji RPG żyły naprawdę? Gdyby świat, w którym gracze istnieli naprawdę? Gdyby wasi bohaterowie próbowali żyć w tym świecie normalnym życiem? Jaka byłaby wtedy wasza rola? Dlaczego moglibyście nimi kierować? To tak, jak z lalkami Voodoo - gdy się je nakłuje, osoba, którą lalka przedstawia zaczyna czuć ból - tak jest i z tymi biednymi bohaterami. Kiedy zaczyna się sesja RPG, coś zaczyna nimi kierować i decyduje o ich działaniach. Ich życie zamienia się w koszmar. Mimo prób przeciwstawienia się porzucają dom, rodzinę i ruszają mordować smoki, wykradać artefakty, zadzierając z Arasaką, lub też próbują wieść żywot przemysłowca. To dla nich koszmar - te chwile, kiedy bogowie zaczynają kierować ich poczynaniami. Nienawidzą tych bogów. Nazwali ich Graczami - dlatego, że podejrzejwają, iż bogowie bawią się ich kosztem. Życie bohaterów mają za grę. Jeśli zatem nasi bohaterowie są na co dzień normalnymi osobami, i dopiero podczas sesji RPG zamieniają się - wbrew własnej woli - w awanturników... Zastanówmy się, jakby to było, gdybyśmy zechcieli podczas kolejnej sesji RPG zagrać nie awanturnikami, lecz tymi normalnymi bohaterami. I poczuć, jak to jest, kiedy jakiś wredny gracz postanawia pokonać smoka. I chce, byśmy to właśnie my tego dokonali...

O co w GRACZACH™ chodzi?!

Uczestnicy zabawy, jak już zostało to powiedziane we wstępie, odgrywają postacie mieszkańców dowolnego świata. Świata, który tak naprawdę jest uniwersum gry fabularnej. Bohaterowie, których będą odgrywali nasi gracze tak naprawdę są bohaterami zupełnie innych Graczy i biorą udział w zupełnie innej sesji RPG. Co to oznacza? Na wydarzenia w świecie, w którym żyją postacie, mają wpływ inne istoty zwane Mistrzem Gry oraz Graczami. Bohaterowie naszych graczy (w skrócie Bng) wiedzą, że Mistrz Gry jest surowym stwórcą, który jest okrutny, lecz dobry zarazem, z jednej strony zsyła na Bng masę nieszczęść, niebezpieczeństw, potworów, przeciwników, stawia im na drodze pułapki, zagadki i inne takie... Z drugiej jednak strony Mistrz Gry dba o Bng. Stara się im pomóc i ochronić ich przed Graczami. Bowiem gdzieś tam, wysoko w górze istnieje grupa Graczy. Szalonych istot, których celem jest zabawa. Co gorsza, bawią się oni kosztem Bohaterów naszych graczy! Bng wiedzą, że Gracze co chwila wpadają na jakiś szalony pomysł, że drażnią Mistrza i że to z ich winy, Bng wpadają w coraz większe kłopoty, z których potem muszą się ratować. Musicie wiedzieć, że Gracze są niebezpieczni. To psychopaci. Gracze wciąż wpadają na kolejne, coraz głupsze pomysły z gatunku tych: - Smok? No to ja go szarżuję!! To klasyczna sytuacja, w której ukazana jest głupota Graczy. Teraz wszystko w rękach Bng, co zrobić, by przeżyć?! Jak wykaraskać się z tej szalonej sytuacji i wyjść cało z opresji?!

Czyli jeszcze raz...

Cała zabawa polega na tym, by gracze wczuli się w postacie będące bohaterami zupełnie innej sesji RPG. Bohaterami naszych graczy będą kierowali inni Gracze (dla porządku nazywajmy ich Graczami przez duże G), a celem naszych graczy (tych prawdziwych, nie wymyślonych - pamiętajmy, by nazywać ich graczami przez małe g) będzie robić wszystko, by... przeżyć! By wyjść cało z kolejnych opresji, kłopotów, walk i starć prokurowanych przez Graczy.

A jaką rolę pełni tu MG?!

Och, w „GRACZACH™” MG ma naprawdę masę roboty. Oprócz klasycznego opisywania wszystkiego wokół bohaterów musi także cały czas kontrolować poczynania Graczy i opisywać, co też dziwnego dzieje się z Bng. A co dziwnego mogłoby się z nimi dziać?! Nie wiesz?! Wyobraź sobie, że Bng są atakowani przez zgraję koboldów. I wyobraź sobie, że jeden z Graczy - wyraźnie wolno myślący - zamiast coś deklarować siedzi i myśli. Wokół błyszczy ostrza, krew leje się strumieniami, a jeden z Bng jakby zawieszony w próżni - jego Gracz myśli... Zresztą to przecież wcale nie jest najgorsza sytuacja - a co, jeśli Gracz naszego bohatera właśnie wyrzucił na kościach 99?! Co robi Bng, gdy poczuje, że broń wylatuje mu z ręki, ostrze łamie się o stojący opodal głaz, a w trzymanej w ręce tarczy pęka pasek... I co Ty na to?

W PAŹDZIERNIKU PEŁNE ZASADY!!

Staropolskiego pierdołoy gawędy

Michał Mochocki

Artykuł otrzymał autoryzację Jacka Komudy.
Wydawcą gry Dzikie Pola jest Wydawnictwo MAG z Warszawy



Powstańcie, Panowie Bracia y Przyjaciele najmils, albowiem witamy dziś w companyey aż trzech nowych towarzyszków grzecznych; a to im.p. Adryana Boreykę, com iego przybycie ieszcze w aprylu był zapowiadał; et im.p. Artura Cichońskiego, o którego uczonym traktacie iuż od maia głośno na seymikach; a ponadto im.p. Tomasza Michałowskiego, qui homo doctus iest iak żaden inny, zaś na Dzikich Polach okrutnie expertus. Takoż pan Machlowski, clarus w całej Res Publicae, wciąż nobiscum est, a ieśli Bóg da, sic semper pozostanie. Mości Boreyko przednią nas tu gawędą uraczyć zamierza, ia zaś swoją o biesiadach kończę, przed tym ieszcze z grzechów Wam się spowiadając. Iednakowoż August mamy, a na sierpień tom wszak co większego Waszmościom był przyobiecał. A że verbum nobile iścić trzeba, przeto wtóry dział ninieyszym powołuję **Nowym Dzikim Polom** poświęcony, w które wespół z kompanami mymi zapraszam gościnnie.

Michał Łukasz Mochocki
Starosta, &c.

1. Rachunek sumienia

Błądzić jest rzeczą ośłą, jak stwierdzili starożytni. A na Dzikich Polach wszak nie mało takich, co to po oślemu sobie poczynają, mnie samego z tej kompanii nie wyjmując. Tak więc uchybienia różne tu i ówdzie wynajdując, postanowiłem sporządzić pokaźną erratę dostrzeżonych błędów i wypaczeń, które w materiałach do DP się ukazały; od podstawki poczynając, na dyariuszach pospolitych kończąc. Przy czym do pomocy wszystkich Was namawiam - ieśli kto niedociągnięcie, a tym bardziej błąd poważny w księdze, artykule czy dyariuszu znajdzie, niechaj poprawkę napisze i co prędzej mi przysyła, a nie omieszkując poprawnego źródła podać, żebym zawsze mógł rzecz sprawdzić i od żartownisiów się uchronić.

Zanim zaś za cudzych błędów poprawianie zabrać się osmielę, pierw z własnych się wyliczę, żeby nie było później jak ów kocioł, co to garnkowi to i owo. Oto więc, com po części sam u siebie dojrzał, a po części mi życzliwie pokazano:

Amor Sanguinis - MiM 12/98

- hodowla koni dla wojsk pancernych - miejsca mieć nie mogła, bowiem wojska takie jeszcze wtedy nie istniały
- starosta i podstarości - cóż, na Litwie starostów grodowych nie było już prawie nigdzie, a ich kompetencje posiadali wojewodowie

Ciupaskami psubratów - MiM 12/99

- akcja nie może dziać się zimą - napisał mi imć Boreyko, że nie może, gdyż zbójnicy zimą w domach siedzą

Złota Brama - MiM 1/00 i 2/00

- tutaj, drodzy państwo, miejsca nie ma, aby całą rzecz poprawić; zajrzyjcie lepiej na internetową naszą stronę, gdzie ów dyariusz poprawiony z komentarzem sporym siedzi

Mapa administracyjna - Portal 3

- tą erratę w październiku dopiero zamieszczę, bo detale tak zawiłe a rozliczne się znalazły, że wszystkiego i przeczytać

nie zdążyłem, cóż dopiero opracować Gorące gody - Portal 3 - kalendarz gospodarczy uprzejmie się kłania - skoro w lipcu rzecz się działa, to za wcześniej, żeby już po żniwach było

O sejmikach - Portal 4

- nazewnictwo - te sejmiki, które poselskimi zwałem, winny się w zasadzie zwać przedsejmowymi

O karczmach - Portal 5

- szynkwasy alias kontuary - wg T. Michałowskiego to o stulecie za wcześniej, gdyż dopiero w XVIII wieku rzeczy takie u nas się znalazły; wcześniej zwykła ława czy stół duży jako łada służywały

I takem sam na ośła wyszedł, bom ni jednej rzeczy spode pióra nie wypuścił, co by od usterek wolną była. Jeśli kto z Was jeszcze co postrzeże, rychło do mnie znać dawajcie.

2.2. Mięsiada - Jado

Polska kuchnia siedemnastowieczna różniła się znacznie zarówno od naszej dzisiejszej, jak i od jej współczesnej kuchni europejskiej. Zanim przejdziemy do opisu gustów kulinarnych, chciałbym podkreślić istotny czynnik, jakim była ilość podanego jedła. W czasach, kiedy mnóstwo ludzi powszechnie niedojadało, najważniejsze na uciecie było napchać się do syta, na zapas, żeby na jak najdłużej starczyło. A więc najpierw zwracano uwagę na obfitość pożywienia, a dopiero potem na walory smakowe. A wbrew pozorom dotyczyło to nie tylko biednych, bo i wielcy posejsonaci podczas biesiad obżerali się jak wieprze. Kilku dniowe po-biesiadne choroby z przejedzenia były rzeczą najzupełniej zwykłą.

Podstawowym wyróżnikiem kuchni polskiej było ogromne upodobanie do ostrych i pikantnych przypraw: szafran, pieprz, cynamon, imbir, gałka i kwiat muszkatolowy osiągały u nas wysokie ceny, ale zawsze znajdowały nabywców, tak samo i migdały, anyż, pistacje czy wawrzynowe

bobki. Sprowadzano je oczywiście z zagranicy, drogą morską do Gdańska lub lądową z Południa, przede wszystkim z Turcji. Dość wysoki koszt powodował, że codzienne używanie przypraw było zwyczajem tylko ludzi zamożnych. Szlachta uwielbiała ostry smak wszelakich potraw, a przyprawiano je tak mocno, że paliły gardła i języki niezamożnych naszej kuchni cudzoziemców, którzy często nie byli w stanie dokończyć posiłku. Mniej zamożni, aby osiągnąć uwielbianą ostrość smaku, używali mnóstwo chrzanu, musztardy, ostrych marynat, gorczycy. Czosnek chętnie spożywano w każdej kuchni, od szaraka po magnata (np. mocno nacierając nim mięsiva), to samo tyczy się cebuli.

Zaraz po smaku ostrym mieścił się smak kwaśny. Ponieważ preferowano zawsze intensywność smaku, niezależnie od jego rodzaju, najlepszy był tak kwaśny, że aż krzywiący gębę. Spożywano więc masy kiszonych ogórków i kapusty, octu, kwasu chlebowego i zakwasów przeróżnych (szczególnie na Litwie), a sok cytrynowy uważano za przysmak. Do tego uwielbiano też jeść słono, cudzoziemcy powiadali nawet, iż Polacy dlatego nie stawiają na stołach solniczek, bo jeszcze w kuchni solą tak okrutnie, że więcej nie trzeba. Sól zresztą była całkiem tania i nawet średniozamożni chłopcy używali jej często i dużo, poza tym powszechnie stosowano ją do konserwacji żywności.

Trzecie miejsce zajmował smak słodki. W upodobaniach kulinarnych naszej szlachty nieodmiennie był na pierwszym miejscu, lecz umieszczam go na końcu, bowiem był najrzadziej spotykany. Cukier był tak kosztowny, że najbogatsi spośród magnatów nie zjadali się słodczymi równie często i obficie, jak by tego pragnęli. Nie umiano wtedy jeszcze uzyskać cukru z buraków, zaś importowany trzcinowy był niesamowicie drogi, o czym świadczyć może fakt, iż pewien kahał żydowski uznał jedną głowę cukru (sprzedawano go wtedy w dużych bryłach zwanych głowami) za odpowiedni prezent dla króla Stanisława Augusta (Łoziński, 224). Tak więc z braku cukru często zadowalano się miodem, mlekiem, śmietaną, konfiturami i słodkimi syropami, biedacy zaś makiem lub sokiem brzoźowym. Jednak i tego nie było za wiele, gdyż większość mleka przeznaczano dla małych dzieci, zaś miód i mak produkowano w niedużych ilościach. Zatem raz jeszcze trzeba podkreślić, że potrawy słodkie należały do wyjątkowych luksusów.

Nie należy też zapominać o tłustości pożywienia, która nie tylko świadczyła o zamożności gospodarza, ale uważana była za zdrową. Na zamożnych stołach mięsiva pływały w tłustych sosach, dania obficie podlewano śmietaną, zażerano się słoniną, dodawano nawet masło do piwa! Groch rozarty ze słoniną był jedną z ulubionych potraw szlacheckich. Preferowano tłuszcze zwierzęce, jako droższe i pożywniejsze, lecz nie gardzono też oliwą czy olejami roślinnymi. Zresztą nawet i bogacze przedstawiali się na tłuszcz roślinny podczas dni i długich okresów postnych. W tych czasach bowiem post nie ograniczał się do niejedzenia mięsa - należało się wstrzymać od wszelkich produktów pochodzenia zwierzęcego, a więc i od mleka, jaj, masła czy smalcu. Niektórzy z własnej woli pościli także w inne dni, a niekiedy i przez całe życie. Warto wiedzieć, że rozróżniano dwa typy postów: olejne, czyli surowsze i wyżej opisane, oraz maślane, które pozwalały na zjadanie tłuszczów zwierzęcych.

Wspomniałem przed chwilą o sosach, które potrzebują bliższego omówienia. Były one bowiem kolejną specyficzną cechą naszej kuchni. Polaków uważano powszechnie za

mistrzów w przyrządzaniu sosów, a choć były zwykle ciężkie, gęste i zawiesiste, umieliśmy je robić o przeróżnych smakach i kolorach. „Sos żółty robił się z szafranu, czerwony z wiśniowego soku, czarny z śliwkowych powideł, szary z tartej cebuli itp.” (Łoziński, 221) Polskie sosy znajdowały szerokie uznanie wśród cudzoziemców, aczkolwiek często, jak to u nas, bywały ostre i palące gardło. A z racji naszej słabości do kosztownych przypraw, za sam sos płaciiliśmy nieraz więcej niż za sztukę mięsa albo rybę, do której ów sos zamawialiśmy.

2.3. Biesiada - Obyczaje

Stół winien być nakryty cienkim, delikatnym obrusem, białym lub barwionym, czasem wyszywanym w zmyślne wzory. Naczynia umieszczano na okrągłych metalowych tacach, tzw. prawdach. Zastawa codziennego użytku była zwykle gliniana, cynowa lub z fajansu, lecz na uczty i przyjęcia wyciągano kosztowne srebra (czasem nawet pozłacane). Zastawa srebrna była niesamowicie droga i nawet magnaci nie mieli jej aż tyle, by starczyło dla wszystkich biesiadników. Zastawę taką bardzo oszczędzano (powiadali o jednym brzeskim wojewodzie, że zabronił służbie myć stołowe srebra, żeby nie straciły wagi wskutek szorowania) i strzeżono przed kradzieżą, ale i chętnie pyszniło się ich posiadaniem. Wówczas nawet chłopiec, który miał naczynia z cyny, jadł zwykle z glinianych czy drewnianych, a te lepsze ustawiał na półce aby każdy mógł podziwiać.

Za to dużo mniejszą wagę przywiązywano do sztuców; owszem, bywały srebrne, pozłacane, misternie rzeźbione i ozdabiane wyrytymi sentencjami. Posiadano ich jednak niewielkie ilości i kładziono tylko przed najmożniejszymi osobami. Toteż i w gościnie, i w podróży niemal każdy nosił swoje własne sztuce, a przynajmniej łyżkę. U Łozińskiego znajdziemy ładne zdjęcia staropolskich łyżek, które dziwią przede wszystkim idealnie okrągłym (jak połówka kuli) kształtem czerpaka. Nóż zawsze można było pożyczyć od któregoś z biesiadników, a widelców używano bardzo rzadko - „widelki” trafiły do Polski na początku XVII wieku, lecz w powszechnym użyciu znalazły się dopiero pod koniec stulecia. Nawet na dostojnych dworach powszechnie jedzono palcami. Ale łyżkę każdy z Panów Braci winien mieć przy sobie, dla swej własnej wygody, by nie musiał ugniatać przy stole czerpaka do barszczu z grubej pajdy chleba. Noszono łyżki w cholewach butów lub przy pasie w specjalnych, często srebrnych „nożenkach”. Z reguły sprzedawano nożenki w zestawach łyżka + nóż, ale czasem zdarzały się i widelki.

Przy zajmowaniu miejsca przy stole obowiązywała ścisła kolejność. Pierwszy zasiadał gospodarz, chyba że ustępował pierwszeństwa jakiejś wielce dostojnej osobie. Najdostojniejsi goście zasiadali obok gospodarza, ci mniej znaczeni w pewnym oddaleniu, a najmniejsi szaraczkowie na końcu lub na obu końcach stołu (obu, gdyż zwyczajem polskim było ustawianie stołów w podkowę). Na wielkich bankietach panie często zasiadały przy osobnym stole, albo rzędem z drugiej strony stołu, naprzeciwko mężczyźni. Pierwszeństwo obowiązywało też przy serwowaniu dań - najpierw podawano jeść gospodarzowi i jego sąsiadom, na końcu maluczkim. Mało tego, mniej lub bardziej honorowe miejsce miało wpływ na jakość zastawy stołowej oraz rodzaj spożywanych potraw! Na wielkich bankietach było zbyt dużo gości, by wszyscy kosztowali tego, co najlepsze, toteż

najmożniejsi w środku stołu zjadali wykwitne przysmaki ze srebrnych talerzy, a szaraczkom podawano „grubsze” jadło na cynowych misach.

Parę zdań należy też poświęcić służbie. Każda uczta to przecież darmowa wyżywka, a ludzie tamtych czasów byli wszak potwornie chciwi. Więc za krzesłem każdego szlachcica stał przynajmniej jeden, a często i kilku służących, którym pan co chwila dawał tłuste kaski. Im bardziej kto był skąpy, tym hojniej karmił służbę goszcząc na biesiadach. Doliczymy i obsługującą gości czeladź gospodarza, a ujrzymy, że pachółków koło stołu było zatrzęsienie. Historycy obyczajowości podają niesamowite historie związane z podpitą i wesołą służbą. Wyglupy i strojenie min za plecami panów to była błahostka, gdy potrafiło wycierać talerze połą czyjegoś żupana, albo lepiej psim ogonem - bo przecież i psy biesiadowały pod stołami!

Przejdźmy jednak do właściwej uczty. Przykładowego menu przytaczać nie będę, by się nie powtarzać, a zainteresowanym polecam wrócić do scenariusza „Gorące gody” (Portal #3), gdzie znajdziecie tego mnóstwo. Teraz będzie bardziej ogólnie. Porządna uczta składała się przynajmniej z trzech dań, chociaż mogło być i sześć czy siedem. A do tego sprawę dań pojmowano w zgoła inny sposób niż obecnie, bynajmniej nie jako zupę, drugie danie oraz deser. Dawniej stawiano mnóstwo potraw na stół jednocześnie, ile tylko się zmieściło, np. dwie zupy, pieczeń, drób, pierogi, kaszę, ciasto... i to wszystko, gdy podane było naraz, traktowano jako jedno „dawanie”. Tradycyjnie, między jednym daniem a drugim upływało pół godziny, więc żarłocy narzekali nieraz na zbyt długie oczekiwanie...

Umilano je sobie popijaniem piwa, które oczywiście stanowiło główny napój. Sączono je z pojemnych szklanice, w których często pływały maczane w oliwie grzanki. Wina jeszcze nie pijano, gdyż czekano na toasty, które nieodmiennie były główną atrakcją owych półgodzinnych przerw. Toasty rozpoczynał pan gospodarz zazwyczaj po pierwszym daniu. Wypić musiał biedak za zdrowie wszystkich gości i to zdrowie każdego z osobna, naturalnie z zachowaniem ścisłej kolejności: od najdostojniejszego do najmniej znaczących. Każdy z wymienionych wznosił w zamian zdrowie gospodarza, jednocześnie zaś pozostali biesiadnicy przepijali do tych wymienionych i do siebie nawzajem. Oczywiście harmider panował tak straszny, że słyszano tylko tych, co wrzeszczeli toasty na całe gardło, czyniąc zaszczyt adresatom. Warto wspomnieć, że pierwsze toasty pito zwykle niedużymi kieliszkami, choć nie było to regułą, zwłaszcza u uznanych pijaniców.

Drugą fazę toastów, czyli „pełne”, poczynano zazwyczaj w połowie biesiady (choć i tu pijacy wielcy wcześniej zaczęli), teraz już z dużych pucharów. Znowu gospodarz najdostojniejszego zdrowie wznosił i do dna...

„[...] pił stojąc, a z nim razem wszyscy stali. Skoro wypił, albo jeżeli był nietęgą głową, po mocnym przeproszeniu za niespełnienie oddał w inny kielich lub w szklenię, oddał kielich temu, do kogo był adresowany, i usiadł; wszyscy zatem posiadali. Gdy drugi powstawszy zaczął pić przedsięwzięte zdrowie, znowu cały stół się podnosił, tak mężczyźni jak i damy, chyba iż kogo albo znacznie wysoka godność, albo lata podeszłe od tej grzeczności wymawiały, i cała kompania prosiła, aby nie wstawał, uwalniała [...] i było w tym wstawaniu i siadaniu tyle utrudzenia, że



drugi osłabiał od niego wprzód jeszcze, nim się upił.” (Kittowicz 450-451)

Nie pił już nikt ze swego małego kieliszka, lecz ze wspólnego sporego naczynia. Zwyczaj kazał, aby każde zdrowie pito z innego pucharu, więc gospodarz miał ich całe mnóstwo i puszczał w obieg jeden za drugim: gość odbierał puchar od sąsiada, wychylał do dna, napełniał winem z jakiej butli stojącej na stole, po czym przekazywał następnemu - a już mu kolejny kielich z innym zdrowiem podawano! Nie wiasty do dna spełniać nie musiały, wystarczyło, że niewielki łyk upiwszy (albo i ustami brzeg kielicha tknąwszy) dalej go przekazywały. Tak stół okrążywszy, naczynia wracały do rąk gospodarza i gdzieś na bok wędrowały. Chyba, że ktoś chciał uczynić komu wielki honor, wtedy po wypiciu zdrowia ciskał kielich o podłogę, tłukł o własną głowę lub rozbił strzałem z pistoletu, dając tym do zrozumienia, że nikomu już nie godzi się pić więcej z owego naczynia. „Jeśli cheiano zabawić się z figlami, to pito z rozmaitych kufelków, trąbek, szklanych kijów. [...] trzeba było np. przeginać się do tyłu, a niektóre z nich były tak skonstruowane, że oblewały pijących. Pito także z trzewiczków panińskich, a nawet z butów dygnitarskich.” (Kuchowicz, 97) Ciężka pijatyka trwała więc do końca uczty, przerywana kolejnymi daniem i ciągnęła się jeszcze długo w noc... Gdy dokładnie wszystkich już opiło, żłopano dalej nieformalnie w małych grupkach. Chyba, że były tańce, to pijaństwo zawsze trochę łagodniało.

Na największych ucztach, zbierających całe tłumy, niemożliwym było picie zdrowia każdego z osobna, a więc dopuszczalne były toasty grupowe. Pito więc za zdrowie panów palestrantów, panów pancernych, druhow spod Krakowa, ichmość pań itd., itd.. O zmuszaniu niepijących do spełniania swych kielichów (zwało się to „przynuka”) wiemy dosyć z podręcznika, o pijackich bijatykach również, więc te barwne kwestie tu pominię. Lecz o cytatach się prosi sytuacja, w której biedny szlachcic mdłości nie mógł opowiadać, a za drzwi z wymiotem ująć nie zdążył:

„Trafiło się i to, że komu trunku aż po dziurki (jak mówią) pełnemu, nagle gardło puściło i postrzelił jak z sikawki naprzeciw siebie znajdującą się osobę, czasem damę po twarzy i po gorsie oblał tym pachnącym spirytusem, co bynajmniej nie psuło dobrej kompanii. Niezdrowy z resztą ekshalacji uciekł co prędzej [...] dama także ustąpiwszy

na bok, jako tako się naprędcie ochędożyła - a resztę w śmiech obrócono i wszystko znowu do pierwszego ładu powróciło. Ten jednak, któremu się taki przypadek zdarzył, już nie miał miru w kompanii; zaczęł albo do niej nie powracać, albo - jeżeli powrócił - to się bawił z osobna, nie zasiadając miejsca straconego." (Kitowicz, 452-453)

Ot, i co. Już wiadomo, jak tu zgrabnie upokorzyć zbyt dumnego Panka Brata.

2.4. Biesiada - Estetyka

We wrażliwości estetycznej ludzi XVII wieku występował niepojęty dziś dualizm. Z jednej strony dbano bardzo o wystawność stołu, dekoracje, ubarwienia i wymyślne sztuczki. Gdy w bogatym dworze nowy kucharz się pojawiał, pierwszą rzeczą do sprawdzenia nie była umiejętność gotowania, lecz... dekorowania potraw! Owe wymyślne prosięta pieczone w całości a z jabłkiem w pysku, bażanty i pawie z rozłożonymi ogonami, kapłony pozłacane albo posrebrzane, a do tego kwiaty różne, wstęgi, malunki, cukrowe rzeźby i budowle, ryby w połowie gotowane a w połowie usmażone, tort z ukrytym żywym ptactwem, które po otwarciu tortu pod sklepienie ulatuje i śpiewaniem czas umila - w tym wszystkim się kochano, tym imponowano gościom, o tym rozmawiano przez tygodnie i pisano w pamiętnikach, chwalać ucztę albo ganiąc. Uwielbiano też muzykę i nie było bez niej dobrej uczt; kogo było stać, ten najmował grajków lub kapelę z miasta, zaś magnaci opłacali całe nadworne orkiestry, gdyż tańczono i słuchano muzykantów z wielką przyjemnością. Wydawałoby się, że przodkowie nasi byli kulturalni, delikatni i na piękno wyczuleni...

Lecz umiłowanie przeżyć artystycznych to jaśniejsza strona. Z drugiej bowiem jest zaskakująca obojętność wobec rzeczy dziś powszechnie uważanych za odrażające i niehygieniczne. Używano przecież wspólnych naczyń przy toa-



stach, bez oporów pożyczano sobie łyżki albo kubki, a palce wycierano w obrus. Nie zmieniano ani nie zmywano też talerzy między jedną a drugą potrawą; strząsano tylko resztki pod stół i nakładano nową strawę. Co najwyżej dawał szlachcic pacholce do przetarcia albo sam oczyszczał talerz z tłuszczu za pomocą skórki z chleba. Nosa nie czyszczono prawą ręką, gdyż sięgano nią po mięso do wspólnego półmiska, ale lewą - proszę bardzo! O stosunku do wymiotujących była mowa już powyżej, a dopowiem jeszcze, iż stawiano nieraz już przygotowane kubły-womitoria w sieni albo w korytarzu. Tak więc estetyczne potrzeby człowieka baroku nie obejmowały higienicznego zachowania się przy stole.

Bardziej jeszcze obrzydliwy zwyczaj przybył do nas w XVII wieku z Zachodniej

Europy, lecz utrzymał się jedynie przez dwie lub trzy dekady, a i to powszechnie nie był stosowany. Zwyczaj ten jaszkrawo ilustruje kontrast między artystyczną wrażliwością a odrażającym barbarzyństwem, a polegał on na spożywaniu żywego drobiu. Oto opis pióra Kuchowicza:

„Polegało to na tym, że np. kurę czy gęś upijano alkoholem, oczyszczano, nieprzytomną pieczono żywcem, chłodząc jej mózg i serce wilgotną gąbką, a następnie podawano na półmisku. W momencie kiedy biesiadnicy sięgali po nią, ptak cuciał się, zrywał, resztkami sił próbował ucieczki. Uczujący traktowali to jako wspaniałą zabawę, ze smakiem pochłaniając upieczoną, a jeszcze żywą kurę.” (Kuchowicz, 36-37)

Tu powstrzymam się od komentarza. Tym obrazkiem zakończymy naszą z czterech dań złożoną ucztę staropolską, zostawiając wszystko Panom Braciom do samodzielnego rozważenia. A więc żegnajcie do października! Życzę Wam niejednej upojnej Biesiady.

Brenna - wieś w śląsku cieszyńskim.

Brenna umiejscowiła się w górnym biegu rzeki Brennicy (prawego dopływu Wisły) w dolinie tejże rzeki, a otoczona jest górami: Błotną, Klimczokiem, Orłową i Równicą. A.D.1565 darował ją książę Wacław z Kojkowic, powstała w obrębie starszej wsi Górek Małych, leżącej nieopodal Skoczowa i Cieszyna. Założył ją osadca, który to otrzymał obszar ziemi (pokryty lasami), podzielił go między sprowadzonych osadników, sobie pozostawił ziemię z najlepszą glebą. Dwa lata później książę Wacław i Fryderyk Kazimierz potwierdzili przywilej na wójtostwo Mikołajowi Taneczowi (Tańcowi). Później Taniec zabiegał o wójtostwo dziedziczne, którego jednak nie wprowadzono - grunta otrzymał Szumski Marcin, a Taniec otrzymał wójtostwo. Szumski otrzymał pole przy hucie oraz karczmę z wyszynkiem. Kolejnym sprawującym tytuł wójtowski do roku 1625 był niejaki Jakub, po nim młody Gawlas (płatą 2 talarów). Księżna Elżbieta Lukrecja stworzyła wałchę (staw prywatny), Brenna zaś stała się własnością księżną z folwarkiem i hutą szklaną (wykonującą szkło proste i szklance), a w 1621 roku wybudowano hutę Nową (właściciele starej kilkakrotnie się zmieniali by koniec, końców skasować ją ze względu na to iż ostatni jej właściciel Heller nie płacił nawet należytego podatku). W tym samym roku Brenna liczy 7 siedlaków, 29 zagrodników, 12 nowych osadników otrzymało wyrobiska (tj. ziemię do wykarczowania) i 6-letnią wolność. Byli też i komornicy i chałupnicy oddający się głównie wykonywał na rzecz dworu, inny robi sery dla dworu, dwóch hutników tu można uświadczyc: starego Andrysa i nowego Jakse, kilku ma też pszczoły. Bydła wałaskiego brat Gawlas wypasa około 1000 sztuk (a co roku oddaje z nich dziesięcinę), Madziar prowadzi miejscową karczmę. Kolejnymi wójtami Brennej byli: Gawlas (do 1655), Feferecki (do 1687), i Rachwoł (do 1699).

Co sądzicie o opisie Brenny pióra pana Boreyki? Czy przyjemnie wam będzie pograć w prawdziwej wiosce, gdzie nawet staw rybny, huta i nazwisko wójta są faktami historycznymi - czy też to tylko strata miejsca w piśmie? To ważne, albowiem jm.p. Boreyko zaproponował, iżby do każdego dyariusza, propozycji i upraszam przyszłych autorów o zastosowanie się do niej. No chyba, że zasypiecie mnie listami pełnymi protestów, wyzwisk i pogroźek. Czekać (nie mylić z czekaniem, proszę).

*com widział, tom spisał ja, nie chwając się, służebnik Waszych Mości Starostów Gry
 Adryan Boreyko, Starosta bielsko-bialski*

Górale



Wstęp

„Chyba nik, nikaj, nie chlasto tak jak jo”

mój sąsiad

Górale to lud wielce zażarty, pieniacy i skory do bitki. Uparci są jako kozły, lżyć i odgrażać się sobie potrafią jako żydzi, po zwadzie jednak jako i szlachta razem u stołu w jednej kompanii siadają, a urazu do siebie żadnego nie czują. Niektórzy z nich są lękliwi, wierzą w gusła, czary i uroki. Nieraz jak Pan jakowys na nich krzyknie to tak się przelekają że zachorują i pracować nie mogą. Leb góralski z łbem szlacheckim zrównać można, a ich synowie mając 10 wiosen kwartę tegiej okowity spijają w karczmie. Większość z nich to Wołosi czyli pasterze pochodzący z Bałkanów, a patronami ich jako pasterzy są św. Mikołaj i św. Wandalin. Bawią się tańcząc siustanego i bardzo szybkie łobertasy i wiele innych tańców. Jedzą to, co w innych regionach Polski - lubią mleko, kaszę, sery, placki owsiane i słoninę, jednakże pstragi są dla nich wielkim przysmakiem. Swe góry miłują nade wszystko, a do wojsk idą stąd najlepsi żołnierze. Robotni, nie żyją w biedzie, ale i niewielu pośród nich jest zamożnych. Co wielce w konflikcie pomiędzy szlachtą a nacją tą stoi to to, iż kradzieży drewna i ziemiopłodów z lasu się dopuszczają, czego oni za kradzież nie posądzają.

Wygląd

*„Jakóż ja mom synku z teba mówić, dy ty ni mosz
 żadnych galot na rzic jo mom bótki sznurowane, pańskie,
 ty ni mosz łachmonów cygańskich”*

przyspiewka góralska

Górale są dobrze zbudowani, obdarzeni dużą krzepą i zwinnością. Ich cera jest śniada, oczy duże czarne, włosy częściej czarne niżli płowe, często nawet do ramion. Ubiór swój przystosowany mają do bytowania w górach, szyty z grubych materiałów wełnianych. Stroje ich różnią się zależnie od okolicy (inne stroje mają górale z Beskidu babiogórskiego, inne z żywieckiego, jeszcze inne noszą Słowacy), jednak znaczna większość z nich nosi workowate koszule z wykładanym kołnierzykiem, ozdobionym czerwonym znakiem, często spięte mosiężną grafą. Narzucają na nie grube, sukienne kaftany czerwone albo niebieskie z guzami i haftami (w pracy noszą je na lewej stronie). Na to wszystko zawdziewają gunic (wierzchnie okrycia) czarne i szare, latem

noszą je na ramieniu. Spodnie, które zwą gaciami, noszą obciste, sukienne, często białe z szwem wzdłuż nogawic u dołu. Ściągają je nawłokami (sznurkiem owiniętym dookoła nogawic), zaś u góry opinają bardzo szerokim pasem (od bioder aż do piersi) gęsto tłoczonym czy to nabijanym zapinanym na trzy mosiężne sprzączki. Na nogach noszą kierzce ze skóry świńskiej albo wołowej, zimą w czasie mrozów moszczą je słomą, lub zakładają onuce. Całości stale dopełniają czarne kapelusze opasane wstążką, które winny być tak grube, iż można z nich jeść polewki na halach.

Kobiety z Beskidów odznaczają się ładną kibicią, małymi drobnymi dłońmi i stopami, nie są nieśmiałe, ni pierzchliwe. Włosy zaczesują gładko, albo pletą warkocz, opasując z dwu stron głowę, a łączą je kokardą z wstążek, zamężne noszą czepce siatkowe lub łoktuski (lniane płachty i obrusy). Wdziewają ciasnochty czyli koszule z bufiastymi rękawami do łokcia, na nich kabotki ozdobne haftem krzyżkowym jednolitej barwy. Dolną część stroju stanowią dwie oddzielne, wiązane ciemne zapaski płócienne (tylnia i przednia), na nich z przodu kwieciste fartuszki przepasane w biodrach wstęgą wiązaną w kokardę. Na nogach noszą także same kierzce jak mężczyźni. Dzieci do lat siedmiu noszą długie płócienne koszule, by potem chodzić już w ubiorach na wyrost, lubo po swym starszym rodzeństwie.

Domostwa

„Kaj som łonki, som i monki”

przysłowie

Chaty budują niskie z bali drzewianych, frontem w południową stronę. Mają one jedną izbę, kuchnię i komorę - palenisko albo piec znajduje się pośrodku izby, wokół niego rozstawiają ławy, stół (nocą do spania, dniem do siedzenia). Niekiedy w pobielonej izbie znajdzie się niskie łóż z pierzynami, zawsze jednak na ścianach świątki mają. Zimą w nich chłodno i ciemno (niewielkie okna są nisko nad podłogą), latem duszno. Centralne miejsce w kuchni zajmuje duże palenisko (w zimne noce gospodarz domu trzyma nogi w piekarniku do wypieku chleba (zwanym później i gdzieniegdzie szabaśnikiem) oraz kredens na naczynia, łóżko do siedzenia, stół, krzesła, balie. W komorze stoi skrzynia ze sprzętami i zapasami. Obejścia wyłożone są płaskimi kamieniami wyciąganymi z rzek lub pól (te częściej układa się na granicach ich między tworząc tzw. mur lub gromadnice). W

Słowniczek gwary

asyrunek - pobór do wojska
 baba- żona
 bier- bierz
 błocyć- pamiętać
 borg- pożyczka
 bulcyć- mówić niewyraźnie
 casym- czasem
 chaw- tutaj
 cerchać- skubać wełnę
 chyboj- przyjdź
 dziedzina- wieś
 dzisioka, zdziśka- dzisiaj
 dziwej- popatrz
 frajerka- kochanek
 fujo- wieje
 god- wąż
 grzebik- gwóźdź do podków
 hań- tam
 hekni- krzyknij
 hoba- grzyb
 honcwut- łobuz
 jajeśnica- jajecznicza
 juzek- już to zrobiłem
 karkoska- duża gałąź świerkowa
 konsek- kawałek
 korchel- pijak
 lawica- dziewczyna uganiana się
 za chłopakami
 lebo- albo
 lygnij- połóż się
 łobiero- ropieje
 łobocyć- popatrzeć
 łodwyrtnąć- odwrócić
 łostań- zostań
 łujek- wujek
 łun- on
 młaka- podmokły teren
 motac- kręcić, kłamać
 miśkowac- kastrować
 mućkać- całować
 naryktowac- przygotować
 nasuć- napelnij
 niepili- obcy
 obabiony- ożeniony
 owcorz- pomocnik bacy
 pacnij- uderz
 pyrlik- młot
 pytom- piyknij- proszę ładnie
 pockej- poczekaj
 póc- chodź
 pipulka- miłe dziewczę
 pitolić- nieładnie grać na czymś
 polednina- obiad
 poraił- poradził
 poziero- patrzeć
 raptym- szybko
 ryceć- płakać
 rypac- niszczyć
 scyrko- dzwoni
 se- sobie
 stela- stąd
 suści- szumi
 tez- też prawda
 taśka- torebka
 ulongnoć- urodzić
 uraic- uradzić
 wcora- wczoraj
 wdy- zawsze
 wressec- wrzeszczeć
 zacon- zaczął
 zakiela- za ile
 zrzadelko- lustro
 zwyrtnij- obróć

niektórych z tych domów kominów nie ma, coby podymnego nie musieć płacić. Małe rozdrobnione gospodarstwa nie są w stanie zapewnić im bytu, jednak przy każdej chałupie mają drzewa owocowe, krzewy i kwiaty.

Zajęcia

„Ja ty sie znosz, jak ty żeś w wojsku nie był, zresztom jo chyba wim lepiej”
 mój sąsiad

Codziennie górale robią na roli i w gospodarstwie, nadto wszystko górale wypasają po halach i lasach owce, a wypędzają je nazajutrz po Zielonych Świątkach, obierając bacę i kilku pasterzy, którym towarzystwa dotrzymują mądre, duże psy. Sypiają w małych szałasach, zaś przed zimą powracają do swych domostw. Ci, co nie chadzają z baranami po halach, zajmują się innymi zajęciami, często po lasach i stromych górach końmi drzewa ściągają, co wymaga wielkiej zwinności. Ich koniki małe, zwięzłe i kształtne, pamiętać lza, iż cenią je jako szlachta- gdy są spoczone swoimi kapotami je okrywają. Niektórzy z nich potem owe drwa spławia, płynąc ze śpiewem na ustach wraz z odmetami rzek, a ilu z nich w nich pozostaje... Umiłowanie do sztuki mają ogromne: a to mężczyźni rzeźbią w drewnie, a to w kamieniu, kobiety zaś haftują i wykonują ozdoby z owczej wełny. Przy pracy nuca pieśni długie jak dumki ruskie, albo przyspiewki krótkie acz sprośne, z humorem.

Obyczaje

„Kto rano wstaje ten leje jak z cebra”

przysłowie

Obyczaje góralskie wielce nie różnią się od tych z pozostałych części Polski, co się tyczy jednak obyczajów pasterskich to większość zaczerpnięte jest od Walałów. I tak w przeddzień wyjścia na wypas czyszczą bydło, kropią je wodą święconą, żegnają zwierzęta krzyżem. Na wypas wychodzą z długimi, gładkimi kijami, aby ich bydło było równie okazałe i gładkie, zdobią je nawet wstążkami i jedliną, dzwoneczkami (by uchronić przed wszelkim złem i zagubieniem). Jeśli góral wychodzi na wypas z jedną nogawicą czarną, drugą białą oznacza to, iż jest on bardzo bogaty (ma owce i czarne i białe). Górale umiłowali się w zabawach: udają hajduków i złodziei; chodzą na „ujcowe”, czyli podkradają jabłka, śliwki i gruszki z sąsiedniego ogrodu; piskają na listkach, żdźbłach i słomkach, fujarkach; strzelają z biczów ustrojonych we wstążki i „kućki”; zębami wyciągają monety z balii pełnych wody; skaczą przez ogniska, na drzewach wieszają powrozy i wyczyniają na nich przeróżne sztuczki. Zdarza się, iż pasterze konkurują ze sobą strzelając do siebie z proc i batów niewielkimi kamykami, niekiedy te strzelaniny kończą się walnymi bitwami. Górale „helokają” (jak to się zwie w okolicach Cieszyńska) czyli pohukują i nawołują się z oddalonych od siebie hal.

Święta wszelkie religijne traktują z należytą powagą, przestrzegają kościelnych nakazów i zakazów, choć niekiedy i tak bywa, że wprzód bez sakramentu małżeńskiego żyją ze sobą. Dziewczęta same chadzają i do kościoła, a nierzadko i do karczem!

Zbójniki

„...ani jo se zbój, ni jo jes zbójnic ek, ino nad zbójnickami psewodnicek hej idem w las, piórko mi migoce, kie ciupazkom zawine tam posoki utoce...”
 fragment pieśni zbójnickiej

To najgorsza klątwa tych ziem, ci zbójnicy, zbierają się oni w kupy od kilku nawet do kilkudziesięciu chłopów wiosną na św. Jerzego 23 IV, gdy ujrzą na najwyższej górze w okolicy wielkie ognisko, kończą zaś swe napady zimą zwykle na św. Michała 29 IX, gdy mróz pierwszy ściska (okres wypasu owiec). Pochwycić ich nie ma jak, bo góry mają za swe, we wsiach nie ma ich jeno wtedy, gdy górale na wypas chodzą, jak którego zrania dworscy, ten w koło gada, że to niedźwiedź go na wypasie drasnął. Przed każdym napadem albo to górale, albo żebracy czy to frajerki zbójów dokonują rozpoznania ilu ludzi, gdzie i jak uzbrojonych. Potem zbójnicy rabują już dwory, plebanie, zamożniejsze gospodarstwa, młyny, karczmy i karawany. A gołocą ze wszystkiego co się da, potem dzielą to pospołu równo, co zaś

niepodzielne kryją - to zostawiają jako nawiązkę dla rodzin poległych. Zmarłych swoich grzebią z honorami: w ich strojach zbójnickich, wraz z bronią, emblematami, groby moszczą jedliną, zaś na głazie ryją krzyż. Nad każdą kompanią zbójką stoi wódz, co to go harnasiem zowią, on to też uroczyście zawiązuje grupę, wtedy też składają sobie przysięgi o religijnym charakterze. Mają ci oni swój honorowy kodeks zbójnicki, oraz prawa jak nowych zbójów przyjmować: nowicjusza, jeśli się nie zgadza na zbójowanie, nie przyjmują, jeśli większość się nie zgadza na jego przyjęcie także go odrzucają. Harnasiem może się stać jeno ktoś polecony przez innego zbójnika (ręczący za niego), składa on przysięgi na broń i krzyż - w razie jego śmierci jego zastępca musi go pomścić, gdyby się nie dało go uwolnić. Harnaś organizuje wypad, wyznacza kary nawet śmiertelne, przewodniczy modlitwom i pogrzebom, niektórzy z nich odprawiać potrafią także obrzędy magiczne. Zasadami się kierują, lecz prawa nie przestrzegają: nieraz potrafią plebana okraść, by potem wszystko do skrzyni na datki wrzucić, a w karczmach dla przykładu jadło sami szykują, by ich nie potruto. Mają oni więc te zasady współżycia (opiekują nad rannymi i chorymi, mają swe stroje, uzbrojenia, pieśni, tańce i zabawy) o nich wiele lza by pisać jeno lza by więcej wiedzieć, a skąd niby to skoro oni nieuchwytni!

Zaklęcia góralskie

„Młodemu Wali strasnie źle się paliło w piecu, na to poseł ku gąździe najstarsemu, najmondrejsemu, co to sie na wśyćkim znoł pytać co tu cynić. Ten mu zaś nakazoł coby jak bydzie na dwoze u mospaña, by mu buchnoł kapke prochu i wsadził do komina. Po dwu tydniach stary gazda spotkoł Wale i sie pyto:

*-No jakze ci sie pali w tymze piecu
-Eee, jo nie wiem, bo jo juz tam nie bywom.”*

Wszyscy górale, wielce wierzą w czary i gusa, a większość chorób przypisują urokom. Męczy ich wiele chorób, a przede wszystkim:

- suchoty (leczą dużą ilością gorzałki z pieprzem lub psim sadłem, w późniejszym okresie palą fajki). Tak naprawdę najskuteczniejsze jest nacieranie psim sadłem lub okowitą.

- duszności (piją miętę i miód, jedzą czosnek)

- bóle krzyża (używają rośliny zwanej „zbójem”, piją z niej wywar) A oto zaklęcia góralskiego pochodzenia:

Na suchoty u dzieci. Po garści maki z chałup kilku wziąć, wodą święconą z kościoła rozczynić, potem kołacz z dziurą wielką upiec z tego. Przewlec dzieciątko nie mniej ni więcej razy niż 9. Tak spreparowane lekarstwo rzucić na drogę - jak je pies zje, suchoty na niego przejdą.

Uroków wszelkich łodwyrtwanie. Jeśli na kogo rzucone zostało „złe oko” lub inny urok, należy przy „uręczonym” rzucić węgle żarzące na wodę, i jeśli węgle opadną na dno urok został odczyniony. Niektórzy starzy górale, znają jeszcze mocniejszą wersję tegoż zaklęcia, jedynie zaprzyjaźnieni z nimi PG mogą je poznać tylko wtedy, gdy góral spię się okrutnie, a jest to...

Uroków wszelkich łodwyrtwanie mocniejsze. Kiedy węgle nie opadają na dno, starczy tą wodą uręczonego obmyć, a wtedy urok pewnością pryśnie.

Jak łodwyrtnąć strachy i lęki. Jeśli ktoś zleknie się kogo lub zwierza jakiego, sierści albo włosów uciąć. Zapalić i zalęknionemu dać to pować. Wnet spokojny się stanie. O powodzeniu wszystkich tych zaklęć decyduje Starosta Gry. Wiara w magię ma oczywiście istotne znaczenie. PG, pamiętaj, że zaklęcia góralskie są wszystkie o olbrzymiej mocy i należy ich używać tylko i wyłącznie w bardzo ważnych sytuacjach.

Literatura:

F. Popiołek - Historia osadnictwa w Beskidzie Śląskim
A. Komoniewski - Dziejopis żywiecki
Kalendarze beskidzkie.

O tychże górali zastosowaniu

Po pierwsze, cały sierpniowy numer zdominowany jest przed Nowe DP, jeśli zatem któryś Starosta zechce osadzić swoją Kompanię na Podhalu, gawęda jest jak znalazł. Świetnie oddany kolorystycznie, barwny opis mieszkańców, ich siedzib, strojów i obyczajów, no i oczywiście zbójników. Zanim jednak ów Starosta to uczyni, niechaj zapozna się w bibliotece z danymi na temat wsi na prawie wołoskim - bo takie głównie występowały w górach - lub niech poczeka na stosowny artykuł. Bo trzeba wiedzieć, że wsie ludów pasterskich różniły się bardzo pod względem prawnym, chociażby tym, że pańszczyzna obowiązywała tam ledwie kilka-kilkanaście dni w roku.

Jeśli więc wolicie dać swoim PB włóści w bardziej znanych okolicach (lub w ogóle nie macie ochoty na NDP, czym byłbym wielce niepokieszony), to dla niektórych matolów, którym braknie chęci lub inwencji na samodzielne wykorzystanie podanych informacji, przygotowałem oryginalny, ekstremalny i bardzo wredny motyw dla Kompanii będącej w górach jedynie przejazdem. Specjalnie dla Starostów, którzy mają swoim drużynom coś za złe. Oczywiście ze zbójnikami, bo cóż innego uczynić na Podhalu, czego nie można by rozegrać gdzie indziej? Otóż i on:

Niechaj SK napotka jakiegoś hardego górala (o co nietrudno, tutejsi chłopcy są wyjątkowo hardzi i twardzi). Gdy dadzą mu nauczkę lub chociaż ostrą odprawę, ów młody zbójnik skłoni swą bandę do złupienia SK skóry. Tak więc dzień lub dwa po owym zajściu SK zaczepi na gościńcu mały chłopiec lub ładniutka frajerka z rozwianym włosiem, który/a ubłaga PB o pomoc dla braciszka porantonego w lesie przez niedźwiedzia, czy powie coś równie naiwnego. Gdy Kompania da się zawieść nieco w las, obkoczycie ich gromada zbójników, zwali z koni, spuści niezły łomot kijaskami, po czym puści wolno... tyle, że bez broni, piechotą, boś, w samych koszułach i ew. gaciach (jeśli kto takowe nosi). Teraz PB mogą iść do starosty upominać się o sprawiedliwość, w każdej wsi narażając się na śmiech i drwiny. A co to będzie, jak spotkają szlachcica, he, he... A jeśli chcesz być dobry, pozwól im za jakiś czas odnaleźć onego chłopca/ dziewczeczkę w którejś wsi. Wystarczy pojąć i oddać w ręce starosty, by zdobyć parę cennych informacji i prędzej czy później odzyskać większość zrabowanego mienia. Najłatwiej będzie odnaleźć konie, bo w końcu trudno je przeprowadzić przez góry. A reszta... no cóż, reszta należy do ciebie

Michał Machocki



*Wielmożni Starostowie,
Panowie Bracia i duchowie
serdeczni!*

*Otośmy szczęśliwie sierpnia
doczekali, w którym z palbą
wielką a impetem w Nowe
Dzikie Pola zajeżdżamy.
Dwa traktaty na to mamy,
a do tego dyariusz jeden,
które wszystkie razem są ze
sobą powiązane. W jaki
sposób, wraz poznacie, żeby
zaś ochoty dłużej nie wstrzy-
mywać, na bok się usuwam
a do lektury gorąco zapia-
szam.*



Dobre rady dla Starosty Gry, jak majątność ziemską Panom Graczom ofiarować

Artur Machlowski i Michał Mochocki

Majątek ziemski był w XVII wieku (i nie tylko) rzeczą bardzo pożądaną dla każdego szlachcica. Szlachcic bez ziemi znaczył prawie tyle samo, co łyk czy pogardzany przez wszystkich cham. Ziemia świadczyła o bogactwie i miejscu w społeczeństwie. Im szlachcic miał więcej ziemi, tym był bogatszy i miał większe wpływy. Najbiedniejsza była szlachta, tzw. hołota (lub gołota). Nie posiadała żadnej ziemi i ich jedynym sposobem na życie była służba wojskowa lub czepianie się pańskich klamek. Z kolei szlachta chodackowa, czyli zwyczajnie szaraki, siedziała na kilku zaledwie łanach. Nie posiadali oni zazwyczaj chłopów. Posesjonaci natomiast byli właścicielami jednej lub więcej wiosek. Najbogatsi byli oczywiście tzw. karmazyni, czyli wielkie rody szlacheckie, które miały w posiadaniu dziesiątki, a czasem setki wsi. Często zdarzało się, że byli właścicielami miasteczek, a nawet całych miast.

Tyle wiadomości wstępnych. To wszystko chyba sprawy oczywiste, ale dla porządku należało je podać. Teraz czas, by przedstawić Ci Starosto sposoby zdobycia majątku ziemskiego przez Panów Graczy, bo to właśnie jest celem tego artykułu.

Sposób I czyli punkty cech

Przy tworzeniu postaci Pan Gracz może wykorzystać część swych Punktów Cech i „kupić” za nie wieś. Jednak przypominam, że cała wieś kosztuje aż 80 PC, czyli bardzo dużo. Taka majątność rocznie daje średnio od 300 do 600 zł. Gdy PG połakomi się na taki zakup, to można mu zezwolić, by już tytułował się posesjonatem. (no, powiedzmy... przyp.M.M.)

Sposób II czyli małżeństwo

W trakcie gry Pan Gracz pozna jakąś bogatą szlachciankę, która w posagu wniesie kilka wsi.

Sposób III czyli spadek

Niech PG otrzyma w spadku majątek ziemski. Oczywiście trzeba go będzie obronić przed resztą rodziny. Jest to świetny pomysł na scenariusz.

Sposób IV czyli kupno

Jeżeli PG nazbiera już sporo złota, to będzie mógł kupić sobie folwark. Niestety, nie jest to rzecz tania. Najczęściej wartość majątku liczonego w następujący sposób: roczny średni dochód mnożono przez 15. Oczywiście duże znaczenie przy określaniu ceny miały także różne okoliczności, np. gdy wzrastały niepokoje na Ukrainie, ziemia bardzo taniała, majątki pod Krakowem były bardzo drogie, itd.

Sposób V czyli dzierżawa

To chyba najlepszy sposób, by przekazać PG majątek. Tak najeźściej w XVII wieku zdobywano ziemię. Bogaty posesjonat nie miał czasu ani ochoty martwić się folwarkiem, więc oddawał go w dzierżawę szlachcicowi, a czasem i Żydowi (choć było to niezgodne z prawem i przeciw dzierżawie majątków ziemskich przez Żydów szlachta często protestowała na sejmikach).

Sposób VI czyli dar

Jakiś bogaty szlachcic może w nagrodę za wykonaną dla niego misję czy wierną służbę ofiarować folwark czy dwa. Czasem nawet bogaci magnaci rozdawali wsie na biesiadzie przy dzbanie wina, za wygrany pojedynek pijacki. Staraj się jednak tego unikać, Panie Starosto. Lepiej, by na majątek Panowie Bracia naprawdę zasłużyli.

Sposób VII czyli zajęcie dobra.

Zajęcie cudzego majątku było dość powszechne na Ukrainie. Po najazdach Tatarów czy buntach kozackich zawsze

pozostawały ruiny dworów i wsi. Często więc bez zgody właścicieli (którzy czasem ginęli wszyscy w trakcie owych zawieruch wojennych, więc nikt nie domagał się zwrotu swej własności) zajmowano ich majątki. To również dobry pomysł na przysgodę. Niech Swawolna Kompania osiedli się w jakimś majątku, którego właściciela i całą rodzinę uważa się za martwą. Po kilku latach jednak właściciel wróci (wykupiony z niewoli) i zażąda zwrotu swej nieruchomości. Ciekaw jestem, jak zachowa się Twoja SK?

Sposób VIII czyli „osadnictwo”

Na Dzikich Polach pełno jest nie zagospodarowanej ziemi. (To raczej w początkowym okresie. Bo w połowie XVII wieku masz już wszędy latyfundia, z drugiej zaś strony słobody kozackie. Ale zawsze można próbować. - M.M.) Niechaj Swawolna Kompania zbuduje od fundamentów dwór, wieś czy nawet jakąś małą fortalację (patrz „Pan Wołodyjowski”). Może to być też rozkaz od jakiegoś magnata czy nawet hetmana.

To chyba większość możliwych sposobów zdobycia majątku przez Swawolną Kompanię. Jak zapewne zauważyłeś, Starosto, jest to wielka skarbnica pomysłów na dyariusze przysgod. Jest to także świetna odskocznia od typowych scenariuszy, polegających na ściganiu infamisów czy zajazdach. Oczywiście i tego jednak nie powinno zabraknąć. Przecież to właśnie jest kwintesencja „Dzikich Pól”.

1. Ile dworów a folwarków nadać można

Rzecz pierwsza i podstawowa: nieważne, czy dasz swej Kompanii jedną marną wioszczynę, czy też sześć rozległych i dostatnich, dawaj zawsze tylko jeden folwark. Bowiem ty też jesteś tylko jeden. Nie możesz dopuścić do sytuacji, w której gracze posiadają własne dwory, gdyż zamieszkają ci osobno i Kompania się rozsypie. Własny dwór to przecież całe osobne domostwo, osobna służba, chłopci i sąsiedzi, a z czasem i nowa rodzina. Innymi słowy, osobny Starosta dla każdego gracza - inaczej nie podołasz. I jak tu takiej Kompanii Biesiadę prowadzić?

Co zaś czynić, by tak uczynić...

a) ...gdy Swawolna Kompania na zdobytej ziemi siada, tedy jeden tylko właścicielem być powinien, inni zaś u niego w wieczystej gościnie. Iście jak w Lubiczu pana Kmici-cowe towarzystwo, tak i oni u kompana siedzieć mogą, wino spijać, dziewczki szczypać, a sąsiadom krotochwilnie w okna strzelać.

Jeśli jednak wolisz, iżby każdy sprawiedliwie równą część ziemi dostał, tu najlepiej pasuje Artutowy Sposób VI. Niech tam jaki magnat, biskup czy sam król nawet nada jeden kawał ziemi całej twej Kompanii. Jedna wieś dostatnia, albo dwie czy trzy pod ten sam folwark przynależne. Dziwne to się może zda któremu, lecz bywały w Rzeczypospolitej takie zbiorowe nadania. Ot, chociażby miasteczko i wsie cztery - za wierną służbę - rotmistrzowi tatarskiemu... i stukonnej chorągwi jego!

b) ...z już osiadłą Kompanią grę rozpoczynając, namów ich koniecznie, żeby jeden ród stworzyli. Albo wszyscy bracia rodzeni, jeden za drugiego w ogień skoczyć gotowi; albo ojciec i synowie; albo który będzie stryjem, wujem, dziadem pijanicą. Zawsze też kto niespokrewniony może rezydentem zagrać, jak to pan Zagłoba u Skrzetuskich, pa-

chołkiem młodym na Rzędziana podobieństwo, kręciwaseł piwniczym, etc., etc.. Wreszcie jest okazja, by karbowych, ekonomów i kluczników wykorzystać, co w podstawie do DP są opisani. Co zaś dla niektórych najlepsze, na sam koniec ostawiłem: także i niewiasty bez kłopotu najmniejszego, a z przyzwoitością większą w Nowe Dzikie Pola wprowadzić można!

2. Czemu dwór nieodmiennie spalony być musi

Czyżbym cię zaskoczył, szanowny Starosto? Ale tak, taka jest moja rada. Nie dawaj graczom wyposażonego dworu. Nigdy. Niech budują go sami od podstaw, od samiutkich fundamentów. (Może nie znasz się na tym? To świetnie! Kilka stron dalej prezentujemy doskonały artykuł.) Bo jeżeli dostaną go od ciebie, nie będą go szanować tak, jak powinni. Będzie to tylko kolejna wymyślona przez ciebie lokacja. Ale jeśli to oni sami dwór zaprojektują, oni sami dobierać będą materiał, użerać się z robotnikami, strzec budowy przed złodziejami, obserwować jak rośnie i nabiera kształtów, wtedy będzie to ich dwór. Ich własny dom, znajomy na wskroś, w który włożyli mnóstwo czasu, trudu i pieniędzy. I skąd nikomu nie pozwolą się wyrzucić. Mam nadzieję, że umiesz to docenić i wykorzystać.

Samo zaś budowanie dworu stwarza mnóstwo świetnych okazji. Po pierwsze, gdzieś trzeba mieszkać. Na gościnność sąsiadów nie ma co liczyć - nie przez tyle czasu! W ocalałej

Sposób IX - nadanie królewskie.

Za szczególne zasługi dla Rzeczypospolitej król nadać może w dożywocie folwarczek jakowyś, z reguły na kresach państwa - przy moskiewskiej granicy albo i w Inflantach (gdy ziemie te z Bożą pomocą do Rzeczypospolitej powrócą). Obejmując taki mająteczek dopełniamy podobnych formalności, jak w przypadku kupna albo spadku. (Tomasz Michałowski)

Z dóbr wybicie

Często bywa, iż na prawnej drodze swego dojść nie mogąc, jeden drugiego z czeladzią zajędzie i siłą ze spornych dóbr wyrzuci. Taki czyn wybicciem nazywano.

1. Gdy więc sąsiad albo kuzyn nas zajędzie i przemocą z ziem usunie, 1 miesiąc mamy, by przed sądem grodzkim (gdyż pod najście zbrojne na szlachecki dom czyn taki podpada) proces specjalny posesoryjnym zwany wytoczyć.

2. Urząd grodzki dochodzenie wówczas zaczyna - i to na miejscu (a zwie się dochodzenie do skrutynium) - i w posiadanie dóbr z powrotem (i nieważne, czy bezprawnie czy też zgodnie z prawem dobra te trzymamy) musi nas przywrócić.

3. W ten sposób na czasie zyskujemy, gdyż udowodnić nam, że posiadłość dzierżymy bezprawnie można tylko przed sądem ziemskim, który długotrwały proces petytoryjny przeprowadza.

4. Gdy sąd ziemski dekret wyda, pan starosta zbrojnym zajazdem w majestacie prawa wyrok wyegzekwować winien. Lecz zaznaczyć trzeba, że po trzykroć wezwać trzeba lotra do dóbr dobrowolnego opuszczenia, nim zajeżdżać będzie wolno. Gdy starosta zaś zajeżdżać nie chce, ten, kto proces wygrał, sam pewnością tak uczyni, by sprawiedliwości zadość było. Uważnie zatem z samowolnym zajeżdżaniem krewnych lub sąsiadów, nawet jeśli racja jest po naszej stronie. Lepiej dekret sądu w ręku mieć, zgodę starosty miejscowego (i na wszelki wypadek grzechów odpuszczenie), a czeladzi zbrojnej kupę. Dopiero wówczas wroga zajeżdżajmy, gdyż pewni swego być możemy. A jak w praktyce to bywało... Można pan na dekret nie baczył, ni o proces się nie troszczył, tylko chorągwie nadworne zbierał i falkonecki sposób, po czym z dóbr kogo wyrzucał, w posiadanie obejmował i prawo ziemskie lekce sobie ważył. Najgorszy sąsiad to pan możny a butny. Mieć takiego skaranię boskie. Majętności lepiej przedać a uchodzić na Pomorze, gdzie spokojnie zwykle było. (T.M. i M.M.)

Dziedziczenie beztestamentowe

1. Synowie, w myśl prawa ziemskiego, 3/4 dóbr po ojcu dziedziczą, córki zaś (bez względu na ich liczbę) tylko 1/4. Dobra, co po matce się należą w równych częściach wszystkie dzieci (już bez płci różnicy) w spadku otrzymują.

2. Gdy ojciec nieboszczyk do grobu zostanie złożony, brat najstarszy cały spadek dzieli na równe części, a czego podzielić nie można, to wycenić trzeba i w gotówce spłacić. Brat najmłodszy jako pierwszy to, co mu najbardziej odpowiada ze spadku sobie wybiera, a na końcu brat najstarszy, co podziału dokonywał.

3. Podział spadku, jeśli się ze zmianą granic wiąże (a tak zwykle bywa, gdy jest dwóch lub więcej synów), na piśmie do ksiąg grodzkich złożony być musi, potem zaś do ziemskich przepisany.

4. A jakby spory jakieś były jak tu dobra rozgraniczyć aby każdy częśćkę równą dostał, to do sądu podkomorskiego udać się należy. Pan podkomorszy wówczas sam rozgraniczenie przeprowadzi, po czym przebieg granic wyznaczonych do ksiąg swoich podkomorskich wpisać raczy. (T.M. i M.M.)

z pożaru stodoły? W namiocie? W karczmie? W chłopskiej chacie? Tu niewygoda, tam nie przystoi, karczma znów kosztuje... Po drugie, Kompania poznać musi swych sąsiadów, proboszcza, niektórych urzędników ziemskich oraz poddanych (chyba, że zasiedlają pustki na Ukrainie, gdzie nikt nie mieszka w promieniu kilkunastu mil). Jak ciekawe i rozmaite wynikają stąd interakcje, nie będę tu tłumaczył - od czegoś w końcu jesteś Starostą. Po trzecie, kontakty z przejezdny. Osadzenie PB w jednym miejscu kompletnie odwraca punkt widzenia: teraz to oni są szlachta osiadła, a wszelkie Swawolne Kompanie

przynoszą kłopoty i zagrożenie. Jeśli np. przez pół roku czy więcej Kompania ciągiem mieszka w karczmie, jedna czy druga awantura o miejsce murowana.

Wszelkie dodatkowe atrakcje pozostawiam tobie.

3. Jeśli nie spalony, czemu zrabowany

Cóż... dwór zniszczony albo pusta ziemia byłyby najlepszym wyjściem. A jeżeli nie podoba ci się takie rozwiązanie, jeśli dasz PB gotowy dwór... niech przynajmniej będzie pusty. Bo nie jesteś w stanie spisać dla nich kompletnego inwentarza: ile koni, wołów, kur, gęsi i kaczek, ile broni, prochu i kul, ile mebli, kufrów, ubrań, makat i zastawy stołowej... Mógłbym tak wymieniać i wymieniać aż do widel w stajni. Nie spiszysz tego dokładnie, a choćbyś i spisał, to nawet połowy nie zapamiętają. I w efekcie szlachcic nie wie dokładnie, co ma we własnym dworze - a już na pewno nie wie, co gdzie leży. A to bardzo ważne, co przykładem własnym poprę:

Ot, niedawno siedział mój stary Kozak w swym chutorze. Starosta o spis rzeczy nie zadbał. Sam spisałem jedynie inwentarz żywy i nic więcej. Oto konsekwencje:

Spadek z testamentu

1. W prawie ziemskim zapisano, iż dobrami nieruchomymi, tj. folwarkami i wioskami nie można rozporządzać w testamencie bez zgody sejmu Rzeczypospolitej. Lecz potomków żadnych ani krewnych nie mając, mógł pewnie szlachcic ziemię na innego znajomego szlachcica przepisać, co by w łapy plebeja nie wpadły. Ale prawo prawem, a testament testamentem. Gdy kto mocny był, to testament spisał i mocniejszy jeno ów testament mógł podważyć.

2. Testament w rękę mając, który wioskę jaką w spadku nam przynaję, do grodu we właściwym powiecie się udajmy i co rychlej do ksiąg grodzkich wpisać każmy. Potem zaś i do ksiąg ziemskich na wypadek wszelki wniesmy.

3. Z wożnym do dóbr odziedziczonych ruszać, intromisji tam dokonać, w dobrach zasiąść i na innych spadkobierców z testamentem a muszkietem w garści czekać.

4. A niech no ktoś nas teraz ruszy! (T.M. i M.M.)

a) Będzie zajazd. Trzeba mójców skrzyknąć, kul i prochu kupić... ale zaraz, ile tego jest w piwnicze? A ile mam broni palnej? Mogę mieć cztery falkonety i hakownic dziesięć, lżejszej strzelby nie licząc. A mogę tylko kilka lontowych samopalców. Starosta dał wolną rękę... a ja przeginać nie chcę, ale ukrzywdzić się też nie bardzo.

b) Goście jadą. Czy stać mnie na to, żeby beczkę miodu im wytoczyć? Ile butli wina do kolacji podać? A czy ja w ogóle mam jakieś dobre wino?

c) Zbój w chutorze ludzi mi wybija. Więc porywam łuk ze ściany w sieni... No tak, a skąd on się tam akurat znalazł? I strzały pod ręką? Nie przegięłem czasem?

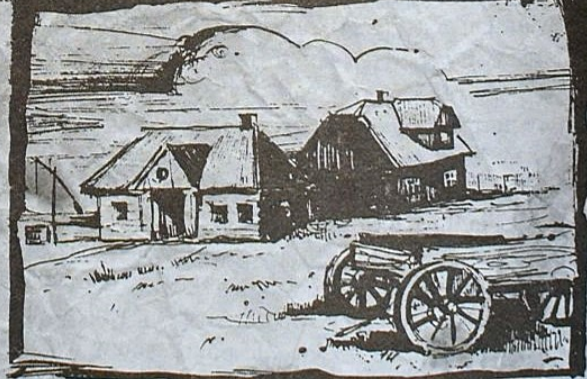
I to wszystko podczas jednej sesji.

Nauczyłem się na błędzie. Na następnej sesji będę miał spisane wszystko: co, ile, gdzie i w jakim stanie.

Ciebie też to może spotkać. Po pierwsze, dbaj o klimat, to tak jak z dworem - jeżeli pozwolisz graczom samodzielnie wypełnić puste domostwo, będą znali je na wylot, będą czuli się u siebie, będą to naprawdę „widzieć”. Jeżeli sami powieszają rusznicę w świetlicy, to będą o niej pamiętać. Jak przywieżą z miasta osiem flasz wina, to będą oszczędzać. Gdy obiją ścianę kilimem, to będą się nim cieszyć. Pewnie, atmosferę i realia można sobie lekceważyć - a niech tam nie wiedzą, co wisi na ścianach, niech pod dworkiem mają Piwnicę Małego*, dytko z nimi! Ale nie lekceważysz innej rzeczy: znajomość terenu to nieraz sprawa życia lub śmierci. Wyobraź sobie, że powiedzieliście tylko tyle, iż na ścianach świetlicy wiszą strzelby. Gdy zaatakuje wróg, gracze je pochwycą („Na pewno są nabite, zawsze są nabite!”) i polecą. Lecz gdyby to wróg wdarł się do świetlicy i dobrał do tych rusznic, gracze zapewniliby cię, że nabite nie są. Każdy, najdrobniejszy detal może się przydać - poczekaj, aż kiedyś uczynisz walkę w stodoły i gracz zacznie tobie wmawiać, że są tam żelazne widły zamiast drewnianych...

Uff... Mam nadzieję, że udało mi się paru opornych przekonać. Z widłami celowo trochę przesadziłem, nie domagam się aż takich szczegółów. Ale sprawa jest okrutnie ważna. Dwór umeblowany i wyposażony w całości przez Kompanię będzie oczywiście uboższy od takiego, w którym gromadzono sprzęty poprzez pokolenia, lecz przyniesie graczom dużo większą satysfakcję - no, i sporą przewagę w razie ataku. Bo to będzie ich prawdziwy dom. Zawsze będą o tym pamiętać.

* Piwnica Małego - artefaktyczna piwnica pokrewna Torbie Małego z Krysztalów Czasu. Torba Małego posiadała następujące właściwości: 1) mieściła w sobie dowolną ilość przedmiotów dowolnej wielkości, m.in. 3metrowej długości kostur; 2) właściciel zawsze znajdował w niej to, co mu było w danej chwili potrzebne - choć niekoniecznie to, co wcześniej tam schował. (autentyczne - Mały to pseudo gracz, który używał takiej torby przez dość długi czas, póki MG się nie zorientował, że ktoś go rohu ko-



Tak sposoby rozliczne poznawszy, zacny dyariusz przeczytajcie, w którym jeden ze sposobów do skutku przychodzi, acz z niemałym trudem, strachem a własnej głowy nalożeniem. Dyariusz ów na moją prośbę nieco przerobiony został, potem jeszcze sam w nim pokreśliłem, co imię Artur, tuszę, wybaczyć mi raczy, bo to wszystko po to, aby w NDP wpasować zgrabnie. Dyariusz ów w wersji wcześniejszej na Swawolnej Kompaniji odnajdziecie, pod adresem <http://www.rpg.valhalla.com.pl/pola/>, a z nim siła jeszcze rzeczy inszych będzie, bo najlepsza jest to strona dzikopolna w całej Rzeczypospolitej.



Artur Machlowski *Stypa po weselu*

czyli z rodziną to się dobrze na obrazku wychodzi

dyariusz przygody dla kompanii,
która swego nie da, a cudze z chęcią odbierze;
na pożytek Starosty Gry spisany

Dyariusz ten przeznaczony jest dla bliżej nieokreślonej Swawolnej Kompanii. Muszą być to jednak ludzie pazerni, biedni i chciwi... lecz z pewnością takich nie będziesz długo szukał, mości Starosto, mogę Ci to zagwarantować. Przygoda jest oparta nieco na powieści Henryka Sienkiewicza pt. „Na polu chwały”

I „Jak diabeł ogonem machnie, to nowy krewny się rodzi...”

Pewnego deszczowego i chłodnego wieczoru SK trafia do niedużej karczmy gdzieś na południu Rzplitej. Tak się akurat składa, że rozłożył się tu na popas niejaki Gerwazy Brzewicki h. Nałęcz (lat około 70) będący bratem matki męża siostry matki jednego z PG. Wyjdzie to na jaw w czasie rozmowy, gdy pan Gerwazy poprosi kompanię na wieczerze do swego stołu (oprócz nich w karczmie są tylko kupcy tureccy). Imię Brzewicki ma manię na punkcie genealogii, więc bez najmniejszego problemu odkryje pokrewieństwo. Pamiętaj jednak, Starosto, by pomóc Swawolną Kompanię! Musisz uniknąć sytuacji w stylu: „...ha, mistrzu! Udał mi się teścik na genealogię. To ja mu więc mówię o całej rodzinie...”. VETO! Gracze mają po kolei wyprowadzić wywód drzewa rodzinnego. Czasem w roli starszego pana przerywaj im pytaniami w stylu: „...a ów to nie był czasem cześnikiem przemyskim i mężem Falczewskiej Stanisławy, która primo voto była Marczyńska?...”, lub coś w tym stylu. Ważne, by nie poszło im to łatwo. Niechaj się mylą i gmatwają. Masz także, Starosto, teraz dopieć cwaniakom, którzy lubią „dopakowywać” postacie. Niechaj się martwią ci, którzy wzięli ułomność „nowy szlachcie”. Taki delikwent straci nieźle w oczach całej kompanii i starego szlachcica, gdy okaże się, iż jego ojciec np. był szewcem w Sanoku. Szlachcie przedstawi również dwóch swoich synów, Jura i Rocha. Są to dwa wielkie, grube i głupie cielska, które myślały tylko o wyżerce, dziewczkach i pijaństwie. Przedstaw, Sta-

rosto, Brzewickich jako ludzi raczej odpychających, którzy nie powinni dać się lubić. Jednak ze względu na to, że jest to jedyne miejsce w okolicy, w którym można przespąć noc, kompania jest skazana na takie „towarzystwo”.

Czego dopełnić trzeba, aby ziemię w posiadanie objąć:

1. Spisać umowę...

a) ...kupna-sprzedaży, która obejmować winna: imiona i nazwiska nabywcy i sprzedającego; określenie granic oraz nazwę posiadłości wraz z przyległościami (stawy, młyny, karczmy, lasy); spis nieruchomości oraz ruchomości objętych transakcją; cenę posiadłości; termin i sposób płatności (jednorazowo lub w ratach).

b) ...dzierzawy, która zawierała: imiona i nazwiska dzierżawcy i wydzierżawiającego; także określenie granic, ruchomości i nieruchomości; wysokość czynszu, tryb jego płacenia (roczny, kwartalny itp.) oraz rodzaj świadczeń (ile w pieniądzu, ile snopków zboża, ile kur, jajec itp.); termin dzierzawy (rok, trzy, sześć, nieokreślony); warunki rozwiązania umowy (niepłacenie czynszu przez czas taki a taki, niedbała gospodarka, dewastacja); odpowiedzialność dzierżawcy za szkody.

2. Na wszelki wypadek warto odczekać 6 tygodni, to jest bowiem termin, w jakim krewni sprzedającego skorzystać mogli z prawa pierwokupu (bliższości). Mieli bowiem pierwszeństwo kupna sprzedawanych dóbr rodowych i to za tą samą sumę, jaką oferował potencjalny nabywca. Tedy może się okazać, że świeżo nabytą posiadłość trzeba będzie zaraz odsprzedać po cenie zakupu.

3. Jeśli krewni się nie zgłoszą, zawartą umowę oblatujemy w grodzie, tj. do ksiąg grodzkich wpisujemy, panu pisarzowi 2 lub 3 złote do skarbonki wrzucając. Z chwilą wciągnięcia aktu do ksiąg grodzkich nasza transakcja formalnie i ostatecznie do skutku dochodzi.

4. W towarzystwie woźnego grodzkiego do nabytych dóbr jedziemy i intromisji, tj. wejścia w posiadanie dokonujemy. Granice posiadłości z woźnym wkoło obejść trzeba, wraz akt odpowiedni woźny spisać, po czym do akt grodzkich wniesie (za skromną parą złotych opłatą). Od tej chwili już na naszym gospodarzy mamy prawo.

5. W ciągu roku od oblaty należy akt przepisać do właściwych ksiąg ziemskich, które mają walor wieczystości. (Tomasz Michałowski i Michał Mochocki)

W czasie rozmowy Brzewicki wyjaśni, że jadą na zrękowiny starego kompana z wojska, Imię Dionizego Makowskiego h. Łódzia, który jest jednocześnie krewnym jednego z członków Swawolnej Kompanii; a dokładniej, jest synem brata matki owego Pana Brata. A jak stoi w Piśmie, nie cieszyć się ze szczęścia krewnego to grzech. Poza tym, zgodnie z zasadami staropolskiej gościnności, każdy podróżny jest witany z otwartymi ramionami (a tym bardziej krewny). Mam nadzieję, że uda Ci się skusić Swawolną Kompanię, by udała się na zrękowiny. W końcu tego wymaga grzeczność, a poza tym lepiej się wypaść i najeść za darmo we dworze u krewnego, niż gnić i jeszcze za to płacić w podłej karczmie.



II.wioat państwo młodej???

Po dwóch dniach drogi kompania zajeżdża pod dwór imię Makowskiego. Ten wylewnie wita każdego gościa (i co ciekawe, robi to nad wyraz szczerze) i zaprasza „...w skromne progi...”. Pan młody ma już koło 70 wiosen (sic!). Trzyma się całkiem nieźle. Jeśli chodzi o dwór i okolice, to obraz prezentuje się wspaniale. Pan Gerwazy zasiada na 5 dużych wioskach, dwóch młynach, karczmie i browarze. Ma także dużą stadninę. Z tego powodu żeni się z miłości. Wybranką jego serca jest piękna 15 letnia panienka Justyna Grzybowska - sierota. Jegomość Makowski, będąc opiekunem jej i jej 2 wiosek postanowił, że nie warto wypuszczać z rąk takiego kaska, a przy okazji, gdy żona zostanie wdową, będzie posażną panią, a lepiej by ona wzięła jego majątek, niżli mieli go rozgrabić sąsiedzi. Jeżeli chodzi o pannę młodą, to ta trochę brzydzi się tego starego wagra, ale lepszego wyjścia nie ma, bo wszyscy ślinią się na jej widok, a ona „...jeszcze woli bożej nie czuje...” i woli wianki pleść w sadzie niż gadać z kawalerami. Pewnie Swawolnej Kompanii przyjdzie na myśl pomysł uwalniania pięknej dziewczyny z rąk złego starucha. Jak chcą, to niech próbują. ALE TY DO TEGO NIE DOPUŚĆ! Zaręczyny muszą się odbyć!!! Dlaczego? O tym później. Prócz tego pan młody jest w końcu krewnym.

Wracając do zrękowin. Goście we dworze zebrało się już prawie 70. Po części to rodzina i sąsiedzi, a reszta to hołota z gościńca, która nie chce odpuścić sobie darmowej biesiady. Niestety, kompania spóźniła się na dzisiejszą ceremonię. Ale przybyli w samą porę na ucztę. Wszędzie dookoła płoną ogniska, przy których bawi się czeladź i okoliczni chłopci. We dworze stoły aż uginają się pod ciężarem potraw. Gracz będący krewnym pana młodego (sic!) w trakcie uczty pozna wielu członków swej bliższej i dalszej rodziny. Będą to ludzie raczej mało przyjacielscy i nieco „grubi”. W trakcie prowadzenia biesiady ustaw głośną muzykę, tak by

trzeba było się przekrzykiwać. Opisu graczom pstrokato przybrane towarzystwo, które pije na umór i je aż do granic rozsądku.

Jednak po niedługim czasie z majdanu dają się słyszeć wycia psów. Najpierw jedno, potem następne itd. W końcu wszystkie okoliczne psy zaczną wyć. Na sali robi się zupełnie cicho. Wtem „psie śpiewy” gwałtownie ucichną. Da się słyszeć turkot kół. Na sali poczną szeptać „ktoś przyjechał”, „ktoś jedzie”, „gość jakiś nadjeżdża” itp. Pacholek spod drzwi wybiegnie na zewnątrz i po chwili wróci zamknawszy za sobą drzwi. „...Nikt nie przyjechał, Wielmożny Panie...”. Wtem drzwi otworzą się z hukiem i do izby gwałtownie wpadnie podmuch lodowatego wiatru. Połowa świec zgaśnie. Imię Dionizy Makowski zerwie się na równe nogi i zawoła „...kto tu???” po chwili posinieje, zachaczy, chwyci się za serce i padnie twarzą na stół.

III.Nie bądź choćes Xiążę hardy, ze śmiercią tańczysz galarądy...

Goście natychmiast wytrzeźwieją. Panny zaniosą się płaczem i uciekną do izby czeladnej. Kilku mężczyzn wyniesie gospodarza do alkierza. Okaże się, że ten jeszcze dycha. Będzie poruszał jeszcze wargami, aż po około trzech litaniach do NMP wyzionie ducha. Służba widząc, że ich pan jest sztywny, rzuci się na piwniczkę. We dworze będzie panował smutek, strach i zmieszanie, a na majdanie wielka orgia. Po chwili kilku pacholków wpadnie do izby i ostrożnie zaczną grabić zastawę i cenniejsze drobiazgi. Wtem z krzykiem wyskoczy jeden z gości (krewny zmarłego, Krzysztof Grzelski), trzaśnie szablą dwóch rabusiów i zawyje „...precz szelmy, psie syny. Ja tu teraz pan. Ja tu rozkazuję. War! Nie rusz co moje...”. Ci cofną się, jednak z tłumu gości wyjdzie kilku bardziej śmiałych krewnych i zawoła „...hola, hola panie Grzelski. Ja tu pierwszy do majątku bo najbliższy pokrewieństwem...”, „...a nie bo ja...”, „...łgarstwo...” zawoła inny. „Każdy potwierdzi, że Zembeckim się wszystkie ziemie należą...” etc. Goście poczną się gryźć między sobą komu się należy majątek po zmarłym. Może nawet porwą się do szabel. Mam nadzieję, że Swawolna Kompania będzie w tym czynnie uczestniczyć. Widzę kilka ciekawych rozwiązań. To jednak nie ma być krótka pyskówka i kilkakrotne rzucenie kostkami. Rozegraj to, Starosto, jak najlepiej. Krzyw głowę, krzycz, popluj się trochę, chwyc kogoś za ramię i szarpaj. Niech wiedzą, że tu chodzi o PIENIĄDZE! Gdyby ktoś zaczął dowcipkować czy się śmiać, niech dostanie szablą w kolano czy łokieć. Do końca życia nie będzie mógł jeździć konno czy walczyć prawą ręką. Nie patyczkuj się z nimi.

1. Pan Gracz (krewny zmarłego) dogada się z członkiem rodziny, że jeden poprze drugiego na sprawie w sądzie, a później podzieli się spadkiem (choć wcale tak nie musi być).

2. Wszyscy zaczną rabować co się da, zagarną konie i chłopów i pognają w swoją stronę.

3. Kilku krewnych przyniesie fałszywe testamenty i zaczną się bitwa (prawdziwy testament zmarły ukrył. Zapamiętaj to, Starosto, bowiem w przyszłości, gdy np. jeden z Panów Graczy zechce osiąść w tym majątku, ktoś może znaleźć ów testament i...) Zaczną się zajazdy i zwady, a rozprawy będą się ciągnąć w nieskończoność.

Ostatecznie w czasie zamieszania okaże się, że gospodarz zmarł. Najlepiej będzie, gdy dasz wyrażnie do zrozumienia graczowi, który wciela się w krewnego nieboszczyka, iż ten ma wcale wielką szansę zdobyć choć ochłap z całego majątku. Podszeptnij mu, iż musi bić się „o swoje”. Roztocz przed nim wizję bogactwa i władzy. Niech wie jasno, że gdy będzie panem choć na jednej nędznej wiosce, ma szansę na jakiś urząd, a potem...

W każdym razie dwór wraz z okolicznymi zabudowaniami musi doszczętnie spłonąć. Niech ktoś uratuje jednak ciało zmarłego (gdy zrobi to któryś z PG, trzeba go będzie nagrodzić). Trup przyda się bardzo, bowiem ten, kto wpadnie na to, by zorganizować mu pogrzeb, będzie miał dużo większe szanse na zwycięstwo w sądzie i na wzięcie około 1/4 majątku (reszta to spłata panienki i koszty procesu). Oczywiście można także poślakomić się na małżeństwo z niedoszłą panną młodą. Proszę bardzo.

No cóż. Ze względu na zazwyczaj występującą nieobliczalność graczy w „Dzikie Pola” będziesz miał trochę pracy z Kompanią. Mimo to mam nadzieję, że sobie poradzisz. Powodzenia!

Tu zatrzymam Was na chwilę, iżby paru rad udzielić. Nie ulega bowiem wątpliwości, że ów prosty niby dyariusz w areytrudnej sytuacji Kompanię stawia, bo ni ludzi ni pieniędzy przecież za sobą nie mają, jakże więc tu spadku bronić? A trzeba wiedzieć, że ten przed prawem zawsze wielkie racje miał, kto na posiadłości siedział, bowiem wyrugować prawnie dużo większy kłopot był aniżeli się obronić.

Ja więc takie wyjście proponuję: podczas uczty jeszcze - zanim Śmierć po swe przyjedzie - zaprzyjaźnić Pana Brata spadkobiercę z którymś z krewnych, niech wielce do serca jeden drugiemu od razu przypadnie. Ten zaś krewny, ojciec aż trzech synów na ten przykład, z trzema pacholcami będzie, co w zwyczaju było. Gdy więc pan Makowski zemrze i o spadek bój się zacznie, rzeknie tenże krewny Panu Bratu: „Stańmy razem, a na pół wszystko dzielimy!” *Bowiem on i trzech synowie, trzech pacholców plus nasza Kompania to już koło dziesięć szabel, a to starczy, aby w danej chwili dwór odzierżyć. Nikt tu bowiem jak na wojnę nie przyjechał, tylko z niewiastami a nieliczną służbą.*

Więc Kompania z krewnym owym siły połączywszy, koniec końców z płonącego dworu, potem zaś z podwórza rabujących przegnać może, a i z dobra co zatrzymać. Lecz rozsądniej będzie grabież pewną ścierpieć, niż się ze wszystkimi naraz bić. Bo że grabież będzie, to rzecz pewna - i krewniacy i sąsiedzi i czeladź domowa w zamieszaniu co się da rozkradać będą. Większość rzeczy i tak spłonie, wszakże karczma, młyny, konie/bydło, a nad wszystko ziemia wielkiej są wartości. W zamieszaniu owym dwa atuty są największe (po tym oczywiście, by odzierżyć pole, bo to rzecz wagi najpierwszej): by Justynę przy sobie zatrzymać i by ciało gospodarza pod opiekę wziąć. Pannie bowiem dwie wsie przecie przysługują, zatem kto jej opiekunem będzie, ten zarządzać nimi może. Kto zaś panu pogrzeb sprawi, raz że związek z nim podkreśli, dwa że rościć sobie może prawo do zwrotu kosztów pogrzebu - a na czym te koszta odzyskać, jak nie na dochodach z majątności? Odgrywając starszego krewniaka, możesz w pewnym stopniu Kompa-

nią kierować, lecz pamiętaj, że na własny zysk on liczy i na pół się tak podzieli, by np. dać Kompanii Justynę i jej wioski, a samemu folwark zabrać. Albo inaczej, wyda ją za swego syna i dwie wioski jej należne spod podziału wyłaczy, bo mu całkiem się należą. Wiele rzeczy ustalić musisz. Czy przy bójce trupy szlacheckie nie padną? Co przegnani krewni robią, czy nie wezmą czeladzi swej a chłopów i nie wrócą w większej sile? Ilu tych krewnych mieszka w pobliżu i jakie mogą ściągnąć siły? Czy może wrogowie bić się poczną o to, kto wioski panny Justyny zajmie i przez chwilę spokój będzie? Czy te dwie panińskie wioski mają swój osobny folwark - bo jeśli tak, to na pewno w nim siadzie i żądał będzie opieki nad panną. Jak zachowają się rzadcy zmarłego i jego poddani, na ile mogą być pomocni? Czy Brzewiccy staną przy Kompanii, czy przeciwko - bo za kimś stanąć muszą, czeladź i swe ziemie za daleko mając, by samemu o coś walczyć. Itd., itp. Zaś sprawy militarne rozważysz, kwestie prawne trzeba znaleźć. Tu masz rozmaitość: fałszywe testamenty, pozwy o pobitą czeladź, pozwy o zrabowanie mienia i uprowadzenie chłopca, o zbrojny zajazd też zapewne... A gdy przyjdzie do podziału dóbr, czy dotąd przyjazny krewny nie okaże się zdrajcą? Jak się podzielić wciąż zagrożonym majątkiem? Gdzie mieszkać, jak dwór spalony? Cóż, sami musicie postanowić. Ja bym im zresztą zostawił choć jedną stodołę, żeby mieli dach nad głową. Przecież zanim dworek odbudują, kroi się cała sąsiedzkoprosesowa kampania, jakkolwiek ją przygotujesz. Wszystko zależy od Ciebie. Ja doradzam, byś do października taką właśnie kampanię zgotował, a z gospodarzeniem i podwórz zabudową na październikowy numer czekał.

A dwór trzeba odbudować. I tu rada jest kolejna: oto traktat wymieniony o budowie dworu właśnie. Tak umyślnie spreprowan, byś go odkserował i Kompanii jako rekwizycik wręczył - ot, niech krewny ów przyjazny trzyma w domu taki traktat pióra mości Cichońskiego i wspomóż Kompanię w jej potrzebie, kiedy już ustalą, że to oni folwark obejmują. Najlepiej to uczynić na zakończenie niniejszego dyariusza: ot, życzliwy Pan Krewny wręcza Panom Braciom podniszczoną księgę, a właściwie jej połowę, bo część druga, o folwarcznej zabudowie, podwórzu, ogrodzie i umocnieniach gdzieś mu się zawieruszyła (czytaj: drukujemy w październiku). Ty zaś wręczasz graczom kserokopie i odsyłasz ich do domu. Niech przejrzą, niech zaczną niezależnie snuć projekty, a gdy potem się spotkają, każdy mając inną wizję w głowie... hej, cóż to może być za burzliwa sesja!

Michał Mochocki



Ignacy Trzewiczek

Michał Oracz

pułapki: niezastąpiony Boguś Dawiec

Kino Nowej Przygody



W tym numerze Portalu proponujemy wam nową, niezwykłą grę: Kino Nowej Przygody, czyli zabawę w **Indianę Jonesa**. Pomysł warto wykorzystać właśnie teraz, w wakacje, wtedy, gdy macie dużo czasu, jednak trudno jest wam zagrać, bo współgracze wyjechali na wakacje. Drużyny są przetrzebione, często zdarza się tak, że z całej grupy w domu pozostały jedynie dwie, lub trzy osoby. To idealny skład do gry w Kino Nowej Przygody. MG oraz jeden, dwóch graczy; poszukiwaczy skarbów, antykwariuszy lub historyków.

Zatem...

Zakładam, że masz już graczy chętnych do gry, gotowy scenariusz, że... albo nie, założmy, że jeszcze go nie masz i właśnie zastanawiasz się, jak zacząć. W tym artykule przedstawię ci szereg sztuczek stosowanych przez mistrzów gatunku, reżyserów takich filmów, jak „Indiana Jones”, „Mumia”, czy „Jak rozpętałem II wojnę światową”.

Pozwól, że odkryję przed tobą pierwszą ze **sztuczek stosowanych przez Spielberga** i spółkę: opisz twarz uśmiechniętego mężczyzny. Kapelusz, trzydniowy zarost, głupawy uśmiech. Masz? A teraz „odjedź kamerą” i pokaż, że mężczyzna jest trzymany przez dwójkę zbirów, a trzeci z nich właśnie uderza go w twarz.... Uśmiech znika, na zewnątrz sztorm, zamieszanie, walka.... Znasz to? Tak, na pewno. Oto cała sztuka - trik, który sprawi, że gracze natychmiast przeniosą się w realia gry. Prowadź tak, jak gdybyś kręcił film - uważnie i mądrze pracuj kamerą, zawężaj obraz, zbliżaj obiektyw i oddalaj. Pokaż wpierw rękę piszącą list, odjedź kamerą, opisz mężczyznę siedzącego przy biurku i podpisującego jakiś dokument. Co zrobiłby teraz Spielberg? To proste, przesunij obiektyw w bok i pokaż, że mężczyzna ma przystawiony do głowy pistolet, a wokół biurka stoi kilkunastu Niemców.

- Dziękuję Panie Jones - odzywa się jeden z nich zabierając siedzącemu przy biurku dokument - teraz profesor Marcus nie będzie miał oporów, przed wydaniem nam Księgi Przepowiedni.

- Nie byłbym taki pewny - Harisson Ford oczywiście uśmiecha się i przyjmuje pewny siebie wyraz twarzy - Marcus nie jest taki głupi...

- Uwielbiam Pański optymizm, panie Jones. Niestety nie mogę go podzielać. Marcus nie jest zbyt bystry, obaj o tym wiemy. Zabierzcie go - ostatnie słowa mężczyzna kieruje do stojących wokół żołnierzy, a sam wychodzi z pokoju.

Tak wygląda **prolog - typowy wstęp** w Kinie Nowej Przygody: na początek sztuczka z zawężeniem obrazu, a zaraz potem postawienie bohatera - w naszym przypadku jednego z graczy, w samym środku akcji. Od razu. W pierwszych pięciu sekundach przygody. I ani chwili później.

Co dalej? W filmie pewnie leciałyby napisy, a w tle... piękna blondynka wchodzi do biblioteki i słodkim głosem przekazuje wiadomość od Indiego, pokazuje Marcusowi list i po chwili wychodzi z biblioteki z cennym woluminem w ręku.

Naziści nigdy nie potrafili wiązać węzłów.

Indiana Jones

Jak zapewne już zauważyliście, układ stron artykułu Kino Nowej Przygody jest dość charakterystyczny, główna część artykułu w jednej szpalcie, a na marginesie jakieś dopiski. Zapewne jesteście ciekawi co to za zapiski. Otóż podajemy tam różne pomoce dla Mistrza Gry, kruczki, pomysły, propozycje na wprowadzenie specjalnych reguł do mechaniki... Zresztą, sami zobaczcie, oto pierwsza z propozycji:

Punkty bohaterstwa

Indiana Jones łapie się liny, skacze do wagonika, mknie w szalonym pędzie po starych, zniszczonych torach, ponad przepaściami, podan podziemną rzeką i jeziorem, w końcu tor urywa się, wagonik spada w przepaść, a Indy w ostatniej chwili skacze i łapie się skalnej półki... Znamie to? Chcecie tak? Na pewno!

Każdy z graczy dostaje od MG przed sesją punkty bohaterstwa, które może wykorzystać podczas rozgrywki. Jak je wydać? Właśnie tak, w takiej sytuacji, kiedy jest gorąco, potwornie gorąco, kiedy wszystko się wali, wokół Niemcy, pożar, wtedy gracz deklaruje, że wydaje punkt bohaterstwa i wszystko wraca do normy, gracz wskazuje na stojący obok motocykl, rozpędza się wjeżdża na pake ciężarówka, po niej, na drugą, w końcu zeskakuje z motocykla, który wpada na beczki z paliwem, a sam skacze w bok, w jakiś wąski korytarzyk i spada w przepaść, która kończy się na podziemnym jeziorem z dala od Niemców...

Przydziel 3, lub 5 takich punktów przed sesją i potem, gdy gracz zechce je wykorzystać... nie, nie opisuj co się dzieje! To nie jest Warhammer, w którym gracz wykrzykuje białe Punkty Przeznaczenia, a Mistrz Gry musi główkować co się dzieje! Spokojnie potwierdź, że usłyszałeś i oddaj opowieść w ręce gracza, skoro wydał punkt bohaterstwa, niech pokaże, jak wyobraża sobie tę scenę. Wtedy gracz pofolguje sobie i zaprezentuje uczestnikom sesji tak bohaterski opis, że włosy staną wszystkim dęba. Nikt inny nie zadba bardziej o bohaterski opis czynów bohatera niż gracz, który go odgrywa!

(pomysł punktów bohaterstwa: Wolvie)



Zamknięte drzwi

Opis pomieszczenia: Kwadratowy pokój z czterema drzwiami na każdej ze ścian (drzwi są drewniane)

Sposób otwarcia: Użyć siekierki noszonej w plecaku i rozbić zamki. No, co? A czego oczekiwaliście?!



Punkty szczęścia

Różnią się nieco od punktów bohaterstwa. Po pierwsze można je zdobyć w czasie sesji. Po drugie MG decyduje o ich działaniu. No, może jednak zacząć od przykładu: gracz jest związany? Wydaje punkt szczęścia i przypomina sobie, że w marynarce ma szczyryk. Ktoś goni bohatera przez korytarz? Gracz wydaje punkt szczęścia i o ścianę oparta jest łopata - można nią ogłuszyć napastnika, co więcej, gracz może wydać drugi punkt szczęścia i napastnik potyka się, a jeśli gracz wyda jeszcze jeden punkt, to napastnikowi wypadnie z ręki pistolet... Proste? Takich punktów przed sesją gracz powinien mieć około 5, ale podczas sesji powinien mieć możliwość ich zdobywania - za każdym razem, kiedy gracz zagra wyjątkowo śmiesznie, filomowo, „z klasą” wtedy daj mu punkt szczęścia, tym samym nagradzając jego inwencję i pomysłowość.



Zamknięte drzwi

Opis pomieszczenia: Kwadratowa komnata, oprócz drzwi, którymi weszli bohaterowie znajdują się tu drugie drzwi, w prawej ścianie. Są zamknięte. Po prawej i lewej ich stronie stoją kamienne postacie, nad drzwiami znajduje się gzyms, a z sufitu zwisają dwa łańcuchy.

Sposób otwarcia: Podskoczyć i złapać się gzymsu, wspiąć się na niego, pociągnąć równocześnie za oba łańcuchy - spowoduje to otwarcie ust u kamiennych postaci. Zeskoczyć na posadzkę, wcisnąć kamienne przyciski, które można zauważyć w ustach postaci. Drzwi się otwierają.



Wiesz, wypadałoby to graczom pokazać, dzięki temu poznają cel przygody: odbić księgę z rąk Nazistów i uratować świat przed zagładą.

Jeśli nie chcesz, nie musisz pokazywać graczom wydarzeń, w których nie biorą bezpośrednio udziału - równie emocjonujące będzie przejście do właściwej akcji. Chrząć zatem napisy i wydarzenia „spoza sceny”! Lepiej niech gracze uwolnią się z więzów, wznicią pożar, uciekną na dach, potem na linie przeleczą przez dziedziniec pełen Niemców, wprost do wyjeżdżającej właśnie ciężarówki, niech wyrzucą z niej kierowcę i ruszą w podróż do Stanów, by w końcu trafić do Marcusa, który oczywiście oświadczy, że Księgę Przepowiedni przekazał Pani Blumberg - przemilej blondynce, którą przysłał do niego Indy... No tak, trzeba odnaleźć księgę. I uratować świat przed zagładą.

Początek mamy już za sobą, nim jednak przejdziemy do kolejnych części przygody chciałbym jeszcze zwrócić twoją uwagę na jedną rzecz: prowadząc scenariusz Kina Nowej Przygody musisz pamiętać o konwencji tych zmaganiach. O tym, że nie prowadzisz ZC pełnego macek i szalonych kultystów. Że nie pada deszcz, a wszelkie porady Trzewiczka na temat tworzenia nastroju można sobie... wiadomo co. Prowadząc przygodę Indiany Jonesa prowadzisz komedię, przygodę przygodową. Oznacza to, że gracze mają przeżywać przygody i dobrze się bawić. Czy to jasne?

Zostawmy na razie wstęp, gonitwy i strzelaniny i skupmy się na razie na projektowaniu scenariusza. W Kinie Nowej Przygody akcja zmienia się jak w kalejdoskopie, bohaterowie muszą zwiedzić pół świata, latać samolotem, pływać statkiem, wspinać się na wierzchołki wysokich gór, oraz zwiedzać doliny. Najlepiej, by błądzili w amazońskich dżunglach, by trafili pomiędzy wąskie uliczki Rzymu oraz lodowe tereny Syberii. Zarzucić graczy barwną, ciekawą scenerią i... przerwijmy na chwilę - wiecie, jak należy przedstawić podróż? **Palcem po mapie!** Przynieś na sesję atlas geograficzny i podczas podróży pokazuj graczom trasę ich przelotu. Podróże są absolutnie obowiązkowym elementem Kina Nowej Przygody - musisz graczy zmusić do tego, by ganiłi po całym świecie. W tym celu przygotuj masę „popychaczy” - niech ktoś ukradnie im ważny przedmiot i ucieknij z nim w Alpy, niech jedyny profesor, który potrafi odczytać inskrypcję mieszka we Lwowie, niech sterowiec, którym gracze podróżują do Włoch zostanie porwany przez terrorystów i skierowany do Meksyku...

Projektując scenariusz wypisz dziesięć różnych miejsc, np.: Berlin, Maroko, Wenecja, Lwów, Egipt, dżungla, Nowy Jork, Londyn, Kreta, Rzym. Teraz wypisz dziesięć „lokacji”, np.: więzienie, muzeum, biblioteka, katedra, restauracja, jaskinia, kwatera SS, uniwersytet, sklep z antykami, ambasada. Teraz dopasuj miejsca do lokacji i spróbuj połączyć kolejne odcinki - wyobraź sobie, jak gracze będą przemieszczali się od punktu do punktu - rzucani przez scenariusz w kolejne przygody. Dodaj kilka środków transportu, np.: motocykl, samochód, sterowiec, statek, samolot, łódź, wielbłąd, koń, rower, narty, sanie. Teraz połącz to wszystko. Dorzuć kilka części antycznej tabliczki, pamiętnik, jakiś pergamin...

To już chyba wszystko. Myślisz, że wydarzenia są mało prawdopodobne? Że nie do końca logiczne, że puste i bezsensowne? Że bez przesłania? Chrząć przesłanie! Zamiast niego, lepiej dorzuć jeszcze kilka wydarzeń, np.: awaria, pożar, naziści, partyzanci, porwanie, aresztowanie, nieporozumienie, strzelanina...

Przywiąż uwagę do **kolorytu i folkloru**, przygoda musi mieć miejsce w różnorodnych kulturach - rzuć bohaterów graczy od Włoch po USA, od Meksyku, aż po Egipt. Zmieniaj klimat, język, obyczaje. Serwuj im na obiad pieczone uszka i sałatki z wodorostów. Każ wdychać zioła i myć się w mocz reniferów. Niech trafiają w tereny ogarnięte zmaganiem wojennymi oraz w puste, ciche pustynie. Zdobądź przewodniki, oglądaj programy na National Geographic, albo Travel, dowiedz się o interesujących miejscowych zwyczajach i ceremoniach - takich, z których powstaną ciekawe i komiczne sceny. Żądaj od bohaterów praw pierwszej nocy, wywołuj pojedynki prawdy i ceremonie odwagi. Wykorzystuj każdą chwilę, by było albo wesoło, albo ciekawie albo dramatycznie.

Zwracaj uwagę na ilość pieniędzy oraz walutę, jaką dysponują bohaterowie - dzięki temu stworzysz wiele **niezwykłych epizodów** - targowanie się

Awanturnik

Mamy kłopoty. Teraz naprawdę mamy kłopoty.

Lowca skarbów, facet, który żyje w ciągłej podróży, wciąż szuka, zdobywa, kradnie i baczny, by jemu nie skradziono. Osobnik średnio wykształcony, z reguły samouk, posiadający wiedzę opartą na zasłyszanych plotkach i własnym doświadczeniu. Ma multum znajomych, których zdobywa na każdym kroku. Równie szybko jak wróby.

Motywacje bohatera

Czy to jest TO Miasto Umarłych?

Awanturnik ma to do siebie, że jego motywacją są: skarby, tajemnica, kobieta. W dowolnej w zasadzie kolejności. Jeśli gdzieś na horyzoncie pojawia się możliwość odkrycia tajemnicy, odnalezienia skarbu lub podróży z przepiękną kobietą - na pewno się skusi, zwłaszcza, że te trzy czynniki idą zazwyczaj w parze. Jest i tajemnica, i skarb i piękna kobieta.

Enginy

Wiedza

- We wschodniej części archipelagu Karoliny - rozpoczął swój wykład profesor archeologii John Blumquist - należącego do Mikronezji, leżą Wyspy Ponape. Na jednej z nich, noszącej nazwę Temuen, znajduje się owiane tajemnicą miasto Nan Madol.

- Poważnie?! - Rick o'Connel udaje zaskoczono, popycha profesora przed siebie i wszyscy zanurzają się w dżungli. Tymczasem profesor kontynuuje.

- Pośród gąszczy bujnej, tropikalnej roślinności, takiej, jak ta, przez którą się przedzieramy, porastającej tę niewielką wyspę, trwają potężne kamienne...

Wykład trwa jeszcze kilkanaście minut, w końcu grupa dociera do starożytnych podziemi i zagłębia się w ciemności korytarza. Po trzech krokach, Rick o'Connel zatrzymuje wszystkich ruchem dłoni i rzuca kamień w głąb korytarza.

Dziesiątki ostrzy przecinają przestrzeń i po chwili znikają w ścianie.

- Skąd Pan o tym wiedział? - wstrząśnięty profesor Blumquist nie może złapać oddechu, opiera się o ścianę. Uruchamiając jakiś mechanizm.

- Wszyscy o tym wiedzą - O'Connel łapie za plecak spadającego w przepaść profesora i nie wzruszony rusza z resztą w głąb korytarza.

Awanturnik ma szeroką, rozległą wiedzę nie popartą absolutnie żadnym wykształceniem. Wszystkiego o czym wie, nauczył się sam. Zna języki - bo musiał się porozumiewać z mieszkańcami różnych egzotycznych miejsc, wie jak leczyć malarię, bo na nią chorował, wie gdzie ukryte jest Miasto Umarłych, bo tam był. Wie, co to jest Nan Madol, ponieważ ukradł kiedyś innemu awanturnikowi pamiętnik z dokładnym opisem tego miejsca - niestety brakowało kilku stron, więc wciąż szuka ukrytego miasta. Podczas sesji MG powinien pozwolić graczowi odgrywaćemu awanturnika, na zaprezentowanie swej wiedzy przed resztą grupy. Taka sytuacja, ja przedstawiona w scenie powyżej może być stworzona przez gracza, nie MG, to gracz może sam wymyślić, że zatrzymuje resztę bohaterów, rzuca w korytarz kamień i mrugnięciem oka do MG, uruchamia pułapkę, której działanie opisuje grupie MG. Współgracze będą w szoku, kiedy zobaczą, jak o'Connel sam odkrył pułapkę.

Charyzma

- Kto tu dowodzi - oficer SS spogląda na grupkę awanturników.

- Ja - odpowiada niepewnym głosem profesor Blumquist - ja dowodzę tą ekspedycją

- Pan żartuje? - oficer spogląda na Ricka, uderza rękawiczkami w otwartą dłoń - Pan pójdzie z nami!

- Ja? Dlaczego ja?! - Rick robi głupawą minę i wskazuje na profesora - To on nami dowodzi, narawdę!

- Milczeć! Aresztować go - ostatnie słowa kieruje do stojących obok żołnierzy.

Awanturnik ma w sobie coś takiego, co sprawia, że to on dowodzi. Że na nim polega cała ekipa, że to on potrafi odnaleźć się w najtrudniejszych sytuacjach, że to on pokona multum wrogów, wyjdzie obronną ręką z zasadzek i pułapek. To z nim rozmawiają tubylcy, to on zna ich język i zwyczaje. To on ma znajomych w każdym zakątku tego świata!

Kłopoty

- Dobra, złap sięmnie, przelecimy nad tą przepaścią - Rick zarzuca linę na występ skalny i łapie Kate za talię.

- Oszalałeś? - Kate wyrwa się - Nie sądziś chyba, że będę z tobą latała jak jakiś tarzan, tam w dole jest przepaść, zauważyłeś?!

- Tak - Indy wychyla się nad urwisko - ale nie jest zbyt głęboka, poza tym, jak widzisz, ta zgraja tubylców zaraz nas pojmie...

- I co zjedzą nas?! - Kate odwraca się i rusza w kierunku zbliżających się dzikusów.

- Tak, to plemię kanibali, możesz się pospieszyć? - skarpa zaczyna się obsuwać, więc Rick łapie Kate i skacze w przepaść.

Awanturnik ma to do siebie, że uwielbia kłopoty. Gdy sprawy wymykają się spod kontroli, gdy wszystko wokół wali się i przewraca, kiedy trzeba w biegu wskoczyć do wagonika, po drodze ogłuszając dwójkę Niemców, a następnie ocucić leżącą w agaoniku kobietę i wyskoczyć z nią, zanim wagonik spadnie w przepaść - wtedy Indianie dobioło czuje, że żyje.

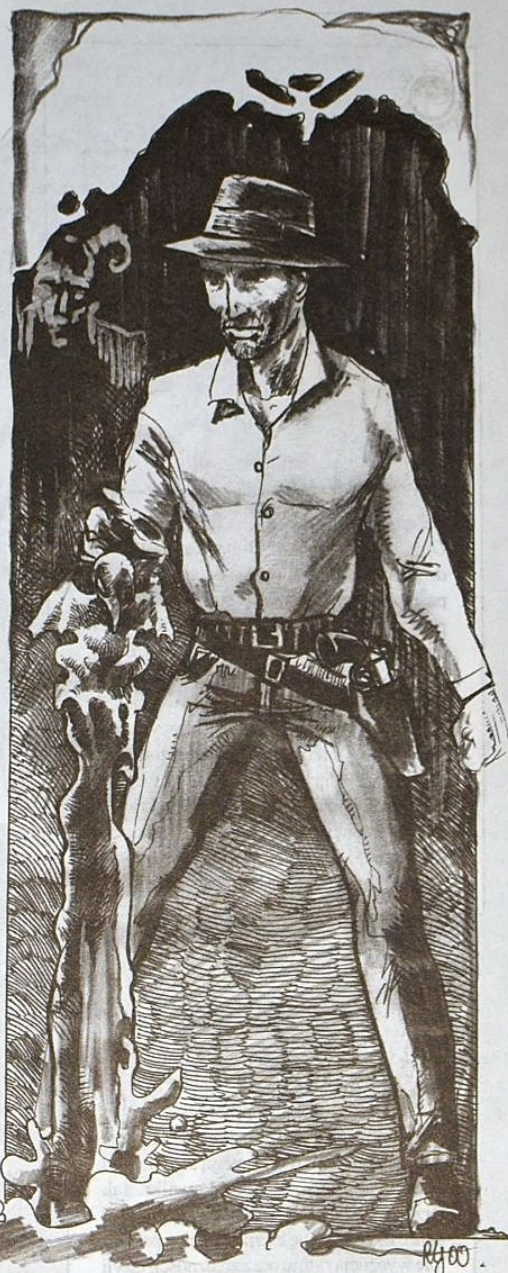
MG powinien przydzielić mu specjalne modyfikatory podczas wykonywania skomplikowanych czynności - kiedy drużyna wpada w kłopoty i MG przydzieli im ujemne modyfikatory do testów - Indianie powinni przydzielić takie same, lecz dodatnie bonusy!

Ekwipunek

- Pospiesz się, drzwi zaraz się zamkną - grupa biegiem wypada przez zasuwaujące się drzwi, Indiana szczipkiem, w ostatniej chwili rzuca się pod nie, koziolkuje i wyprostowany staje po drugiej stronie.

- Udało się - uśmiechnięty Indiana łapie się za głowę i odwraca w kierunku drzwi - Kapeluszu! - szczipkiem skacze w ich kierunku, wyciąga rękę i łapie leżący na ziemi kapeluszu. Chwilę potem drzwi się zamykają.

Ekwipunek awanturnika jest niezniszczalny. Rick zawsze ma przy sobie stos broni, cygaro, scyzoryk, zapalniczkę, zwój drutu... Jego flanelowa koszula zawsze jest jakby wyprasowana, jego kapeluszu nieco tylko potarmoszony i zawsze na głowie. Jest niemal magiczny, tak jak bicz, czy inny, wymyślony przez gracza element ekwipunku. Gdy gracz zadeklaruje, że ZAWSZE ma przy sobie tabakierę i zapalniczkę, to znaczy, że tak jest i Mistrz Gry nie ma tu absolutnie nie do gadania! MG może też traktować plecak awantur-



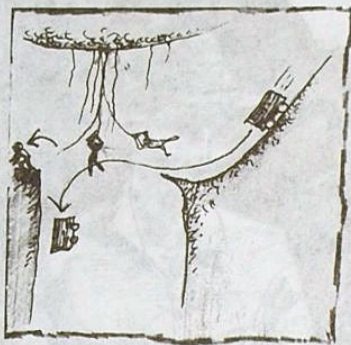
nika jak magiczną torbę, z której ten będzie wyciągał maśną komary, stare śniadanie, czy latarkę. On to ma! Jest awanturnikiem!

Haki

Czyli generalnie, to MG ma władzę!

Bohaterowie jadą do Włoch po książkę, awanturnik towarzyszy im, ponieważ poprosiła go o to piękna kobieta. Nagle dostaje telegram, że jego przyjaciel znalazł wreszcie mapę, na której pokazane jest Miasto Umarłych. Rick bierze pod rękę uroczą kobietę i bez względu na okrzyki reszty ekipy wsiada w najbliższy samolot do Egiptu.

Drugi haczyk, to fakt, że awanturnik jest postacią romantyczną, jest zarmancki i choć trochę oschły i nie znający zasad etykiety, to w obronie kobiety stanie zawsze, będzie boksował się z Mumią, wyzwie na pojedynek szefa wioski kanibali, czy skoczy do Jeziora Bez Dna.



Przepaść

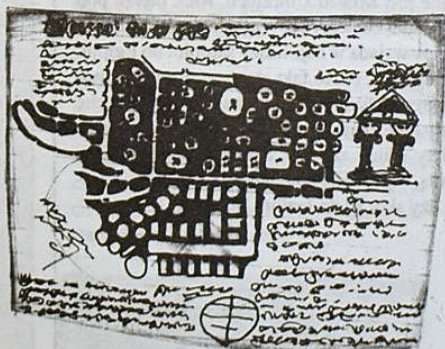
Opis pomieszczenia: Bohaterowie trafiają do groty, której jest urwisko i głęboka przepaść, z sufitu zwisa jakiś strzygłach, zapewne resztkę po skompiowanej konstrukcji. Na urwisku znajdują się jakieś stery tory.

Sposób przejścia: Trzeba doprowadzić do użytku jeden z roztrząskanych, leżących obok starych wagoników górniczych, wtoczyć go na górę i zjechać w nim. Niestety wagonik nie przeleci przez przepaść, więc w krytycznym momencie trzeba się złapać łańcucha. Następnie się na nim rozbija i przeskoczyć na drugi brzeg przepaści.



Wysuwane ostrza

Na drodze bohaterów, przemierzających tajemnicze korytarze czyha zabójcza pułapka - ze ścian wysuwają się ostrza, i tną powietrze na drobne kawałki. Jak przejść przez tak niebezpieczną pułapkę? Ano, trzeba trochę cierpliwości, a następnie wyczuć rytm oraz zręczności. Czyli po pierwsze: przyglądamy się ruchom poszczególnych ostrzy, aż wyłowimy rytm każdego z nich. Zapamiętując to wyciekujemy odpowiedniej chwili i... skaczemy, biegniemy, przykucamy, podskakujemy, czolgamy się...



o drinka, wynajmowanie wielbłądów, kradzieże rowerów i tankowanie paliwa w zamian za zepsuty rewolwer... Dodaj do tego kłopoty z językiem - machanie rękami, wykrzykiwanie nieznanym słowem, kłótnie w języku, którego nie zna ani kupujący ani sprzedawca (wyobraź sobie tureckiego sprzedawcę garnków, który próbuje się dogadać z Indianą Jonesem po włosku, bo to jedyny obcy język, w którym umie przeklinać). Jest więcej niż pewne, że BG miast wynajmować na kilka dni wielbłąda, nie opacznie kupią całe ich stado. Zapewne będą nieco zdziwieni, gdy zobaczą dokąd prowadzi ich handlarz. Sceny na targu, w barach, restauracjach, kłopoty z walutą, próby kupienia trzech biletów na sterowiec, kiedy ma się gotówki tylko na jeden ulgowy... Zobacz - tak banalny fakt, jak to, że BG nie mają pieniędzy na przelot sterowcem pozwoli przeprowadzić ci serię zabawnych epizodów - wejście na statek, omijanie kontrolera biletów, brak miejsc siedzących, ukrywanie się w toaletach... W normalnej przygodzie stwierdziłbyś: OK, docieśliście. Prowadząc Indianę, z podróży sterowcem stworzysz kilkunastominutowy epizod. Zabawną, ciekawą, emocjonującą.

Zdaje się, że zaczynasz rozumieć, o co w tym wszystkim chodzi, mam rację? Drogi Graczu, który czytasz te słowa, czy zadzwoniłeś już do swego MG, i powiedziałeś mu, by kupił najnowszy Portal i przeczytał tekst „Kino Nowej Przygody”?! Zrób to natychmiast!

Witam po przerwie. Czas zdradzić kolejny sekret Stevena Spielberga, czyli opowiedzieć wam o sinusoidzie sukcesów i porażek. Projektując przygodę pamiętaj o tym, by nie pisać: „Gracze dolatują do Anglii”. Absolutnie nie tak! Gracze mają być ścigani przez co najmniej szwadron Niemców, spóźnić się na samolot i w ostatniej chwili wejść na pokład. Tam powinno dojść do strzelaniny ze zbirami nasłanymi przez Schwarzharkara. Gdy bohaterowie sobie poradzą i pomyślą, że wszystko jest już w porządku, niech zaatakują ich niemieckie myśliwce, podczas szalonego pojedynku powietrznego popsuje się silnik, gracze rozbijają się na zboczach góry i wciąż ostrzeliwani przez Niemców zjadają na sam dół, w szalonym, przeraźliwym ślizgu trafiają do wioski, w której stacjonują Austriacy żołnierze. Tam niech wybuchnie zamieszanie, gracze ukradną motocykl. Po kilkuminutowym pościgu wąskimi, krętymi drogami w motocyklu braknie paliwa. Następnie... Uff, minęło jakieś 15-20 minut sesji... Jeszcze wiele przygód przed bohaterami...

Tak szalone tempo i pojawiające się lawinowo kolejne kłopoty sprawiają, że gracze nie zdążają spostrzec, że akcja jest szyta grubymi nićmi. Będą biegali, ścigali, uciekali, strzelali... będą się bawili.

Sztuczka z sinusoidą polega na stawianiu przed graczami problemów i kłopotów możliwych do ominięcia w prosty sposób. Jeśli BG są przywiązani do krzesła, to pamiętaj o tym, by jeden z Nazistów zostawił na stole nóż do listów. By w kominku płonął ogień, a Indiana miał w kieszeni zapalniczkę... I na wszelki wypadek, niech więzy będą słabe. Jeśli gracze chcą uciec z twierdzy, to powinni mieć do dyspozycji hangar pełen motocykli, podziemną przystań motorówek, i lądowisko sterowców odległe o kilka mil od twierdzy. Jeśli ich zadaniem jest wykradzenie książki z biblioteki, to bibliotekarz ma być przygłuchy, wartownicy niekompetentni, a ściany grube i dźwiękoszczelne... Pękła opona w motocyklu? Niech porwą samochód. Ktoś ukradł im arcyważną mapę? Niech ruszą za nim w pościg, trafiają do głównej kwatery Nazistów i wykradną cenny przedmiot, po drodze wysadzając kwaterę w powietrze.

Niemal pewne jest, że bohaterowie trafiają do antycznych podziemi, że natrafiają na pułapki, sekretne przejścia lub coś podobnego. Ponieważ Kino Nowej Przygody to komedia możesz pozwolić sobie na kilka „żartów”. Pułapki mogą działać przypadkowo, gdy bohaterowie rozbiją zapadnię, nie ma żadnych przeszkód, by pułapka uruchomiła się mimo prób graczy. Możesz przecież uznać, że była popsuta i próby jej rozbicia zakończyły się jej uruchomieniem. Dodatkowo niech dzieją się różne dziwne rzeczy; jeden z bohaterów oprze się o coś i nagle korytarz zawali się i odkryje przejście, za którym stoi grupa Niemców, którzy otworzą ogień, zawali się sufit, gracze spadną piętro niżej wprost do komnaty, w której stoi poszukiwany przez nich sarkofag. Oczywiście będą tam także czekali strażnicy, których celem jest ukrycie przed światem tajemnicy sarkofagu! Znowu dojdzie do szamotaniny, do komnaty wpadną Niemcy, uruchomią pułapkę, która doprowadzi do...

Antykwariusz

Pisał już o tym Berneliusz, w swej książce „Żywy uległe wspomina...”

Są różni antykwariusze, młodzi i starzy, zaszczeni, schorowani, tchórzliwi, odważni... My zajmujemy się antykwariuszem odważnym, zdeeterminowanym pasjonatem, który gotów jest zorganizować wyprawę i ruszyć na poszukiwanie cennego woluminu. To może być zwykły handlarz, osoba świetnie wykształcona, znająca wartość dzieł, wyszukująca ich na świecie i oferująca je potem bogaczom, lub też skromny, niezbyt bogaty pasjonat, który rusza na poszukiwania, by uratować przed zagładą dorobek ludzkiej myśli.

Motywacje

I twierdzi Pan, że tych tabliczek było tam całkiem wiele?

Motywacje są proste: uratować przed zagładą i zapomnieniem przekaz pochodzący z dawnych czasów. Na wieść o odnalezieniu jakiegoś pamiętnika lub listu gotów jest rzucić wszystko, założyć plecak z prowiantem i ruszyć w drogę. Wystarczy, że zdobędzie informacje o tym, gdzie leżą ukryte tablice, czy pergminy... już jest w drodze.

Enginy

Wiedza

- Cortez w swych pamiętnikach pisał, że...
- Zamknij się, nie jesteśmy na wykładzie, musisz się skupić! - Rick grozi rewolwerem profesorowi Grippie i wolnym krokiem rusza przed siebie. Podłoga zarywa się, Rick rozpaczliwie skacze w przód, i przeskakuje ponad zapadnię.

- Jak już mówiłem, Cortez pisał o zapadnięch i ostrzach śmierci, które strzegły wejścia do podziemi. - kończy wykład profesor i uśmiecha się do awanturnika, w tym samym momencie wokół awanturnika wystrzeliwują cztery ostrza

Antykwariusz posiada olbrzymią wiedzę, którą zdobył w wyniku lektury wielu dzieł. Gracz odgrywający antykwariusza może śmiało podczas sesji „cytować” klasyków, czyli wymyślać różne tajemnicze historie, a MG powinien podchodzić do tych wypowiedzi bardzo elastycznie i uwzględniać ich treść w scenariuszu - nic nie sprawi graczowi większej przyjemności, niż świadomość, że jego pomysły spodobały się Mistrzowi Gry i zostały wykorzystane w scenariuszu. Oczywiście jeśli gracz zbyt szybko się zagalopuje i zaczyna układać własny scenariusz, MG może śmiało uznać, że bohater czytał książki, które były stekiem bzdur i nie miały nic wspólnego z rzeczywistością.

Odwa

- Tam leży list Jakuba de Molay! - profesor Grippa stoi na środku komnaty, obok niego spadają z sufitu bloki skalne, cudem go omijając.

- Gripp, chodź tu - Rick o'Connel woła profesora próbując przekrzyknąć hałas wywołany walącymi się ścianami. - Do cholery, zaraz wszyscy zginiemy!

- Ale tam leży...

Antykwariusz to pasjonat, to nie jest łowca skarbów, którego chlebem powszednim są sukcesy i porażki, który wie, kiedy należy się wycofać, i zrezygnować ze skarbu. Antykwariusz jest szalony, dla „tej jednej książki” gotów jest poświęcić życie - dzięki temu jest bohaterem odpornym psychicznie, nie boi się nikogo, nie lęka niebezpieczeństw. Ruszając na wyprawę podjął wielkie ryzyko, to jego życiowa misja, nie zrezygnuje z niej z powodu kilkunastu Niemców stojących mu na drodze!

Niepozorny

- Jak już mówiłem przybyłem tu wprost z Hiszpani i chciałbym choć na chwilę rzucić okiem na tę legendarną księgę.

- Przecież tłumaczę Panu - dyrektor muzeum zdenerwowany macha rękami i wskazuje na drzwi od sejfów - że to niemożliwe, przepisy mi zabraniają!

- Obaj jesteście uczonymi, obaj, Panie dyrektorze służymy kulturze - profesor poprawia okulary - musimy sobie pomagać! Przecież wie Pan doskonale, że ta księga jest dla mnie równie cenna, jak dla Pana, i nawet do głowy by mi nie przyszło, by wynosić ją poza ściany tego pokoju. To mogłoby ją zniszczyć, temperatura, wilgotność powietrza...

- Ależ... - zrozpaczony dyrektor łapie się za głowę.

- Ależ tylko na chwilę, Panie dyrektorze, bardzo Pana proszę...

Antykwariusz to przemiliły człowiek, o sympatycznym, wzbudzającym zaufanie wyrazie twarzy. Pozwala mu to oszukiwać, knuć, robić „brzydkie rzeczy”, tylko po to, aby osiągnąć cel. Antykwariusz jest w stanie przekonać dyrektora muzeum, by wpuścił go „tylko na chwilę” do sali, do której nikt nie ma wstępu, by pokazać mu jakiś eksponat, lub zrobił coś, czego zazwyczaj nie wolno mu robić.

Notatki

- Chyba wiem, jak się stąd wydostać - profesor Grippa zdejmując z ramienia torbę i zaczyna w niej czegoś szukać.

- Czyżbyś sobie przypomniał, że masz mapę tych choilernych podziemi! - Rick spogląda z pobłażaniem na profesora.

- W swoich notatkach Cortez pisał...

Antykwariusz zawsze ma przy sobie notatki. Jakiś pamiętnik, plik kartek, jakąś księgę. Znajdują się w nich informacje związane z zagadką, czy tajemnicą, o której opowiada scenariusz. Podczas sesji gracz może zdecydować, że wydaje Punkt Szczegółu i poszukać w swoich notatkach odpowiedzi na nurtujące go pytanie - jeśli tylko nie zburzy to równowagi gry i nie zniszczy fabuły scenariusza, MG powinien wtedy odpowiedzieć na zadane przez gracza pytanie. Jeśli obawia się, że zbyt łatwo ułatwiłby graczom zadanie



MG może podać fałszywą informację - przecież w notatkach antykwariusza może się czaić błąd!

Haki

Czyli generalnie, to MG ma władzę! Bohaterowie mogą właśnie podróżować przez jakieś podziemia, kiedy antykwariusz dostrzeże na ścianie jakąś tajemniczą inskrypcję i zatrzyma się by ją odczytać. Pozostali awanturnicy mogą nie zauważyć jego zniknięcia, może zauważą i będą popędzali antykwariusza, może właśnie są ścigani, a antykwariusz niepomny na niebezpieczeństwo bierze się za tłumaczenie...

- **Zabić go?**
- **Nie! Pustynia sama go zabije...**



Basen z wodą

Jest! Tak jak w opisie! Pomieszczenie przypominające komin. ...Ale gdzie jest to drugie wyjście?

Jedno wyjście prowadzi na korytarz, i tędy bohaterowie dostali się do pomieszczenia. Nie widać sklepienia owego kominu, tonie w ciemności, gdzieś wysoko w górze. Po dokładnych oględzinach można znaleźć przy drzwiach wejściowych dwie dźwignie.

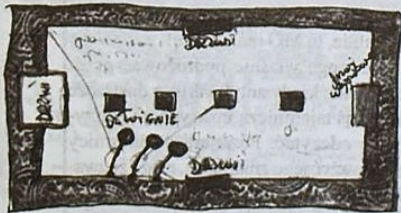
Co trzeba zrobić? Po pierwsze: przynieść z poprzedniego pomieszczenia drewnianą belkę. Następnie uruchomić pierwszą z dźwigni - powoduje ona zamknięcie drzwi, i da się zauważyć, że jest to zamknięcie szczelne, nie ma w nich szpary, przez którą mogłaby dostać się chociażby woda. Natomiast uruchomienie drugiej dźwigni otwiera gdzieś wysoko w górze pompę i pomieszczenie jest zalewane wodą. Zwróć uwagę na kolejność uruchamiania dźwigni - jeżeli bohater zrobi to w odwrotnej kolejności - woda po prostu będnie wylewała się na korytarz. Jeżeli natomiast zrobi to jak należy, pomieszczenie zapełni się wodą, a drewniana belka uniesie bohatera aż pod sam sufit, gdzie znajdzie on drugie, poszukiwane wyjście z tej komnaty. Ach! Czyżby gracz zapomniiał najpierw przystaszczyć belki? Cóż za pech...



Zamknięte drzwi

Opis pomieszczenia: Prostokątna komnata, pośrodku której znajduje się rząd kwadratowych kolumn. W pomieszczeniu znajduje się troje drzwi. W pokoju można odnaleźć trzy dźwignie.

Sposób otwarcia: Jedna z dźwigni znajduje się w pozycji „w dół”. Po poruszeniu drugiej dźwigni, ta pierwsza podnosi się i drzwi, którymi BG weszli do komnaty zamykają się. Poruszenie kolejnej dźwigni otwiera inne drzwi i podniesienie dźwigni, która jest w dolnej pozycji (zawsze jedna dźwignia musi być w pozycji „w dół”). Zawsze tylko jedno drzwi będą otwarte.



Pamiętaj, że prowadzisz przygodę, po to, by gracze dobrze się bawili. Nie po to, by doznali catharsis, nie po to, by wzbogacić ich dusze, nie po to, by się zastanowili nad sensem ludzkiej egzystencji. Mają się dobrze bawić. To wszystko. Nie kombinuj!

Pamiętasz jeszcze o tych dziesięciu miejscach i dziesięciu lokacjach? Nadszedł czas by je połączyć, zaprojektować trasę podróży graczy i powody, dla których ruszą w świat. Posłuż nam do tego **metoda kłód**: wpięć wymyśl powód, dla którego bohaterowie mają udać się do Maroka, a następnie rzucić im pod nogi jakąś kłodę, np. muzeum, w którym znajdował się ważny dla nich eksponat jest zamknięte i trzeba się do niego włamać. To temat na co najmniej kilka ciekawych i wesołych scen, w końcu jednak bohaterowie pokonają „kłodę” i znajdą się w odpowiedniej sali. Niestety, kustosz przeniósł eksponat do sejfów w piwnicach muzeum. Następnie zachorował i wyjechał na leczenie w Alpy. Oczywiście razem z kluczem do sejfów!

Oprócz „dużych kłód” obowiązkowo musisz stosować „kłody pomniejsze”, zwane popularnie „nie ma łatwo”. Z jednej strony bohaterowie graczy mogą dokonywać rzeczy niezwykłych, skakać z dachów, z łatwością pokonywać szeregi przeciwników, z drugiej jednak strony wciąż musi przydawać im się coś niezwykłego i niespodziewanego - nawet podczas wykonywania najprostszych czynności. Indiana Jones w jednej scenie może odbić z rąk Nacjonalistów ciężarówkę z Arką Przymierza, by kilka chwil później podczas skradania się po schodach potknąć się, upuścić cenny artefakt, który potoczy się przez korytarz i uderzy w drzwi jednego z oficerów SS. Indy może z łatwością przebiec przez most, pokonać kilku Niemców, skoczyć w nurt rzeki, złapać się jednego z filarów, wylądować na ścieżce obok i dogonić pędzący po szynach wagonik, wskoczyć doń... Jednak równie dobrze lina, na której skacze może pęknąć, drzwi przez które musi się włamać mogą zaskrzypieć, a bicz w krytycznej chwili może wypaść mu z ręki.

Jedna z zasad konstruowania Kina Nowej Przygody mówi: „Albo ktoś chce zdobyć to, co posiadają w swych rękach bohaterowie, albo ktoś ma coś, czego chcą bohaterowie, albo ktoś chce być gdzieś przed bohaterami, albo wręcz na odwrót, albo ktoś porwał kogoś ważnego dla bohaterów, albo...” Kino Nowej Przygody to **nieustający wyścig z czasem i konkurencją**. To naprzemienne wrywanie sobie zdobyczy, to radość z przechytrzenia oponentów i zaskoczenie i wściekłość z powodu chwilowej porażki. Cel, który chcą osiągnąć gracze powinien być celem kilku innych stronników. Jeśli bohaterowie są na tropie prawdy o piramidach w Gizie to prawdę tą będą chcieli odkryć także Nacjonalści (którzy będą ją chcieli wykorzystać do wygrania wojny). Oprócz tego, bohaterom będzie przeszkadzała starożytna organizacja, której celem jest ukrycie prawdy przed oczami postronnych. Dodajmy do tego bogatego szejka, który wynajął grupę irackich łowców tajemnic, by odkryli tajemnicę. Mamy zatem cztery stronnictwa. Nacjonalści to naturalny wróg BG. Łowcy tajemnic także. A starożytna organizacja? Także, choć w krytycznej sytuacji pomogą bohaterom, bo o wiele większe zagrożenie stanowią Nacjonalści. Wokół graczy wciąż będzie się coś działo, gdy chwilowo wyprzedzą Nacjonalistów i wsiadą w samolot do Maroka, to okaże się, że na lotnisku w Maroku już czeka na nich pułapka zastawiona przez Irakijczyków, która oczywiście spali na panewce bo we wszystko wmieszają się Egipcjanie. Gdy bohaterowie wyrwą się z tego pierścienia to oczywiście trafią w ręce Niemców... Obowiązkowo stwórz kilka stronnictw, z którymi bohaterowie będą walczyli. Bez nich scenariusz będzie niepełny. Prowadząc Kino Nowej Przygody bawisz się w Spielberga. Gwarantuję ci, że jego nie interesują niepełne scenariusze.

A skoro już wspomnieliśmy imię Mistrza, to warto zdradzić kolejną jego sztuczkę: „w Kinie Nowej Przygody bohaterowie na przemian **gonią kogoś albo przed kimś uciekają**”. Oczywiście to nie jest „taka zwykła” bieżanina. O, nie! Musi być dramatyczna, porywająca i przeraźliwie szybka. Musi wycisnąć z graczy ostatnie tchnienie i sprawić, by krzyczeli i biegali po pokoju, by pokazywali ci, co robią ich bohaterowie, by machali ci przed nosem rękami i by stawali na krzesłach - byś to właśnie ich dostrzegł i ich wysłuchał. Jeśli podczas opisywania przez ciebie szaleńczego biegu przez Kwaterę SS gracze siedzą grzecznie przy stole i uważnie słuchają twoich słów, to znaczy, że coś jest nie tak. Wróć

Rozrusznik

część pierwsza

Sekret dynamiki Kina Nowej Przygody polega na całkowitym braku przestojów, gra toczy się jak burza, od szybciej do jeszcze szybciej. Aby pomóc w osiągnięciu takiej dynamiki prezentujemy Wielki Rozrusznik Przygód Akcji przeznaczony do zerkania weń podczas sesji. Gdy tylko akcja utknie, gdy wyczujesz swoim doświadczonym nosem zbliżającą się dłużyznę, przestój, czy rozluźnienie, zerkasz, wybierasz i walisz graczy prosto po łbie. Aby ułatwić ci korzystanie z Rozrusznika podzieliliśmy go na kategorie, dzięki czemu z łatwością będziesz się mógł nim posługiwać podczas sesji.

Podróż (samolot, pociąg, stero-wiec, okręt)

To, że bohaterowie są spóźnieni na lot i zostało im już tylko kilka minut do odlotu jest oczywiste. To, że **celnik się jąka**, jest pierwszy dzień w pracy i w dodatku jest **bardzo sumienny** jest chyba także jasne. A może jest **złośliwy**, albo **podejrzliwy**, albo jest **falszowy** i **tak naprawdę to Niemiec przebrany za celnika**. Celnik zaczyna otwierać i **sprawdzać im bagaże**, dopytując się o pakunki i pytać co **trzeba odclić**. W połowie ceremonii oznajmia, że jest pora na śniadanie i ogłasza **przerwę**. Dodajmy do tego, że jakiejś wrednej babie **zaginął bagaż** i wszystko staje, cała obsługa lotniska szuka jej walizek, a gracze stoją jak barany i patrzą wokół siebie. Oczywiście w kasie sprzedajesz im **bilet na inny lot**, lub ulgowy, lub nie sprzedajesz im biletu bo jest **kolejka przy kasie**, lub też okazuje się, że ktoś ich **okradł** na lotnisku i nie mają pieniędzy na bilet. Hm, niestety mamy do czynienia z cwanyimi graczami, wybiegają na płytę lotniska i machając rękami **próbują zatrzymać startujący samolot**. W końcu udaje im się dostać na pokład, ale ich **miejsc siedzące są zajęte** przez jakiegoś dryblasza, który ma **bilet na to samo miejsce**, w dodatku naprzeciwko siedzi **gadatliwa babcia** i jej **wredny wnuczek**. Co gorsza bi-

leter co rusz **krzyczy** na wszystkich i każe im **usiąść**.

Co na pokładzie? Znajomy wróg lub przyjaciel, ktoś bliski, może ciotka, lub handlarz antyków. Wśród pasażerów gracze dostrzegą **podejrzanego typa**, który co chwila na nich zerka, choć oczywiście udaje, że czyta gazetę! (**przebrany Niemiec, członek tajnej organizacji, płatny morderca, mściciel lub prywatny detektyw**), na pokładzie znajdują się **klatki ze zwierzętami**, które to klatki oczywiście zostają otwarte i na pokład wypada **zgraja małp, kur, kaczek**, lub choćby rozdrażniony **nosorożec**, zwierzaki mogą **gryźć, drapać**, mogą po prostu **biegać** lub też **sikać i srać** na kogo popadnie, włącznie z graczami lub oficerem SS, który właśnie miał zamiar **aresztować bohaterów**. Dodajmy do całego zamieszania **wojskowego**, który podróżuje wraz z więźniem, które właśnie **postanawia uciec**, grupę **terrorystów** lub **bandę szaleńców, złodziei** lub inny „element”, grupkę **żołnierzy**, która stanie w obronie pasażerów oraz **Niemieckiego oficera**, który będzie chciał **bohaterom ocalić załogę**. Czy wspominaliśmy już o **grupie hulaków**, którzy **bawią się** w najlepsze kompletnie nie zważając na wydarzenia na statku?! No dobrze, a teraz coś **rozwalimy**. Wpierw, zaraz po starcie **psuje się pogoda**, zaraz potem **psuje się cała reszta**, dźwięki, które wydaje maszyna dobitnie świadczą, że ten **gruchot** nie doleci zbyt daleko, jeśli wystartuje w ogóle, to będzie już zdecydowanie szczyt jego możliwości. Niestety, **gruchot odbija się od ziemi**. Potem zaczyna się **trząść**, bohaterowie **łapią się poręczy**, próbują **zapiąć pasy**, ale **wszystko urywa się i rozwala**. Stewarda z uroczym uśmiechem powiadamia pasażerów o **kolejnych uszkodzeniach** i zapewnia, że to nic groźnego: **lewy silnik nie działa**, prawy silnik się **popsuł**, trzeci silnik **opadł**, **paliwo wycieka**, **statecznik się zaklinował**, **wycieraczki odpadły**, **popsuła się łączność**, obsługa nie **zapakowała** na pokład **spadochronów**. W tym momencie **nadciąga burza**. Takiej burzy nie było w tej okolicy już od 12 lat.

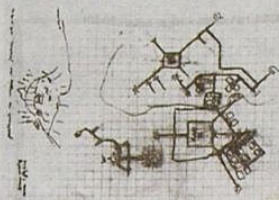
Ładujemy (ten fragment może wykorzystać tylko wtedy, jeśli bohaterowie już wcześniej nie **wyskoczyli z samolotu!**)?



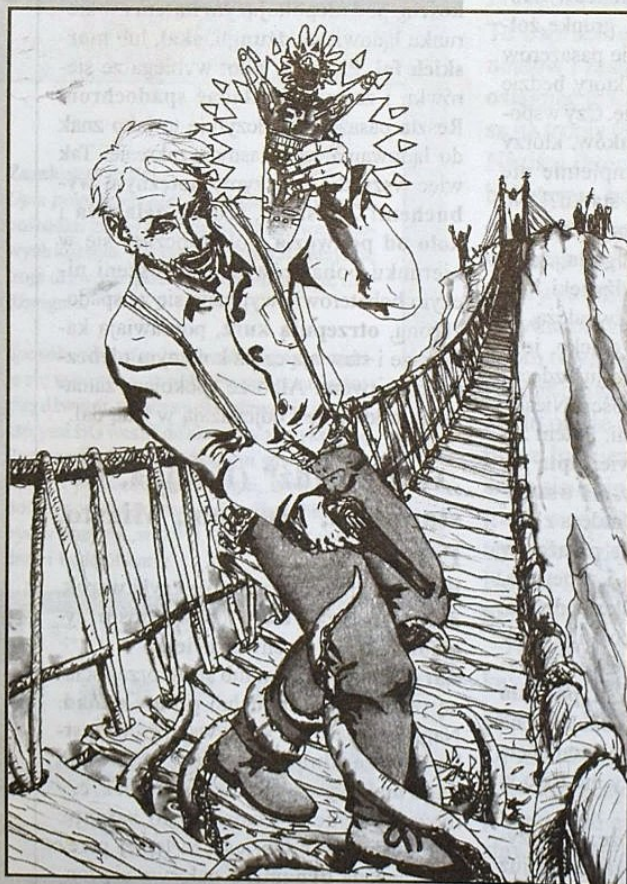
Zacznijmy od tego, że **samolot zbliża się** z niepokojąco **dużą prędkością**, pod **niepokojącym kątem** i w kierunku **ładowiska, dżungli, skał, lub morskich fal**. Pierwszy pilot **wybiega ze sterówki**, i zaczyna **zakładać spadochron**. Reszta pasażerów odczytuje to jako znak do **lądowania** we własnym zakresie. Tak więc **wszystko kończymy potężnym wybuchem!** **Zgłiszcz**, **trochę żelastwa** i **koło od podwozia** wolno **toczące się** w kierunku bohaterów. Niewzruszeni niczym bohaterowie **wypinają się** ze spadochronu, **otrzepują kurz**, poprawiają **kapelusze** i stawiają **czoła** kolejnym **niebezpieczeństwom**. Albo ze spokojem **zamawiają taksówkę** i **odjeżdżają** w **siłą dal**.

„Gdzie bądź” (Knajpa, Restauracja, Muzeum, Miasto, Podróż...)

Bohaterowie czują, na sobie **czyjś wzrok**, dostrzegają jakiś **cień**, lub jak ktoś **przygląda im się** i po chwili **ucieka**. **Zarywa się podłoga**, lub **sufit**, przez **ścianę wpada samochód** lub **pijany sąsiad**. Nagle bohaterowie odkrywają, że **wszystko jest zaminowane**. Ktoś obok nich **pada martwy** - czyżby **atak snajpera**, czy może **jeden z nich** w knajpie było **zatrute**. Wybuch **pożar** lub jeszcze lepiej przez **okno wpada dynamit** z **palącym się lon-**



Bardzo ważna, choć zapewne dla wielu z was bardzo szokująca zasada - uciekający bohater nie może zginąć. Dlaczego? Cały urok Kina Nowej Przygody to pościgi i ucieczki. To nie jest klasyczne fantasy, w którym krasnolud zapiera się z toporem i na widok hordy mumii wykrzykuje „Albo ja albo oni!”. Zwróćcie uwagę, jak rzadko bohaterowie gier fantasy uciekają. Z reguły spotkania z beenami kończą się starciem. Tu, grając w Indigo nie musimy z każdym walczyć, nie mamy olbrzymiej żywotności i wytrzymałości, nie mamy toporów +2 lub smartowanej broni. Dlatego, kiedy bohaterowie graczy uznają, że coś idzie nie tak, niech śmiało biorą nogi za pas. A ty, drogi MG nie waz się strzelić im w plecy, pociski mają kruszyć ściany obok nich, mają trafiać w mijane statuy, o włos mijać sylwetki bohaterów... ale nie może się tak zdarzyć, by uciekający bohater otrzymał kulę w plecy. To niemożliwe. Pamiętajcie o tym! I powiadomcie o tym graczy, niech wiedzą, że ucieczka to nic wstydliwego!



wtedy do prowadzenia „Turtless RPG”, a Indianę zostaw komuś innemu. Kluczem do stworzenia porywającego pościgu są kłody. Bez nich, bez przeszkód, kłopotów i ślepych zaułków pościg będzie zwykłym biegiem na 400 metrów. Niech wszystkie drzwi w korytarzu kwatery Nazistów, przez który biegą bohaterowie będą zamknięte na klucz, niech boczny korytarz okaże się ślepy, okno, parapet i balkon zaprowadzą do pokoju, w którym odbywa się narada oficerów SS, a świetlik w dachu zaprowadzi na strych, na którym drzwi na piętro będą zatarasowane starą komodą i nie będzie się ich dało otworzyć... Niemcy oczywiście już wbiegają przez świetlik w dachu, od dołu także słysząc nawoływania... Jednym słowem: robi się gorąco. Najwyższy czas na cud; podłoga strychu zarywa się, bohaterowie spadają piętro niżej, wpadają w jakiś sekretny korytarz i w końcu spadają do podziemnego hangaru, z którego właśnie wyjeżdża ciężarówka z poszukiwanym przez nich skarbem. Indy porywa motocykl, dogania ciężarówkę, wyrzuca z niej kierowcę i wraz z Arką odjeżdża w siną dal. To się właśnie nazywa Kino Nowej Przygody. Na tym to polega. Na ciągłym zaskakiwaniu. Na lawinie wydarzeń. Na kolejnych niespodziankach. Na pościgach, ucieczkach i pogoniach.

To wszystko? Oczywiście, że nie! Kolejna zasada mówi: „Nie ma spokojnych nocy”. Zapomnijcie o tym! Nie ma na to szans. Wieczór to jakaś rozmowa, przechadzka, to zamachowiec, najlepiej egzotyczny zabójca, to szmatanina i zapruszony ogień, to w końcu strzelanina, pożar, akrobacje, walka, wybuch i katastrofa. Na koniec żart, jakiś tekścior i cięcie - bohaterowie rano ruszają w dalszą drogę. Tak powinienś prowadzić - dużo akcji, cięcie i ponownie dużo akcji. Kino Nowej przygody rządzi się swoimi, szczególnymi prawami, nie polega na wiernym odwzorowywaniu życia, to nie ma być „realistic RPG”! Śmiało tnij sceny, nudne fragmenty kwituj jednym zdaniem i przechodź do kolejnych niespodzianek. Czy oglądając „Mumię”, czy „Jak rozpetalem II wojnę światową” nudziłeś się choć przez chwilę? Czy miałeś choć minutę wytchnienia? Czy były momenty, kiedy na ekranie nic się nie działo? Nie! Bohaterowie tych filmów wciąż gdzieś pędzą, wciąż kogoś ścigają, uciekają, wciąż muszą się zmagać z przeciwnościami losu.

Zwróć uwagę, że Kino Nowej Przygody to komedia awanturnicza.

Dlatego - jak nigdy dotychczas - możesz śmiało wplatać do scenariusza gagi sytuacyjne. Nie bój się prowadzić scen, które nie wnoszą nic do fabuły, a są po prostu zabawne. Nie bój się sprzedawać bohaterom biletów na inny niż chcieli okret - gdy zaczniesz je sprawdzać konduktor zapewne wyniknie z tego dość zabawna scena. Gdy gracze po wielu trudach odbiją od Nazistów skrzynię, w której ma znajdować się skarb Azteków i otworzą ją, niech ich oczom ukaże się stos potłuczonych glinianych garnków. Przez zupełny przypadek właściwa skrzynia znajduje się w rękach nieświadomego niczego tureckiego sprzedawcy naczyń. Bohaterowie będą musieli go odnaleźć i przekonać, żeby oddał im skarby Azteków. Turek zapewne będzie oburzony, gdy zobaczy, że jego garnki są zniszczone! Wścieknie się i zacznie krzyczeć na bohaterów, z których prawdopodobnie żaden nie zna języka tureckiego... Jak się dogadają?! Nie wiem... Baw się. Niech gracze się bawią. Niech także pozwalają sobie na żarty; nie muszą zgrywać mrocznych twarzieli o historii postaci „Gdy miałem 5 lat zbójcy zamordowali całą moją rodzinę i zgwałcili całe bydło...”.

Prowadząc „zwykłe” przygody zdaje się tak, że bohaterowie spalają jakąś osadę, zniszczą coś, krótko mówiąc nawywijają. Ponieważ są to poważne przygody z reguły szybko się wynoszą z danego terenu bojąc się konsekwencji swego działania. Tu, w Kinie Nowej Przygody możesz pozwolić sobie na to, by jeden z enpisów ich okrzykał i wypomnił im, że nie wolno palić bibliotek! Że kto to pomyślał, że gdyby każdy przyjezdny palił w mieście bibliotekę, to co by to było!!! Obróć całe zdarzenie w żart. Pośmiejcie się, niech straż miejska wyznaczy bohaterom karę, niech muszą odpracować to, co zniszczyli i niech przez kilka godzin lepią garnki, albo piorą zabrudzone tkaniny. Jak można się domyślić jest to świet-

Rozrusznik

część druga

tem. Wbiega **zamachowiec**, **oprych**, **zbir**, **morderca** i nie wiadomo dlaczego ma zamiar **zaatakować** graczy. W czasie zamieszania nagle następuje stop klatka i bohaterowie przedstawiają się leżącemu obok nich nieznanemu im enpisowi. Po **miłym przywitaniu** na nowo rozbrzmiewają eksplozje, a **grad kul** mnie ściany wokół. Od tej pory enpis może być ich **przyjacielem** i może **towarzyszyć** graczom lub nawet wyciągnąć ich z tej opresji (zna **tajne przejście**, lub ma w kieszeni dynamit). Nagły **atak choroby**, jeden z bohaterów **mdleje**, lub dostaje ataku **kaszlu**, kręci mu się w głowie... Czy wspominaliśmy już o **Wielkim Złym Charakterze**? No, czas aby się pojawił, wraz ze swoją **świątą**.

Do pomieszczenia, w którym są nasi bohaterowie wpada **grupa fanatyków** i bierze wszystkich jako **zakładników**, jeden z porywaczy trzyma w ręku **dynamit** oraz **zapalniczkę**.

Ktoś zaproszył ogień, wszystko zaczyna **plonąć**, nadjeżdża **straż pożarna** i sytuacja staje się **patowa**. Ale gdzieś w ścianie znajduje się **tajne przejście**. Nagle **gaśnie światło**. Znajac szczęście bohaterów, oraz ich moc przyciągania kłopotów, z pewnością będąc w **muzeum** staną się świadkami **włamania** lub **kradzieży**, która postawi na nogi **całą policję** i spowoduje **zamieszanie**, które wchłonie przez przypadek także naszych bohaterów. W **muzeum** możemy też w razie potrzeby wpaść wprost na **narecza białej broni** lub **przestarzałej broni palnej**, włącznie z **armatami**. A także **wycieczkę obcokrajowców**. Do pomieszczenia wchodzi bardzo egzaltowany **obcokrajowiec** i próbuje z zapalem coś powiedzieć bohaterom, lecz nikt **nie rozumie jego języka**.

Śpiąc

„Gdy bohaterowie śpią, budzą się upiory”. Na śpiących bohaterów możemy wypuścić złośliwe miejscowe **owady**, **jadowitego węża** lub większe **drapieżne zwierzęta**. Jeżeli **śpią w dżungli** na polanie, to niestety wybrali **świętą polanę tubylców**, i budzą się w **środku rytualnych tańców**, **śpiewów**, lecz tubylcy są w **transie** i nie zwracają uwagi na bohaterów. Spokojną noc może przerwać **zerwanie chmury**, i bohaterowie, którzy zasypiali na suchej ziemi obudzą **znajdą się po chwili w rwą-**

cym nurcie wody, a okolica zamieni się niemal w jezioro **porywając ekwipunek i namioty**. Gdy zasnęli na plaży, to analogiczne konsekwencje spowoduje **przyływ**. Nie mówiąc już o spaniu w pobliżu **tamy**. Cóż za pech, że akurat upatrzył ją sobie **szalaniec ze skrzynką dynamitu**. W **środku nocy** do drzwi **pokoju hotelowego** ktoś **zapuka**. Gdy bohaterowie obudzą się i otworzą - **nikogo tam już nie będzie**, tylko na podłodze **pod drzwiami** **znajdą... paczkę? Niemowlaka? Bombę? List?** Mocniejsze środki na przerwanie spokojnego snu graczy to **trzęsienie ziemi**, **wybuch wulkanu**, **tajfun**, **pożar**, lub **seria eksplozji**. Też nocy **przyjeżdża** do bohaterów **przyjaciół**, który szukał ich z zacięciem, bo ma do przekazania **bardzo ważne informacje**. W pokoju obok **ktoś umiera** i w **środku nocy** zjawia się **policja**. Albo ktoś zgłosił fałszywe zeznania obciążające bohaterów i będą mieli tej nocy **najazd policji** i **wielogodzinne tłumaczenia**. A w tym czasie... No i cóż by to była za noc, gdyby nie pojawił się **tajemniczy zamachowiec** lub **zamaskowany złodziej**? I gdyby nie wywiązała się **szamotanina**, gdyby zabrakło **pościgu**, **strzelaniny**, **ognia**, i gdyby hotel nie zamienił się w **dymiącą ruinę**?

Bohaterowie zupełnie wyczerpani przedzieraniem się przez **lasy** mogą w pewnym momencie **paść i zasnąć**, a gdy się obudzą, okaże się, że doszli do miasta i sen dopadł ich w **miejskim parku**.

Kłody

W **muzeum**, do którego gracze **muszą się dostać** odbywa się właśnie **ekskluzywna wystawa** a **bilety są bardzo drogie**. Albo **muzeum jest zamknięte**, albo **otoczone kordonem policji** z powodu... A może **przerobione na kwaterę SS**, zaś **ekspozycje przeniesione gdzie indziej**, i **pilnowane przez żołnierzy**. Na na ulicach miasta trwa **zabawa - święto, karnawał, ceremonia**, **wizyta kogoś bardzo znanego i ważnego**. **Przekupiona sprzątaczką** **pomyliła się i wyniosła z muzeum zupełnie inny artefakt** albo **poszukiwana księga** czy **artefakt leży obok rzędów podobnych...**

Ważny dla bohaterów enpis jest chory. Nikogo nie przyjmuje. Służba wpuszcza tylko **umówionych na spotkanie**. Albo

wyjechał, np. na **konferencję**, **bal** etc. - i trzeba mieć **zaproszenie**. A nawet jeżeli udało się z nim **spotkać**, to enpis jest **kłótniwy**, **nie chce współpracować**. Albo **chce czegoś w zamian** - trzeba dla niego wykonać **pewną misję**, **dostarczyć coś**, **znaleźć kogoś**, **przekazać informację** lub **pakunek**, **dowiedzieć się czegoś...** Hmm, a co, jeżeli ten ktoś **umarł** - wczoraj, przed miesiącem albo trzynastą lat temu?

Trzeba zdobyć jego **pamiętnik**! Albo **jakąś księgę**. Jednak **pamiętnik** (lub **księga**) **został pożyczony przez studentów**, którzy **zgubili go lub podniszczyli**, lecz nie chcą się przyznać i **dadzą zupełnie inny pamiętnik**.

Tekst, który chcieli zabrać graczom **do tłumaczenia** (np. **hieroglify**), okazuje się **wyryty na kamiennych blokach** i **nie da się go zabrać**. W tłumaczeniu wskazówek ze starej księgi **źle przetłumaczono** jedno **bardzo ważne i kluczowe słowo**.

Pościgi

Gracze **biegną**, **jadą**, **pędzą** innymi słowy, a tu się okazuje, że wpadają w **jedno-kierunkową drogę**, z **naprzeciwką nadjeżdżającą** rozpędzona **ciężarówka**. A może w **ślepią ulicę**? Lub wpadają na **targ** i **rozwalają stoiska** z **arbutami** i **wiklinowymi kozami**, może **zbyt szybko wpadną w zakręt** i **wylądują w restauracji** lub **sklepie** z **damską bielizną**. Jeśli **biegną** to oczywiście mogą **wbiec na strych**, na **dach**, **zeskoczyć na kolejny**, **poślizgnąć się**, **złapać rynny**, **spaść do kosza** na **śmieci**, który **odjeżdża** zabierany przez **śmieciarkę**, mogą **potrącić rowerzystę**, lub **być potrąconymi** przez rykuse, mogą **poślizgnąć się** na **rozlanym mleku**, **wpaść pomiędzy stragany**, **przewrócić kosz pełen groszku**, lub **fasoli**, co pozwoli wykonać wszystkim uczestnikom **pogoni masę wspaniałych figur tanecznych** i **wygibasów**. Bohaterowie mogą **przypadkowo uwolnić sprzedawanego na aukcji byka**, lub też **rozjuszyć** jakiegoś **nerwowego sprzedawcę**, co skończy się **pościgiem**, który przerodzi się **ogólnie miejską pogonią za bohaterami**. W końcu wpadają do **taksówki**, **przejmują** nad nią **dowodzenie** i **ruszają ulicami miasta**. Potracają co rusz **stoiska z owocami** i **kwiatami**, **trafiają na zamknięty przejazd kolejowy**, do którego zbliża się **potężna lokomotywa** z, co najmniej **setką wagonów**, **korek uliczny** lub **spowodują potężny karambol...** Czy bohaterów **ściga już policja**? A **Niemieckie gaziki**? No dobrze, czas, aby **brakło im benzyny**, **pękła opona**, **zepsuła się chłodnica**, lub chociaż **wycieraczki**. By **kierownica** została w **rękach**, lub **wysiadły hamulce**. Bohaterowie **przesiadają się** zatem do **innego samochodu**, **motocykla**, lub **skaczą** do **przepluwającej właśnie pod mostem gondoli**.

Jeśli coś się dzieje, dzieje i nagle zamiera. Jeśli nagle grozi ci, że tempo przygody spadnie - zastosuj pewien trik: „Nagle w drzwiach staje Niemcy.” To wszystko. Zawsze działa!



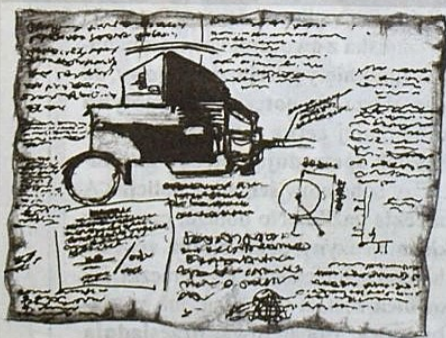
Basen z wodą

Opis pomieszczenia: Bohaterowie muszą przebiec coś, co jest niezatapialne, np. skrzynię, beczkę, lub coś podobnego. Niestety, na ich drodze jest korytarz zalany wodą.

Sposób obejścia: Należy wskoczyć do wody. W ścianie są dwa otwory, z których wypływa woda. Obok nich jest korbą. U końca tego „basenu” są wrota. Po ponownym nabraniu powietrza i przepłynięciu przez wrota można zobaczyć korytarz i jakąś dzwignię. Jej pociągnięcie zatrzymuje dopływ wody.



Jak sprawić, by przygody były dynamiczne, a akcja była równie szybka i zaskakująca jak w filmach? Gdy gracz deklaruje, że jego postać skacze, strzela, unika, cokolwiek - niech gracz równocześnie z deklaracją rzuci kośćmi i na głos mówi wynik. Normalnie wygląda to tak: „To ja skacze w bok”, „To rzucił sobie na zręczność” gracz bierze do ręki kości i rzuca. Minęły min. 3, 4 sekundy. Dzięki deklaracji równoczesnej z rzutem oszczędzamy te kilka sekund. A co, jeśli gracz coś zadeklaruje, ale nie rzuci kośćmi? To oznacza, że bohater w ostatniej chwili się zawahał i nie zrobił tego czego planował. Proste?



ny moment na rzucenie kilku kłód; niech do pralni wpadną zamachowcy i w wyniku walki i zamieszania bohaterowie poczynią jeszcze większe szkody! Pewnie uciekną szybko z miejsca przestępstwa. Ale czemu, by ich nie zaarrestować i wezwać na dywanik do burmistrza?! Pamiętajcie „Zabójcą Broń 4”, kiedy głównych bohaterów awansowano na kapitanów tylko po to, by nie pojawiali się na mieście i niczego nie zniszczyli? Niech burmistrz okrzykiem bohaterów, niech wspomni 7 plag i doda do nich kolejną - awanturników, niech każe im się wynosić z miasta, niech... Pamiętaj o tym, że całe to zdarzenie to żart, poprowadź tą scenę dowcipnie, niech burmistrz się jąka (gdy się denerwuje), podczas uderzenia o biurko kijem roztrzaska wazon, a chwilę później niech złamie i kijek...

Wróćmy do bohaterów. Musisz **pozwolić im być bohaterami** właśnie. Twardzielami wręcz. Jeśli gracze staną naprzeciw bestii, koszmara, czegoś strasznego - nie każ im odgrywać przerażenia. Nie wykonuj testów opanowania, nie stosuj okrutnych modyfikatorów. Gdy jeden z awanturników znajdzie się oko w oko z przerażającą, wściekłą mumią i zakrzyknie: „Nie myło się od dawna zębów, co kochanie?!” a następnie wystrzeli jej sześć razy prosto w twarz... wynagrodź go, przydziel mu jakiś punkt bohaterstwa, czy jak to nazwiesz. To nie jest WoD, ani WFRP!! To nie jest ZC, ani CP2020. Podczas gry w Kino Nowej Przygody nie cierpimy, nie płaczemy, nie smucimy, ani nie straszmy. Dobrze się bawimy! Widziałeś film „Mumia”? Czy Rick O'Connell przerażony uciekał na widok mumii, czy umarłaków? Nie! Bohaterowie „Mumii” gdy się nudzili, grali w golfa w grobowcu jednego z kapłanów!

Warto także zwrócić uwagę na to, że gdy gracze przypadkowo popełnią jakiś błąd, coś nie zagra, ktoś zginie, spłonie cała osada, zrobi się nagle ponuro i nastrój wesołości ucieknie to natychmiast musisz przyspieszyć i pogonić akcję do przodu. W wyniku przypadku (lub nie) zginął sympatyczny bohater niezależny? Nie rozczulaj się, nie czyn graczy wyrzutów, skwituj jego śmierć dowcipem, i leć dalej. Nie moralizuj. Nie karaj graczy za złe postępowanie. Nie psuj im zabawy. Gdy tylko gdzieś poleje się krew natychmiast przenoś akcję w inne miejsce i zapomnijcie o tym!

Chciałbym także zwrócić uwagę na jeszcze jeden szczegół: specyfika gier fantasy sprawia, że nawet, gdy bohater odgrywa alkoholika, albo śpiocha, to w momencie, kiedy obozowisko zostaje zaatakowane przez mutantów, czy innych zielonoskórych to wszyscy gracze zapominają o odgrywaniu postaci, alkoholicy trzeźwieją, a śpiochy natychmiast się budzą i wszyscy zgodnie stają do walki. Odgrywać postać można w karczmie, jak się nic nie dzieje, ale podczas walki, czy innej akcji - lepiej nie drażnić Mistrza. Oto całe fantasy, oto mroczne Trzewiczki i poważne Cthulhu-Wieczorki. Jak już się zapewne domyślacie w Kinie Nowej Przygody gracze mogą **odgrywać postać cały czas** - nie grozi im śmierć - mogą robić rzeczy, które zrobiłaby jego postać choć na normalnej sesji nie zrobili by tego, bo baliby się konsekwencji. Obozowisko jest atakowane przez członków starożytnego kultu?! Drużynowy alkoholik złapie trzy butelki w obawie, że mu je potrzaskają i będzie spokojnie przyglądał się zmaganiom, popijając z flaszek. To moment na wspaniały popis aktorstwa, gdy reszta drużyny będzie turlała kośćmi i walczyła z przeciwnikiem, on będzie mrugał do nich szelmowsko, każde ich trafienie będzie kwitował pokazaniem kciuka i generalnie będzie się świetnie bawił. Stroił miny i pił. Czasem może się zachwiać, bekać w twarz atakującego go wroga... I z nikim nie będzie walczył. Nikt go nie zabije. Każdemu z napastników atakujących go przydarzy się coś niespodziewanego. Pijany awanturnik wyjdzie z walki bez szwanku, a jedyną stratą jaką poniesie to wypita do końca butelka whiskey.

Pozwól graczom wprowadzać w życie szalone pomysły. Chcą lecieć w czwórce w samolocie, w którym są tylko dwa miejsca? Proszę bardzo, pozostała dwójka będzie lecieć przypięta do skrzydeł dwupłatowca! Bohaterowie biegną przez korytarz ścigani przez oddział Niemców? Jeden z graczy wykrzykuje: „Czas zamknąć drzwi” i rzuca za siebie dynamit?! Nie ma problemu, baw się wraz z nimi, pilnuj konwencji, panuj nad tempem akcji i dowcipem. Resztą się nie zajmuj. Gracze chcą przelecieć nad pustynią na lotni? Proszę bardzo, są bohaterami, zatem to im się uda. Ale wymyśl co najmniej piętnaście różnych wydarzeń i przygód, które będą miały miejsce podczas podróży. Nie obrażaj się na graczy, za ich kretyńskie pomysły, nie próbuj ich karać, czy nawracać. Baw się razem z nimi.

Oficer

Szeregowy opuście natychmiast ten czołg. Przejmuję nad nim dowodzenie!

W świecie, w którym trwa druga wojna światowa, w sytuacji, kiedy gracze co rusz będą przekraczali granice frontów, wędrowali od Afryki, przez Francję, do Austrii i Stanów, przyda się w drużynie ktoś taki, jak oficer armii Niemieckiej. Co? - zakrzykniecie - *Jak to oficer?!*

To może być osoba, która „przejrzała na oczy” i postanowiła zdradzić armię Niemiecką, wykształcony oficer, który będzie wielką pomocą dla drużyny. Równie dobrze jednak może to być oficer armii angielskiej, lub też szpieg, który przez całą przygodę będzie spiskował przeciwko graczom, by w końcu ich zdradzić w finale.

Motywacje bohatera

To nie jest sprawa pomiędzy mną, a Tobą. To sprawa pomiędzy Anglią a Niemcami.

oficer Smithberg

Są dwie podstawowe, różne motywacje działań takiego bohatera. Może on chcieć przeszkodzić armii Niemieckiej i jego celem będzie torpedowanie planów Hitlera i popierających go szaleńców. Z drugiej strony oficer może wcale nie być przeciwny wojnie i może popierać działania Hitlera, lecz jego motywacją są pieniądze, żądza zdobycia skarbu lub władzy, taki bohater będzie bardzo zdeterminowany, z jasnym, wyraźnym celem przed sobą.

Enginy

Charyzma

- *Przezań się przeżyć! Francuscy żebracy chodzą przygarbieni! I ściągnij te cholerne czarne rękawiczki - Rick o'Connel krzyczy na oficera Wehrmachtu Franza Smithberga próbując zawiązać na jego głowie chustkę.*

- *Ale ja nic nie słyszę - Franz rozpaczliwie krzyczy się*

- *A jak nosiliśmy te Wasze kaski, to myślisz, że jak się czulam - Kate ze złośliwą satysfakcją przygląda się przebierancom - poza tym do twarzy ci w sukience w kwiaty...*

Oficer Niemiecki ma to do siebie, że jak już coś powie, to woda w szklankach zamarza, a psy posłusznie przestają ujaść i chowają pod siebie ogony. Ta niezwykła umiejętność, dar niemalże sprawdzi się we wszystkich możliwych sytuacjach. Do tego znajomość niemieckiego pozwoli mu z łatwością rozkazywać niemieckim żołnierzom, którym będzie mógł wmawiać niestworzone historie o tajnych misjach zleconych przez samego A.H.

Mundur

- *Przykro mi żołnierzu ale muszę zarekwirować ten motocykl - oficer Franz Smithberg wsiada do motocykla, jego przyjaciele próbują zmieścić się za nim. Motocykl odpala i wolno rusza.*

- *Panie oficerze, proszę się zatrzymać! - żołnierz biegnie za oddalającą się maszyną, która w końcu zatrzymuje się.*

- *Słucham? - Kask, panie oficerze - młody żołnierz zdejmując swe nakrycie głowy i przekazuje Smithbergowi - jazda bez kasku jest niebezpiecz-*

na. Nie może Pan ryzykować, ojczyzna Pana potrzebuje.

- *Dziękuję żołnierzu, Niemcy Ci tego nie zapomną.*

Za mundurem panny sznurem, jak mawiał mój dziad. Mundur może działać wszystko, cuda może dosłownie. Gdy bohaterowie znajdują się za linią frontu, i trafiają na tereny, na których działają wojska armii Niemieckiej, będą mogli korzystać z zaplecza Niemców. Oficer śmiało może wkroczyć na teren lotniska i zażądać od któregoś z pilotów, by poleciał z nim do Sakkary. Drugą, o wiele zabawniejszą cechą „munduru” jest to, że niemieccy żołnierze będą się starali być pomocni dla bohatera za wszelką cenę, nawet wtedy, gdy nie będzie ich o to prosił. Każdy z żołnierzy będzie się chciał przysłużyć, pomóc, zostać zauważonym przez oficera Wehrmachtu. Doprowadzi to zapewne do wielu zabawnych scen, a bohaterom zapewni wreszcie spokojną noc przespaną w luksusowym hotelu, z bogatą, przepyszną kolacją i gorącą kąpielą.

Niemiecki ordnung

„Langsam aber sicher”

[powoli ale dokładnie]

Wszystko co robi bohater, robi dokładnie. Dokładnie, choć nieco sztywno. MG powinien przydzielić mu specjalny modyfikator do wszystkich testów zręcznościowych, jest to wynik porządnego, rzetelnego niemieckiego szkolenia. Minusem jest fakt, że choć bohater zdaje testy to wykonywane przez niego akcje są kompletnie pozbawione finezji i fantazji. MG powinien suchym, bezbarwnym głosem oznajmiać „przeskoczyłeś”, albo „trafiłeś” - ot, oficer nigdy nie pułkuje, nigdy się nie poślizgnie, czy potknie, zawsze ze spokojem dopnie swego... podczas gdy reszta drużyny przeżyje o wiele więcej przygód, prawdziwy horror kolejnych klęsk i sukcesów.

Kulom się nie kłania

- *Smithberg kryj się, chcesz, żeby cię zastrzelili?!! - Rick ukryty za załomem muru ostrzeliwuje się przed atakiem Turków - Padnij, cholerny wariacie!*

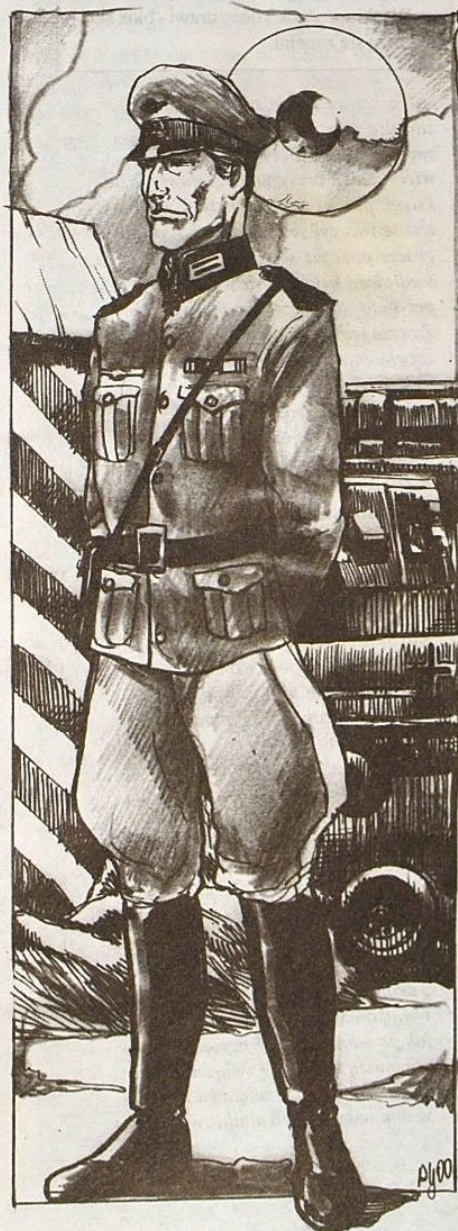
- *Nie sądzisz chyba, że zleknie się tych śmieszających obdartusów - wyprostowany jak struna oficer spokojnie ładuje rewolwer - oni nie trafiliby nawet, gdybym do nich podszedł!*

Oficer niemiecki nie może chować się za skałami, skakać za wraki samochodów, czy wykonywać inne niegodne oficera czynności, które miałyby uchronić go od śmierci. Mimo wszystko MG powinien przydzielić mu specjalny „bohaterki” modyfikator i traktować go tak, jak gdyby był ukryty („soft cover”). Dlatego oficer nigdy nie będzie zachowywał się jak zwyczajni bohaterowie, mimo ostrzału będzie stał wyprostowany i spokojnie ładował rewolwer, a potem korzystając z umiejętności „Langsam aber sicher” po kolei wystrzela wszystkich napastników.

Haki

- *Kapitanie oto cele pańskiej misji. Na zewnątrz czeka na pana dwudziestu naszych najlepszych ludzi oraz sierżant Wölske, który zna szczegóły zadania. Powodzenia!*

Oficer, który zdradził ma wielu wrogów, jest ścigany za dezercję, grozi mu rozstrzelanie, dlatego MG śmiało może stawiać na jego drodze dawnych znajomych z armii, zarówno przyjaciół jak i wrogów i powalać graczy na pomysłowe uniknięcie kłopotów. Oficer może napotkać podczas przygody oddział patrolowy, może być śledzony przez szpiega, lub ścigany przez specjalnego wysłannika Gestapo. Należy też pamiętać, że oficer niemiecki jest też cenną zdobyczą dla armii Aliantów. Cóż, krótko mówiąc, gdzie się nie zwróci, tam ma wrogów. MG może także dać mu rozkazy od innych oficerów, którzy nie wiedzą o tym, że zdradził - dzięki temu powstanie cała mini-przygoda, w której drużyna awanturników będzie wykonywała tajną misję dla armii Niemieckiej. Na początku gry MG może dać graczowi tajne rozkazy, wtedy oficer nie będzie zdrajcą, a jedynie będzie się podawał za zdrajcę, a tak naprawdę, będzie wiernie służył ojczyźnie. Może też być inna sytuacja, gracz zna jakieś tajne rozkazy innego oficera - dlatego zdradził Rzeszę i prowadzi własną, prywatną krucjatę, o której nie wiedzą nawet współgracze.





Ukryte drzwi

Opis pomieszczenia: Wąskoprostokątna komnata kończy się owalnym pomieszczeniem. Na jej ścianach znajdują się płaskorzeźby ukazujące różne miejsca i sytuacje. Po bliższym przyjrzeniu się można znaleźć płaskorzeźbę przedstawiającą to pomieszczenie. Można także znaleźć w ścianie ukryte, zamknięte drzwi.

Sposób otwarcia: Należy obmacać płaskorzeźbę i przesunąć jeden z znajdujących się na niej elementów. Wtedy jeden z bloków skalnych się przesunie. Wtedy należy odnaleźć inną płaskorzeźbę, przedstawiającą AKTUALNĄ sytuację i także przesunąć jeden z jej elementów, co ponownie spowoduje przesunięcie się bloku skalnego. W taki sposób w końcu drzwi - blok skalny otworzą się zupełnie.

Na koniec dzisiejszej Skrzynki zdradzę wam kilka pomysłów na wypełnienie pamiętnika treścią. W wielu moich przygodach pojawiały się książki, pamiętniki, czy listy. Uwielbiałem je tworzyć, cieszyłem się, gdy gracze podczas sesji wnikliwie je studiowali i powoli rozwiązywali przygotowane przeze mnie zagadki. Zawsze jednak miałem kłopoty z wypełnieniem ksiąg i pamiętników treścią. To dużo pracy. Postaram się wam pokazać drogę na skróty:

Zacznijmy od ustalenia o czym dany pamiętnik ma opowiadać. Aztekowie? Arka Przymierza? Jeden z legendarnych mieczy należący do któregoś z Rycerzy Króla Artura? Pierwszy krok to dokładne wypisanie (na razie na zwykłej kartce, na brudno) wszystkich informacji, które muszą znaleźć się w pamiętniku - ze względu na ich powiązanie z fabułą przygody. Wynotuj wszystkie tropy, wskazówki, zagadki i rymowanki. Krok drugi to szeroko zakrojona akcja zaciemniająca i ubarwiająca. Rozejrzyj się wokół siebie. Zgromadź książki o danej tematyce (skoro przygotowałeś przygodę o Rycerzach Króla Artura, to zapewne masz ich kilka, prawda?). Przejrzyj je jeszcze raz i spróbuj znaleźć jakieś ciekawe zdania, najlepiej stylizowane na dawne zapisy. Wynotuj je. Jeśli któryś z akapitów lub rozdziałów jest wyjątkowo interesujący zapisz, gdzie i jak go odnaleźć. Te fragmenty wcale nie muszą być ściśle związane z przygodą, autor pamiętnika notował w nim wszystko, co miało związek z

cd. na następnej stronie

Wysadzili jedyne wyjście z podziemi? Proszę bardzo, okaże się, że jednak było jeszcze jedno. Ale pełne pajaków i węży! Pełne pułapek. I oczywiście... Nazistów!

A skoro już jesteśmy przy wybuchach, pajakach, węzach i Nazistach warto wspomnieć o śmierci. W Kinie Nowej Przygody nie ma śmierci. Nikt nie ginie. W komedii nie ma miejsca na krew, smutek i trupy. Owszem, pokonani przez bohaterów Niemcy padają na ziemię, ale nie umierają - wszystko jest jak w kreskówce dla dzieci, jak w filmie dozwolonym od lat 12. Enpisi uderzeni przez Indianę, po jednym, dwóch cioskach przewracają się na ziemię, kule ścinają kilku Niemców na raz, potężni przeciwnicy spadają w przepaść, giną w katastrofie... Nie ma sceny, w której Indiana kogoś naprawdę zabija. To przecież byłoby mało bohaterskie!

To chyba wszystko na ten temat, powyższe kilka akapitów można podsumować w jednym zdaniu: „Oni są bohaterami”. Pamiętaj o tym, a wszystko będzie dobrze.

Teraz bardzo ważny trik, który zasługuje na osobny artykuł, choć postaram się opisać go w kilku zdaniach: chodzi o **ozdobniki dialogów**. Wpiew jednak scenka:

- Chcesz powiedzieć, że masz zamiar ruszyć za nimi?! - Kate przerażona spogląda na pakującego się Indianę. Profesor wyciąga z szuflady rewolwer. - Chyba nie masz zamiaru strzelać do nich z tego pistoletu?!

- To jest rewolwer - Indiana kładzie broń na stole i wyciąga z szafy dubeltówkę.

- Niech będzie i armata! - Kate bierze do ręki rewolwer i ponownie chowa go do szuflady.

- Nie mam armaty - Indiana wyciąga rewolwer i wyrwa z rąk Kate dubeltówkę, którą ta próbuje schować pod łóżkiem. - Możesz mi podać torbę? Jest pod łóżkiem.

- Oczywiście! - Kate wyciąga torbę, z której wypadają granaty.

- Chcesz nas wysadzić? - Indiana chowa granaty do kieszeni - Nie widziałas gdzie mojego noża?

- Czy ty mnie słyszysz?! Ja się nigdzie nie wybieram! - Kate rzuca na ziemię walizkę, z której wypada nóż i wbija się tuż obok nogi Indiany.

- O, tu leży - Indiana schyla się i podnosi nóż, wygląda przez okno - Musimy już iść - łapie Kate za rękę i wychodzą z pokoju.

- Moja lokówka! - krzyczy Kate i próbuje się wyrwać.

Głupoty? Może i głupoty. Ale tak to właśnie działa. Banalne, zwykłe dialogi są tłem dla niekończących się mini-gagów. Ktoś komuś przytnie palce walizką, komuś wpadnie wąż za koszulę, ktoś się potknie... Kojarzycie te sceny? Pamiętacie scenę w II części Indiany Jonesa, kiedy przy ognisku słoń wciąż napastuje Kim Basinger, aż w końcu atakuje ją wąż, a ona wściekła odrzuca go w krzaki? Przy ognisku trwa nic nie znaczący dialog, który jest tłem dla serii wesołych scenek, kiedy przerażona Kim biega po obozowisku uciekając przed różnymi zwierzętami. Musisz przełożyć te sceny na język RPG. Jak? Przypomnij sobie, czy zdarzało ci się, że gracze rozmawiali ze sobą, aż nagle któryś z nich zwracał się do ciebie: „Wiesz, my cały czas idziemy” - dając ci do zrozumienia, że rozmawiając idą „gdzieś tam”. Podczas gdy gracze będą rozmawiali między sobą, ty cały czas coś opisujesz. Cały czas. Oni sobie gadają, a ty coś mówisz, że idą ulicą, że mijają kogoś, że ktoś się potyka, że taksówka na nich trąbi, że atakuje jakiś zamachowiec, ale wpada pod koła rowerzysty... Ech, opisz to, co się dzieje wokół graczy i na co oni nie zwracają uwagi. Podczas przykładowej sceny pakowania, MG mógł powiedzieć: „OK spakowaliście się”. W Kinie Nowej Przygody tak nie można. Jeśli jeszcze nie dość jasno wyjaśniłem wam, czym jest Kino Nowej Przygody: przypominam, dużo akcji, dużo pościgów, dużo zabawy i śmiechu.

Wiemy już jak konstruować przygodę, wiemy, że bohaterowie graczy są bohaterami właśnie, cóż jeszcze nam pozostało? Bohaterowie niezależni. Barwni bohaterowie niezależni. Wokół graczy musi się zaroić od uroczych blondynek i kulawych oficerów SS. Od tragarzy, plotów, sprzedawców, zamachowców, kelnerów... Skoncentrujmy się na razie na tych „złych”.

Skrzynka Narzędziowa

czyli jak wykonać pamiętnik

Ignacy Trzewiczek

Dobra przygoda utrzymana w klimatach Indiany Jonesa nie może obyć się bez ster-ty rekwizytów. W tym wydaniu Skrzynki opowiemy Wam, jak je przygotować.

Zacznijmy od tego, co nam będzie potrzebne: przydałaby się odpowiednia muzyka, jakiś kapelusz, rewolwer, fajna kurtka, okulary dla antykwariusza, do tego księgi, pamiętniki, mapy, statuetki, szlachetne kamienie... Po kolei.

Zacznijmy od muzyki. Nie można prowadzić przygody Indiana Jonesa bez motywu przewodniego skomponowanego przez Johna Williamsa. Jak go zdobyć? Najlepiej pójść do sklepu i kupić... Nie, nie jest to najlepszy pomysł - raz, że koszty, dwa, że w większości sklepów króluje Enrice Iglesias oraz Jennefer Lopez. Soundtracku z przygód Indiany Jonesa tam raczej nie uświadczysz. Zatem... Wypożyczalnia kaset wideo! Zdobywamy dowolną część z trzech filmów, a następnie zgrywamy muzykę na magnetofon. Tak po prostu?! Tak!

Że szumy? Trudno, to ma być tło muzyczne do sesji RPG, a nie nagranie do filharmonii! Niech sobie szumi, byle gracze usłyszeli odpowiednie nuty i wpadli w dobry nastrój!

Teraz czas na ubiór i rekwizyty dla graczy - nie jestem zwolennikiem całkowitego przebierania się za odgrywane postacie, nie mam zamiaru sugerować, byście na sesję przychodzili przebrani jak trupa aktorska. Chodzi raczej o rekwizyt, drobny element ubioru, który pozwoli lepiej wczuć się w odgrywanego bohatera oraz, co jest nawet ważniejsze, będzie przypominać współgraczom o charakterze waższej postaci. Indy potrzebuje kapelusza, antykwariuszowi, jak już wspomniałem, przydałyby się okulary... Pierwszym, oczywistym krokiem jest rozejrzeć się wokół siebie, sprawdzić, czy ktoś z rodziny (np. dziadek) nie ma fajnych kamizelek, kuretek, kapeluszy. To krok podstawowy. Drugi krok, to obecne od kilku lat na polskim rynku „Szmateksy” - czyli sklepy z ubraniami na wagę. Fajny kapelusz, kamizelkę, czy coś równie ciekawego można kupić za niewielkie pieniądze - ja sam skompletowałem w taki sposób cały ubiór do LARP'a utrzymanego w konwencji westernu - długi czarny płaszcz, biała koszula, kamizelka, kapelusz... No ale miało być o Indym. Każdy z graczy znajdzie jakiś element ubioru odpowiedni dla jego bohatera. Dodajmy do tego rekwizyty: rewolwer, karty do gry, notatnik i wieczne pióro, mieszek z „czymś”, stara księga... Tu się na chwilę zatrzymamy.

Stara księga przyda się zarazem graczowi odgrywającemu antykwariusza, jak i MG, który zechce ją wykorzystać jako ważny element przygody. Sprawa jest prostsza niż moglibyście przypuszczać. Wystarczy... pójść do biblioteki. Wypożyczyć jakiś rozpadający się egzemplarz - w bibliotekach znalezienie odpowiednio zniszczonej książki nie powinno być trudne. A wybór tytułów jest imponujący - możecie wziąć stare wydanie opowiadań Poego (wystarczy jakieś z lat siedemdziesiątych - trzydzieści lat w bibliotece na pewno uczyniło z niego klimatyczny egzemplarz), możecie pójść do działu geografia i wziąć jakieś pamiętniki z wypraw do tajemniczych miejsc, w dziale historia znajdziecie książki o Majach, czy innych Aztekach... Taką książkę możemy wykorzystać jako rekwizyt, lub też jako integralną część przygody. Oczywiście nie możemy kazać graczom na sesji czytać całej książki, musimy posłużyć się sztuczką: tworzymy pergamin, na którym podajemy sposób posługiwania się księgą (np. który wyraz, z którego wiersza, z której strony jest ważny, albo informacja, który rozdział jest ważny, albo, na której stronie podane jest coś tam...). W ten sposób - mamy starą, zniszczoną księgę, stary, zniszczony pergamin i jeszcze zagadkę do rozwikłania!

Zajmiemy się teraz pergaminem? Pisać już o tym wielokrotnie, więc tylko w trzech słowach: bierzemy kartkę, nurzamy w misce, w której jest kawa, albo herbata. Możemy też włożyć nazą kartkę do piekarnika.

Teraz zajmiemy się figurkami. Przygody z cyklu Indiana Jones to przygody o poszukiwaniu skarbów. Biorą w nich udział archeolodzy, poszukiwacze skarbów i antykwariusze. Szukają skarbów. Musicie je przygotować. Pierwszy krok, to podobnie jak z rekwizytami dla graczy - trzeba się rozejrzeć wokół siebie. Poszukać w domu, w piwnicy, odwiedzić dziadka, babcię, ciotkę. Zgromadzić dziwne wazon, talerz i paterę, dzbany, sztuczne serwety, świeczniki... dużo tego wokół nas, prawda? Poukładajmy nasze znaleziska na podłodze w pokoju i zacznijmy pisać przygodę. Wyobraź sobie kolejne etapy scenariusza, czy nawet całej kampanii, poszukiwania kolejnych elementów układanki. Teraz, gdy fabuła zacznie się kształtować zorientujesz się, że zaczyna ci brakować jeszcze kilku elementów. Ruszaj na poszukiwania - stare monety - och, na pewno ktoś z rodziny zachował jakieś monety - choćby z lat osiemdziesiątych, a

jeśli ma starsze - to świetnie! Kamienie - przy odrobieniu dobrej woli także można coś znaleźć wokół siebie. Istnieją także giełdy minerałów - wystarczy zapytać nauczyciela geografii kiedy i gdzie mają miejsce - kupisz tam świetne eksponaty za naprawdę małe pieniądze. Dodajemy do tego figurki - są sklepy indyjskie, są także ciotki i sąsiadki, na meblościankach których stoją różne maskary. Pożycz je na sesję.

Czy to wszystko? Jeszcze tylko drobna zachęta - możecie kilka rzeczy wykonać sami - lalkę „voodoo” - z kilku szmatek, „rzeźbę” z kawałka kory, jakiś symbol z modeliny... Dodajmy do tego zdobyczne łańcuszki, dzwoneczki...

Zajmiemy się teraz najważniejszym: pamiętnikiem. Jak go wykonać? Wycinamy kilkadziesiąt kartek papieru - tak, by miały odpowiedni, „pamiętnikowy” wymiar. Wpisujemy zawartość, o tym napiszę za chwilę. Następnie - tak jak na ilustracji obok robimy w każdej stronie dziurki (jeśli obok nie znajduje się ilustracja, to nie powinno was to dziwić, to już nie pierwszy raz, kiedy w skrzynce zniknął jakiś schemat - przyp. autor). Gdy to jest gotowe, zszywamy grubą nicią cały pamiętnik - wraz z przygotowaną wcześniej okładką (gruba tekturka, obłożona papierem pakowym, ew. pomalowana, lub ozdobiona jakimiś znakami). Pamiętnik już jest - teraz wypadałoby go trochę podniszczyć. Nie, nie będą polecać ani kawy, ani herbaty, ani piekarnika - mam lepszy pomysł. Kiedy czytacie te słowa jest pełnia lata, pogoda upalna, na dworze gorąco, wieczorem pada deszcz... Wsadźcie pamiętnik za tylną szybą w samochodzie i niech tam poleży z dwa tygodnie - słońce zrobi z nim cuda - papier wypłowieje, karty się powyginają. Dla mniej cierpliwych (lub nie posiadających samochodu) mam inny pomysł - połóżcie pamiętnik na balkonie - wystarczy, że poleży tam tydzień - deszcz i upał zrobią swoje.

O tym, co ciekawego możecie znaleźć wewnątrz opowiem innym razem, a raczej w innym miejscu. Pozdrawiam.

Sztuczka, którą można wykorzystać w scenariuszach, które są powiązane z naszą kulturą i światem. Np. w przygodzie dotyczącej templariuszy. MG prowadzi przygodę, i gracze wiedzą, że pisząc ją opierał się na faktach i korzystał z powszechnie dostępnych materiałów. Gdy gracze poczuja, że brakuje im danych i utkną - w przerwie między sesjami mogą pójść do biblioteki i wypożyczyć materiały omawiające templariuszy (także można skorzystać z nieprzebranych zasobów internetu). Wtedy gracze poznają nowe fakty, te które poznali w czasie przygody zostaną wyjaśnione (np. co oznacza wszechobecny skrót TRES). Gdy gracze przyjdą na kolejną sesję, będą dobrze przygotowani, i śmiało zakrzykną „Jedziemy do Rene Le Chateaux”. MG będzie mógł dalej kontynuować przygodę, a gracze będą bawili się o wiele bardziej świadomi i będą mieli zabawę także pomiędzy sesjami, szperając w przerwach w kolejnych księgach i wymieniając się ze współgraczami kolejnymi odkryciami. To świetna zabawa.

MG powinien zasugerować graczom, że powinni w przerwie pomiędzy sesjami przeczytać jakiś fragment księgi. Potem wszystko już pójdzie łatwo. Gracze nauczą się tak grać. Na sesji MG wręczy graczom ksero z jakiejś książki, niestety będzie niekompletne. Gdy będzie tam zamieszczony długopisem dopisek z jakiej książki fragment pochodzi - gracze zapewne rzucą się na nią z ciekawością.

pomysły z sesji Krzysztofa Owedyka

interesującym go tematem, dlatego obok ważnych i kluczowych informacji można w nim znaleźć mnóstwo „śmieszki i szumu informacyjnego”. Kolejny krok to albumy i ilustracje. W albumach znajdziesz np. rzuty różnych części zamków, kapliczek, baszt - skseruj je, zaznacz na nich strzałkami jakieś wskazówki i uwagi i wklej do pamiętnika. To samo zrób z ilustracjami witraży, portali, rzeźb i różnych innych elementów. Kseruj je i wklejaj. Możesz spróbować odbić je na bardzo słabym zaciemnieniu - uzyskasz bardzo słabą odbitkę, którą możesz podrasować tuszem, lub cienkopisem, wtedy ilustracja będzie wyglądała na rysowaną odręcznie. Część ilustracji możesz spróbować wkleić w taki sposób, by udawały, że nie są wklejone, część możesz wkleić „niezdarnie”, tak, by imitowały fragmenty jakiś ksiąg, z których autor pamiętnika wyrwał najciekawsze strony. Na zakończenie wpisz kilka skrzydlatych myśli, fragment słownika mitów i tradycji...

To chyba wystarczy na stworzenie ciekawego pamiętnika.

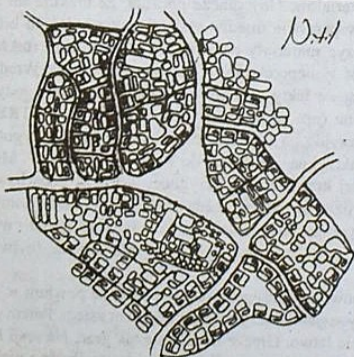
**Marcus wtopi się w tłum.
Świetnie zna zwyczaje,
włada wieloma językami.
Ma znajomości i kontakty.
Zna każdy róg, każdy bar,
każdy hotel.
Zniknie jak kamfora. Nie
znajdziecie go.**

Indiana Jones

Zamknięte drzwi

Opis pomieszczenia: okrągła komnata z jednymi, kamiennymi drzwiami.

Sposób otwarcia: Wrócić się jakieś pięć kilometrów, pnownie omijając pułapki i przeszkody, odnaleźć dzwignię, którą pół godziny (czasu sesji RPG) tak wesoło się majtało i przesunąć ją w dół.



Schwarzcharakter to postać potężna, wpływowa i cały czas będąca krok przed bohaterami - gdy gracze zdobędą ważną dla przygody statuetkę to natychmiast pojawi się Pan Zły w otoczeniu świty i z uśmiechem ją im odbierze. Wsiądzie do samochodu i odjedzie - zwróć uwagę - odjedzie - nie zastrzeli bohaterów, nie zrobi im krzywdy! Zapewne każe to zrobić swoim ludziom - Zabierzcie ich i wykończcie! - powie. Ale na pewno nie dokona tego własnoręcznie.

Gracze zdołają uciec z niewoli, ruszą w pościg, odbiją statuetkę, przeżyją kolejne przygody, w końcu znowu ponownie natkną się na Pana Złego i wszystko zacznie się od nowa. Zły ma jasny cel: **zdobycie władzy nad światem**, nieprzebranych bogactw, czy nieśmiertelnej sławy. Ma wpływy, pieniądze, szeregi pomocników, oraz kilku oddanych posługiwaczy, prawdziwe indywidua, które nieustannie będą prześladowały bohaterów. O ile tych ostatnich można zabić, o tyle Schwarzcharaktera nie bardzo. Cała zabawa polega przecież na tym, by Schwarzcharakter wciąż żył i przeszkadzał graczom. Żadna sztuka zabić go w pierwszym akcie przedstawienia, po co jednak wtedy grać dalej?! Dlatego przydzielimy Schwarzcharakterowi Punkty Przeznaczenia, ilekroć stanie on oko w oko z bohaterami, i będą mieli nad nim przewagę, zdarzy się coś niespodziewanego, co uratuje go z opresji. Strzał z pistoletu, który miał przeszyć mu serce, trafi w trzymaną przez niego szablę, innym razem zasłoni go jeden z jego pomocników, albo w ostatniej chwili pojawią się jego sojusznicy i to bohaterowie graczy staną oko w oko z przeznaczeniem (co oczywiście skończy się ucieczką, pościgiem...). Dodatkowo warto wprowadzić zasadę - Schwarzcharakter ma minimum tylu sprzymierzeńców ile gracze kul w rewolwerach. Wtedy nie grozi mu śmierć - gracze zastrzelą wszystkich jego ochroniarzy, jednak dla niego braknie już kuli - Schwarzcharakter będzie mógł spokojnie uciec.

Drugim niezwykle ważnym bohaterem niezależnym jest urocza blondynka. Piękna nieznajoma, która jest sojusznikiem Schwarzcharaktera, potem go zdradza, bo zakochuje się w jednym z bohaterów, w końcu obowiązek sprawia, że ponownie występuje przeciwko graczom, by w końcu ostatecznie pomóc im i zginąć tragicznie. No, może lepiej niech nie ginie, znowu wyszedł ze mnie wredny Trzewiczek. Tak, blondynka niech nie ginie. Niech żyją długo i szczęśliwie! Gracze od samego początku będą ją podejrzewali, lecz bawiąc się w Indianę Jonesa, wiedząc, że nie grozi im śmierć, i grają dla zabawy, z radością będą wpadali w zastawione przez nią pułapki. Tacy już są ci bohaterowie. Romantyczni! Ot co.

Oprócz postaci negatywnych, przez przygodę przewinie się plejada barwnych osobistości, odważnych lub tchórzliwych, zabawnych lub ponurych, szalonych lub statecznych. Tragarzy, pilotów, kupców... Wyeksponuj ich wady i zalety, niech gracze wiedzą czego się można po nich spodziewać. Nie bój się karykatury, niech tragarze zrzędzą, handlarze są skąpi, a ktoś tam inny niech śmieszkuje! I wszyscy niech na swój sposób pomagają graczom w walce z przeciwnikiem. To krótkie epizody, podobnie jak w filmie, pojawiają się na chwilę, rozbłyskują, przyciągają wzrok i odchodzą, ich miejsce zajmują kolejni.

I to już niemal wszystko. Na kolejnych stronach przedstawiliśmy ci większość sztuczek stosowanych przez reżyserów podczas kręcenia filmów należących do Kina Nowej Przygody. Pozostała jeszcze jedna, ostatnia. Pamiętaj, o czym jeszcze nie pisałem? Co jest jeszcze szczególnego i charakterystycznego w serii o Indianie Jonesie? Wyobraź sobie profesora wypadającego z samolotu, spadającego na spadochronie na dach chaty, wbiegającego na dziedzińcem do lasu, przez dżunglę, a do rzeki, przez rzekę, na most, most się zarywa, Indy łapie się liny, przelatuje ponad przepaścią i ląduje w gęstych zaroślach, z których wybiega i.. jego oczom ukazuje się... **Chodzi o pompatyczne sceny.** Po bardzo szybkiej, szalonej akcji, nagle dochodzi do stop kaski, Indy staje jak wryty, kiedy z spomiędzy zarośli wyłania się potężna kaplica, za załomem korytarza jaskini ukazuje się potężna podziemna kopalnia... Bohaterowie są wtedy zaskoczeni, stoją i oniemieli przyglądają się czemuś. Wtedy możesz zaszerwować im naprawdę piękny, barwny obraz.

Powodzenia życzę.

I miłej zabawy.

Reporter

Świetny temat, to będzie Pulitzer!

W realiach Kina Nowej Przygody profesja reportera jest bardzo łatwa do wprowadzenia w realia przygody. Reporter jest osobą, która jest zainteresowana w odkryciu prawdy i pokazaniu jej społeczeństwu. Reporter szuka sensacji, jest ciekawy świata i jego tajemnic, nie zatrzyma się, jeśli będzie czuł, że temat, który draży jest wart każdej ceny, stojąc naprzeciw powstałej z grobu mumii prędzej zrobi jej zdjęcie niż ucieknie. Nasz bohater to mieszanina najstarszych archetypów, jest bezczelny, wytrwały, nieustępliw, odważny i w pełni oddany poszukiwaniom - dobry materiał jest dlań ważniejszy niż jego życie.

Motywacje

„Kiedy ja wcale nie chciałem z wami jechać do tego cholernego Egiptu! Ja jestem sprawozdawcą sportowym!”

przyszły zdobywca nagrody Pulitzera,
John Rurke

Reporter może być wolnym strzelcem pracującym dla tych magazynów, które więcej zapłacą za jego nowy materiał, lub też może pracować na stałe w jednej redakcji. W tym pierwszym przypadku nasz bohater sam szuka interesującego tematu, a dopiero potem próbuje go komuś sprzedać. Jeśli zaś pracuje dla jednej gazety to na kolejne wyprawy będzie wysyłał go Redaktor Naczelny, (który może go nie lubić i wysyłać do najgorszych zadań) zlecając kolejny temat.

Enginy

Legitymacja prasowa

- Jak mogłeś zgubić swoją legitymację - Rick dał się na Johna Rurke - miałeś ją przy sobie cały czas!

- To chyba wtedy, kiedy krokodyl ugryzł mnie w nogę. Tak myślę.

Reporter posiada legitymację prasową, co pozwala mu wkręcić się na dowolną imprezę, bal, na miejsce zbrodni, czy do muzeum. Wszędzie niemal. Gracz może także skłonić do rozmowy bohaterów niezależnych, którzy normalnie nie chcieliby rozmawiać z awanturnikami, jednak wizja wywiadu opublikowanego w Timesie zachęci ich do spotkania. Te dwa wyrazy „Jestem z prasy” potrafią zdziałać wiele, prasę szanuje każdy, nawet tubylcy, kanibale oszczędzą reportera, także Niemcy, którzy potrafią docenić jego trud, puszcza go wolno. Jeśli natomiast gracz zbyt często będzie machał przed nosami enpisów swą legitymacją MG może śmiało uznać, że w danym kraju amerykańska legitymacja nie ma żadnej wartości, lub mieszkańcy nienawidzą reporterów i prasy.

- A pismaka zabijcie. - oficer SS zamyka teczkę i wygląda przez okno.

Zaplecze finansowe

- Cześć, czy mógłbyś przekazać księgowej, by przelała mi do urzędu pocztowego w Bejrucie 200 dolarów?

przyszły zdobywca nagrody Pulitzera,
John Rurke

Zdesperowany reporter może sprzedawać swój artykuł zanim go jeszcze napisze. Ktoś z redak-

cji powinna zaufać jego talentowi i wziąć materiał w ciemno, na podstawie samych tylko zapewnień. Jeśli reporter pracuje na stałe w jakiejś redakcji to problem jest jeszcze mniejszy, wydawca na pewno będzie dbał o swego człowieka. MG nie powinien dopuścić, by gracz otrzymywał jakieś bajątkowe sumy! Zaplecze finansowe jest umiejętnością, która pozwala graczowi otrzymywać małe sumy pieniędzy lecz w różnych, najbardziej nawet egzotycznych miejscach świata. Reporter powinien pamiętać o zachowywaniu rachunków - pieniądze wydane bez pokrycia, to źle wydane pieniądze.

Pomoc specjalistów

„Potrzebuje informacji jak się nazywa taki zielony kamień, z białymi paskami, dość ciężki, wygląda jak, kurcze jak, trudno opisać, taki wiesz, średnio wielki...”

przyszły zdobywca nagrody Pulitzera,
John Rurke

Reporter może nadać telegram do swojej redakcji i poprosić, by ktoś z jego przyjaciół sprawdził jakieś informacje i przesłał je telegramem pod wskazany adres. W ten sposób drużyna awanturników zdobywa możliwość ciągłej wymiany danych ze światem. Może radzić się specjalistów, zaciągać opinie różnych ludzi. W scenariuszach Kina Nowej Przygody taka umiejętność jest bardzo ważna. MG może sprawić, by informacja jaka dotrze do graczy za pomocą telegrafu okazała się niepełna, lub nawet błędna.

Wiedza

„Arcyksiążę Rudolf nie żyje! Czytałem o tym!”

przyszły zdobywca nagrody Pulitzera,
John Rurke

Reporter posiada bardzo rozległą, choć w większości przypadków mało przydatną wiedzę. Wie kto, co, gdzie i kiedy. Wie kto jest popularny, zna horoskop na dany tydzień, wie jaka drużyna prowadzi w rozgrywkach baseballu... Jest na bieżąco z wydarzeniami na świecie, zarówno politycznymi, sportowymi jak i kulturalnymi.

Haki

Reporter jest marionetką w rękach swego pracodawcy. MG może dowolnie rzucać nim po świecie i kazać mu wypełniać różne misje. Może się także zdarzyć, że za tym samym tematem ruszy jego przeciwnik, inny dziennikarz, który chce odebrać naszemu bohaterowi temat, wtedy gracz będzie dwa razy bardziej się starał i spieszył. Może się też zdarzyć, że nagle w czasie przygody wyjdą na jaw wątki z wcześniejszej sprawy, którą prowadził reporter, z tematu, którego kiedyś mu się nie udało dokończyć. W czasie przygód bohater może trafić do miejsc, o których już kiedyś pisał, choć niestety, niezbyt przychylnie - wtedy mieszkańcy rozpoznają go i zechcą... ukamienować na przykład.



Ostatnia nadzieja Trzeciej Rzeszy

Nan Madol

We wschodniej części archipelagu Karoliny, należącego do Mikronezji, leżą Wyspy Ponape. Na jednej z nich, noszącej nazwę Temuen, znajduje się owiane tajemnicą miasto Nan Madol. Pośród gąszczy bujnej, tropikalnej roślinności, porastającej tę niewielką wysepkę (około 0,22 km²), trwają potężne kamienne budowle, do konstrukcji których użyto ogromnych, sześć- lub ośmiokątnych słupów z bazaltu. Naukowcy nie potrafią odpowiedzieć na pytanie, jaka zaginiona kultura pozostawiła ten zagadkowy monument. Od 1595 roku, kiedy to na wyspie wylądował pierwszy biały człowiek, kilna razy prowadzono poszukiwania skarbu, jaki miał być gdzieś tutaj ukryty. Do dzisiaj oficjalnie nie znaleziono absolutnie nic... W samym środku Nan Madol znajduje się pewna studnia, będąca podobno wejściem do zalanego wodą tunelu, prowadzącego w głąb wyspy. O ile mi wiadomo, nikt dotychczas nie próbował wyjaśnić tej sprawy. Możliwe, że skupisko odkrytych na Temuen ruin, to tylko niewielki fragment dawnego kompleksu budowli, który mógł być znacznie rozleglejszy. Większa jego część może obecnie spoczywać pod powierzchnią oceanu. Współczesne badania wydają się potwierdzać przypuszczenia archeologów. Jest to interesujący zbieg okoliczności, gdyż według legend, właśnie gdzieś w tej części świata miał się przed tysiącami lat znajdować tajemniczy kontynent Mu, zatopiony przez fale Pacyfiku. Niektórzy twierdzą, że japońscy nurkowie, na początku naszego wieku badający dno oceanu w pobliżu wyspy, odnaleźli tam bazaltowe struktury, podobne do tych widocznych na powierzchni, oraz dziwne platynowe sarkofagi. Na ile jest to prawdą, tego niestety nie wiadomo. Nieco do myślenia powinien jednak dać fakt, że już od 1919 roku Japonia z tej właśnie wyspy eksportuje platynę. Być może pewnym ludziom zależy na tym, by prawda nigdy nie wyszła na jaw...

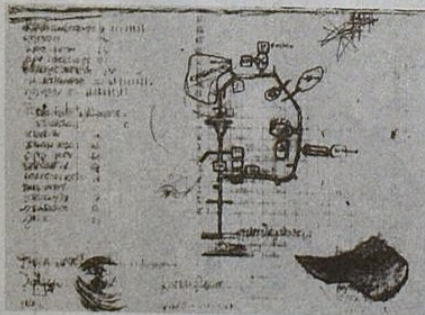
(szkic przygody)

Łukasz Fiema



Grudzień 1944 roku. II Wojna Światowa ma się ku końcowi, a losy niemieckiego państwa są już właściwie przesądzone. Ostatni desperacki zryw, jakim była niespodziewana kontrofensywa w Ardenach, pomimo zaskoczenia Aliantów nie przyniósł oczekiwanych rezultatów. W czasie, gdy Armia Czerwona nieubłagannie przebiegała na zachód, Hitler, którego ogarnia coraz większe szaleństwo, nadal wierzył w możliwość wygranej. Jego generałowie wiedzą jednak aż nazbyt dobrze, że nic już nie może uratować Trzeciej Rzeszy. Chociaż Niemcy uczeni niestrużeniem pracują nad nowymi rodzajami broni, która pod względem swego zaawansowania znacznie wyprzedza epokę, zdruzgotany masowymi nalotami przemysł nie pozwala na praktyczną realizację zamierzonych projektów. Myśliwce pionowego startu, odrzutowe bombowce i gigantyczne dwustutonne czołgi, pozostaną tylko rysunkami w teczkach inżynierów. Czy podobny los czekał *wunderwaffe*, cudowną broń Adolfa Hitlera, dzięki której Niemcy miały odnieść ostateczne zwycięstwo? Do niedawna uważano, że chodziło tu o energię rozbięcia atomu, najbardziej niszczycielską siłę, jaką mógł wówczas dysponować człowiek. Dzisiaj jednak wielu historyków w to powątpiewa, gdyż Hitler osobiście ograniczył środki przeznaczone na badania nad bronią atomową. Pod koniec wojny jedynie kilka zaufanych osób wiedziało, czym w istocie była *wunderwaffe* i co oznaczał owiany tajemnicą kryptonim „Dies Irae”. Cudowna broń użyta miała zostać, gdy już wszystkie inne sposoby osiągnięcia zwycięstwa zawiodą... Gdzieś w Sudetach, w potężnym kompleksie bunkrów, ukrytym głęboko we wnętrzu góry, znajdował się kamienny sarkofag, pokryty zatartymi inskrypcjami. Ci nieliczni, którzy mieli okazję go widzieć mówili, że pochodzi on z zaginionego kontynentu Mu, pochłoniętego niegdyś przez fale Pacyfiku. Pewnej zimowej nocy, gdy niebo nad Berlinem rozbrzmiewało hukami silników amerykańskich superfortec, kamienna trumna została otwarta. Wewnątrz znaleziono jedynie pięć platynowych tablic, zapisanych w starożytnym, zapomnianym przed tysiącami lat języku. Trzech zakapturzonych ludzi, którzy towarzyszyli przy otwarciu, zdało sobie wtedy sprawę z tego, że *wunderwaffe* nie jest kompletna. Brakowało szóstej, najważniejszej tablicy. Świtem następnego dnia nieoznaczony samolot, niosący na swym pokładzie wysokich rangą oficerów SS, wzbił się w mroźne zimowe powietrze i skierował na południowy-wschód. Kilka godzin później wylądował na lotnisku pod Stambułem. Jego pasażerowie wiedzieli, że od powodzenia ich misji zależy los Trzeciej Rzeszy...

15 grudnia 1944 roku. Wschodnie wybrzeże Stanów Zjednoczonych. Bohaterowie otrzymują przez posłańca list, w którym nieznana im osoba pisze o odkryciu przez nią powiązań pomiędzy NSDAP a jednym z mrocznych kultów. Dowiadują się z niego również, że według informacji z wiarygodnego źródła, hitlerowcy w desperackiej próbie odwrócenia nieuniknionego biegu historii, pragną przywołać do naszego świata jakąś potężną, przerażającą istotę. List nie zawiera



żadnego podpisu. Na samym dole pokrytej maszynowym pismem kartki widać jedynie starannie, odręcznie napisany adres. Nadawcą listu jest profesor Ernest von Sternhell, wykładający archeologię na Harvardzie. Podróż do Bostonu, na przedmieściach którego znajduje się jego rezydencja, będzie początkiem dramatycznych wydarzeń, w jakie zostaną wplątani Badacze. Po przybyciu na miejsce (najlepiej wieczorem - pora ta nada dalszym wydarzeniom odpowiedni klimat) i udaniu się pod wskazany adres, okaże się, że drzwi są otwarte na oścież, a stary, zabytkowy dom został przez kogoś systematycznie splądrowany. W gabinecie leżą zwłoki profesora. Na całym jego ciele widać ślady licznych uderzeń i przypalania papierosami. Z tyłu głowy znajduje się rana postrzałowa. Jedynym tropem, prowadzącym ku odkryciu dokładnych zamierzeń hitlerowców, jest świeża gazeta znaleziona gdzieś na terenie domu. Zaznaczono w niej wyraźnie dwa artykuły. Jeden informujący o tajemniczym włamaniu do muzeum w Kairze, jakie miało miejsce przed czterema dniami, drugi zawierający krótką wzmiankę o nieoczekiwanym zamknięciu kilku stanowisk archeologicznych w Sakkarze, po tym jak doszło tam do serii niewyjaśnionych morderstw. Jeśli Badacze w miarę szybko nie wyniosą się z rezydencji profesora, usłyszą wkrótce warkot silników i zawrodo syren. Pod dom zajądą samochody bostońskiej policji, zawiadomionej przez kogoś o popełnionym morderstwie. Policja nie powinna raczej ująć bohaterów, postaraj się jednak, by zdali sobie sprawę z kłopotów jakie mogą mieć, gdy zostaną zatrzymani. Dobrym zakończeniem tego epizodu jest brawurowa nocna ucieczka przed policyjnym pościgiem... Jeżeli gracze zdecydują się udać do Egiptu, biorąc pod uwagę to, jak ważną rolę odgrywa czas, jedynym rozsądnym środkiem transportu wydaje się być jakiś niewielki samolot, przystosowany do długodystansowych podróży (dodatkowe zbiorniki paliwa). Przelot nad Oceanem Atlantyckim mógłby się odbyć z koniecznym międzylądowaniem na Azorach lub Wyspach Kanaryjskich.

Hitlerowscy agenci, ponieważ to właśnie oni zabili profesora, wiedzą już teraz o Badaczach i domyślają się ich powiązań z Ernestem. Nie zdają sobie na razie sprawy z tego, kim w rzeczywistości są bohaterowie, jednak jasne jest dla nich, że niewygodni świadkowie mogą znacznie zaszkodzić przeprowadzanej akcji, jeśli przypadkiem czegoś się dowiedzą i powiadomią amerykańskie władze. Od tej chwili Badacze będą uważnie śledzeni, a w najbardziej dogodnym momencie zostanie dokonana próba pozbycia się ich. Jeżeli nie przyniesie oczekiwanych rezultatów, bohaterowie bez przeszkód odlecą do Afryki, ale niemieccy agenci otrzymają z Berlina rozkaz udania się tam razem z nimi - zostaną podstawieni jako nawigator i jeden z pilotów wynajętego przez graczy samolotu. Podczas podróży nie podejmą żadnych akcji. Będą tylko uważnie słuchać wszystkich rozmów. Jeśli tego chcesz, mogą spróbować porwać maszynę - wyląduje ona wtedy gdzieś w Kolumbii. W takiej sytuacji Badacze zostaną uwięzieni w dobrze

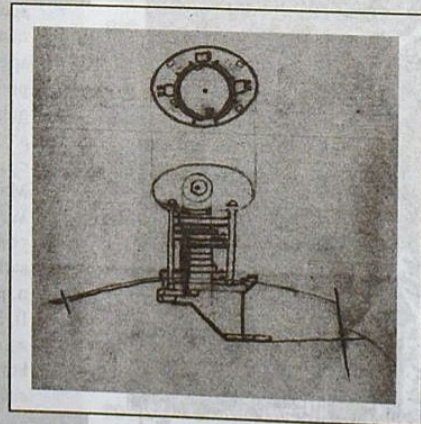
SARKOFAGI Z SAKKARY

W starożytnym egipskim mieście Sakkara, w podziemnych kryptach odkrytego w 1850 roku Serapeum, znajdują się gigantyczne granitowe sarkofagi, pozbawione jakichkolwiek inskrypcji i zdobień. Swymi niesamowitymi rozmiarami robią wrażenie na każdym, kto miał okazję je ujrzeć. Spoglądając na te potężne, kamienne trumny, których całkowita waga dochodzi nawet do stu ton, nie można oprzeć się wrażeniu, że zostały stworzone przez jakieś nadludzkie, tytaniczne istoty. Kamienne bloki obrabiono z niebywałą wręcz precyzją, wydawałoby się niemożliwą do osiągnięcia w czasach, kiedy to rzekomo miały powstać te niesamowite monumenty. Co do ich przeznaczenia, pierwotnie przypuszczano, że wewnątrz każdego z nich umieszczona została mumia świętego byka, co związane było z praktykowanym przez egipcjan kultem Apisa, utożsamianego z tym właśnie zwierzęciem. Jakież zdziwienie ogarnęło badaczy, gdy po otwarciu ich okazało się, że są one praktycznie puste. Nie znaleziono w nich nic, prócz cuchnącej masy bitumicznej. Dzisiaj nie można już raczej z całą pewnością ustalić, co się w nich kiedyś naprawdę znajdowało. Nasuwa się pytanie, jakim to był na tyle istotny powód, dla którego ktoś (Egipcjanie?) podjął się trudu zbudowania krypt, wykucia ogromnych granitowych trumien i przetransportowania ich do podziemi? Być może nigdy nie poznamy na nie odpowiedzi. Osobiście uważam, że powodem tym mógł być po prostu strach. Pierwotny strach przed czymś nieopisanie bluźnierczym, stanowiącym śmiertelne zagrożenie dla ludzkości. Twórcy katakumb dołożyli wszelkich starań by to coś, co dawno temu tu uwięziono, nigdy nie wydostało się ze swego grobowca, ukrytego pod piaskami pustyni, w którym miało spoczywać do końca świata. Jeśli mam rację, zamierzenia te niestety spełzły na niczym. Wyobraźnia podsuwa mi obraz bezkształtnej galaretowatej masy, która przelewa się przez kamienne krawędzie czarną, tłusto połyskującą falą... Mam jednak nadzieję, że się mylę. Według naukowców badających podziemny kompleks w Sakkarze, sarkofagi wykonano około 1290 roku p.n.e., w okresie panowania Ramzesa II. Niektórzy jednak twierdzą, że zarówno one jak i katakumby w których je umieszczono, są znacznie starsze.



PUMA PUNKU

W boliwijskich Andach, w pobliżu starożytnej metropolii Tihuanaco, słynącej ze swej wspaniałej Bramy Słońca, znajduje się zagadkowy kompleks ruin, noszący nazwę Puma Punku. O tym tajemniczym miejscu niewielu archeologów chce się wypowiadać. Powód jest prosty - nie praktycznie nie wiadomo o jego twórcach oraz przeznaczeniu. Ostrożne spekulacje głoszą, iż ruiny te są to prawdopodobnie pozostałościami potężnej twierdzy, zbudowanej tu niegdyś przez Inków, założenie to jednak na dłuższą metę wydaje się być całkowicie błędne. Spoglądając na owe ruiny, widzimy rozległe skupisko potężnych kamiennych monolitów, perfekcyjnie, co do milimetra wręcz wyciętych z najtwardszych ziemskich skał, takich jak andezyt czy dioryt. Biorąc pod uwagę obecny poziom technologii, aby wykonać taką pracę, konieczne byłoby zastosowanie najnowocześniejszych maszyn. Chaotycznie porozrzucane monumentalne bloki skalne, ważące dziesiątki a nawet setki ton, połączone były ze sobą w niezwykle oryginalny i pomysłowy sposób, świadczący o doskonale rozwiniętej technice budowlanej twórców tego tajemniczego kompleksu. Niektóre z nich przyrównać można do gigantycznych, skomplikowanych w swym kształcie „klocków”, które umieszczone w odpowiednich miejscach konstrukcji, wzajemnie się klinowały. Dodatkowo monolity spięte były metalowymi klamrami, które powstawały dzięki wlaniu płynnego metalu w specjalne przygotowane żłobienia. Niestety, niemożliwe jest obecnie odtworzenie dawnego kształtu budowli, gdyż została ona doszczętnie niemal zniszczona przez nieznaną katastrofę. Kwestia sposobu transportu ogromnych skalnych bloków, również pozostaje nierozstrzygnięta. Wydaje się niemożliwością, by dokonali tego ludzie, gdyż nawet współczesne pojazdy gaśnicowe nie radzą sobie z tym wyzwaniem. Indianie zamieszkujący te ziemie mają własne wytłumaczenie. Według ich legend, Puma Punku zbudowane zostało przez latających bogów, którzy dostarczyli tu kamienne monolity drogą powietrzną. Patrząc na to monumentalne świadectwo przeszłości, nie można oprzeć się wrażeniu, że tak właśnie było. Czy ci przedwieczni bogowie przypominali swym wyglądem ludzi, czy też może byli raczej beczkowatymi, wyposażonymi w rozgałęzione macki istotami, o błoniastych skrzydłach? W jakimkolwiek kierunku nie poprowadzilibyśmy naszych spekulacji, obawiam się, że tajemnica Puma Punku nigdy nie zostanie rozwiązana.



strzeżonej rezydencji jakiegoś miejscowego bossa, współpracującego z III Rzeszą. Nie muszą chyba dodawać, że czeka ich tam niemiłe spotkanie z bardzo nieufnym oficerem śledczym SS. Sama natomiast ucieczka z Kolumbii może być bardzo ciekawym epizodem. Pamiętaj jednak, że w ten sposób możesz utrudnić sobie dalsze prowadzenie tej przygody, a gracie stracą co najmniej dwa tygodnie czasu. Tak czy inaczej, w Afryce hitlerowcy podejmą kolejną próbę zgładzenia bohaterów.

Gdy po przybyciu do Kairu bohaterowie przeprowadzą prywatne śledztwo, dowiedzą się, że z muzeum skradziono jedynie kilka pokrytych hieroglifami tabliczek, oraz szczegółowe, niedawno sporządzone plany podziemnego kompleksu w Sakkarze. Za włamaniem tym stoi grupa wysłanych przez Fuhrera kultystów, pod dowództwem generała SS, Rudolfa von Strindberga. Czego Niemcy szukali w Sakkarze i jakie nienazwane zło przebudzili? Całkiem możliwe, że masz lepsze pomysły ode mnie, więc to pytanie pozostawię bez odpowiedzi. Jeśli jednak Badacze porozmawiają z pracującymi tam do niedawna archeologami, dowiedzą się, że przed tygodniem odwiedziła ich grupa szwajcarskich uczonych, dopytujących się o profesora Paula Hilberta, którego śmiało teorie, dotyczące zatopionego kontynentu Mu, wzbudzały wiele kontrowersji w kręgach nauki. Tego samego dnia profesor zniknął bez śladu. Dalszych wskazówek dostarczyć może napisana przez niego książka, traktująca o niewielkiej wysepce Temuen, leżącej gdzieś na Oceanie Spokojnym, oraz zbudowanym na niej tajemniczym mieście Nan Madol. Przeczytanie jej powinno naprowadzić Badaczy na właściwy trop. Być może zainteresuje ich również przewijająca się w radiu i prasie wiadomość, o japońskiej łodzi podwodnej, która rzekomo miała być kilka razy widziana w Zatoce Adeńskiej. Pamiętaj, że von Strindberg wie już o zagrożeniu, jakie Badacze stanowią dla Rzeszy i zrobi wszystko, by przed wyruszeniem na archipelag Ponape ostatecznie pozbyć się ich uciążliwego towarzystwa. Nie ma jednak pojęcia o tym, że do rozgrywki o losy świata włączyło się właśnie KGB, w osobie niejakiego pułkownika Dymitra Rukowa i jego pomocników... Możliwe, że bohaterowie spróbują uwolnić profesora Hilberta, więzionego i przesłuchiwanego przez hitlerowców. Zyskają w ten sposób cennego sojusznika podczas ostatecznej konfrontacji, kiedy to w posępnych podziemiach Nan Madol przyjdzie się im zmierzyć z kultystami, a być może także z czymś niewyobrażalnie groźniejszym. Oczywiście jeśli zechcesz, finałowa scena może rozegrać się w Sudetach, pod warunkiem, że Niemcom uda się przewieźć tam szóstą platynową tablicę, odnalezioną wcześniej na Temuen. Wszystko zależy od Ciebie. To Twoja przygoda.

ŹRÓDŁA

Kosmiczne ślady, Wydawnictwo Prokop, Warszawa 1998 Erich von Daniken i Andrew Thomas, Monumenty i dziedzictwo bogów Erich von Daniken, Puma Punku - prawdziwa zagadka Andów

Największe tajemnice świata, Videograf, Katowice 1994 Walter Jorg Langbein, Nan Madol - zatopiony kontynent?





Piotr „Nurglitch” Smolański Imperium za panowania Karla Franza I

X. Bitwa pod Twierdzą Dziesięciu.

Bitwa była tytaniczna, bardzo przy tym wyrównana. Stosunek sił przeciwnika do sił Armii Imperialnej był wciąż jak trzy do jednego, lecz teraz, gdy żołnierzy Cesarza ponownie ogarnął entuzjazm świętej wyprawy, różnica jakościowa obu armii stała się bardzo wyraźna. Początek bitwy był dla Imperium niefortunny - wprawdzie pierwsze dwie salwy czterech pozostałych moździerzowych zdezorganizowały i osadziły w miejscu liczący blisko pięć setek regiment zwierzoludzi, jednak na lewej flance Białe Wilki bez żadnego planu i przygotowania zaszarżowały (wciaż pieszo) na bezładną bandę cadaverów, tracąc całą przewagę szyku i wdając się w uporczywą walkę, która uwiązała ich na resztę bitwy. Co gorsza, ruch ten całkowicie odsłonił flankę Sigmarytów, co niezwłocznie wykorzystał przeciwnik. Jego lekka kawaleria uderzyła na zakonników z boku, współ z nacierającą od frontu piechotą zadając Sigmarytom poważne straty. Wilki utonęły w tym czasie całkowicie w kotłowaniu z cadaverami, odsuwającej się coraz bardziej na północ, poza pole bitwy i efektywnie eliminującej ich z bitwy. Pantery pospieszyły Płonącemu Sercu z pomocą, jednak Sigmaryci nie byli w stanie jej doczekać - naciskani z dwóch stron jednocześnie, dysponujący bronią kiepsko przystosowaną do walki pieszej, zaczęli się wycofywać. Drugi zakon był praktycznie wyeliminowany z bitwy, Pantery zaś znalazły się nagle w piekielnie trudnej sytuacji i również musiały oddać pole. Lewa flanka zachwiała się. Widząc to, przeciwnik rzucił tam jakieś obrzydliwe, smrodem powalające monstrum, którego kształty trzeba było z powodu rozkładu zgadywać, temu jednak skoczył naprzeciw Maksym Leopold, jeden z trzech obecnych w Armii Imperialnej palladynów Vereny, jego srebrzysta zbroja błysnęła w słońcu, Miecz Prawdy zatoczył pierwszy łuk. Chwilę potem zagrała trąbka i lewa flanka imperialna wycofała się jeszcze bardziej, podchodząc pod pozycje artylerii. Gdy przeciwnik rzucił się na wycofujące się wojsko Cesarza, artyleria Nuln chlusnęła w niego ogniem i kartaczami, osadzając w miejscu. Pod mordereczym ogniem, który w tym momencie skierowany był tylko w ich prawą flankę, oddziały Dziesięciu zaczęły się chwiać. W tym momencie Drugi Regiment Strzelców Reiklandu zakończył zwrot, pierwszy szereg padł na ziemię,

drugi przykłęknął, po czym oddział dał palbę prosto w bok ciężkozbrojnej piechoty ludzkiej przeciwnika. Ta nie zdzierżyła - rozsypała się i pognęła ku własnym liniom, za nią zaś podążyła spora część prawej flanki przeciwnika. Odwrót lewej flanki Imperium w jednej chwili zamienił się w pościg za rozbitą prawą wroga, Pantery znalazły się teraz w dogodnej sytuacji do uderzenia w centrum, co niezwłocznie uczyniły, działa przeniosły ogień, lewa flanka zaczęła się zawiązać, otaczając wojska Dziesięciu.

W tej sytuacji, po czterech godzinach bitwy, 21 Czerwca AS2507 ze skrywającego prawdopodobnie dowódców przeciwnika oparu odezwały się ochryple wrzaski rogów i armia Dziesięciu zaczęła się w sprawnym ordynku wycofywać ku własnej twierdzy. Opar rozwiewał się powoli, odsłaniając podnóże owalnego pagóra. Trąbki sygnalistów imperialnych wstrzymały pościg, do armii dołączały jeden po drugim wilki, głosząc swoje wielkie zwycięstwo. Tylko ich Wielki Mistrz zdawał sobie sprawę z tego, co się naprawdę stało i w najpokorniejszych słowach przeproszał Cesarza. Ten jednak nic sobie z tego nie robił - z promienną twarzą wysunął się na Ignifaxusie naprzód, pochylając się na boki i ściskając żołnierzom ręce. Zagrały trąbki, na maszty taboru wspięły się proporczyki sygnałowe, armia szykowała się do oblężenia.

XI. Hermenegilda.

Zagrzmiały moździerze oblężnicze, w lesie stukwały siekiery, inżynierowie pochylali się nad planami, część dokonywała przeglądu obu złożonych na wozach trebuszy. Zatoczono pierwsze szanice, kilofy i łopaty wgrzyły się w stok wzgórza, saperzy zameldowali o szybkim postępie prac. Nazajutrz jednak okazało się, że ogień moździerzy niewiele wskórał przeciw gładkim murom twierdzy, saperzy zaś trafili na litą i niezwykle twardą skałę. Wewnątrz murów obronnych fortecy jęknęły katapulty, sypiąc kosze kamieni na oblegających. W tym czasie inżynierowie brali się już do konstruowania onagerów. Dwa rusztowania znaczyły miejsca, w których montowano obrotowe podstawy Hermenegildy i Poborcy. Na razie oblężenie nie przyniosło Twierdzy Dziesięciu żadnego widocznego uszczerbku. W ciągu następnych trzech dni pięć kolejnych szturmów zostało odepchniętych. Na pochyłym, wspinającym się pod mury twierdzy stoku wieże oblężnicze byłyby bezużyteczne, drabin szturmowych

Armia Imperialna ze sobą nie miała, trzeba było używać improwizowanych, zrobionych na miejscu. Grunt wysechł już całkowicie i mimo lekkiej mżawki, która siąpiła od czasu do czasu, ciężka jazda mogła znów polegać na swoich wierzchowcach. Oczywiście jednak, że były one bezużyteczne w czasie oblężenia.

26 Czerwca onagery były już gotowe i razem z moździerzami nulinjskimi zaczęły nękać twierdzę. Te pierwsze milki jednak na długo - rezerwy prochu nie były niewyczerpane i trzeba je było szanować. Okazało się niestety, iż ramię jednego z trebuszy - Poborcy - było uszkodzone. Inżynierowie nie wiedzieli, czy będą w stanie coś na to poradzić, Hermenegilda była już jednak niemal ustawiona. Wszystkie części, które trzeba było dorożyć na miejscu, zostały dorożone, montowano je teraz. Kosze kamieni czekały na załadowanie do skrzyni przeciwwagi, przywiezione na wozach okrągłe, piętnastokilowe gązdy leżały rzędem obok trebusza, żołnierze zaś ryli na nich obsceniczne rysunki. Na razie jednak oblężenie nie przynosiło większych efektów. Tego wieczora z murów twierdzy doleciała do linii oblegających strzała z przywiązaną buńczuczną wiadomością, okrutnie lżącą Cesarza. Żołnierzy ogarnęła wściekłość, domagali się natychmiastowego szturmu, jednak Cesarz wiedział, że o to właśnie przeciwnikowi chodziło i rozkazu tego nie wydał. W nocy z twierdzy wyszła silna wycieczka, została jednak błyskawicznie odparta. Rankiem inżynierowie stanęli w bezpiecznej odległości od Hermenegildy. Pozostał przy niej jeden, który miał przeciąć linę. Byli tu też kapłani wszystkich ważnych wyznań - po jednym z każdego. Razem położyli dłonie na leżącym w objęciu procy głazie i razem wymówili błogosławieństwo. Gdy odeszli na bok, inżynier przeżegnał się, uniośł swój tasak i przeciął linę. Rozległ się jęk, przeciwwaga poszła gwałtownie w dół, ramię wygięło się i z głuchym stęknieniem Hermenegilda cisnęła pierwszym pociskiem w oblężoną twierdzę. Nie doleciała. Inżynierowie skorygowali nastawy, ponownie naciągnięto i załadowano trebusz, ponownie kapłani wypowiedzieli błogosławieństwo... głąz wylądował u podstawy muru. Całą procedurę powtórzono po raz trzeci. Rozległ się monsturalny huk, gdy pocisk trafił w nasadę jednej ze smukłych białych wież, uniosła się tam chmura kurzawy, ze środka buchnęły kamienie, w dymie mignął chylący się w upadku, wciąż powiewający proporcem czubek dachu, znów łoskot i rozszerzająca się powoli chmura kurzu. Żołnierze krzyczeli z radości i złorzeczyli oblężonemu, Hermenegilda uderzyła ponownie, pokrywając mur siatką pęknięć...

Dwa kolejne dni bił trebusz w mury twierdzy. Kolejne szturmowały spotykały się z coraz słabszym oporem. Wreszcie trzeciego dnia, gdy inżynierowie kończyli montowanie nowego ramienia na Poborcy, wrota twierdzy otworzyły się i ze środka zaczęło wysypywać się wojsko Dziesięciu. Z ziemi powstał siny opar, powietrze zafalowało, rozległo się dziwne zawrodożenie. Żołnierze zaczęli się niepokoić, lecz wówczas wszyscy kapłani, śpiewając głośno wzniesli w górę symbole swoich religii, woda święcona wsiąkała w ziemię i moce piekielne zawiodły, powietrze oczyściło się, dziwne dźwięki ucichły. Zagrzmiały werble i rogi, trąbki sygnałowe ustawiały wojska Cesarza i krasnoludy w szyk, gońcy przebiegali szeregi, wykrzykując rozkazy, w górę uniosły się proporce z symbolami strzał i łucznicy wypuścili pierwszą chmurę drewnianych posłańców śmierci.

Ta bitwa nie była ani w połowie tak wyrównana, jak poprzednia, armia Dziesięciu była wyczerpana, jej żywa część zdemoralizowana (część wojsk uciekła z pola bitwy przy pierwszej okazji), przyszło jej przy tym szturmować umocnione pozycje piechoty, cały czas pod huraganowym ogniem artylerii, rusznic, łuków, kusz. Tylko raz rozległ się triumfalny okrzyk żołnierzy wroga - gdy piechota Armii Imperialnej cofnęła się ze wzgórza, oddając pole. Wojska Dziesięciu rzuciły się w pościg. Swoją błędą zrozumieli bluźniercy dopiero, gdy ziemia zadrżała znanym każdemu żołnierzowi werblem. Szarża ciężkiej kawalerii była mordercza i na dobrą sprawę zakończyła bitwę, zamieniając ją w pogrom rozproszonej i zdemoralizowanej żywej części armii przeciwnika i obojętnych na przegraną, walczących do końca cadaverów. Część żołnierzy Cesarza wtargnęła tymczasem do twierdzy, musieli się jednak natychmiast wycofać - w twarz buchnął im ogień. Twierdza rozbukszyła pożarem, czerwony i błękitny płomień przepalał śnieżnobiały niegdyś mur, wieże padały z hukiem. Dwa dni płonęła Twierdza Dziesięciu. Wypalony szkielet stoi tam do dziś, ciesząc się wśród miejscowej ludności złą sławą.

XII. „Czas wymieść śmieci”

Takie były pierwsze słowa Karla Franza po bitwie. Wojska Armii Imperialnej, wspomagane przez kapłanów i wieść o wielkiej wiktarii, którą dobry Pan Bóg zesłał Cesarzowi rozeszły się po całej prowincji, mając za cel oczyszczenie jej z pozostałości sił przeciwnika, a przede wszystkim przywrócenie zapomnianych już rządów Cesarza. W całej Sylwanii burzone były ponure wieże i kręgi z czarnego kamienia, palone mutanty, bezlitośnie ścigane czarownice i czarnoksiężnicy, wodą święconą i egzorcyzmami oczyszczano splugawione miejsca, rozbuchany płomień inkwizycji szalał nad ponurą krainą. Do nadejścia jesieni udało się przywrócić taki spokój, prowincji jednak w żadnym wypadku nie można było uznać za bezpieczną. We wrześniu Karl Franz podjął decyzję o wycofaniu większej części Armii Imperialnej z Sylwanii, przy pozostawieniu znacznych kontyngentów w rozproszonych po całym landzie twierdzach. 30 września stanął Karl Franz w Altdorfie, tu też odbył drugi już triumf - znów cała stolica grzmiała dzwonami, w świątyniach zaś odprawiano nabożeństwa dziękczynne. Warto tu przerwać na chwilę relację i nie dając się ponieść entuzjazmowi zastanowić się spokojnie nad całą kampanią Sylwańską.

Była ona z całą pewnością zaplanowana fatalnie, żeby nie powiedzieć - w ogóle. Nie wiadomo dziś, czy koncepcja strategiczna, o ile można tu o czymś takim mówić, pochodziła od samego Cesarza, czy też od obradującej w Altdorfie rady. Prawdopodobnie i jedno, i drugie. Sam Cesarz znał wojnę wyłącznie w postaci pochodów wielkich armii, kończonych walnymi bitwami, w których decydowała taktyka. Taktyka Cesarza była, trzeba przyznać, bez zarzutu, jego strategia natomiast była fatalna. Do tego obradująca w Altdorfie rada składała się głównie z osób głęboko religijnych, widzących nadchodzącą kampanię jako wielką i nieuchronną bitwę ze złem. Stąd Armia Imperialna - po oczyszczeniu północy - poszła w głąb Sylwanii zwartą formacją, jak nóż, nie wiadomo co właściwie chcąc w ten sposób osiągnąć. Nieprzyjaciela nie istniał jako skupiona w jakimś miejscu armia, którą można by skruszyć na polu bitwy - przynajmniej o niczym takim nie było żadnych wieści. Nieprzyjacielem była cała

provincia, zła ziemia, ponury las, wrogie niebo, deszcz, mgła, zmęczenie, uganianie się za pojedynczymi przeciwnikami całą armią. Nieustanne większe lub mniejsze potyczki z cadaverami - wrogiem, któremu śmierć była całkowicie obojętna, nie niosły ze sobą wprawdzie poważnych strat w ludziach, ogromne jednak w morale. Cadavery mogły walczyć w dzień i w nocy, bez różnicy, trzeba je było siekać na kawałki, do czego spora część broni Armii Imperialnej po prostu się nie nadawała (co robi muszkiet ożywionemu ciału - kolejną dziurę w nim wybiję?*) . Karl Franz pokazał się przy tym jako dowódca niezdolny do uznania własnych błędów i wyciągnięcia z nich konsekwencji. Jego upór doprowadził wprawdzie w końcu do zwycięstwa, jednak zawdzięczać może to wyłącznie ślepemu szczęściu i błędowi swoich wrogów.

Najprawdopodobniej już same plany wkroczenia Armii Imperialnej do Sylwanii doprowadziły do zjednoczenia Dziesięciu, którzy do tej chwili grali rolę udzielnych królów, walczących między sobą o władzę nad prowincją, bądź też jej częścią. Zjednoczeni stanowili potężną siłę, czego dowiedli niemal pokonując armię Cesarza. Bezsprzecznym jednak i katastrofalnym w skutkach błędem było wydanie Karlowi Franzowi otwartej bitwy. Mimo iż wycieńczona i zdemoralizowana, do tego znacznie mniej liczna, Armia Imperialna składała się ze świetnego, karnego wojska, z którym nie mogły się równać w otwartym boju luźne bandy cadaverów, czy też najemni, najczęściej słabo uzbrojeni żołdacy, wspomagani przez niezdyscyplinowane, choć groźne oddziały zwierzoluti. Nawet bez wsparcia krasnoludów Hildgardy Mertzun i gwałtownego skoku morale wojsk Cesarza, spowodowanego jej przybyciem, wynik bitwy byłby dla Dziesięciu mocno wątpliwy. Gdyby zamiast przyjmować bitwę, kontynuowali po prostu dotychczasową taktykę nękania i szarpania wojsk Imperium, kampania z całą pewnością skończyłaby się dla Cesarza makabryczną klęską, a jego gwiazda zgasałaby na długo, jeśli nie na zawsze. Arogancja i lekceważenie złamanych, zdawałoby się, sił Imperium przez Dziesięciu było błędem, który przynajmniej zrównoważył ogromny błąd Cesarza. Szczęście było tym razem po jego stronie.

Tymczasem jednak należało ogromne środki przeznaczyć na okupację Sylwanii. Znacząca część Armii Imperialnej została osadzona w fortach i twierdzach w prowincji, nastał niespokojny pokój, znaczony najazdami, pożogą i potyczkami, czasem rozmiaru małych bitew. Niepewne rządy Imperium zaczęły się i trwają w tej formie do dziś. Do Lenna Sigmara przyłączono ziemie groźne i niespokojne, przyszłe miejsce zesłania dla urzędników i oficerów, którzy mieli nieszczęście popaść w niełaskę, prowincję, dostarczającą tyleż zmartwienia, co złota, którego złoża zostaną tu odkryte w AS2512. Tymczasem jednak Karl Franz zasiadł na tronie w Altdorfie, syt zwycięstwa i chwały, hołd zaś złożyły mu wszystkie zakony i kulty - i ta ich zgoda po latach i wiekach całych nieustannych waśni była bodaj największą wiktoria Kampanii Sylwańskiej Roku Pańskiego 2507.

XIII. Słowa, słowa, słowa.

Jak dotąd, Cesarz zawsze znajdował się w komfortowej sytuacji, musząc radzić sobie z jednym tylko poważnym problemem, części zaś z nich właściwie wydawał się szukać,

gdy życie było zbyt spokojne. Patrząc z ówczesnej perspektywy, zarówno konflikt z Elektorami, jaki i kampania Sylwańska były po prostu awanturczymi przygodami młodzika na tronie. Tak przynajmniej uważała spora część magnaterii i pomniejszej szlachty. Cesarz cieszył się jednak ogromnym mirem wśród chłopstwa, mieszczaństwa, kupców, duchowieństwa wszelkich niemal wyznań, a przede wszystkim armii i rycerstwa. Wydawało się, że Imperium zostało szczególnie pobłogosławione, z roku na rok odzyskując z dawna już zapomnianą potęgę - spichlerze były pełne, ludzie zadowoleni, krocie zarabiali młodzi malarze, produkujący portrety Najjaśniejszego Pana z wydajnością nie gorszą niż manufaktury. Los zaoszczędził też młodemu Cesarzowi tego, w czym czuł się najsłabszy - dyplomacji. Ten okres ochronny właśnie dobiegał końca.

Zaczął się od północy.

W Marienburgu z dawien dawna istniało wiele frakcji - każda z własnym programem uczynienia wolnego miasta jeszcze, i jeszcze, i jeszcze większą potęgą. Zjawisko to nie ominęło też rady miasta. Tu dominujące były dwie grupy. Pierwsza, z ogromnym kompleksem Imperium, pamiętająca pomoc w uniezależnieniu się od niego, jakiej udzieliła Marienburgowi Bretonia, optowała za zacieśnieniem z nią stosunków handlowych, kosztem kontaktów z Imperium - radykałowie żądali wręcz wojny handlowej z Lennem Sigmara. Frakcja przeciwna wyznawała poglądy dokładnie odwrotne - ta była z kolei ksenofobicznie antybretońska, w każdym przyjaznym geście ze strony króla Charlesa III dostrzegająca spisek i złowieszcze knowania, mające za cel aneksję Marienburga przez Bretonię. Od blisko dziesięciu lat mię-



dzy skłóconymi frakcjami manewrował burmistrz miasta, wygrywając jedną przeciw drugiej, zmuszając je, aby walcząc ze sobą, ciągnęły przynajmniej wóz w jednym kierunku - stało się to bodaj najwdzięczniejszym tematem dla dowcipów i anegdot, krążących wśród mieszczaństwa.

27 grudnia AS2507 burmistrza znaleziono martwego za biurkiem, z głową w kałuży rozlanego atramentu. Przyczyny śmierci nie ustalono, co samo w sobie stało się pretekstem do pogłosek o otruciu. Rada stanęła wobec konieczności wyboru nowego burmistrza - intrygi i politykierstwo zaczęły się nim jeszcze ciało poprzedniego zdążyło ostygnąć. Edmund van Ostenbender - siedem ciosów sztyletem, 28 grudnia. Giles de Strediones - trucizna w potrawce z królika, 28 grudnia. Jakub Schwerbauer - śmierć w pożarze domu, 29 grudnia. Część radnych ukryła się gdzieś w mieście. Reszta zaczęła się pilnować. Nie pomogło to Arturowi van Ostenbenderowi: „wypadł z okna” ratusza 3 stycznia - zdążył jeszcze przed zamurowaniem grobowca rodzinnego, w którym 30 grudnia spoczął jego brat. W tej sytuacji wybór burmistrza stał się niemożliwy, rada zaś była niezdolna do rządzenia miastem. Cała administracja wolnego miasta pograżyła się w paraliżu decyzyjnym.

Wiść o kłopotach Marienburga dotarła na dwory Cesarza Imperium i Króla Bretonii mniej więcej w tym samym czasie - pod koniec stycznia. Karla Franza powiadomiono jednak z dość znacznym opóźnieniem o pewnym drobnym fakcie. Otóż najmłodszy syn Wielkiego Diuka Middenlandu, Manfreda von Bildhofen - Ronald von Bildhofen, dowiedziawszy się o sytuacji w Marienburgu, zrobił to, co robi wielu młodszych synów, pozbawionych przez swój numer porządkowy szans na dziedziczenie - postanowił zabłysnąć wielkim i śmiałym czynem i w ten sposób zyskać na znaczeniu i fortunie. Ów dwudziestoletni szlachcic uznał, iż jest w stanie poradzić sobie z misją rozjemczą i to zanim Cesarz zdąży sam zareagować. Wziąwszy ze sobą skromny orszak wyruszył w podróż 17 stycznia. Dwa dni potem jego starszy brat, Siegfried dowiedział się w jakiś sposób w jakim to celu właściwie udał się Ronald na północ. Niezwłocznie wysłał oddział zbrojnych, mający przykazane pochwycić, lub - jeżeli to się nie powiedzie - zabić ambitnego młodszego syna. Jednocześnie Siegfried wysłał na dwór Cesarski ostrzeżenie o tym, co się stało. Pogoń nie odnalazła Ronalda - deszcz ze śniegiem uniemożliwił podążanie jego śladem, a nie było mowy o wysłaniu listu gończego w taki sposób, aby wyprzedził młodego Bildhofena. Dzięki łagodnej zimie „poseł” stanął w Marienburgu 31 stycznia i mimo braku jakichkolwiek listów uwierzytelniających, z powodu panującego w mieście chaosu przyjęty został jako autentyczny dyplomata. Nie ma większego sensu wymienianie wszystkich jego błędów i pomyłek - dość powiedzieć, że w krótkim czasie doprowadził do zaognienia konfliktu, utrudniając znacznie jego dyplomatyczne rozwiązanie.

Tymczasem 6 lutego AS2507 w drogę wyruszył Rodryg von Steinheim, oficjalny wysłannik Cesarza, wyposażony w nakaz aresztowania Ronalda von Bildhofena pod zarzutem zdrady stanu. 12 Lutego zaś stanął w Marienburgu Louis de Mestreux et Cevienne - poseł króla Charlesa, który na tę wyprawę wziął ze sobą swego młodszego brata, Alberta. Wtedy doszło do katastrofy. Spotkawszy się przypadkiem z Ronaldem von Bildhofenem, de Mestreux zdziwił się niepomniernie wiekiem i samą osobą posła Imperialnego, Albert zaś wprost zażądał od Ronalda okazania listów

uwierzytelniających. Wtedy to oszust wpadł w panikę i wyciągnąwszy pistolet, ciężko ranił starszego de Mestreux, po czym zbiegł wraz ze swym przyjacielem, Marcusem von Wiktungiem i swoimi zbrojnymi. Natychmiast wysłano za nimi pogoń, zdolali jednak, korzystając z zaskoczenia, wtargnąć do ratusza i zabarykadować się tam, biorąc jako zakładników dwóch przebywających w nim podówczas radnych. W czasie szturmowania ratusza zginęli obaj zakładnicy, Ronald został pojmany i w łańcuchach - wciąż brany za autentycznego posła - odesłany Karlowi Franzowi.

Dnia 14 lutego pięćdziesięciodwuletni Louis de Mestreux et Cevienne zmarł z powodu nieudanego zabiegu wyciągnięcia kuli z rany. Jego brat wyruszył z ciałem posła w drogę powrotną na dwór królewski 15 lutego. Tymczasem statek, którym płynął poseł cesarski został uszkodzony w czasie gwałtownej wichury i musiał przybić do brzegu dla dokonania napraw.

Dnia 17 lutego na dwór Cesarski dotarły kolejne złe wieści. Od jakiegoś już czasu Ulthuan przebąkiwał o wprowadzeniu cła na liniach żeglugowych z Nowym Światem. Tym razem nie skończyło się na przebąkiwaniu - cztery elfie atean zatopiły dwa płynące pod banderą imperialną galeony handlowe, gdy ich kapitanowie odmówili elfim załogom pozwolenia na wejście na pokład. Wiść mówiła, że oba galeony próbowały się poddać, gdy elfy zaczęły atak, jednak Ulthuańczycy nie brali jeńców - wszyscy marynarze zostali wymordowani. A wszystkie dziesięć okrętów, składających się na „flotę imperialną”, kotwiczyło właśnie w Marienburgu. Zresztą z powodu - prawda, że łagodnej - zimy, jakkolwiek akcja odwetowa i tak była niemożliwa - pozostawało pytanie, co imperialne statki handlowe robiły zimą na szlaku z Nowego Świata. To pytanie miało jednak pozostać bez odpowiedzi.

Na dwór cesarski wezwany został ambasador Ulthuanu Ymen Elinaen - Cesarz zażądał od niego wyjaśnień. Otrzymałszy niezwykle arogancką odpowiedź, Karl Franz wpadł w wielki gniew i nakazał ambasadorowi opuścić granice Imperium w ciągu miesiąca. Jednocześnie wydany został edykt, nakładający na wszystkie Wysokie Elfy, przebywające w Imperium nakaz opuszczenia go do 30 Czerwca AS2508 i zakazujący im wstępu w granice Imperium od chwili ogłoszenia edyktu. Wprawdzie dnia następnego cesarz anulował swoje rozporządzenie, ograniczając się do nałożenia na Wysokie Elfy (co w praktyce oznaczało wszystkie, z wyjątkiem leśnych) dodatkowego, 20% podatku, jednak konfliktu dyplomatycznego anulować się nie da. Sytuacja była zła, a doradcy Cesarza oczekiwali jej pogorszenia w ciągu kilku miesięcy - łagodna zima tradycyjnie oznacza nasilenie się aktywności goblinoidów latem. Na razie jednak wszystko przycichło, z Bretonii nie dochodziły żadne niepokojące wieści. 22 lutego do Altdorfu dotarł Marienburski statek z Ronaldem von Bildhofenem i relacją o wydarzeniach w wolnym mieście. I tak zagniewany ostatnio Cesarz, usłyszawszy relację o przebiegu wydarzeń wpadł w prawdziwą furję i w gniewie, nie bacząc na protesty doradców, nakazał wydać młodego Bildhofena na męki, po czym publicznie stracić przez hańbiące powieszenie na Altplatzu. Ronald zawisł na sznurze w dzień później. Trzeba tu nadmienić, że cała sprawa odbyła się z rażącym pogwałceniem zapisów Codex Imperialis - przestępca został skazany i stracony bez należnego jego stanowi procesu i to w sposób przeznaczony dla gminu, nie wysokiej szlachty, do której prze-

cież należał. O ile nikt nie kwestionował słuszności wyroku, o tyle sposób przeprowadzenia całej sprawy - czy właściwie jej nieprzeprowadzenia - wywołał wśród szlachty ogromną niechęć. Nawet Siegfried von Bildhofen, który przedtem błagał Cesarza o wydanie mu młodego Ronalda, aby mógł go własnymi rękoma zabić, odniósł się do całej sprawy bardzo chłodno. Zabrawszy ze sobą ciało brata, wyruszył w trzy dni po egzekucji w podróż do domu, nie kłopotując się odwiedzeniem dworu w celu pożegnania się. Mieszane uczucia panowały też wśród mieszczaństwa. Ludzie rozumieli tyle, że syn magnata zabił (w pojedynku, jak mówiono) bardzo wysoko postawionego i potężnego szlachcica bretońskiego. Problem w tym, że większość ludności Altdorfu nie widziała nic złego w zabijaniu bretońskich szlachciców - Bretonia była przecież tradycyjnym rywalem Imperium i uczucia między obiema potęgami nigdy nie były zbyt ciepłe. Mieszczanie bardziej byli skłonni do uznania ambitnego szlachcica za bohatera, niż zdrajcę, jednak zbyt wielkim poważaniem cieszył się Karl Franz, aby ktokolwiek wątpił w sprawiedliwość jego wyroku.

Rodryg von Steinheim przybył do Marienburga z początkiem marca, aby odkryć, że szacunek dla Imperium podupadł we wszystkich stanach w mieście. Burmistrz został już wybrany, rada była wyjątkowo zgodna, a wszystko to ze strachu. Bądź co bądź to w murach wolnego miasta dopuszczono do zamordowania posła Króla Bretonii i mieszczanie bali się zemsty zapalczego monarchy. Z konieczności więc rada podjęła bardzo ożywione rozmowy z Imperium, starając się uzyskać zapewnienie o pomocy Cesarza w przypadku wtargnięcia we wrzosowiska Jałowej Krainy armii Charlesa III. Von Steinheim lawirował jak mógł. Tymczasem zbliżała się wiosna.

Kwiecień upłynął bez żadnych wydarzeń, Cesarz jednak wciąż był w podłym humorze. Można zgadywać, że zdawał sobie dobrze sprawę z popełnionych w gniewie błędów, bardzo prawdopodobne jest też, że wciąż był po prostu wściekły. Oto pasmo jego sukcesów zostało zamglone przez nowe zagrożenie i to dokładnie w chwili, gdy zdawało się, że wystarczy spokojnie siedzieć i czekać na owoce skutecznej polityki wewnętrznej. Tymczasem kwiecień z wiosny zamienił się w przedwczesne lato i wszystko wskazywało, że w tym roku dwakroć zostaną zebrane plony. Minął maj, wciąż bez wieści o jakichkolwiek ruchach Bretonii. Wtedy to - pod koniec miesiąca - w Altdorfie pojawił się Diuk Cliffglide, Sir George of Adenshire.

XIV. Morze i ląd.

Dnia 1 kwietnia bretońscy kaprowie zaatakowali i splądrowali albiońskie wioski, położone o kilkanaście kilometrów na zachód od wielkiego portu morskiego Skiphafen. 20 kwietnia Royal Navy przeprowadziła akcję odwetową. Salwy armatnie z galeonów HMS „Sophia” i HMS „Prince of Radenshire” wywołały pożar w dzielnicy portowej L'Anguille. Tego samego dnia doszło do bitwy morskiej między eskadrą albiońską a bretońskimi okrętami, które wyprawiły się w pościg. Bitwa skończyła się poważnym uszkodzeniem „Prince of Radenshire” i zatopieniem dwóch bretońskich karak. W tym momencie kolejna wojna morska między Bretonią a Albionem stała się faktem. Należy się domyślać, że to właśnie zaabsorbowało Króla Bretonii na tyle, że zapomniał o incydencie Marienburskim. Tymczasem jednak

Księżna Westshire i Chesthampton, Protektorka Krain Południowych, Udzielna władczyni Pięciu Wysp, Umiłowana Córka Pani Brytanii, Królowa Albionu Elżbieta III posłała swego skromnego sługę, Diuka Cliffglide, Sir George'a of Adenshire, aby złożył pewną propozycję Panu wschodu, zachodu, północy i południa, Księciu Elektorowi Reiklandu, Seneszalkowi Lenna Sigmara, Pomazańcowi Bożemu, Biczowi na wrogów ludzkości, Cesarzowi Karlowi Franzowi I.

Albion miał za mało żywności dla żołnierzy. Na północy zima była surowa, dostawy z koloni nie nadeszły jeszcze, kampania morska zaś wymagała odpowiedniej aprowizacji. W tej sytuacji Królowa prosiła o darowanie jej przez „jej umiłowanego cesarskiego brata”, którego spichlerze nawet po zimie pękały w szwach, trzydziestu galeonów zboża. W zamian za to zobowiązywała się tego roku zapewnić statkom handlowym pod imperialną banderą pełną ochronę na trasach między Marienburgiem a Lustrią i Krainami Południowymi, a także - w przypadku konfliktu o Marienburg - zagwarantować Armii Imperialnej wsparcie z morza. Dodatkowo - jako gest dobrej woli - Królowa prosiła Karla Franza o pożyczkę w wysokości 200 000 złotych koron, którą to sumę zobowiązywała się zwrócić w ciągu trzech miesięcy. Jednym słowem - dość tanim kosztem Cesarz mógł uzyskać ogromne korzyści.

Wysokie Elfy błyskawicznie zwiedziały się o albiońskiej propozycji. Następnego dnia na dworze cesarskim pojawił się ich wysłannik, opatrzonego w listy uwierzytelniające. W imieniu Alirana sai-te Loesinda, Wielkiego Księcia Błękitu, zażądały od Cesarza odrzucenia oferty Albionu pod groźbą podwyższenia cła na szlakach handlowych. Chyba głównie dlatego dwa dni później wysłannik Diuka Cliffglide, Sir George'a of Adenshire, płynął już do Marienburga z podpisanym przez Cesarza układem i Margrabią Leopoldem von Kertenswaldem, który wyposażony w listy żelazne i bogate dary dla Królowej Elżbiety miał pozostać przy jej dworze, pełniąc funkcję ambasadora. Te wydarzenia zdeterminowały kształt dyplomacji Imperium na następne piętnaście lat.

Król Charles de la Tete d'Or III dowiedział się o wszystkim pod koniec czerwca. Nietrudno odgadnąć, jaki był jego pogląd na całą tę sprawę. Oto syn możnego imperialnego magnata zamordował w Marienburgu królewskiego posła, zanim zdążył on rozpocząć swoją misję. Oto w mieście przebywał wyłącznie poseł Imperium. Oto na tronie Lenna Sigmara zasiadał zapalczywy młodzik, znany z zamiłowania do wojaczki. Oto młodzik ów wszedł w układ militarny z Albionem zaraz po wypowiedzeniu przezeń wojny Bretonii. Oto Baronowie bretońscy klęczeli przed królewskim tronem, błagając o zorganizowanie ekspedycji przeciw Marienburgowi a nawet samemu Imperium. Król Charles wiedział przy tym, że niektórzy z nich, znudzony się błaganiami, mogą i tak podjąć się takiej wyprawy na własną rękę. Król nie miał wyboru. Nie miał też piechoty. W Bretonii ogłoszono mobilizację, do miast trafiały listy, żądające dostarczenia przepisanych prawem kontyngentów piechoty. Szpiegdy Imperium na wyścigi pognali na wschód, niosąc ważne wieści. Dyplomacja Albionu zasłużyła na najwyższą pochwałę.

* Słowa brygadiera Erharda von Eisenstossa: „Jeżeli jeszcze kiedyś będziemy musieli ćwiartować to cholerne, chodzące mięcho, przypomnijcie mi, żebym wziął od (...) hala-bard”



Krasnoludzki komandos

Dominik Hypki

Sala była wielkości Reikspaltzu, nie należała więc do największych. Oin stał wśród szeregów ubranych w skórzane kaftany krasnoludów. Ich szkolenie właśnie dobiegło końca, czekali na wizytację z dowództwa. Nikt ze zgromadzonych nie wiedział, który z przywódców pojawi się na apelu. Nagle, na jednym z balkonów, pod sufitem, pojawiło się światło. Dwójka krasnoludów wkroczyła z pochodniami, za nimi zaś sam Thorgrim Grudgebearer. „Żołnierze! Wasze szkolenie wreszcie dobiegło końca. Czy też.. jego pierwszy etap... Przed Wami długa droga. Któregoś dnia odbudujemy nasze Imperium. Wy w tym dopomożecie! Wasz wysiłek przeważy szalę zwycięstwa. Nadszedł teraz czas indywidualnej nauki, wyruszyć w świat, by czynić go doskonalszym, a zarazem, by doskonalić siebie. Za trzy lata wróćcie, aby kontynuować szkolenie. Pozdrawiam Was. Chwała Wojownikom!” Thorgrim skończył, ryk uwielbienia przetoczył się po legionach stojących w hali. Hali Dywersantów...

Księga Pamięci Karaz-a-Karak

Poniższy artykuł ma na celu zaprezentowanie czytelnikom profesji krasnoludzkiego komandosa. Pierwszy raz decydujemy się na publikowanie na łamach Portalu cyferek, schematów rozwinięć, listy umiejętności. To chwila wyjątkowa, tak, jak wyjątkowy jest krasnoludzki komandos. Podane przez autor informacje mają pewną wadę: nie są autoryzowane przez firmę Games Workshop, ani zresztą przez żadną inną. Mają jednak także kilka zalet. Na przykład: są bardzo fajne.

Poziom I

Rekrut - dywersant

Dywersanci krasnoludscy to najlepsi z najlepszych, wybrańcy wybranych, zdobywcy zdobyczy... Ich szkolenie obejmuje skoki z Żyrokopterów transportowych, walkę z wieloma przeciwnikami, oraz zajęcia praktyczne z niszczenia wszelkiego rodzaju instalacji. Po kilku latach uciążliwego treningu adept wraca do Kwatery Głównej, aby otrzymać oficjalny awans, a, kto wie, może i tajną misję.

SZ WW US S Wt ŻW I A CP ZR INT OP SW OGD

- +10 +10 +1 +1 +2 +10 +1 - +10 +10 +10 - -



Umiejętności: Uniki, Silny cios, Celny cios, Bardzo wytrzymały, Bardzo silny, Cichy chód na wsi, Cichy chód w mieście, Bijatyka

Przedmioty: Broń ręczna, „Nieśmiertelnik”, nóż komandoski z wyrytym na ostrzu symbolem komandosów oraz z niezbędnikiem w rękojeści, 10 metrów liny z hakiem

Profesje Wejściowe: Tylko krasnoludy. Dowolna profesja podstawowa.

Profesje Wyjściowe: Jedna z czterech zaawansowanych (zaprezentowanych poniżej). Po jej ukończeniu trzeba wziąć kolejną i z każdą wykonać co najmniej 3 misje na terytorium wroga. Dopiero po dokonaniu wszystkich rozwinięć i wykupieniu umiejętności można awansować na komandosa (patrz tabela na końcu).

Poziom II

Snajper

Dolinę wypełniało morze zielonoskórego śmiecia. Oin nienawidził ich i najchętniej rzuciłby się na nich z toporem. Jednak wiedział, że rozkaz musi być wykonany. Wyruchował rusznicę i spojrzał przez lunetę. Daleko w dole, pod zagajnikiem stał w otoczeniu swych podwładnych generał czarnych orków. Właśnie wskazywał cel natarcia, gdy z blank poniżej Oina wykwitła smuga pary. Zbliżyła się do głowy Urgata i zamieniła ją w w czerwona mgiełkę. Ciało osunęło się na ziemię razem z trzema orkami, którzy stali za nim. „Nieży strzał” - pomyślał Oin - „Ja też nie mogę zawieść”. Wkrótce Wyvern szamana wraz z jeźdźcą legł martwy. Obok padł przywódca wilczej jazdy, wraz z większością oddziału. Zwycięstwo przypadło krasnoludom bez jednego zwarcia...

SZ WW US S Wt ŻW I A CP ZR INT OP SW OGD

- +10 +20 +1 +1 +4 +20 +1 +10 +10 +20 +20 +10 -

Umiejętności: Celne strzelanie, Broń specjalna: Krasnoludzki Argument, Ukrywanie się na wsi, Ukrywanie się w mieście.

Przedmioty: 20 metrów liny z hakiem, Siatka maskująca, Krasnoludzki Argument (rusznica parowa snajperska, opis niżej), Odznaka (srebrny celownik), Luneta (US+5).



Poziom II

Dywersonant

„Doskonale! Cały pułk wilczej jazdy przejeżdża przez most. Dodatkowo po imperialnej ofensywie kontrakt na jego odbudowanie załapie Gildia Inżynierów... zatem do dzieła!” - stwierdził Oin. Wydobyl piłkę drucianą i zaczął masakrować filary. „Co za tandeta! Drewno! Obraża dla Sabotażysty! Chyba to podminuje, inaczej huku nie będzie...” - mówił do siebie przez cały czas. Kiedy gobliny dotarły wreszcie do rzeki, całe komando czekało w krzakach po przeciwnej stronie. Idealnie zgodnie z przewidywaniami wilk lidera nadepnął na deskę - aktywator. W tym momencie ostatni szereg wjechał na most... Filary zniknęły w błysku eksplodującej mieszanki, poczym cała konstrukcja rozplynęła się w płomieniach... „Czterdzieści” - powiedział dowódca, gdy kolejny goblin uderzył o ziemię. Pył już opadł, ale zielenice dalej spadały...



SZ WW US S Wt ŻW I A CP ZR INT OP SW OGD

+1 +20 +20 +2 +2 +8 +40 +1 +30 +30 +40 +40 +30 +20

Umiejętności: Chemia, Ukrywanie się na wsi, Ukrywanie się w mieście, Wykrywanie pułapek, Rozbrajanie pułapek, Pirotechnika*, Sekretne znaki - komandosów

Przedmioty: Zestaw „Mały Chemik”, Narzędzia: różne, Lina z hakiem - 20 m., Odznaka (lusterko sygnałowe okrągłe otoczone lontem)

Plastyczne ładunki wybuchowe (3 kg, siła 5x większa od prochu), Barwniki do ładunków (zmniejszają szansę ich wykrycia modyfikator -20 do testu przeszukiwania, 5 różnych kolorów), Substancje zapachowe (czy też anty-zapachowe - usuwają zapach).

Poziom II

Szturmowiec

Pierwsz trzej wpadli przez okna, reszta drzwiami. Jeden z goblinów strażników próbował złapać broń, ale jego głowa z brzękiem (miał hełm) potoczyła się po schodach. Oin zobaczył jeszcze dwóch orków biegnących od strony legowiska. Zaczął wirować, wszedł między nich i zatoczył ósemkę. Klatki piersiowe przeciwników eksplodowały krwią. Gdy ich ciała upadły, grupa szturmowa była już dwa piętra niżej...

SZ WW US S Wt ŻW I A CP ZR INT OP SW OGD

+1 +30 +10 +2 +2 +6 +30 +2 +10 +10 +10 +10 +30 +10

Umiejętności: Wirująca śmierć, Broń specjalna: trzy dowolne bronie do waliwręcz, Szaleńczy atak, Premedytacja*

Przedmioty: Bogaty zestaw broni (powiedzmy 4k6+3), Pełne zbroje: - skórzana, - kolcza, - płytowa, Tarcza Odznaka (podwójny topór)



Poziom II

Szpieg

Oin wszedł do pokoju delikatnie zamykając drzwi za sobą. Pułapkę rozbroił w minutkę i mógł zająć się przeszukiwaniem gabinetu. Emmanuelle von Liebovitz z typową lekkomyślnością zostawiła dokumenty stanowiące ofertę Brettonian Buildings corp. na biurku. Teraz tylko trzeba je zapamiętać, wyrecytować w Gildii Inżynierów Krasnoludzkich, filii Nulnij-skiej oczywiście, i przedstawić kontrakt tak samo atrakcyjny, tylko tańszy o, powiedzmy, 20 zk... Wychodząc minął postę-runek straży, spitej do nieprzytomności lekko przyprawionym winem, które sam im podrzucił dwa dni temu. „- Stój! - rozległo się za nim - co robisz?” - zapytał odzwierny. „Mam przesyłkę dla Hrabiny - zaczął - ta oto książka... Wyciągnął fałszywą księgę szyfrów. Mimo iż podrobiona, tabele kodowe i tak były zamaskowane w dziele pt. „Jak urządzać przyję-cia” niejakiego Siegfrieda Boshu. „Czekaj, sprawdzę - odrzekł cię. Oin nacisnął ozdobę okładki, belt wystrzelił bezgło-snie i wszedł pod żebra przeciwnika. Grot rozpadł się na odłamki, uszkadzając wszystkie organy wewnętrzne... „To cię oduczy przyjmować lapówki od wszystkich dookoła” - pomyślał krasnolud „Nawet uratowałem uroczą magnatkę - ten żuł chciał ją zabić pospołu z kumplami. Eeech... licha to służba - chronisz, pomagasz i jeszcze musisz się kryć po ką-tach!”

SZ WW US S Wt ŻW I A CP ZR INT OP SW OGD

+1 +20 +20 +1 +1 +4 +20 +1 +20 +30 +30 +30 +30 +20



Umiejętności: Uwodzenie, Urok osobisty, Kryptografia, Wykrywanie pułapek, Śledzenie, Przesłuchiwanie, Czuły słuch, Szósty zmysł, Znajomość szyfrów (prawdziwych), Czytanie/pisanie, Fotograficzna pamięć, Znajomość dwóch języków obcych, oraz jednego tajemnego, Prawo, Wspinaczka, Krasnal-guma, Warzenie trucizn, Pływanie.

Przedmioty: Księga szyfrów (fałszywa, okładka od jakiejś powieści, miotacz strzałek rozpryskowych w grzbiecie), Gołębie pocztowe, Pióro x2 (jedno z ukrytym ostrzem), 3k8 kartek papieru, Kałamarz z atramentem, Kałamarz z atramentem sympatycznym, Odznaka (koło szyfrów), Komplet fałszywych dokumentów na każdą okazję, Zestaw ubrań różnej jakości, Zestaw do charakteryzacji, Strzałki Rozpryskowe do miotacza - 2k4 sztuk.

Poziom III

Komandos

Zielonoskórzy dostrzegli sylwetkę Grunda na tle drzwi do kwatery ich dowództwa. „Jak sie tu dostał?” - przemknęło im przez głowy. „Nie żyjemy już” - przemknęło innym. „To krasnoludzki komandos!” - przemknęło reszcie. Następnie zielonoskórzy rzucili się do ucieczki. Tratowali się, przewracali, przeszkadzali sobie na wzajem. Komandos wyciągnął broń i jął wykonywać misję. Misja trwała krótko. Nie przeżył nikt.



SZ WW US S Wt ŻW I A CP ZR INT OP SW OGD

+1 +40 +40 +3 +3 +8 +40 +3 +40 +40 +40 +40 +40 +20

Umiejętności: Siłacz, Cztery różne bronie specjalne do wyboru, Broń specjalna - dowolna rzucana, Akrobatyka, Żonglerka, Leczenie lekkich obrażeń, Chirurgia, Wybraniec*, Rzeźnik*, Odporność na trucizny i choroby, Wiedza o roślinach, zwierzętach, Pilotaż Żyrokoptera, Jeździectwo.

Przedmioty: Ubranie bojowe (kolczuga wszyta trzywarstwowa, mithril, +4 PP na ciele, -30 I), dwa krótkie miecze (+1A jeśli bohater posiada umiejętność broń specjalna - dodatkowa), 3k4 noże

ukryte gdzie bądź, Wszystkie z poprzedniopoziomowych profesji, Ubranie maskujące (zakładane na zwykłe, kilka wersji, +20 do ukrycia), Odznaka (uskrzydłony młot, gwarantuje pomoc krasnoludzkich organów władzy gdziekolwiek), Zaostrzone Dyski Szturmowe (100/10 szt., SE S+1, lecą po łuku, następne cele SE - 4), Kusza Szturmowa, 3 belty/runda potem przeł 9 rund (mocny naciąg, SE 7 K10 D20 M30 - 600, belty 100/20 szt., Zielony beret z logo (dodatkowo wersja w kolorze czerwonym!)

Krasnoludzki Argument

Ta rusznica miota pociskami z oszałamiającą prędkością, wykorzystując do tego mikrosilnik parowy. Żadna zbroja nie chroni przed nią, zaś jednym strzałem można zlikwidować wiele celów. Siła Efektywna rusznicy wynosi 10, choć za każdy następny cel żywy jest obniżana o 2 punkty. Jeśli pocisk trafi na przeszkodę drewnianą jego SE jest obniżana o 1, jeśli na przeszkodę metalową grubości 10 cm (np. pancerz czołgu) o 6 punktów, na ścianę kamienną o grubości 30 cm także o 6 punktów.

Amunicja: Hartowany Gromril, wykonywany na specjalne zamówienie w Karaz-a-Karak. Cena: 100 zk / 10 sztuk. Jeśli należysz do Gwardii Komandosów otrzymujesz przydział za darmo! Oprócz Gromrilo-wych pocisków są też srebrne (na wampiry) i pokryte runami (jeszcze zwiększającymi moc rażenia).

Strzał zajmuje jedną rundę, w tym czasie nie można odbijać, blokować, ani przyjmować na tarczę. Ładowanie zajmuje trzy rundy. Do zestawu można dołączyć statyw. To pożyteczne urządzenie daje +10 do US (stabilność) i zmniejsza do 2 rund czas przeładowania (wygoda). Trzeba strzelać do celów w zakresie 90 stopni lub odwrócić konstrukcję (90 stopni/1 rundę)

Zasięg

Krótki: 250 m.

Długi: 500 m.

Maksymalny: 1000 m.

Uwaga! Niestety smuga pary na trasie cel-strzelec wskazuje nieomylnie miejsce przebywania Komandosa. Używać z największą ostrożnością!



Egzamin na komandosa

Rezultat k100 (+5 za dobrą grę i dokładne wypełnianie zadań dla jednej z profesji, razem max. +20)

Wynik

- 0-20** Test oblany, nigdy nie zostanie komandosem, może jednak wybrać dowolną profesję podstawową
- 21-40** Może próbować jeszcze raz z nowymi PD (100)
- 41-75** Dopuszczony
- 75-95** Wyróżniony, otrzymuje medalion (z czarem „Ręka Młot”, do użycia 3x dziennie)
- 95-115** Jw., do tego dostaje dodatkowo miecz +1 do O oraz -10 do P



Nowe umiejętności

Koordinacja: Ta niezwykła umiejętność, którą krasnoludy zdobywają w wyniku niezwykle intensywnego szkolenia pozwala wojownikowi na jednoczesny atak na różne obiekty, w tym samym lub ściśle ustalonym czasie.

Premedytacja: Krasnolud posiadający tę umiejętność nie musi testować opanowania, by określić, czy nienawidzi swego przeciwnika, czy też, czy udało mu się wpaść w furję.

Pirotechnika: Saper posiadający tę umiejętność potrafi robić materiały wybuchowe niemal ze wszystkiego.

Wybraniec: Krasnolud ma zwiększony współczynnik Opanowanie o 20 punktów.

Nieustraszony: Krasnolud ma zwiększony współczynnik Opanowanie o 20 punktów.

Rzeźnik: Podobnie do umiejętności Wirująca śmierć, wojownik wpada w niezwykle trans, który zwiększa jego umiejętności walki. Zwiększa on współczynniki postaci: **A:** +2, **I:** +20.



Pomysły na przygody Ścisłe tajne, tylko dla Mistrzów Gry

Odbijanie celów opanowanych przez wroga

- Ta forteca stanowiła zawsze bezpieczny przystanek dla karawan. Od tysiąca lat schronienie znajdują tu aż trzy wrogi formy życia. Górne piętra to ruiny kryjące niekiedy bandy ludzi napadające na podróźnych. Niżej płaczą się gobliny, piwnice zajmują skaveny. Jakże wnioski? - Czekaj nas dużo roboty... - Właśnie. Zaczynamy od jutra! Przygotować się do wymarszu.

Cel: Starożytna warownia, może fragment jednego z wielkich miast opanowanych przez wroga...

Przeszkody: Horda zielono-szczurzych pomiotów, Pułapki (kolce, bestie - polecam „Mrok pod światem” Billa Kinga), może grupa poszukiwaczy przygód - chciwych, cyników marzących jedynie o złocie...

Sabotowanie konkurencji dla Krasnoludów

Niszczenie obiektów - Chłopaki! Widzicie ten most? Ja już nie... Snorri „Jasnovidz” Stalowy Topór, Lider XI Grupy Uderzeniowej I Legionu Cel Wysadzenie mostu, muru obronnego (czasem całej twierdzy), można połączyć z zamachem - jak się kogoś zasypie pozostałościami wieży, to chyba nie wstanie... Przeszkody Oprócz ochrony może się zdarzyć, że mostu rozwalanego celem powstrzymania orków bronić będzie ciągnący z niego dochody szlachcic, grupa samoobrony (chce utrzymać most, by przetrwać wojnę). Pamiętaj, że Imperator nie lubi, jak mu się morduje ludność... Warto wprowadzić prze-



ciwagą dla Komandosów - np. goblinisko-orcza grupa dywersyjna, która chce most uchwylić. Na zakończenie zaś niech ładunek zgaśnie - nie ma to jak zdetonować go ostatnim pociskiem do argumentu! Aha, wyzwanie stanowi może zniszczenie właśnie przekraczających rzekę sił wroga!

Wiadomość Od: Dowództwo I Legionu, Karaka-Karak Do: VIII Oddział I Legionu Linie obrony ludzi są przerwane. Orki przeszły przez przełęcz Czarne Ognia i kierują się na północ. Wszystkie mosty na rzekach Aver i Reik Górny muszą, powtarzam MUSZĄ zostać zniszczone. Czas wykonania zadania: Natychmiast. Wymagany czas zakończenia misji: cztery dni. Po wykonaniu zadania udać się do Averheim i pomóc w organizowaniu obrony.

„Panowie, ten piękny most pamiętający jeszcze czasy Magnusa Pobożnego przestał pełnić swoją funkcję wczoraj. Nikt z obywateli imperium już nim nie podróżuje po klesce pod Wilhelmsville. Ponieważ orki nie są godne stąpać po tej wspa-

Zdobycie dokumentów ważnych dla Gildii np. planów konstrukcyjnych, danych statystycznych

Baczność! W imieniu Najwyższego Króla dokonacie rekonesansu w ratuszu pięknego miasta Nuln. Kanały ściekowe sprawiają kłopoty wszystkim, za sprawą niesympatycznych mieszańców. Niestety urzędnik odpowiedzialny za udostępnienie ich naszym drużynom patrolowym, które miałyby za sowitą opłatą chronić niektóre dzielnice, życzy sobie trochę za dużo... Gdyby mu zapłacić, dochód z kontroli podziemi byłby praktycznie żaden. Wejdziecie przez główne wejście, przebrani za interesantów. Trzecie drzwi na lewo prowadzą do klozetu. Lewa ściana jest tandetna, prowadzi do szybu kominowego. Nie rozpalaj ognia do północy - wtedy straż trochę się nudzi. Na wysokości trzeciego piętra Wschodnia ściana wychodzi na dziedziń skórzawieszoną w gabinecie. Cegły usunąć delikatnie po trzech godzinach - wtedy jest przerwa. Będziecie mieli kwadrans. Potem ukryć się w kominie i czekać, aż wszyscy pójdą. Zamurować i chodu!

Odprawa Grupy specjalnej VI Legionu

Cel: Siedziba firmy, ratusz miejski, pałac szlachecki/królewski, forteca/garnizon miejski. Rządziej placówka wroga.

Przeszkody: Gracze mogą znaleźć rzeczy od razu (choćby w gabinecie na biurku), ale kto wie? Może pod budynkiem ciągną się podziemia, może nawet oprócz/zamiast poszukiwanych rzeczy natrafią na przerażające ślady kultów chaosu, przemyślnie zakamuflowane (można rozwinąć na

nową przygodę)? A gdyby tak trafili na wielkie przyjęcie, stada kelnerów śmigające po zamku, pijani goście pałający się wszędzie. Nic nie można zrobić po cichu, trzeba beczelnie pchać się środkiem! Lecz poza tym dom może być pusty. Przeróżająco pusty... Warto też sprawić, by plany (dostarczone przez Gildię, skradzione w poprzedniej akcji, sporządzone podczas rekonesansów) były nieczytelne, źle opisane, wręcz błędne - coś ktoś przebudował, ówdzie nie starczyło pieniędzy na całość. Niech mimo map bohaterowie się zgubią... Niech słyszą wiatr wyjący w załomach. No, oczywiście jest, że terenu pilnuje (na ogół) armia strażników z psami/innymi zwierzętami tropiącymi. Niech gracze zdołają odkryć (przy odrobinie wysiłku) ich trasy i harmonogram. Niech czują się wszechwiedzący... potem daj im jakiś losowy wypadek - niech pies się zerwie, wiatr zdejmie gwardziście czapkę z głowy i zanieś ku BG... Jest tyle możliwości by zelektryzować naszych herosów!

Zamachy na ważne osobistości

Protokół z odprawy VII Grupy Szturmowej III Legionu „Bohaterów Zhufbaru” - Uwaga! Hrabia Sigismund jedzie na przyjęcie do Hrabiny Emmanuelle. Podczas toastru na jej cześć ma zamiar dosypać truciznę do jej kielicha. Naszym zadaniem jest uratować życie tej pięknej kobiety. Przeciwnik podróżuje powozem strzeżonym przez kilkudziesięciu żołnierzy... Trasa Altdorf-Nuln - Dobrze, Wiceliderze. Co mamy zrobić? - Oczywiście: wyeliminować! Użyć Argumentu. - Kiedy należy wykonać zadanie? - Za cztery dni. Wina spadnie na zbójców... Teraz pora obejrzeć teren i wybrać miejsce.

Cel: Generał wrogiej armii (głównie skaveny/orki), może magnat - kultysta, zbyt silny i niezależny na legalne działanie... Ciekawy też byłby szpieg (elfi, bretoński), uciekający po kradzieży lub morderstwie. Założyć należy, że w każdym (prawie) mieście jego towarzysze mogą zastać zasadzkę, zawsze trzeba uważać na karcmarzy, podróźnych. Napadać mogą najemnicy, którzy za pieniądze zrobią wszystko, byle tylko zdrajca wsiadł na statek/umknął czarną karocą w noc...

Przeszkody: Cel powinien być dobrze chroniony. Wyprawa w celu jego zgładzenia (taki ork nie spaceruje pod Kwaterą Główną!) może napotkać liczne patrole, bandy zbójców, maruderów (może być wojna). Rusznica może się zaciąć, eksplodować (choć to krasnoludzki produkt). Kto wie, broń ręczna też się przyda, by ukatrupić stwora. Ciekawy byłby też monstrualny ochroniarz (polecam filmy o Bondzie - np. niejaki Buźka), stojący na drodze do sukcesu (najlepiej walka na cienkiej kładce ponad krwiożerczymi... no, na pewno coś wymyślicie!). ktoś może sobie zażyść, by wyglądało to na wypadek („przypadkowa” strzała na polowaniu, cegła z budowy, otrucie grzybami/zadławienie korniszonem...

Nad Krainą Zgromadzenia nie pada

czyli postacie niziołków
w Warhammerze

Koczis



W strugach deszczu padającego nieprzerwanie od tygodnia, wśród drzew gęstego, ponurego lasu, siedziały trzy skulone postacie. Brodaty krasnolud próbował już od pół godziny rozpalić ognisko zamkniętą hubką i krzesiwem. Tuż obok pod drzewem pochylony nad dwoma ostatnimi sucharami człowiek zastanawiał się jak je sprawiedliwie podzielić. Nagle stojący na czatach elf dał znak. Zerwali się na równe nogi i dobywszy broni przyczaili wśród zarośli wyczekując w napięciu.

Elf wpatrywał się w ścianę deszczu, z której powoli wylaniała się dziwna postać. Istota, którą wziął najpierw za garbatego orka z szerokimi barami, okazała się być niewysokim humanoidem z imponujących rozmiarów parasolem nad głową. Co więcej, parasol ów musiał być w jakiś sposób przymocowany do plecaka, gdyż osobnik w jednej ręce trzymał palącą się fajkę, a w drugiej wielką kanapkę, którą zawzięcie pałaszował. Rezolutnie maszerował pogwizdując pod nosem i wskakując bosymi nogami w środek największych kałuż. Elf odetchnął z ulgą i wyszedł mu na spotkanie. Wędrowiec był halflingiem.

Nie minęła godzina, gdy wszyscy grzali się przy ognisku słuchając kolejnego dowcipu o goblinach i posiłając się smakołykami z niewyczerpalnych zapasów halflinga. Nawet nie zauważyli, kiedy przestał padać deszcz...

Na temat przedstawicieli innych niż ludzie ras w Starym Świecie napisano już wiele. Sporo na temat dumnych i wojowniczych krasnoludów, a jeszcze więcej na temat enigmatycznej i wyrafinowanej rasy elfów. Natomiast, z przyczyn całkowicie dla mnie niezrozumiałych, po macoszemu potraktowano złą rasę halflingów, w związku z czym to o halflingach właśnie chcę parę zdań napisać.

Nie ma co ukrywać, że podstawka do Warhammera nie poraża zbyt dużą dawką informacji na temat niziołków zamieszkujących Stary Świat. Możemy się dowiedzieć, że mają około metra wzrostu, duże brzuchy i owłosione stopy. Są efektem niedokończonego (czy wręcz nieudanego - jak głosi wroga propaganda) eksperymentu genetycznego Słannów. Nigdy nie odegrali znaczącej roli w historii. Najwięcej mieszka ich w Krainie Zgromadzenia, niewielkim kraiku gdzie żyją spokojnie pod opieką Imperium. No i DUŻO jedzą. W zasadzie podręcznik sugeruje, że nie robią zupełnie nic poza jedzeniem i czynnościami absolutnie niezbędnymi do zapewnienia sobie odpowiednio dużej ilości jedła. Oczywiście przejawiam, ale faktem jest, że z perspektywy przeciętnego gracza halflingi owszem, świetnie nadają się, aby np. odpocząć u nich w przerwie między kolejnymi wyprawami na smoka, ale nie stanowią zbyt kuszącej alternatywy przy tworzeniu nowej postaci. A jest to poważny błąd, gdyż przedstawiciele tej rasy doskonale nadają się do stworzenia ciekawego bohatera.

Zaznaczyć muszę, że bynajmniej nie jest moim celem uzupełnianie luk ani tym bardziej tworzenie od podstaw halflingów historii, kultury etc. Przede wszystkim dlatego,

że tą tytaniczną pracę wykonał już dawno Tolkien i jego Shire z zamieszkującymi go hobbitami mniej lub bardziej pasuje do roli Krainy Zgromadzenia i halflingów. Poza tym, bynajmniej nie umniejszając roli tła kulturowego, skupić się chciałem na bardziej praktycznych, z punktu widzenia RPGowców, elementach mojej wizji halflingów jako bohaterów zarówno graczy, jak i MG.

Właśnie w Portalu, gdzie teksty o Warhammerze kładą nacisk na jego mroczną stronę, na szczególne podkreślenie zasługuje fakt, że halflingi są po prostu postaciami pozytywnymi. Nie w sensie opowiadania się po stronie dobra przez wielkie D, ale w rozumieniu pozytywnego nastawienia. I to zarówno nastawienia halflingów do świata, jak i świata do halflingów. Mistrzu Gry! Jeśli twoi gracze przeziębiali się już od twych sugestywnych opisów ciągłej ulewy, zaraz po sesji udają się do psychoanalitka leczyć depresję i podejrzewasz, że jeśli ich jeszcze raz zdołujesz to popełnią samobójstwo - jest na to prosta rada. Po prostu wprowadź do gry postać halflinga. Kolesia zawsze uśmiechniętego, w kolorowym, ekstrawaganckim ubraniu, naiwnie wierzącego, że na świecie jest bardzo fajnie, opowiadającego zabawne anegdotki i niestworzone historie o swoich przygodach, pakującego się co chwila w kłopoty i potrafiącego się z nich wykpić, zawsze chętnego do odpoczynku i posiłku. Gracze w końcu będą mogli zapomnieć o ciągłym deszczu i ponurym nastroju. Po pierwsze dlatego, że niziołki są gadatliwe i mają tendencję do burzliwego dyskusowania na banalne tematy, przy pełnym trywializowaniu poważnych problemów. Co kogo obchodzi zagłada świata? Nie ma

Przepis na ciastolaki

Zdarza się, że bohaterowie gnani zmiennym wiochrem przeznaczenia przemierzają wzdłuż i wszerz Stary Świat, a czasem nawet opuszczają go trafiając w tak egzotyczne miejsca jak pustynie Arabii czy dżungle Lustrii. Najczęściej zmagają się wówczas samotnie z nowym i całkowicie obcym otoczeniem, gdzie nawet słońce nie wygląda znajomo. I w takich właśnie przedziwnych krainach, w chwilach tęsknoty za znajomymi, rodzinnymi stronami, natknąć się mogą na niewysoką postać w słomkowym kapeluszu i rytualnym fartuchu: halflinga Felixa Apfelkuche.

Felix jest dość młodym, pyzaty halflingiem, nie różniącym się zbytnio od swoich rodaków. Jego ojciec każdego ze swych licznych synów przeznaczył do innego zawodu - Felixowi przypadła w udziale zaszczytna służba kapłańska. Przez prawie 10 lat odbywał nowicjat w świątyni Esmeraldy w swej rodzinnej wsi, pędząc żywot stateczny i pobożny. Wreszcie zasłużył na święcenia kapłańskie, która to uroczystość odbyła się w czasie Tygodnia Nalesników. Wówczas stało się coś, co na zawsze odmieniło jego życie. Otóż Felix tak bogobojnie oddawał się spożywaniu smakołyków i piwa, że w końcu zanieógł, biedaczek i osunął się pod stół bez świadomości. Wtedy doznał objawienia - sama bogini przemówiła do niego. Chcąc zapewnić bezpieczeństwo Krainie Zgromadzenia, aby jej mieszkańcy mogli w spokoju oddawać się sztuce kulinarnej, Esmeralda zdradziła młodemu kapłanowi przepis na przyrządzanie ciastolaków - potężnych stworów, powoływanych do życia dzięki magii gastronomicznej, służących za wojowników i rezerwy prowiantu. W tym celu wystarczyło przyrządzić Magiczny Zaczyn, a później dodawać do niego pospolite składniki jak mąka czy mleko. Niestety, receptura samego Zaczynu zawierała wiele niezwykle trudno dostępnych składników, między innymi płatek śniegu ze szczytu najwyższej góry Norsk, pyłek z kwiatu kitajskiego lotosu, dwie krople wody ze źródła najdłuższej rzeki Lustrii, mleczny ząb smoka, pół litra albiońskiej mgły i dużo innych. Gdy tylko Felix obudził się, opowiedział o wszystkim innym kapłanom, namawiając do natychmiastowego zorganizowania wyprawy. Niestety, kapłani nie za bardzo wierzyli w jego słowa, on jednak nie zraził się. Postanowił samotnie wypełnić świętą misję i jeszcze tego samego dnia wyruszył w świat.

Tak pokrótce przedstawia się historia Felixa Apfelkuche. Od tego czasu przemierza on cały świat zbierając kolejne składniki do Magicznego Zaczynu. Mistrz, jeśli właśnie prowadzisz jakąś podróżniczą kampanię i chcesz ją urozmaicić swym graczom, postaw na ich drodze tego kapłana. Zrób to w miejscu, w którym najmniej spodziewaliby się niziołka, na przykład na środku oceanu, czy nawet na 20 poziomie starożytnych lochów. Wędruje po całym świecie i poszukuje najbardziej absurdalnych rzeczy, dlatego może pojawić się naprawdę wszędzie. Halfling dzięki opiece swej bogini i biegłości w magii gastronomicznej radzi sobie nieźle, ale z pewnością skorzysta z okazji, aby dołączyć się do większej kompanii. Bohaterowie będą mogli docenić jego kunszt kulinarny, posłuchać opowieści z dalekich krain godnych najsłynniejszych podróżników, a może nawrócą się na halflińską wiarę, pod wpływem niezliczonych kazań i pieśni ku czci Esmeraldy. Jeśli dotychczas ich podróż była nudna i nijaka, to wprowadź do niej sporo humoru. Jeśli otaczali ich wrogość i niebezpieczeństwa, to niech doświadcza ze strony małego kapłana ogromnej dawki serdeczności. Dziwnym przypadkiem okaże się, że mają po drodze do miejsca, w którym znajduje się kolejny składnik, niech mają okazję pomóc w jego zdobyciu. Jeśli się po tym pożegnają, spraw by spotykali się ponownie, podczas kolejnych dalekich wypraw. A kto wie, może widząc jego determinację i poświęcenie zechcą razem z nim wyruszyć na poszukiwanie następnych niezwyklej ingrediencji?

Koczis



drożdży do ciasta więc nie będzie deseru! Dzięki temu gracze odetchną od trapiących ich wielkich intryg i poznają urok błęgiego stanu kontemplowania problemów egzystencjalno - kulinarnych. Pamiętać trzeba też o tym, że jeśli nowy kompan nie wystawił dotychczas nosa poza swoją norę, bohaterów czeka inne wyzwanie. Syzyfowe zmagania z lawiną pytań dotyczących zazwyczaj kompletnych bzdur (Dlaczego masz spiczaste uszy? Ja nie mam spiczastych uszu. Czy też mogę mieć spiczaste uszy? A dlaczego on nie ma spiczastych uszu?). Oto dotychczasowy stateczny domator staje u progu wielkiego świata. Zrozumiałe jest, że będzie bardzo ciekawski. Ale jeśli się ma punkt widzenia około metra niżej niż ludzie, ciekawość będzie obejmowała najprzedziwniejsze dziedziny. Jak byście wytłumaczyli niziołkowi dlaczego chodzą w butach, po co jesteście tacy wysocy, jak zjadacie trzydzieści naleśników skoro jesteście tacy chudzi i dlaczego ten goblin nie chciał się z wami zaprzyjaźnić? Niewątpliwą atrakcją będą też wszelkie spowodowane ciekawością, nieprzemyślane działania halflinga. Nie wytłumaczy mu się, że ma się nigdzie nie ruszać i niczego nie dotykać. Jeśli już ruszył w świat, to nie po to, aby ubezpieczać tyły. Zobaczysz jaskinię - wejdzie do środka. Znajdzie dźwignię - naciśnie ją. Spotka śpiącego stwora - obudzi go, żeby się przywitać. Może to być irytujące, a nawet niebezpieczne, ale naprawdę nie obrażam sobie graczy, którzy gnębieni od dłuższego czasu obrazem najposępniejszego oblicza Starożytności nie zareagują choćby minimalną poprawą nastroju na takie towarzystwo. Nawet jeśli są po naprawdę ciężkich przejściach i nie ufają już nikomu kto odnosi się do nich przyjaźnie, to zaufają halflingowi, bo to przecież tylko sym-

patyczny i wesoły halfling. A przede wszystkim: nikt przy zdrowych zmysłach nie odrzuciłby towarzystwa, o wyrzadzaniu jakiegokolwiek krzywdy nie wspominając, kogoś, kto prawie z niczego potrafi przyrządzić nawet w warunkach polowych pyszny obiad.

Grzechem głównym autorów WFRP wobec halflingów jest, zamierzone lub nie, przyporządkowanie ich klasie zawodowej Łotrów. Według zasad każdy z nich może zostać Łotrem - aby należeć do innej klasy musi już mieć odpowiednio wysokie rzuty. Niestety, efektem tego (w połączeniu z uznawaniem łotra i złodzieja za synonimy) może być zbyt pochopne szulardkowanie halflingów jako kieszonkowców i włamywaczy. A jest to osąd wielce krzywdzący. Przede wszystkim Łotrzy to nie tylko złodzieje, ale też różnego rodzaju cyrkowcy, wędrowni grajkowie i oszuści. Oprócz tego nawet jeśli niziołek trudni się jakąś bandycką profesją to będzie postępował bardziej moralnie i etycznie, będzie bardziej ludzki (halfliński?), niż będący bandytą podobnego pokroju człowiek. Po prostu, nawet jako złoczyńca posiada wrodzoną naturę swojej rasy. Dlatego Łotr wywodzący się z Małego Ludu będzie raczej wykorzystywał naiwność i głupotę bogaczy, niż wyrządził komuś naprawdę poważną krzywdę. Pamiętając, że Chaos czai się wszędzie, zwróć uwagę na jeszcze jeden szczegół. Mianowicie, zgodnie z podręcznikiem, halflingi wykazują wyjątkową odporność na fizyczne mutacje i podszepty mrocznych bóstw. To fakt godny uwagi. Bo oprócz tego, że niziołek rzadko będzie po stronie zwykłego zła, to prawie nigdy nie stanie po stronie Chaosu. Mimo, iż nie będzie może zbyt potężnym sprzymierzeńcem w wielkim starciu z czcicielami jakiegoś zakazanego boga, to przynaj-

mniej będzie bardziej lojalny niż człowiek czy krasnolud. Doceni to każdy, kto został choć raz zdradzony przez zaufanych przyjaciół.

Można mieć zastrzeżenia, że niby jakim cudem nieustraszeni awanturnicy, starzy wyjadacze mają spotkać na swej najeżonej niebezpieczeństwami drodze uśmiechniętego i podtatusiałego halflinga? Ponownie odwołam się do Tolkiena. W końcu jego powieści opowiadają o wielkich wyprawach z udziałem niziołków. W dodatku okazali się oni dzielnymi i wytrwałymi podróżnikami, potrafili stawić czoło największym nawet niebezpieczeństwom. Znowu można się czepiać, że byli oni bardzo wyjątkowi i wybrani przez przeznaczenie. Ale czyż tacy właśnie nie są bohaterowie prowadzeni przez graczy?

Należy zwrócić uwagę, iż zdolność do radzenia sobie z trudnościami w RPG zbyt często rozumie się jako umiejętność machania mieczem. Rzeczywiście, statystyczny halfling nie jest bez wątpienia mistrzem walki, przynajmniej otwartej. Ale, primo: postacie graczy zazwyczaj wyłamują się ze statystyk; secundo: nawet bezpośrednią konfrontację można rozstrzygnąć (i wygrać) bez walki. Każdego przeciwnika można pokonać sprytem i przemyślaną taktyką, a przede wszystkim zaskakującym sposobem, którego MG nie przewidział. A do tego nasz mały bohater nadaje się świetnie. Czasami zwycięży dzięki swej, mającej podstawę w naiwności, niezłomnej wierze w siebie oraz skuteczności w posługiwaniu się tradycyjną bronią tego ludu tzn. procą i krótkim mieczem. Ale o wiele częściej zmuszony do walki i świadomy swoich niewielkich możliwości sięgnie do podstępów i halflinjskiej Wunderwaffe: bojowego użycia sprzętów kuchennych i potraw. Do tego niziołek - awanturnik jest na swój sposób odważny, a czasami wręcz nieustraszony. Skąd ta dziwna teza? Jeśli kwestie strachu rozwiązujecie przy pomocy rzutu na Opanowanie, to rzeczywiście co chwilę nasz mały bohater będzie się trząsł jak osika. Ale wykraczając poza ograniczenia mechaniki otrzymujemy osobnika, który być może przestraszy się pająka czy burzy, ale za to zmuszony okolicznościami stawi czoło ożywieniowi czy zwierzętom. Dlaczego? Ponieważ nie jest typowym bojaźliwym halflingiem skoro wyruszył w świat na poszukiwanie przygód.

Zmusiła go do tego albo brutalna rzeczywistość, a wówczas nie jest już zwykłym mięczakiem, albo wielka ciekawość, a wtedy jak każdy ucieknie przed potworem, ale robi to ostatni, bo najpierw mu się dobrze przyjrzy.

Wspomniałem wcześniej o halflinjskiej Wunderwaffe. Otóż nie od dziś wiadomo, że niziołki są jedyną rasą, która opanowała styl walki naczyniami, różnorodnymi sprzętami kuchennymi oraz produktami spożywczymi. Pominę sposoby tak oczywiste jak użycie przedmiotów nadających się na broń, typu tasaki czy rożny. Ale np. czajnik? Błędna jest powszechna opinia, że halflingi na biwaku po całym dniu podróży piją gorącą herbatę z samego zamiłowania do tego napoju. Po prostu w wypadku napadu halfling rzuca czajnik z gotującą się wodą w najbliższego wroga, krzycząc "Łap!!!" - efekt jest taki, że jeśli koleś się nabierze to poparzy sobie dłoń, a jak nie to i tak obleje go wrzątek. Przy pomocy chochli można łatwo wydobyć z ogniska kilka rozżarzonych węgli i cisnąć nimi we wroga, co jest szczególnie skuteczne w przypadku różnych futrzatych stworów. A obrona? Patelnie niziołków wykonywane są z najlepszych stopów i dzięki ich niezwykłej wytrzymałości można je z powodzeniem stosować do parowania ciosów. Również większość podróży kociołków pasuje jak ulał na halflinjską czuprynę i może służyć za hełm. Jako urodzeni kucharze halflingi noszą przy sobie przynajmniej dwie podstawowe przyprawy tj. sól i pieprz. Garść którejś z nich rzucona z bliska w twarz oślepi i przystopuje prawie każdego. A każdy bardziej doświadczony awanturnik tej rasy będzie na pewno zaopatrzony w wiele innych przydatnych produktów. W przypadku starcia na jakimś gładkim podłożu rozsypianie grochu lub wylanie oleju bardzo skutecznie sprowadzi oponentów na glebę. Rozrzucona w powietrzu mąka oprócz tego, że może oślepić, to w kontakcie z ogniem - również wybuchnąć. Wreszcie odpowiednio niedosmażony, gorący naleśnik precyzyjnie rzucony na głowę przeciwnika parzy, zasłania oczy i trudno się go pozbyć, bo się klei. Powszechną techniką jest tzw. "mroczne rozbijanie" - niziołki w obliczu wroga ściemniają i są rozbijające. Przed rabusiami tak uparcie udają bretońskich turystów, że biedni bandyci doprowadzeni do szewskiej pasji rezy-

Quetzalcoatl

Czy wy też zauważyliście, że większość podróży morskich, w których biorą udział wasze postacie kończy się napadem piratów, atakiem morskiego potwora, a najczęściej sztormem? I że sztormy nadzwyczaj często prowadzą do zatonięcia statku? Jest to na rękę Mistrzowi - można pokazać graczom kto tu rządzi, pozbawić ich magicznych artefaktów i z wielką łaską umieścić ich na bezludnej wyspie w przysłowiowych skarpetkach. Schemat i rutyna. Zmieniając ledwie jeden szczegół można zamienić taką sytuację w ciekawą przygodę (a nawet kampanię). Jaki to szczegół? Wyspa, na której lądują bohaterowie nie jest bezludna.

Jeśli tylko kiedykolwiek gracze wykazywali zapędy dyktatorskie daj im wreszcie szansę! Wyspa, na której lądują to niewielki tropikalny raj - egzotyczne zwierzęta, drzewa pełne wspańiających owoców, błękitne morze pełne ryb. I oczywiście tubylcy, bynajmniej nie jacyś dzicy kani-bale. Wręcz przeciwnie, gościnnie i serdecznie przyjmują nieznanym, leczą rany, wydają wspańiałą ucztę, składają dary, oddają swoje piękne, skąpo odziane córki itd. Lud to dość prymitywny i łatwowierny. Gracze od razu powinni zwierzyć okaję. Wystarczy kilka sztuczek czarodzieja, albo chociaż sprytnego oszusta, wystarczy wykazać się tajemną dla tubylców wiedzą, aby bohaterowie uznani zostali za istoty nadprzyrodzone, a wręcz bogów.

Co w tym takiego ciekawego, że drużyna spędzi sobie urlop na tropikalnych wyspach? Otóż będzie można się przekonać, co siedzi głęboko w bohaterach. Mogą pomóc tubylcom obronić się przed najeżdżającymi ich sąsiadami, a kiedy to się uda, może dotychczasowy zwykły najemnik zechce poprowadzić mały podbój? Gracze będą mogli wyposażać tubylców w lepszą broń, zorganizować ich, dzięki czemu łatwo pokonają dotychczasowych gnębicieli. A kiedy powie się A, trzeba powiedzieć B, więc podbój toczy się dalej. A jeśli okaże się, że wokół wysp jest mnóstwo np. pereł? Czy nie powstanie przypadkiem mała tyrania nadzorująca rabunkowe wydobycie? Gdy okaże się, że wśród miejscowych panuje jakiś barbarzyński (dla bohaterów) obyczaj, np. składanie ofiar z ludzi, zjadanie jeńców wojennych itp.? Rozpocznie się pełna zrozumienia akcja ucłowieczania, czy raczej poleje się krew „barbarzyńców”? Jeszcze lepiej gdy w drużynie znajduje się kapłan lub rycerz zakonny! Skończy się oddawanie czci leśnym duszkom, a zacznie kult Sigmara. I niech jakiś dzikus - heretyk spróbuje się sprzeciwić! Najciekawiej będzie gdy wreszcie sami bohaterowie staną się obiektem kultu - stopniowo będzie im uderzać do głowy ich „boskie powołanie”. Zacznie się formułowanie przykazań, likwidowanie wątpliwości, czynienie „cudów” przed obliczem wiernych, będzie narastać paranoja. Oczywiście mogą się znaleźć tacy, którzy naprawdę będą chcieli dobra tubylców, będą ich nauczać i roztaczać opiekę. Nasuwa się porównanie do „Thorgala” - mogą być krwawymi rzeźnikami jak Ogotay, albo opiekuńczymi dziadkami pokroju Tanatloca. Wybór należy do nich.

Jak zaznaczyłem ten motyw ma służyć przekonaniu się, co tkwi głęboko w bohaterach. Pewnie nie pomyślą od razu o podawaniu się za bogów. Pokieruj nimi - niech na początek wszystko dzieje się samorzutnie, a potem podsuwaj im kolejne kroki, dawaj swobodę w działaniu, a może przekonasz się, że drużynowy złodziej od zawsze marzył o ustroju demokratycznym, rycerz chciał mieć tylko rodzinę i być rybakiem, a niepozorny, elficki poeta zawsze pragnął krwawo władać całym światem.

Kocis

gnują z napadu. Zachowując absolutny spokój wykonują kilka dziwnych ruchów i wspominają o wieloletnim treningu sztuk walki u mistrzów z Kitaju. Albo starają się udowodnić, że są potężnymi magami prezentując karcianą sztuczkę. Pamiętajcie jednak, że najlepszą taktyką walki dla niziołka jest jej unikać, chować się i uciekać, a gdy już naprawdę musicie kogoś atakować to przedtem w nocy, po kryjomu dodajcie mu do jedzenia ziółka na przeczyszczenie.

Wiemy już, że niziołek ma być ciekawskim i sympatycznym bohaterem, specjalizującym się w fechtunku rondlem. Ale co, poza ciągłym gadaniem, ma w ogóle porabiać? W większości typowych sytuacji z życia poszukiwacza przygód halfling będzie postępował... po halflińsku. Czyli po pierwsze: po swojemu. Niezależnie od natury problemu będzie uważał się za największy autorytet i z uporem będzie forsował własne zdanie. Wiadomo, że każdy halfling doskonale orientuje się w genealogii i historii swojego rodu. Ponieważ są to familie liczne, zawsze jest choć jeden wujek czy kuzyn, który parał się nawet najbardziej egzotyczną profesją. Dlatego mając po swojej stronie wielopokoleniowe dziedzictwo oczywiste jest, że niziołek zna najwłaściwsze rozwiązanie, a jakakolwiek próba zdyskredytowania jego zdania stanowi zamach na honor rodziny. Po drugie: postępować po halflińsku znaczy dziwnie. Żaden szanujący się mieszkaniec Krainy Zgromadzenia nie pokonuje trudności w sposób najprostszy. Zawsze nad skuteczność ceni ekstrawagancką pomysłowość. Nie trzeba wchodzić do wody wsiadając do łodzi - lepiej użyć wiosła i skoczyć jak o tyczce. O wiele lepszym sposobem na dostanie się na szczyt skarpy jest zmagistrowanie windy, niż żmudna wspinaczka. A wysoki mur najłatwiej pokonać na lotni wystrzelonej z przenośnej katapulty. Nie ma sensu robić czegoś normalnie, idąc na łatwiznę, kiedy można to zrobić fajniej i w sposób bardziej oryginalny. Wreszcie po trzecie: po halflińsku tzn. zgodnie z tradycją i przyzwyczajeniami. Istnieje wiele tradycyjnych zachowań wśród Małego Ludu. Te bardziej powszechne to m.in. palenie fajek, krótka sjeść po każdym posiłku, podwieczorek przy herbatce. Ciekawsze są jednak zwyczaje rodowe i osobiste nawyki. Na tym tle pałuje olbrzymia różnorodność: od ko-

lorów kapeluszy, sekretnych uścisków dłoni i specyficznego słownictwa, poprzez typowe potrawy na śniadanie i ustalone dni zjazdów rodzinnych, aż do tajnych przepisów na naleśniki i specjalnych modlitw do bogini Esmeraldy. Zazwyczaj niziołek jest tak przyzwyczajony do stałych elementów swojego życia, że jakiegokolwiek ich naruszanie traktowane jest jak świętokradztwo. Zdarza się zatem, że w sytuacjach najmniej odpowiednich wykonuje on czynności najmniej właściwe. I nie radzę próbować mu przeszkodzić. Naprawdę, niewiele jest bardziej krwiożerczych stworzeń niż halfling, któremu przerwano poobiednią drzemkę.

Najważniejszą cechą charakteru i jednocześnie najsilniejszym orężem halflinga pozostaje, moim zdaniem, jego humor, pozytywne podejście do życia i pogoda ducha. Tylko mieszkańiec Krainy Zgromadzenia będzie potrafił dowcipem i humorem wydestać się z kłopotów. Zelzonemu przed chwilą zwadźcy wmówi, że żartował. Arseniał noży i sztyletów wykryty podczas rewizji wytłumaczy zawodem handlarza. Pobyt w cudzej spiżarni wyjaśni kłopotami ze znalezieniem toalety. Napotkanemu ogrowi przyrządzi smaczny posiłek, zamiast z nim walczyć. I kategorycznie zabroni smokowi zjeść się bez bazylii i czosnku. Umiejętność zachowania poczucia humoru wspomaga niziołka też w zachowaniu zimnej krwi. Aby ukryć swój faktyczny strach będzie podśpiewywał i pogwizdywał dla dodania sobie otuchy i animuszu, czym podniesie na duchu nie tylko siebie, ale i współtowarzyszy. Wśród nagrobków spowitego mrokiem cmentarza opowie zabawną historyjkę o grabarzu z rodzinnych stron. O straszliwym liczu pomyśli, że jest dość wychudły, więc pewnie i z dawnej krzepy niewiele mu zostało. Poza tym w sytuacji gdy potrzebne jest wygadanie i zmiekczenie najtwardsze serca urok, kto (no, może oprócz półnagiej elfki) poradzi sobie lepiej niż szeroko uśmiechnięty halfling? Większość normalnych mieszkańców Starego Świata będzie się odnosić do niziołka przychylniej niż do przedstawicieli innych ras. Ludzie są podli, krasnoludy chamskie, z elfami nigdy nie wiadomo - tylko halfling według stereotypów uznawany jest za sympatycznego. Szczególnie zwykli, proszą ludzie, z którymi bohaterowie mają do czynienia najczęściej, a którzy zazwy-

czaj z podejrzliwością odnoszą się do wszelkiego rodzaju awanturników, znajdą wspólny język z halflingiem. Bo można z nim pogadać o gotowaniu kaszy i wędzeniu kiełbasy - jest dla nich, rzecz by można, swojski i łatwiej znajdzie gościnę w napotkanej wsi. Zawsze załatwi sprawę wymagającą erudycji, w której zawodzą wojownicy. Może nie uda mu się uwieść młodej szlachcianki, co udałoby się zapewne porażająco przystojnemu elfowi, ale na pewno pociesznymi próbami zyska przynajmniej jej sympatię.

Na tym kończę rozważania, w których kompetentnie (jak sądzę) pokazałem jak, zachowując w halflingu wszystko co halflińskie, stworzyć bohatera, który oprócz dodania grze kolorytu, będzie też poszukiwaczem przygód z prawdziwego zdarzenia, a nie tchórzliwym, zagubionym i nikomu niepotrzebnym stworzonkiem. Oczywiście graczy, którzy nie zważają na takie banały jak przydatność w walce, namawiam do grania niziołkiem całkowicie nie nadającym się na awanturnika. Takim, który właściwie jest dla drużyny ciężarem i ciągłym źródłem problemów. Bo wszyscy i tak go polubią, nawet MG. I bynajmniej nie chodzi mi o tandetną cukierkowość i traktowanie jak maskotkę, ale o niezwykłą, nadaną niziołkom przez bogów cechę roztaczania wokół magicznej aury sympatyczności.

PS. Wszystkim MG preferującym bardzo mrocznego Warhammera, których ten tekst zbulwersował, proponuję następujący, podły numer: pozwólcie swoim graczom przeczytać powyższy artykuł, później wprowadźcie do kampanii dwóch, trzech fajnych, miłych halflingów. A czwarty, któremu już bez wątpliwości zaufają, niech będzie kultystą i wytruje ich naleśnikami.



Middenheimer

1 Vorgeheim 2510 K. U.

Cena: 1zk

Thomas Schauter żywy!

Do straży miejskiej zgłosiło się kilkanaście osób, które twierdzą, że widziały żywego Thomasa Schautera. Schauter został oskarżony o **czczenie bogów Chaosu** i spalony na stosie 26 Jahrdrunga. Świadkowie twierdzą, że widzieli go beztrojsko przemierzającego ulice miasta. Nosił drogie bretońskie ubranie i bogato zdobiony rapier. Na pierwszy rzut oka sprawiał wrażenie, jakby był w Middenheim po raz pierwszy. Za żywego Schautera wyznaczono sporą nagrodę. Czyżby nieomylny łowca czarownic popełnił jakiś błąd? Miejmy nadzieję, że w jego wyniku nie ucierpią niewinni obywatele miasta.

Tuż wkrótce Geheimnisnacht!

Najniebezpieczniejsza i najdziwniejsza noc w roku zbliża się wielkimi krokami. Władze miejskie zapewniają, że nie dojdzie do sytuacji sprzed roku, kiedy to grupa zwierzoluździ dostała się podziemnymi tunelami do miasta i zaatakowała kilkunastu obywateli. W tą przeklętą noc patrol strażi miejskiej zostaną podwojone, a wszyscy podejrzani wyglądający osobnicy, którzy będą po zmroku poruszali się ulicami miasta, zostaną zatrzymani i osadzeni w miejskim areszcie. Jak najlepiej zabezpieczyć się przed niecodziennymi zdarzeniami towarzyszącymi Geheimnisnacht? Można zaopatrzyć się w specjalny amulet, który należy powiesić na drzwiach wejściowych domu. Warto pozamykać wszystkie okna i drzwi i nie wpuszczać nikogo, nieważne czy jest to znajomy czy nie. Nie wychodzić po zmroku na ulice, a najlepiej nawet nie wyglądać przez okna. Na wszelki wypadek warto też mieć pod ręką jakąś broń.

Statua grafa Gunthara znów zapłakała krwią!

Przed trzema tygodniami na pomniku upamiętniającym zarazę z roku 1111 pojawiły się czerwone zacieki. Początkowo podejrzewano, że to wybryk niesfornych fanów Snotballu. Jednak kilka dni później sytuacja powtórzyła się. Późnym popołudniem, kiedy ulice były najbardziej zatłoczone, z oczu statuy przedstawiającej grafa Gunthara popłynęły krwawe łzy. Naoczni świadkowie mówili, że niebo jakby pociemniało, nad miastem pojawiły się chmury ptaków, a zwierzęta ogarnął dziwny niepokój. Następnie czarny kruk usiadł na pomniku Czarnej Zarazy, a z kamiennych oczu grafa Gunthara popłynęła krew. Po mieście rozniosły się plotki o zbliżającej się zarazie. Na rogach najbardziej uczęszczanych ulic pojawili się fałszywi prorocy, którzy głoszą nadejście kolejnej Czarnej Zarazy, która tym razem nie ominie Middenheim, co więcej tu się narodzi. Kapłani świątyni Ul'ryka, odpowiedzialni za interpretację takich znaków zapewnili, że nie ma się czego obawiać, a to co głoszą ci szaleńcy na ulicach naszego miasta jest błuźnierstwem. Według specjalistów „krwawe łzy” grafa Gunthara oznaczają, że powinniśmy przykładać większą wagę do duchowych aspektów naszego życia. Jedno jest pewne, krwawe łzy pojawiają się na posagu Czarnej Zarazy od trzech tygodni i budzą w naocznych świadkach wiele emocji.

Praca!

Gildia Krasnoludzkich Inżynierów zatrudni górników w nowo powstałej kopalni srebra.

Zapewniamy godziwe wynagrodzenie i dobre warunki pracy.

Zgłoszenia przyjmowane są każdego dnia w siedzibie głównej Gildii.

Nowe więzienie w budowie!

Sommerziet rozpoczęło budowę nowego więzienia. Władze miejskie wybrały zachodnie podnóża Fauschlag ze względu na niską szkodliwość społeczną oraz dogodne ukształtowanie terenu. Inżynierowie nadzorujący prace zapewniają, że zrobią wszystko, co w ich mocy, by więzienie powstało jak najprędzej. Pozostaje nam żywić nadzieję na szybki postęp prac oraz na szybką poprawę bezpieczeństwa w mieście.

POSZUKIWANA!

Isabella Kohler

znana także jako: Helga Docker,
Ditta Retter i Julia van Haagen



za zabicie sześciu osób i kradzież
drogocennych dzieł sztuki

O miejscu pobytu poszukiwanej należy
powiadomić najbliższy posterunek straży
miejskiej

Zagrozenie?

Doszły nas słuchy, że w Góry Środkowe ściągają liczne grupki zwierzoluździ. Ponoć pojawił się wojownik w czerni, który zbiera rozproszonych wyznawców Choasu by poprowadzić ich przeciwko osadom ludzkim. Informacja ta może tłumaczyć obecność w mieście tylu łowców czarownic. Wysoki oficer straży miejskiej poinformował nas, że na północ od Lindenheim zaginęły trzy patrol strażników dróg. Dodam jeszcze, że oddziały milicji miejskiej przechodzą codziennie dodatkową godzinę treningu.

Płoną kupieckie składy

W dzielnicy Wynd sytuacja jest coraz bardziej napięta. W ostatnich dniach odnotowano dwa pożary kupieckich składów. Pożary wyglądały identycznie do tych sprzed kilku tygodni. Wszystko zaczęło się późną nocą. Ogień pojawił się w nagle i od razu ogarnął cały budynek. Pomimo, iż szybko podjęto akcję ratowniczą, składu i przechowywanych w nim towarów nie udało się uratować. Stróża pilnującego jeden z budynków nie odnaleziono do dnia dzisiejszego. Kupcy, do których należały składy oznajmili, że na dziesięć dni przed tragedią zjawiał się u nich dziwny osobnik i zażądał 300 zk. Straż miejska podejrzewa, że ów tajemniczy osobnik może uderzyć ponownie. Do dzielnicy Wynd przydzielono dodatkowe oddziały straży miejskiej, a kupcy powołali straż obywatelską. Za podpalacza władze miejskie wyznaczyły nagrodę w wysokości 100 zk, a kupcy oznajmili, że dołożą dodatkowe 100 zk, jeśli przestępca zostanie schwytany żywy.



Poznaj swoją przyszłość

Mało znana wróżka Cassandra w przeciągu ostatnich tygodni stała się jedną z najbardziej znanych osób w mieście. Sławę zawdzięcza niespotykanemu darowi widzenia przyszłości. Od samego rana przed jej domem ustawiają się długie kolejki. Cassandra przyjmuje jednak tylko kilka osób na tydzień. Kapłani świątyni Sigmara twierdzą, że w jej działalności jest coś dziwnego. Wróżka przejawia niespotykane zdolności, które mogą mieć „nieczyste” podłoże. Zapowiada się na to, że sprawą Cassandry zajmie się Wielka Inkwizycja Świątyni Sigmara.



Odwiądź wypożyczalnię koni Hansa Stallera!

Potrzebujesz konia?
Nie stać cię na niego?
Mamy najlepsze wierzchowce w Middenheim!
Posiadamy też stajnie, w których twój koń będzie najbezpieczniejszy.
Powiedz nam, a nie będziesz żałował!

Opuszczona wioska

Miesiąc temu wysłani do Holzbeck poborcy podatkowi zaginęli. Do miasta wrócili jedynie ich konie. Po pieniądzach, ani tym bardziej ludziach, którzy mieli je przywieźć nie było ani śladu. Natychmiast wysłano do Holzbeck patrol strażników dróg. Jakież musiało być ich zdziwienie, kiedy okazało się, że w wiosce nie ma żywego ducha. Cała sytuacja wyglądała tak, jakby mieszkańcy opuścili swoje domy nagle i w wielkim pośpiechu, na niektórych piecach stało przypalone jedzenie, a popiół w paleniskach był jeszcze ciepły. Cała sytuacja jest tym dziwniejsza, że strażnicy dróg nie znaleźli w Holzbeck żadnego zwierzęcia. Jak dowiedzieliśmy się nieoficjalnie w kilku miejscach odnaleziono czarne, krucze pióra. Jak do tej pory sprawy nie wyjaśniono. Wszystkich ciekawskich ostrzegam jednak, że w rejonu Holzbeck udał się Klaus Junther, łowczy miłościwie panującego nam grafa.

Srebrny interes

Rywalizacja pomiędzy Gildią Krasnoludzkich Inżynierów (GKI) a Kompanią Górniczą Middenheim (KGM) zakończona. Z raportu imperialnych geologów wynikało, że na północ od Immelscheid mogą znajdować się bogate złoża srebra. GKI i KGM wysłały w te rejonu swoich specjalistów. Rywalizacja była bardzo zacięta, często dochodziło do bezpośrednich utarczek. Jednak krasnoludzki geniusz górniczy znów zatriumfował. Specjaliści GKI pierwsi odnaleźli żyłę srebra i, jak zapowiadają, już niedługo rozpocznie się wydobycie.

Dziewczynka z ruin porwana!

Ta smutna informacja dotarła do nas przed tygodniem. Przypomnijmy, że ponad cztery miesiące temu pod ruinami jednego z domów w dzielnicy Ostwald odnaleziono małą dziewczynkę ściskającą symbol Sigmara. Dziewczynka została oddana pod opiekę kapłankom Shallyi. Miesiąc temu miała miejsce pierwsza próba porwania dziecka. Dzięki bohaterskiej postawie kapłanek Shallyi i grupy poszukiwaczy przysług do porwania nie doszło. Świątynia Ulryka przydzieliła do ochrony dziewczynki czterech strażników. Jednak to nie wystarczyło. Rankiem 22 Sommerzeit jedna z kapłanek Shallyi znalazła ciała ochroniarzy dziewczynki. Wszyscy mieli podcięte gardła. Wyglądało na to, że w ogóle nie spodziewali się ataku. Sytuacja jest tym dziwniejsza, że nie zadziałał magiczny alarm, założony na drzwi pomieszczenia, w którym spała dziewczynka. Pojawiły się spekulacje, że porwanie to może być prowokacją ze strony wyznawców Sigmara. Werner Stolz ponownie powiedział, że świątynia Sigmara nie ma nic wspólnego z dziewczynką. Co więcej, wyraził oburzenie, że nie pozwolono mu zabrać dziecka w bezpieczne miejsce, a opiekę nad nim powierzono ignorantom i amatorom.

Najlepsze psy bojowe!

Doskonale wychowane i wytresowane!

Rudolf Barteren, tresura psów
bojowych, Dzielnica Południowa,
Schwartz Mauer Weg

Coraz cieplej

Wszystko wskazuje na to, że upały, które nie opuszczają nas od kilkunastu dni będą trwały aż do końca Vorgehiem. Astrologowie twierdzą, że ma to związek z widzianą od kilku dni na niebie kometa. Najgorsza sytuacja ma nastąpić pod koniec bieżącego miesiąca, kiedy to kometa będzie najlepiej widoczna.

Mroczne zaufki miasta

szkice przygód mających miejsce w Middenheim

Łukasz Fiema

Tylko szaleńcy układają się ze sługami Chaosu, ale czyż w dzisiejszych mrocznych czasach w każdym z nas nie drzemią zalążki szaleństwa? Wystrzegać się jednak trzeba przede wszystkim pychy i głupoty, bo to właśnie one utrzymują nas w przeświadczeniu, że nam, zwykłym śmiertelnikom, uda się przechrzyć siły ciemności.

don Leonardo Alvaro de Castilla

Witajcie obywatele miasta-państwa, wierni poddani naszego najukochańszego grafa! Pomimo tego, że w Middenheim surowo zakazane jest praktykowanie czarnej magii, a władze miasta nakazują z całą stanowczością ścigać posługujące się nią osoby, zawsze znajdują się tacy, którzy w tajemnicy, pewni swego bezpieczeństwa, oddają się zgłębianiu zakazanych nauk. Aby uświadomić sobie zagrożenie, jakie stwarzają ci wynaturzeni osobnicy, trzeba wiedzieć, że efekty prowadzonej działalności są bardzo często dla nich samych nieprzewidywalne. Niepojęte dla ludzkiego umysłu siły, które starają się wykorzystać do własnych nikczemnych celów, nierzadko wymykają się spod kontroli. Bywa również tak, że pełne skutki rzuconych zaklęć odczuwalne są dopiero po dziesiątkach, a nawet setkach lat. Wezwane przez nekromatę czy też demonologa moce, mogą drzeć w ukryciu, czekając na odpowiedni dla siebie moment, by otworzyć zamanifestować swoją obecność i bezkarnie przeniknąć do fizycznego świata. Zarysowane przeze mnie pomysły przygód dotyczą takich właśnie wydarzeń, kiedy to arystokratów, należących do przeklętych przed wiekami rodów, zaczynają dręczyć zapomniane klątwy, a nocą na opustoszałych ulicach grodu Ulryka pojawiają się demoniczni wysłannicy Chaosu...

Nieuniknione konsekwencje

Siergiej Wasilij Michajłowicz, młody kislevski szlachcisk, był do niedawna człowiekiem nie mającym żadnych powodów do zmartwień. Prowadzone przez niego interesy szły świetnie, fortuna mu sprzyjała, a szczęście miało zarówno w kartach jak i miłości. Jednak jego dotychczasowe życie legło w gruzach gdy osiągnął wiek lat dwudziestu ośmiu, kiedy to regularnie zaczęły nawiedzać go nocne koszmary. Każdego ranka, kiedy wyczerpany budził się z głębokiego, męczącego snu, nie mógł sobie nic przypomnieć, pozostawało jedynie nieuchwytnie wspomnienie czegoś przerażającego. Wkrótce zdrowie przestało mu dopisywać, a on sam coraz bardziej przypominał roztrzęsionego, zmęczonego życiem starca, który w niczym nie był podobny do młodego kislevskiego wojownika, potrafiącego jeszcze niedawno łamać podkowy gołymi rękami. Żaden z medyków,

którzy próbowali znaleźć przyczyny dziwnej choroby, nie potrafił mu pomóc, pomimo sukcesywnie zwiększającej się ilości złotych rubli, jaką zdesperowany szlachcic oferował za wyleczenie swej dolegliwości. W końcu stało się jasne, że choroba owa ma nadnaturalne pochodzenie. Siergiej przypomniał sobie wtedy opowieści, zasłyszane w dzieciństwie od swojej babki, mówiące o starej rodzinnej klątwie, ciążyącej nad jego rodem. Przeszukując rodzinne archiwa, w jednym z dzienników natrafił na wzmiankę o swoim pra-pradziadku, Arkadym Leonidzie Michajłowiczu, który przed ponad stu laty mieszkał w Middenheim, gdzie ponoć w tajemnicy zajmował się zakazanymi naukami. Siergiej nie zastanawiając się długo, wyruszył do grodu Ulryka by dowiedzieć się czegoś więcej o swym niesławnym przodku, a także o rzeczach, którymi się zajmował. Bohaterowie spotkali go któregoś deszczowego popołudnia w pobliżu bramy miejskiej. Siergiej łamanym reikspielem poprosił ich o wskazanie najkrótszej drogi do dzielnicy Ostwald. Jeśli bohaterowie zdecydowali się mu pomóc, w ramach rewanżu zaprosił ich na szklaneczkę wina do pobliskiej tawerny, gdzie proponuje przeczekać nadciągającą ulewę. Podczas rozmowy sprawiał wrażenie otwartego ale przytłoczonego nieszczęściami człowieka. Przyjazne nastawienie graczy spowodowało, że w przyływie szczerości wyznał im wszystko, a jako że nie znał miasta oraz słabo władał językiem, poprosił o pomoc. W starej, rozsypującej się kamienicy w Ostwaldzie ma nadzieję znaleźć odpowiedź, być może w formie jakichś ukrytych przed laty zapisków, mogących rzucić nieco światła na sytuację w której się znalazł.

Arkady Leonid Michajłowicz, czarodziej-samouk, szuler i zagorzały hazardzista, wezwał i uwięził przed laty jednego z mniejszych demonów Tzeentcha, z którym pragnął zawrzeć układ, gwarantujący mu nadzwyczajne szczęście w kartach oraz grze w kości. Niestety, rytuał nie został prawidłowo odprawiony i przewrotny stwór wydostał się spod kontroli Arkadego, mszcząc się okrutnie na nim i całym jego rodzie. Nieszczęśnik po długiej, zakończonej szaleństwem chorobie zmarł, a od tego czasu ofiarą klątwy padali wszyscy pierwotni synowie, którzy narodzili się w rodzinie Michajłowiczów. Jedynym sposobem na jej zdjęcie jest prawdopodobnie „powtórzenie rytuału przyzywania



i pozbawienie demona fizycznej formy”. Oznacza to po prostu zabicie go, gdy tylko się pojawi. Bohaterowie wejdą w posiadanie powyższych informacji po tym, jak w podziemiach kamienicy odnajdą notatki pozostawione przez Arkadego (znajdą tam również dokładny opis rytuału). Jeśli chcesz skomplikować nieco całą sprawę, niech ta opuszczona kamienica będzie siedzibą jednej z ostwaldzkich organizacji przestępczych. Gracze będą musieli wtedy pomyśleć trochę nad tym, jak bezkarnie ją przeszukać!

Szkatułka i demon

Wszystko zaczęło się, gdy Gottfried Steinhauß, paser i przemytnik, otrzymał od głowy rodu de Castilla pewne intratne zlecenie. Dotyczyło ono dostarczenia do Middenheim pewnego zabytkowego eksponatu, który jeszcze pół roku wcześniej znajdował się w pałacu jednego z arabskich wezyrów. Tym niezwykle cennym przedmiotem była wykonana z brązu szkatułka, zawierająca mistrzowsko wykonany jadeitowy posążek. Przedstawiał on przedziwną, straszną istotę, swym wyglądem przypominającą nieco minotaura o dwóch parach ramion, z których jedna kończyła się potężnymi kleszczami. Pomimo tego, że Gottfried bez większych przeszkód dotarł do miasta, przesyłka nie została dostarczona zleceniodawcy. Jeszcze tego samego dnia, wieczorem, niespodziewanie wykradł ją ktoś, kto fachowo włamał się do wynajętego w gospodzie pokoju. Podejrzenie padło na jedną z niezależnych miejskich organizacji przestępczych... Gottfried wiedział, że raniem czeka go przykra rozmowa z don Robertem, który nie będzie raczej zachwycony takim rozwojem wydarzeń. Nie zdziwił się więc specjalnie, gdy następnego dnia ojciec rodu oznajmił mu z chłodnym spokojem, że ma trzy dni na to, by odnaleźć zaginioną szkatułkę. Jakby od niechcenia wspominał jeszcze o kłopotach, jakie niewątpliwie będą mieli mieszkańcy Mieddenhem, jeśli posążek przez dłuższy czas

nie będzie zamknięty w jej wnętrzu. Gottfried dokładał wszelkich starań, by zdobyć chociaż cień informacji o zaginionym przedmiocie. Ustalił tylko, że w sprawę zamieszany jest prawdopodobnie niejaki Francisco Augusto de Saavedra, estalijski kupiec, który przed tygodniem przybył do miasta. Gdy upłynął termin dany przez byłego mocodawcę, czując nóż na gardle postarał się o to, by ludzie Rodziny nie znaleźli go zbyt łatwo. Schronienie znalazł w rozległych piwnicach pod karczmą prowadzoną przez swego wuja. Nie chcąc jednak ukrywać się tam w nieskończoność (dobrze wie, że z Middenheim nie uda mu się raczej bezpiecznie

wyjechać), planuje wynająć grupę awanturników, którzy odnajdą i dostarczą mu szkatułkę. Potem ma nadzieję dogadać się jakoś z don Robertem. Przygoda rozpocznie się w jednej z karczm, gdy szynkarz, który od pewnego czasu obserwował bohaterów, podejdzie do nich i konspiracyjnym szeptem zapyta, czy nie szukają dobrze płatnej pracy. Jeśli otrzyma twierdzącą odpowiedź, zaprowadzi ich do podziemi, gdzie ukrywa się jego siostrzeniec. Gottfried, skrywający swą twarz pod kapturem, wyjaśni bohaterom, na czym będzie polegać ich zadanie, oraz wymieni cenę. Powie im wszystko co wie na temat zaginionego przedmiotu (łącznie z dziwnym stwierdzeniem, jakie usłyszał od don Roberta), nie wspomni jednak słowem o rodzie de Castilla i sytuacji, w jakiej się znalazł.

Jak można się domyślać, posążek umieszczony w szkatułce to zaklęty w kamień większy demon Slaanesha, którego w tej formie od setek lat więzi jej czar. Jeżeli podczas najbliższej pełni Morrslieba statuetka nie będzie wewnątrz, istota przebudzi się i zacznie szukać zemsty. Niestety, nie wie tego Francisco, w posiadaniu którego znajduje się obecnie szkatułka. Postanowił zdobyć ten przedmiot jedynie z czystej złośliwości, gdyż dobrze wiedział, jaką wartość ma on dla don Roberta. W dniu kiedy bohaterowie rozpoczną poszukiwania, głowa Rodziny otrzyma pustą szkatułkę z załączonymi „pозdrowieniami” od Francisca. Don Roberto, którego honor został nadszarpnięty, zmobilizuje wtedy wszystkie siły Rodu, organizując akcję karnoposzukiwawczą na dużą skalę. Tym samym zadanie bohaterów zostanie znacznie utrudnione (jeśli nie będą ostrożni, mogą również zostać posądzeni o współpracę z rodem de Saavedra). Największe niebezpieczeństwo grozi jednak samemu miastu Ulryka i jego obywatelom. Lepiej nie myśleć o tym co będzie, gdy szalejąca bestia wydostanie się na ulice...

Snotfan

dodatek sportowy
do Middenheimera
redakcja Filip Marković

Wyniki Rozgrywek II Kolejki WSM

Wschodni Dozorcy - Wilki z Grafsmund
2:2

Wydarzenie kolejki! Wspaniała gra obu zespołów, przepiękne bramki, mała ilość kontuzjowanych i rannych! Niech żałują ci, których nie było wtedy na stadionie. To było spotkanie dwóch kandydatów do mistrzowskiego tytułu.

Naprzód Kislev - Garownicy 1:0

Wszyscy spodziewali się masy bramek w rywalizacji tych agresywnie grających drużyn. Bramkarze tymczasem wzniesli się na wyżyny swych umiejętności. Wygrali Kislevici dzięki akcji rezerwowego Paveła Krayevitcha.

Kruger&Sohn - Studenci 2:0

Fatalnej gry studentów nie zmieniła nawet stara przysiężka ich kibiców: „Kruger&Sohn - won!!!”

Karag Dawi - Kupcy z Nordgarden 3:2

Pierwsza część spotkania należała do krasnoludów. Trzy podania Yokiego Kadrisona do doświadczonych napastników wystarczyły, by objąć prowadzenie. Po przerwie obraz gry zmienił się diametralnie. Zawodnicy Karag Dawi oskarżyli po meczu przeciwników o dosypywanie nowych składników do ich napoju regenerującego - „Królewskie”.

Straż - Rzemieślnicy 2:0

Łatwe zwycięstwo strażników w nieciekawym meczu, okupione jednak stratą najlepszego (jak się mówi) obrońcy ligi - Karla „Skąły” Johanssona.

Blekitnokrwieści - Niosący Światło 2:1

Po raz kolejny kapłani nie wytrzymują kondycyjnie pełnego czasu gry. Pojawili się pogłoski o ich podaniu o wprowadzenie Przywileju Sześciu Zmian!

Arte Freiburg - Żarłoki z Altmarkt 1:3

Energia Jądrowa zmiotła z boiska artystów! Cudowne akcje niezwykle szybkiego Maxa Barfeeta i kontuzje paru graczy z podstawowego składu AF wyjaśniają rozmiary zwycięstwa halflingów.

TABELA WSM po II Kolejce

	punkty	bramki
Karag Dawi	6	6:3
Straż Middenheim	6	3:0
Wschodni Dozorcy	4	5:2
Wilki z Grafsmund	4	5:3
Kruger und Sohn	4	4:2
Żarłoki z Altmarkt	3	4:4
Garownicy SPB	3	2:2
Naprzód Kislev	3	1:1
Blekitnokrwieści	3	3:4
Studenci z CT	3	2:3
Arte Freiburg	1	3:5
Kupcy - Nordgarden	0	3:5
Niosący Światło	0	2:4
Rzemieślnicy N	0	0:5

Mecz Gwiazd

Wreszcie odbył się! Po raz pierwszy w historii ligi snotballa w naszym mieście rozegrano Mecz Gwiazd!

Kibice orzekli zgodnym chórem - „Powtórzmy to wydarzenie za rok!”. Trudno się z nimi nie zgodzić - najlepsi zawodnicy, wspaniałe akcje,

rewelacyjne parady bramkarzy, niesamowite podania, szybkie tempo gry. Takiej rozgrywki nie widzieliśmy już dawno. Niektórzy narzekali tylko na brak odpowiedniej atmosfery na boisku - nasi idole po prostu oszczędzali trochę swoje kości na spotkania WSM. Graczem meczu wybrano Haarga Knudsona - oto co powiedział ten młody napastnik Karag Dawi po spotkaniu.

„No, dzisiaj mi się nawet fajnie grało. Początek to trochę nudny był, bo się chopoki, no i ta jedna babka, dopiero rozgrzewali. Najpierw to myśmy przegrywali, bośmy częściej trafiali snotlingiem w tych drugich, zamiast między żerdzie. No, do bramki. Ale później, to mi się udało tego snotlinga pod pachę wznosić, jednemu się ślizgnąłem między nogami, resztę zablokowali chopaki, no i zaczęliśmy odrabiać straty. A w drugiej połowie się znów okazało, że alchemicy odwalają tandetę przy usypianiu pilek. Bo jedna się obudziła i pokąsała trzech zawodników. Dobrze, że tych z drugiej drużyny. A kto u nich dobrze grał? No, najgorszy to Szerszeń był - bo to niby taki chuchrak, ale jak mi przydzwoił w kask to myślałem, że już głębiej zaliczę. Ale go hakiem położyłem i to tak, że jeszcze do wieczora zęby zbierał... Ale najważniejsze, że moja drużyna wygrała. 5:3 to dobry wynik.”

Kalendarz III kolejki WSM

Żarłoki z Altmarkt - Blekitnokrwieści z NG
Kruger und Sohn - Karag Dawi
Nordgarden-Kupcy - Naprzód Kislev
Garownicy SPB - Wschodni Dozorcy
Wilki z Grafsmund - Studenci z CT
Straż Middenheim - Niosący Światło
Rzemieślnicy z NM - Arte Freiburg

Przysyłajcie swoje typy wyników oraz sprawozdania z meczów, najciekawsze opublikujemy w Portalu oraz na internecie - tam Snotball rozwinięte pełne skrzydła! Statystyki, wywiady z gwiazdami, wypowiedzi trenerów! No i oczywiście nagrody czekają!

W tym wydaniu Snotfana nagrody zdobyli: Łukasz Czyżewski oraz Piotr Furman oraz niejaki Ishia, którego prosimy o kontakt z redakcją, bo nie podał swojego adresu!

NOWE FIGURKI DO FANTASY ARMIES Z FIRMY HARLEQUIN

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA:
KATALOG, FIGURKĘ DEMO ORAZ
TALON RABATOWY NA 10 ZŁ,
WYSYŁAMY POCZTĄ
PO PRZESŁANIU
10 ZŁ NA KONTO:
STREFA 51
UL. DŁUGOSZA 2/16,
01-174 WARSZAWA
PBK SA IV O/WARSZAWA
10601060-320000437001

**SPRZEDAŻ
DETALICZNA
I HURTOWA:**
STREFA 51
WARSZAWA
PÓŁNOCNA GALERIA
DWORCA CENTRALNEGO PKP
PAWILON 26, TEL. 022 6549811




Portrety

Oddaję w wasze ręce kolejną porcję portrecików, tym razem osadzonych w realiach średniowieczno - renesansowych, czyli mniej więcej warhammerowych. Jak zauważyliście, promuję dziś realizm miejski, czyli czapki zamiast hełmów, drogie ciuchy zamiast kolczug (ubrałem ich w oryginalne stroje tych epok). I w tym miejscu chcę wam zaproponować pewien eksperyment, który często sam przeprowadzam: aby przełamać schematyzm wyobraźni, którym zbyt szczerze nas obdarzyła natura (czarnoksiężnik - ponurak w tunice, kupiec - świńskie oczka, karczmarz - dobroduszny grubas...), poświęćmy chwilę na zastanowienie się nad najrozmaitszymi interpretacjami poszczególnych portretów (tych tutaj, jak i wszelkich innych - w albumach malarskich itp.). Popatrz kolejno na każdy z portrecików, i wyobraź sobie, że przedstawiony jegomość jest ...kupcem, a potem: wojownikiem, złodziejem, czarownikiem, i tak dalej. Odłóż na chwilę na bok narzucające się w pierwszej chwili skojarzenia i spróbuj sobie na przykład wyobrazić, z jakiej szkoły mógłby to być czarownik - czy to uczony z imperialnego uniwersytetu, czy członek rady wojennej niewielkiego zacofanego księstwa... Zdziwisz się, jak nietypowe, nieschematyczne postacie zaczną się pojawiać w twojej głowie. Następnie, ponownie ignorując to, co podpowiada nam głowa (zbyt pośpiesznie, po najprostszej linii oporu), wyobraźmy sobie daną postać jako bardzo niską ...a następnie jako bardzo wysoką, jako grubą, chudą, potężnie zbudowaną. Za pomocą tego ćwiczonka możemy trochę wygimnastykować swoją wyobraźnię i pozbyć się wszędobylskich najemnych wojów, których natura obdarzyła kwadratową szczęką, odstraszającym lub przystojnym, lecz zawsze twardym obliczem. Może postacie przewijające się w miastach mają już dość i chcą odpocząć, stać się wreszcie normalnymi ludźmi z krwi i kości...



Legenda



Pięciu Kręgów

Witam wszystkich bardzo serdecznie w nowym dziale Portalu, miejscu, w którym będziemy prezentować Wam materiały do gry „Legenda Pięciu Kręgów”.

To nowa, niezwykła gra, która niedawno została wydana przez Wydawnictwo Torri z Krakowa. Jej akcja ma miejsce w Cesarstwie Rokuganu, miejscu przypominającym nieco Japonię, nieco Chiny, pełnym magii, oraz prawdziwych bohaterów.

W tym numerze czeka Was niezwykła i mam nadzieję bardzo miła niespodzianka, pierwszy z cyklu artykułów Johna Wicka, autora gry Legenda Pięciu Kręgów. John zgodził się na stały cykl na łamach Portalu i od tego numeru, co dwa miesiące będziemy mieli przyjemność prezentować Wam jego artykuły napisane **specjalnie dla Was**. John Wick opowie Wam o tym, jak tworzył Legendę, pokaże Wam masę sekretów i tajemnic, jakie kryje ona w sobie. Nikt inny nie zna tej gry lepiej!

Oprócz tego, artykuł Ignacego Trzewiczka, z którego możecie dowiedzieć się, jak wprowadzić graczy w realia królestwa Rokuganu, Ignacy pokazuje kilka sztuczek, które sprawia, że gracze już od pierwszych sesji pokochają Legendę Pięciu Kręgów.

Co w następnych numerach?

To pokaże czas, zapewne będziemy prezentować szkice przygód, artykuły skierowane do MG, w których będziemy radzili, jak dobrze prowadzić Legendę, także artykuły dla graczy, opisujące kulturę królestwa, etykietę i zwyczaje.

Liczę na Waszą pomoc, uwagi i listy, propozycje oraz artykuły, to nowy dział, który dopiero się kształtuje, jego ostateczny wygląd zależy od bardzo wielu czynników; jednym z najważniejszych jesteście Wy, Wasze listy, propozycje i słowa krytyki.

serdecznie Was pozdrawiam
Marek Chatubice

*Wszelkie uwagi
i komentarze
możecie kierować za pośrednictwem internetu na adres:
obi@zeus.polskiglowice.pl lub
listownie na
adres redakcji.*

John Wick

Legenda Pięciu Kęgów: Retrospekcja Ja i Shinsei

Minęło wiele czasu odkąd ostatni raz zajmowałem się Legendą Pięciu Kęgów, jednak wciąż jednak zdarza się, że ktoś pyta mnie: „Hej, John, powiedz, o czym tak naprawdę myślałeś, gdy pracowałeś nad Legendą?”

Gdy tylko pojawi się to pytanie, zaczynam się zastanawiać.

„O czym tak naprawdę myślałem?”

Zostałem poproszony o to, bym opisał swe wspomnienia związane z Legendą Pięciu Kęgów i, na szczęście dla mnie, nie nałożono mi żadnych ram, ani ograniczeń. Mogę więc spokojnie wędrować poprzez pięć lat mojej pracy, opisywać to, o czym nie chciałbym nigdy zapomnieć i pomijać to, czego nie chciałbym pamiętać.

(O, tak, są rzeczy, o których chciałbym zapomnieć).

Tak więc oto przed wami nieco pogmatwana porcja wspomnień, na temat Rokuganu, dokładnie tak, jak teraz do mnie przychodzą.

Tao Shinsei

Tao Shinsei powstało z mojej miłości do Lovecrafta. Zawsze chciałem tworzyć cytaty z nieistniejących, starych ksiąg, a gra karciana Legenda Pięciu Kęgów nadawała się do tego doskonale. Mając niewiele miejsca na cytaty

musiałem pisać krótko, treściwie i kończyć puentą. Miałem do dyspozycji jedynie dwie lub trzy liniki. Wyciągnąłem więc „Book of Five Rings”, „The Art of War” oraz inne Japońskie oraz Chińskie książki pełne przysłów i mądrości i przygotowałem się do zabawy w mistrza Zen.

Zanim jednak przystąpiłem do tworzenia cytatów z mojej nieistniejącej książki postanowiłem nadać jej tytuł. Zajrzałem do słownika japońskiego i znalazłem:

„shinsei” znaczy „święty”

„shin-sei” znaczy „święta droga” lub „ścieżka”

i w końcu „shin-sei” znaczy „niegodziwy” i „ścieżka”

Trzy znaczenia zawarte w jednym. Wszystko było już jasne.

Gdy karty pojawiły się na rynku, ludzie zaczęli mnie pytać, „Kim w zasadzie jest ten Shinsei?” Gdy poznaacie mnie lepiej, będziecie wiedzieć, że zadanie mi pytania to prośba o opowieść. Tak więc stworzyłem opowieść. W ten właśnie sposób powstało Bractwo Shinsei. W tamtej chwili nie miałem pojęcia kim jest Shinsei, lecz w ciągu kilku minut odpowiedziałem sobie na to pytanie. Powstała kolejna historia.

Jedyne, co musiałem jeszcze zrobić to dopasować ją do realiów świata. Lecz to już temat na zupełnie inną opowieść.

Kachiko

Nazywała się „Scorpion Shugenja A”. Tusz na jej tatuażu wciąż był wilgotny, kiedy Matt Wilson przyniósł mi ją pokazać.

Sherlock Holmes nazwałby ją Ireną Adler.

Dla mnie była Bayushi Kachiko.

Moja żona nazywała ją „Tą Drugą Kobietą”

Wtedy, zanim ją ujrzałem, opowieści o Cesarstwie Rokuganu były wciąż jedynie zlepkami pomysłów w mojej głowie. Kachiko nadała im sens i połączyła je w jedną historię.

Niedobra kobieta.

Zemsta.

Trucizna. Skarb. Uwiedzenie. Zdrada.

„Conanie, co jest najważniejsze w życiu?”*

Gdyby Conan poznał Kachiko jego odpowiedź byłaby zupełnie inna.

Od tamtej chwili Rokugan toczył się wokół Kachiko. Stała się żyjącą, oddychającą istotą pożerającą całą moją uwagę. Frankenstein był szczęśliwcem. Mógł przecież stworzyć Kachiko.

Hitomi

W podobny sposób pwešla do mojego życia Hitomi. To była pierwsza karta jaką

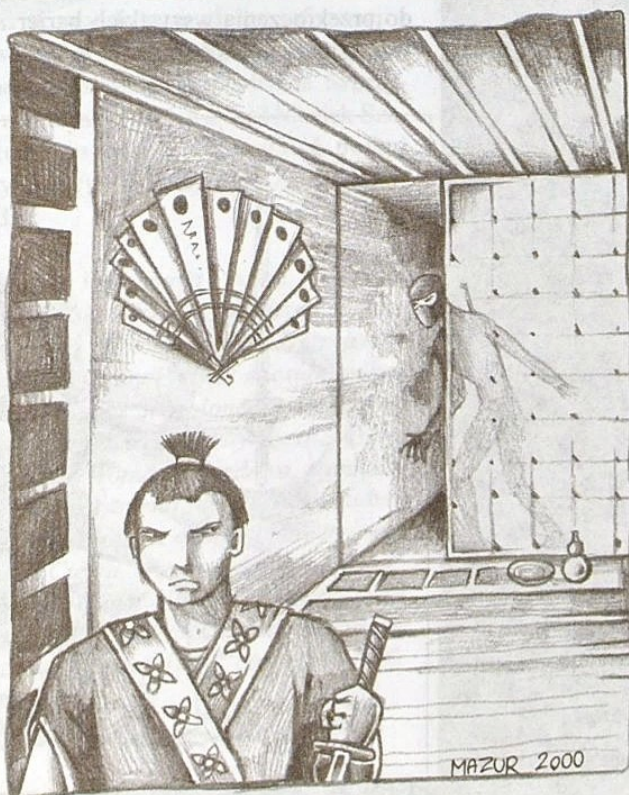
stworzył Matt (Kachiko była trzecią). Jej głębokie, zamyślane oczy zmusiły mnie do napsiania opowieści.

To był początek Legendy Pięciu Kregów. Pierwsza karta Hitomi.

The Day of Thunder

Nie sądzę, by w moim życiu zdarzył się jeszcze jeden taki dzień. Dzień, w którym dwa lata planów, przygotowań i opowieści połączyły się w największe wydarzenie w całej historii Gen-Conu.

The Day of Thunder był zakończeniem pierwszego etapu historii Cesarstwa Rokuganu. Wszystko wydarzyło się podczas największego turnieju karcianego w historii Gen-Conu. W przerwach pomiędzy rozgrywkami czytałem na głos fragmenty Księgi Pustki, potężnego, oprawionego w skórę woluminu, który przygotowałem specjalnie na tą okazję. Kiedy skończyłem, gdy emocje opadły i wszystko stało się już jasne, nie mogłem powstrzymać łez. Gromadzone przez dwa lata emocje wybuchnęły pełną siłą.



*cytat z filmu „Conan Barbarzyńca” - zapytany przez swego ojca, Conan odpowiada, że pokonanie przeciwnika i mądra kobieta u boku - przyp. Red.

MAZUR 2000

Nigdy nie zapomnę tego dnia. I nigdy więcej nie będzie już podobnego.

Nieco filozofii

Jestem przekonany, że gry fabularne to niezwykle medium. W odróżnieniu od filmów, czy telewizji gry są jedyną formą opowieści, w której autor jest zarazem widzem. Dlatego kocham opowiadać historie o bohaterach. Rokugan to właśnie bohaterowie, choć nie w znaczeniu Grecko-Rzymskim. Wschód zupełnie inaczej definiuje bohaterskość. Dla nas, bohater to ktoś, kto pokonuje wszelkie przeszkody i zawsze stawia na swoim. Na wschodzie, bohater to człowiek, który bez względu na koszty dokonuje tego, do czego jest zobowiązany. Starłem się, by każdy z klanów wyrażał tą definicję.

Krab to obowiązek i ochrona Cesarstwa. Bez względu na koszt, bez względu na ból i rany.

Żuraw to doskonałość, która zmusza cię do przekroczenia wszystkich barier i wzniesienia się na wyżyny.

Smok to tajemnica oraz korzyść z jej studiowania, nawet wtedy, gdy naucza nas, że świat jest olbrzymim paradoksem.

Lew to żołnierz, rezygnujący ze swego człowieczeństwa, by chronić cywilizację.

Feniks to wiedza i cena, którą trzeba za nią zapłacić: niewinność.

Skorpion to trzy rzeczy: lojalność, lojalność i lojalność.

Jednorożec to rodzina. Kim jesteś bez rodziny?

A inne klany? Nie ja je tworzyłem. Nie były częścią mojej wizji. Były elementem planu marketingowego.

Jak już mówiłem, są rzeczy, o których wołałbym zapomnieć.

Koniec gry

Opuściłem Rokugan dwa lata temu. Czasami jeszcze dociera do mnie (tak jak teraz), jak potężną stała się Legenda Pieciu Kręgów. Ludzie na całym świecie czytają moje myśli spisane u dołu kart.

Niektórzy z nich śmieją się, inni uczą.

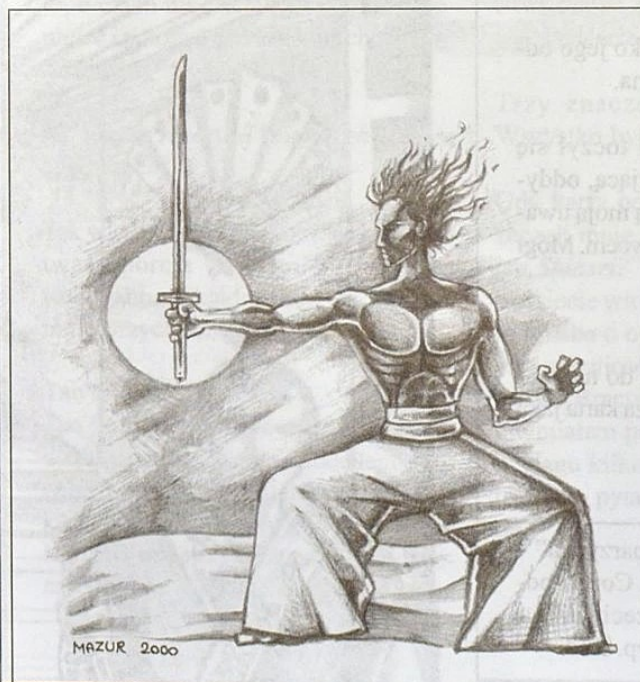
Nie staram się, by moje gry nauczały. Chcę jedynie sprawić byście się dobrze przy nich bawili.

No dobra, to kłamstwo. Zawsze chciałem być nauczycielem.

Czego bym wykladał?

O bohaterach. Na każdej lekcji.

przełożył: Ignacy Trzeci-
czek



Tym, którzy pierwszy raz, czyli jak spaść na cztery łapy.

Ignacy Trzewiczek

Na polskim rynku pojawiła się nowa gra - Legenda Pięciu Kręgów. Pozycja niezwykła, zarówno ze względu na świetną mechanikę, jak i ze względu na barwny świat - Królestwo Rokuganu, świat, przy tworzeniu którego autorzy czerpali zarówno z tradycji japońskich jak i chińskich. Graczom stawiającym pierwsze kroki na ziemiach Rokuganu nieco kłopotu może sprawić barwne i realistyczne odwzorowanie realiów królestwa, honoru samurajów, ich etykiety i zachowań. Mistrz Gry przystępujący do sesji jest już po lekturze całego podręcznika, co bardziej pracowici zapewne przeczytają także kilka książek, by poszerzyć swoją wiedzę. Jednak gracze... przejrzą podręcznik, dokładnie obejrzą ilustracje (szczególnie te z bronią), przeczytają rozdział poświęcony tworzeniu bohatera. Następnie, świecie przekonani, że są gotowi, przystąpią do gry. To się, moi drodzy nazywa fałstart.

Masz do wyboru - wyprowadzić ich z błędu i pokazać, jak bardzo się mylili - wtedy przygoda będzie pasmem kik-sów i gaf, bohaterowie obrażą połowę albo i więcej występujących w grze beenów i z przygody wyjdą nici.

Gracze wyciągną wnioski i na następną sesję lepiej się przygotują.

Gorzej, jeśli wniosków nie wyciągną, obrażą się na Legendę i powrócą do gry w CP2020.

Dlatego lepiej będzie złagodzić fałstart i pozwolić graczom spaść na czte-

ry nogi. Nawet nie poczują, kiedy wprowadzisz ich w realia gry. Nie będą wiedzieli, jak to się stało, że świetnie znają etykietę i że potrafią się odpowiednio zachowywać w obecności cesarza. Twoi gracze, podobnie, jak bohaterowie „Sposobu na Alcybiadesa” posiadają wiedzę niemalże wbrew sobie.

No dobrze. Wiemy już, co chcemy osiągnąć.

Ale jak tego dokonać?

Gdy już puścisz muzykę, a gracze nachylą się nad stołem i z wyczekiwaniem spojrzą w twoim kierunku... Oto moment, kiedy są skoncentrowani, głodni informacji i barwnych opisów. To chwila, którą powinienś wykorzystać na opis świata. Skorzystaj z pomysłów, które opisał Maciek Szaleniec w artykule „Opowieść ponad wszystko” (patrz Portal # 4). Zacznij opowiadać:

„Wiosna była ciepła i sucha, jednak na drodze, blisko oceanu i nad brzegiem rzeki, pomimo południa panował przyjemny chłód. Nie upłynął nawet miesiąc, odkąd oddziały klanu Skorpion zniszczyły na przełęczy Beiden pięcioletnią armię klanu Lwa. Wojna podjazdowa, pomiędzy tymi klanami trwała nadal. Na południu wojownicy Krabów odpierali kolejny atak z Krain Cienia. Niestrudzeni w swej służbie dla Imperium. Na dworze Cesarza trwało podniecenie. Stronnictwa klanów Lwa i Żurawia zwalczały się coraz zacieklej.

Na marginesie znajdziesz pomysły na zastosowanie przedstawionych w artykule porad w przygodzie z podręcznika do Legendy Pięciu Kręgów. Dlatego uwagi te są przeznaczone tylko dla oczu Mistrza Gry.

Może się zdarzyć, że w grupie twoich graczy znajdują się przedstawiciele wrogich sobie klanów. Oto nadszedł moment, by wyjaśnić graczom, na czym polega konflikt pomiędzy ich klanami, opowiedzieć ciekawą legendę z historii wojen pomiędzy tymi klanami. Powinieneś także wyjaśnić graczom, jak mają się zachowywać w stosunku do siebie - otwarta wrogość,

*czy może zawiesze-
nie broni. A może
młodzi przedstawie-
ciele klanu nie mają
zamiaru się spierać.
A może... To pro-
blem znany z syste-
mów fantasy - kiedy
w jednej drużynie
znajduje się elf i
krasnodziej - gracze
mają wtedy proble-
my - nie wiedzą, jak
się zachować. Po-
móż im, opisz, co
dokładnie sądzą na
sвій temat klany.*

Otwarty konflikt pomiędzy tymi klanami wydawał się być tylko kwestią czasu.

Zwróć uwagę, wypowiadając te kilka zdań wprowadziłeś graczy w realia Legendy. Opisałeś najważniejsze konflikty, zwróciłeś uwagę graczy na to, które klany są do siebie nastawione wrogo, które właśnie walczą, a które zawarły pokój. Opisałeś ciężką walkę wojowników południa i zarysowałeś szkic wydarzeń na dworze Cesarza. Nie przerywaj opowieści, zaprezentuj teraz bohaterów graczy. Niekórzy MG proszą graczy, by sami się opisali. Można tak robić, niestety czasami efekty są opłakane: „No wiecie. Taki wojownik, z mieczem, wiecie, jak wiedźmin, do tego długie włosy czarne, z białym pasmem, ale tego nie widzicie, bo na głowie mam kaptur. Czarny. I długi płaszcz, kaptur zakrywa oczy. Co jeszcze... aha, płaszcz też jest czarny, taki aksamitny, znaczący się...”. Drogi Mistrzu, to Wasze pierwsze sesje w L5K - gracze potrzebują twojej pomocy - opisz ich bohaterów, weź w swoje ręce:

„Czwórka młodych samurajów wędrowała na północ, do Tsumy. Najstarszy z nich, Kakita Youshi, bushi klanu Żurawia, ubrany w nienagannie czyste, żółto szare kimono. Jego kruczoczarne włosy zaczesane były w charakterystyczny lok. Przy pasie katana i wakizashi. Broń, której obecności młody samuraj nawet nie czuje. Nosi ją zawsze i wszędzie od bardzo, bardzo dawna. Te dwa przedmioty u lewego boku stały się niemal częścią jego ciała. Z oczu wojownika bije duma i pewność siebie. On wie, że zwycięży w turnieju.”

Opisz po kolei wszystkich samurajów, ich wygląd, to, czym się wyróżniają, dlaczego to właśnie oni są bohaterami naszej opowieści. Co bardzo ważne, wspomnij o ich odwadze, sile, mądrości, o tym, że są bohaterami (uwierz mi, gracze uwielbiają słuchać takich rzeczy).

Minęło kilka pierwszych minut sesji. Twoi gracze coraz więcej wiedzą o świecie ich otaczającym oraz o bohaterach dzisiejszej historii. Czy mówiąc, z jakich klanów pochodzą bohaterowie graczy wspomniłeś kilka słów o danym klanie? Nie? Zrób to - dzięki temu współgracze poznają lepiej klan, z którego pochodzi ich kumpel - to na pewno ich interesuje. A ty - cichaczem - edukujesz. Uczysz ich świata, choć oni nie zdają sobie z tego sprawy. Chłoną wiedzę jak gąbki.

Czy to już koniec? Czy gracze są już znudzeni? Być może, z drugiej jednak strony, jest jeszcze coś, co ich zaciekawi i sprawi, że wciąż będą cię z zainteresowaniem słuchali - cel przygody. Opisz, gdzie znajdują się gracze, w jakim kierunku podążają i co czeka na nich u końca wędrówki.

To dobry moment, by w kilku słowach opisać, czym zajmują się podczas wędrówki samurajowie - milczą czy rozmawiają? A jeśli rozmawiają, to o czym? To banalne pytanie jest wbrew pozorom związane z poważnym problemem, na jaki podczas pierwszych sesji natkną się gracze. W świecie, w którym ponad wszystko ceni się honor, w świecie, w którym parzenie herbaty jest ceremonią, zapytanie drugiego samuraja o to jak się czuje może być uznane za obrażę. Dlatego gracze w początkowej fazie gry, podczas pierwszych sesji będą wypowiadali się bardzo rozważnie i zdawkowo, wciąż będą obserwowali zachowanie bohaterów niezależnych i będą się starali jak najwięcej zapamiętać z zasłyszanych rozmów. Podpowiedz graczom:

„To już czwarty dzień podróży. Młodzieńcy zdążyli się dobrze poznać, a w ich sercach pojawił się załazek przyjaźni. Droga mijala im na rozmowach o historycznych bitwach, legendach, szuace i odległej, nieustannej i niekończącej się walce Klanu Kraba.”

Wreszcie nadszedł moment, by „spuścić graczy ze smyczy” i pozwolić im w pełni

zasmakować przygody. Dzięki temu kilkunastu wprowadzeniu sprawiłeś, że gracze doskonale wiedzą gdzie podążają, po co, kim są ich towarzysze podróży, jaka jest pogoda, o czym wypada rozmawiać, co słyszeć na południu, lub na dworze cesarza... Dużo wchłonęli, prawda?

Teraz zaczynasz prowadzić normalną przygodę. Opisujesz drogę, którą wędrują bohaterowie, opisujesz pola, na których pracują wieśniacy, mijane bramy, praczki pracujące na brzegu rzeki, posłańca mknącego z naprzeciwka, dzieci bawiące się latawkami... Opisując te elementy wciąż edukujesz (choć nie możesz przesadzić, teraz już zwolnij nieco tempa), gdy bohaterowie miną wspaniałą bramę, opisz jego wygląd i wspomnij o tym, dlaczego tu stoi i komu jest poświęcona. Także opisując wieśniaków pracujących na polu możesz wyjaśnić graczom podział społeczny królestwa Rokuganu - dzięki temu, gdy gracze będą rozmawiali z jakimś wieśniakiem, będą wiedzieli, jak go traktować.

To dotyczy się całości sesji - nie bój się wtrąceń - obok normalnej linii fabularnej pozwalaj sobie na dygresje - kilka zdań wyjaśniających różne ważne dla królestwa sprawy sprawi, że gracze poznają świat gry bez przebijania się przez podręczniki i dodatki do gry. Dawkując wiedzę, sprawiasz, że gracze nie czują się znudzeni i z przyjemnością słuchają twoich uwag. Warto opowiadać legendy i barwne historie z zamierzchłych czasów królestwa, wprowadzać w wizerzenia samurajów, opisywać ich zwyczaje i ceremonie. Niech napotkani w przygodzie bohaterowie niezależni opowiadają graczom historie z zamierzchłych czasów królestwa. Niech cytują uznanych mistrzów i mędrców, przytaczają anegdoty i

dykteryjki. Ten świat pełen jest legend o bohaterach. Pokaż to graczom i wraz z nimi stwórz nową, wspaniałą opowieść.

Przejdźmy tymczasem do kolejnej, może nieco kontrowersyjnej metody - możesz raz na jakiś czas przejmować kontrolę nad postaciami graczy i pomagać im w sytuacjach, w których trzeba wykazać się znajomością etykiety. Będzie się przecież tak zdarzało, gracz spotka jakiegoś dostojnika lub znajdzie się w niecodziennej sytuacji, która wymagać będzie odpowiedniego zachowania - jeśli nie pomożesz graczowi - istnieje szansa, że popełni on błąd i nieopatrznie obrazi jakiegoś, być może ważnego bohatera. Gracz na pewno nie będzie ci miał za złe, jeśli podczas jakiejś rozmowy nagle pozwolisz sobie na:

„Wtedy Matsu Hiko (postać gracza) ukląkł na jedno kolano i skłonił się - wielcem rad, panie, Twój dar jest naprawdę wspaniały. Przyjmij ode mnie jako wyraz mej wdzięczności te...”



BG jadą na turniej. To chwila, by wyjaśnić graczom jakim zaszczytem jest udział w zmaganiach. Opowiedz im, od jak dawna samurajowie biorą udział w zmaganiach. Wspomnij najśłynniejszych zwycięzców turnieju - osoby powszechnie znane i cenione w królestwie. Wspomnij o zasadach turnieju, o tym, że każdy klan wybiera najbardziej godnych i zaufanych młodzieńców, by reprezentowali go podczas zmagania. Dzięki temu gracze poczują się wyróżnieni. Będą wiedzieli, że to nie jest jakiś byle turniej o gruszkę czy pietruszkę. To stara jak cały Rokugan impreza. Wziąć udział w turnieju to zaszczyt i powód do dumy. Wygrana w turnieju to marzenie każdego samuraja. Gracze muszą to wiedzieć. Muszą być właściwie umotywowani. Muszą pragnąć zwycięstwa. Rozpal w nich emocje i wolę walki.

Podczas turnieju występuje wielu różnych bohaterów - warto, byś na początku imprezy poprowadził ceremonię przedstawienia każdego wojownika. Niech herold zaprezentuje każdego uczestnika turnieju, opisz jego, znane powszechnie zalety (odwaga, upór, mądrość). Przed grą przygotuj dla każdego z uczestników jakąś cechę charakterystyczną, niech jeden z wojowników będzie dowcipny, inny chamski i beczelny, niech jeden z nich będzie nieśmiały, a inny niech szybko wpada w złość. W przerwach pomiędzy konkurencjami, a gdy jest to możliwe także podczas zmagania eksponuj te cechy. Jeśli uda ci się sprawić, że gracze będą kibicowali innym samurajom (bohaterom niezależnym) i będą się emocjonowali pojedynkami pomiędzy enpisami... to znak, że bardzo dobrze wywiązałeś się ze swego zadania.

Te kilka chwil, na które gracz straci kontrolę na postacią pozwolą ci nauczyć graczy etykiety oraz uniknąć wpadnięcia w kłopoty, które mogłyby powstać, jeśli gracz zachowałby się niewłaściwie.

Zostawię na razie „sekretną sztukę edukacji” i spróbuję zwrócić twoją uwagę na kilka innych ważnych elementów sesji L5K. Otóż... trudno to powiedzieć, ale cóż, muszę - dla większości graczy bohaterowie niezależni będą bardzo do siebie podobni. Ot, sami japońcy, w zbrojach, z mieczami. Gracze przyzwyczajeni to gry w systemy fantasy, pełne przedstawicieli różnych ras, lub grający na co dzień w systemy współczesne, lecz osadzone w znanych nam wszystkim realiach, mogą mieć problemy z wyobrażeniem sobie kilkunastu różnych bohaterów. Przystępując do prowadzenia przygody musisz mieć tego świadomość i zawczasu przygotować się do barwnego, barwniejszego niż zwykle odgrywania bohaterów niezależnych. Zróznicuj ich, przydziel im charakterystyczne wady lub zalety, popracuj nad wymową, tembrzem głosu. Niech beeni mają jasne dla ciebie motywacje działania, przez co wciąż, w każdym momencie sesji będziesz mógł wiarygodnie ich odegrać. Zwracaj uwagę na wygląd, ubiór i zachowanie enpisów, tu, przynajmniej w początkowej fazie gry w L5K nie możesz powiedzieć: „Do gospody wchodzi mężczyzna, ubrany w długi, jesienny płaszcz i po chwili podchodzi do waszego stolika”. Nawet jeśli podczas przygody będzie miała miejsce podobnie prosta i ograna scena - opisz dokładniej wchodzącego bohatera, tak, by gracze mogli sobie wyrobić opinię na jego temat, tak, by wiedzieli, jak się zachować podczas rozmowy. Także po to, by dobrze go zapamiętali - gdy pojawi się on w późniejszym etapie scenariusza powinni go rozpoznać i wiedzieć, czego można się po nim spodziewać. Zwróć uwagę na klany, autorzy gry nieprzypadkowo podzielili mieszkańców królestwa na klany - dzięki nim możesz indywidualizować bohaterów, eksponować ich cechy charakterystyczne i sugerować charakter i motywacje. Pamiętaj o tym.

I to już powoli koniec moich porad. W końcu są przeznaczone dla tych, którzy pierwszy raz. Powinienem napisać jeszcze o opisywaniu lokacji, o ceremoniach i zwyczajach. Nie będę tego robił. Dam ci jeszcze jedną radę i na dziś skończymy. Nie przygotowywaj długich, skomplikowanych scenariuszy. Nie prowadź dziesięcio, czy dwunasto godzinnych sesji. Nie zamęczaj graczy skomplikowaną intrygą. Wprowadź ich w świat Legendy powoli. Daj im czas na to, by nauczyli się mechaniki, pozwól im oswoić się ze swoimi postaciami, niech stopniowo chłoną przekazywaną przez ciebie wiedzę. Pozwalaj im na zmiany postaci pomiędzy poszczególnymi sesjami, niech twoi gracze próbują gry przedstawicielami różnych klanów, niech smakują. Do czasu kiedy nadejdzie ta chwila, kiedy poczujecie, że jesteście gotowi. Że czas stworzyć nową legendę. Oby była warta opowiedzenia wielu pokoleniom. Tego wam życzę.

dziękuję za pomoc Marcinowi Chatubcowi





Złota rybka

Anna Brzezińska

Fakt, nie jest to opowiadanie, o które poprosił mnie Ignacy. Na swoje usprawiedliwienie mam tylko tyle, że płodząc rocznie dwadzieścia dwa arkusze wydawnicze „Żmijowej harfy” po prostu nie jestem w stanie pisać wiele więcej. Całe szczęście opowiadka o złotej rybce wydaje mi się na tyle autonomiczna, że nie wymaga długich objaśnień: ot, kilku wędrowców przysiadło na pieńkach i gadają, jak w podobnych chwilach zwyczaj nakazuje. A dokąd idą i po co, także niedługo wyjdzie na jaw. Dokładnie wówczas, kiedy Kowal opublikuje ciąg dalszy historii nieszczęść zbójcy Twardokęsa - ponoć na początku września.

A dlaczego właśnie ten fragment? Bo lubię baśnie, chciałoby się odpowiedzieć prosto, bo bez baśni, którymi od dziecka hojnie mnie raczono, nie zaczęłabym wymyślać własnych ponurych bajek. Ale jest jeszcze inny powód: otóż, wydaje mi się, że na fantastycznych opowieściach nie można oszczędzać. Że nie powinno się ich wykrawać z przykrótkiego płótna, tylko przeciwnie, tworzyć światy bogate, tętniące własnymi legendami, mitami, przesadami. Wiewarstwowe gawędy, które otwierają się kolejno, jak szkatułki, i gdzie każda postać ma szansę opowiedzieć kawałek własnej baśni. Gdzie nie dojdiesz, co zapisano w kronice, co głosi wiejskie podanie, a co zdarzyło się naprawdę. Jeżeli w ogóle istnieje jakiegokolwiek „naprawdę”.

Od pewnego czasu wykładam intensywnie tę teorię wszystkim, którzy krzywią się, że powinnam skrócić główny tekst i z dygresji stworzyć kilka opowiadań ze świata „Zbójckiego gościńca” - oraz nieszczęsnemu wydawcy, który rwie włosy z głowy na myśl o korekcie opasłego rękopisu „Żmijowej harfy”...

W każdym razie stąd właśnie baśń o złotej rybce, morskim bogu i pewnej chytrej niewieście.

Milej lektury i zapewne do spotkania na jakimś konwencie. Albo na innym kawałku zadrukowanego papieru

Pozdrawiam,

Anna Brzezińska

- Pomnicie, krewniaku, tę historię, jak Morski Koń do waszej babki w zaloty chadzał? - zagadnął Czarnywilk. - Przednia opowieść.

- Do waszej babki? - zdumiał się nieco mało politycznie Twardokęsek.

- A co? - z urazą fuknął Suchywilk. - Babka była niewiasta cudna i w całych Wyspach Zwajeckich sławna z gładkości. Zda mi się, trza postój zrobić, boć od świtania o suchym pysku wędrujemy. Siednijmy, ot, na tamtych pieńkach, to wam rzecz całą wedle porządku wyłożę.

Zbójca uśmiechnął się nieznacznie, bowiem po wielu dniach spędzonych w kompanii Zwajców rozumiał wyśmianie, że bynajmniej nie o jadło szło, ani wypoczynek. Otóż, północni wojownicy kochali się w opowieściach, zagadkach wszelakich, pieśniach starożytnych i rodowych wyliczankach niczym małe dzieci. Jak ich chęć nasza, nockę całą potrafili przewieść na powtarzaniu starych legend, a tak długich i zawikłanych, że nieobeznany w zwajeckich rodach zbójca rychło tracił wątek. A jak się trafiła sposobność, by opowiedzieć o starożytnych przewagach własnych przodków, albo bogach nieśmiertelnych, co zawitali w gościnę współrodowców, Zwajcy ze szczerem tracili wszelki umiar. Na domiar, poczytywali sobie za wielką ujmę i zniewagę, gdyby kto ich opowieści wysłuchać nie chciał, tedy Twardokęsek posłusznie przysiadł na pieńku i wpatrzył się w zwajeckiego kniazia z należytą uwagą.

Właściwie wcale nie był pewien, czy te gawędy nie były ze szczerem wyssane z palca. Wyspy Zwajeckie jawiły się w nich Twardokęskowi jako jakowyś kraj osobliwy a dziki i pełen wszelakiego dziwa.

- Jako rzekłem, sławna była babka okrutnie - podjął z namaszczeniem Suchywilk, sadowiąc się wygodnie na zwałonym drzewie - ale że poszła już wtedy za dziadka, więc z daleka sławiono i ostrożnie. Dotarła wreszcie gadka i do Mel Mianeta. A że on bardzo czuły na niewieście wdzięki, zwiędział się i ściągnął do dworzyszczka, babkę na własne oczy

obejrzyć i oszacować. Przodem posłów stał, by swoje nadejście oznajmić, licząc pewnie, że się niewiasta słaba zawstydi i przychylniejszą mu będzie. A babka nic. Za szczyt podziękowała pięknie i grzecznie go w gościnę zaprosiła, przechera.

- Babka chytra niewiasta - zgodził się Czarnywilk, który niezawodnie słyszał tę historię z tuzin razy, jeśli nie więcej, lecz wyraźnie nie zamierzał przepuścić okazji, by jeszcze raz się nią należycie uraczyć.

- Mąż jej wtedy na wiking popłynął, het, za Wyspy Zwałeckie. Ale wcale go na powrót nie wzywała, rozumiejąc, że się zrazu chłopcy za łby wezmą, jak to chłopcy, a przecie dziadek nie dotrzyma pola Morskiemu Koniowi. Sama postanowiła sobie poradzić, po niewieściemu. Przyszedł Mel Mianet, rozparł się w wielkiej izbie. Babka wyszła do niego w prostej domowej sukni. Miodu mu przyniosła, sama w kubek lała. A potem na ławie siadła, jak grzecznej gospodyni przystoi, spódnice przyglądała. I nic nie gada, siedzi.

- Wciąż jak babka w wielkiej izbie siądzie - podjął Czarnywilk - pod belką poprzeczną, na której żmijowie wyrzeźbieni, nieomylnie znać, że wielka pani, nie byle powsinoga.

- Jeszcze przed wieczorem rozkochał się w niej Mel Mianet niezmiernie. Do nóg jej padł i na dno morskie chciał nieść, w swoją dziedzinę, żeby tam wraz z nim królowała. Ale babka, jako się rzekło, niegłupia białogłowa. Wiedziała, że do niejeden Morski Koń w zaloty chadzał i niejedną ma mił, póki nie uległa, później zasię w pohańbieniu porzucał. Więc mu rzekła, że woli boskiej się przeciwieć nie potrafi, ale prędzej się nożem pchnie, niż męża prawowitego i działki maleńkie pozostawi. A była taka niewiasta, że zląkł się Morski Koń, by nie zrobiła, jak obiecała. Wyście bóg potężny, mówi babka, łatwo mnie, słabą, zmamić i zniewolić możecie. Ale wiedźcie, że w niesławie żyć nie chcę, ani żeby mnie ludzie palcami wytykali. Ja w wasze słowa nie wierzę, gada. Chyba, że mnie o szczerości swego miłowania przekonacie - tutaj zwajecki kniaź poprawił się wygodniej, rozprostował nogi, potoczył wokół wzrokiem, a znalazłszy w twarzach słuchaczy należyta powagę, ciągnął z zadowoleniem:

- Zawziął się Mel Mianet. Dwa miesiące w dworcu babki przesiedział, cholewki do niej smaląc zawzięcie. Cuda jej obiecywał. Perły z morskiego dna znosił co okazalsze, naszyjnik frymuśne z rozbitych okrętów zbierał, tak chłopina ogłupiał. Kiedy miała na rybę smak, wszelkie morskie stworzenia prosto w sieci zaganiał. Kiedy jej się plaży zachciało, łąkę wielką nieopodal dworca z piachu usypał. Jak nie chciała gości w domu widzieć, to okrętom w żagle dmuchał i od wyspy je precz odpychał. A babka nic. Nosem tylko kręci, że w dworzyszczu rybą śmierdzi i muł trzeba z posadzek zbierać. Zaciśnął zęby Mel Mianet i spokojnie to przyjął. Dalejże jej dobra wszelakiego przysparzać. Okręty jej po morzu własną myślą prowadził, jak po sznurku, fale przed nimi wyglądał. Wraki z kuframi pełnymi wszelakiego dobra na brzeg jej wyrzucał i darowywał. A babki nic. Gada, że jej wstyd przed ludźmi z takiego zalotnika, co mu z rękawów sitowie i tatarak wyglądają. Zezłił się na koniec Mel Mianet srodze. Jak od stoła wstał, jak kubek z miodem odsunął, a trójnogiem w posadzkę walnął, to się pod nim żywa skała na cztery sążnie rozstała pośrodku wielkiej sali. A babka spokojnie znad kądzieli pyta, czyli jej dach nad głową próbuje odebrać z tego miłowania. Szczęściem Mel Mianet prędko i do gniewu, i do śmiechu. Wielce go babczyna bezczelność ujęła, ale też i podziw dla niewieściej odwagi.

Do nóg jej znów pada i rzecze: rozkazuj, a szczerze mów i nic się nie lękaj, jakim sposobem mam cię upewnić o swej stałości. A babka, bałamutka, że wprost nie go przepędzić nie śmiała, oczyma strzyże i rzecze: ja jestem niewiasta słaba, śmiertelna, gdzie mnie do was? Toż nie może się takowe stadło utrzymać, gdzie po jednej stronie tylko moc i potęga. Morski Koń w desperacji brodę targa, obiecuje, że każdy jej rozkaz co do joty wypełni. A babka nic, jako skała. Jedną rzecz mnie tylko przekonać może, jak los swój z własnej woli w ręce moje złożycie. Tu zasromał się Mel Mianet trochę i zapał do miłowania w nim przygaś. Ale słowo się rzekło, a boskie słowo nie byle bzdziła. Babka tymczasem słoń mu wielki naszykowany pokazuje i powiada, aby się w rybkę obrócił na jej uciechę. Wtedy, mówi, uwierzę, że nie są czcze wasze obietnice. Jak się stworzeniem mizernym staniecie, tak jak jam przed waszym obliczem stworzenie mizernie a kruche.

- I zmienił się? - klasnęła w ręce rozradowana opowieścią wiedźma.

- Ano - uśmiechnął się Suchywilk. - Przemienił się Morski Koń w złocistego karaska i do słońca chlupnął, aż miło. A wtenczas się okazało, że we słoju woda była z jasnego źródła Ilv, z dziada pradziada w dworcu przechowywana, woda, co wszelką moc boską wniwecz obraca. Żadną miarą nie mógł się odmienić w dawną postać, ani mocą swoją, ani sposobem. Dobry miesiąc go babka w słoju trzymała, na pośmiewisko.

- Prawdziwie niewieścia zdradliwość - oznajmił na poły rozbawiony, na poły zgorszony Twardokęsek. - Boga prawego - w rybę? Nie pokarał jej?

- Nie - zarechotał kniaź. - Przed uwolnieniem obietnicę na nim wymogła, że się ni na niej, ni na jej potomstwie mścić nie będzie. Co miał czynić? Zgodził się Mel Mianet. Uwolniony w morze czmychnął, ogon pod siebie podkuliwszy, we wstydzie i sromocie. Szmat czasu my go potem na Wyspach Zwałeckich nie oglądali.

- A słowa dotrzymał? - zapytał karzeł.

- Co do joty! - z uciechą odparł Suchywilk. - Jak mu pierwsza złość przeszła, sam się donośnie z fortelu śmiał. My na północy nie krzywim się na dobrą sztuczkę. Potem Morski Koń zawsze rodowi sprzyjał, mnie samego przez stary sentyment dla babki żeglowania uczył. Sellę także, jak jeszcze dziewczuszka była maleńka, na własnym ramieniu nosił i piastował...

Gliwice

Artykuły modelarskie
Figurki firmy Games Workshop



ul. Raciborska 1



*I widziałem, a oto siwy
koń, a temu, który na nim
siedział, było na imię
Śmierć, a piekło szło za
nim... (Obj. 6, 8)*

Śmierciarz

Igor Cyprjak

I

Ciało jeszcze drży, ale to tylko mięśnie rezonują napięciem, bo nerwy są jak uspione, jak nieobecne. Gdzieś i kiedyś słyszał słowo „muga”, w każdym razie przypomina je sobie właśnie w tej chwili. To słowo ze Wschodu i zdaje się, że oznacza stan, gdy między myślą a czynem nie ma dość miejsca na włos. A może znaczy coś zupełnie innego? Ale zastanawiać się nad tym nie sposób, bo w głowie niemal absolutna pustka, jak zwykle. Jakie „zwykle”? Nie ma żadnego „zwykle”, jeśli pamięć nie sięga dalej niż kilka dni wstecz. Jest tylko „teraz” - rozpisane na tych kilka ostatnich dni, na parę minut zaledwie; na „wczoraj”, „przed godziną” i „przed chwilą”. A zatem przed chwilą był „muga” - cokolwiek to znaczy naprawdę.

Co tu się stało? Co zrobił? Och, nie potrzeba zbyt lotnego umysłu, by zrozumieć. Ślady są bardziej niż wyraźne, mimo że jest noc - kocia i złodziejska. Trzech - kto zabił tych trzech żołnierzy? On? Nie mając żadnej broni? Przecież to niemożliwe. A jednak trzy ciała, rozciągnięte na ziemi - jakoś nieludzko, wbrew anatomii - to dowód bezsporny. A może to ta dziewczyna, która patrzy na niego spod płotu? Ale nie - ona ma swojego trupa. Krótki miecz, którym zrobiła, co było konieczne, chowa za plecami, przestępuje nad martwym żołnierzem i idzie w kierunku sojusznika, co pojawił się bez zapowiedzi i przyszedł jej z pomocą.

- Dziękuję - mówi; grzeczna dziewczyna, ale uczuć po niej nie widać: ani strachu, ani szczerzej wdzięczności. Pewnie nie lubi zobowiązań. Patrzy na niego czujnie, czekając,

czy coś jej odpowie, ale on milczy - bo i co miałby powiedzieć? Ma poważniejszy kłopot: sam, trzech, gołymi rękami... Dziewczyna przesuwając dłoń po wystrzyżonych na jeża włosach - mogłaby być nawet ładna, gdyby zadbała o siebie, gdyby nie ta zaciętość na twarzy, ta szorstkość. - *Nie chcę cię znać, pomogłeś mi, ale ja idę w swoją stronę. I tobie radzę to samo. Jak najdalej stąd. Ktoś mógł cię widzieć, a żołnierze... Czego tak stoisz? Mnie tu już nie będzie o świcie...* Czy do niego nic nie dociera? Może głuchy albo niemy? Widziała, że umie walczyć tak, jak nikt, kogo spotkała na swojej drodze. Co, oczywiście, nie znaczy, że nie dałaby mu rady, ale trzeba przyznać, że ten nieznajomy potrafi się ruszać. Jak on to zrobił? Nie ma broni... I wtedy sama daje sobie odpowiedź: z pewnością oboje zmierzają w tym samym kierunku, bo co by tu robił ktoś taki, jak on, tej nocy? To trochę komplikuje sprawę, ale nie ma sentymentów - kiedy przyjdzie co do czego, ona nie będzie się wahać. - *Płyniesz na Wyspę, co? Ja też. Możemy popłynąć razem, ale na miejscu... sam rozumiesz. Masz łódź? Bo ja wybrałam już jedną, trzeba tylko ukraść po cichu...*

On ciągle milczy - nie odpowiada na pytania, lecz ona nie zadaje ich zbyt wiele. A jednak trochę jej głupio, że przy nim zachowuje się jak przekupka, której gęba nie zna umiaru. Ale on na pewno jest niemy. Nie wygląda na silnego, lecz poradził sobie i teraz sobie radzi - spycha łódź na wodę, brnie przez fale i wskakuje na wąski pokład. - Będziemy wiosłować na zmianę, ty pierwszy - mówi dziewczyna, a jej towarzysz tylko kiwa głową na zgodę. Choć może to być

jedynie złudzenie - równie dobrze mógł nie wykonać najmniejszego ruchu. W ciemności wszystko się zlewa, wszystko jest takie samo.

I widziałem, a oto koń kary, ten zaś, który siedział na nim, miał wagę w ręce swojej. (Obj. 6, 5)

II

Czemu ona wciąż z tym „tam na miejscu... sam rozumiesz”? Co niby ma rozumieć? Dziwnie tak powtarza, jak gdyby bardziej do siebie, a nie do niego, jak gdyby nie była pewna, czy sama rozumie. Ale co niby, co? Zresztą i tak wszystko wyjaśni się, kiedy dopłyną. W tym momencie słońce stoi już wysoko, grzeje mocno, aż krew roztapia się w żyłach. Fakt, że nie na tyle, by zrobiło się rzeczywiście ciepło - w każdym razie nie jemu. Nic to, miło jest patrzeć na niebo, na wodę, na dziób łodzi. Dziewczyna poci się i męczy z wiosłami, ale jest twarda - powiedziała, że powiosłuje, niech wiosłuje. Ramiona pracują raz za razem: od siebie i do siebie, od siebie, do siebie - ostre tempo, ani słowa. Zaciśnięta usta w kreskę, powieki ma przymknięte - koncentracja, celowość, upór. Żeby się dostać na jakąś wyspę...

- *Podaj mi tobolek* - odzywa się nagle dziewczyna, łódź zwalnia, a pióra wiosła unoszą się nad płaskim jak stół morzem. On schyla się i wyciąga zawiniątko spod ławki na dziobie, gdzie siedzi. Dziewczyna ma w toboleku trochę chleba, ser, flaszkę wody. - *Ty nic nie masz? Żadnego jedzenia? Nic do picia? Taki zupełnie goły chcesz wytrzymać na Wyspie?* On tylko odwraca się i znów patrzy na morze. Po kiego diabła zadaje mu tyle pytań? Śmieszna jest, karci się w duchu i obiecuje sobie, że więcej już nic nie powie. A jednak to trudne. Ten nieznajomy to same zagadki. Ubrany za grubo, w stary i poszarpany płaszcz wojskowy, chyba oficerski, ale to nie są insygnia żadnej armii, o jakiej słyszała. Dezerter? Desperat? Wybrał się na zatracenie? Możliwe, zdarzają się tacy. A jeśli to... On? Mistrz. Nie, nie - za mło-

dy, a do tego dziwak i obdartus. Mistrz jest dostojny. Na pewno czeka już na Wyspie, aż wszyscy, którzy chcą się sprawdzić, zaryzykować, przekonać, czy są godni przyjęcia do Bractwa, Klanu, Towarzystwa, Kompanii - można by tak wymieniać jeszcze długo i każda nazwa byłaby równie dobra, jak inne - staną na brzegu i ruszą na jego poszukiwanie. Żadnych sojuszy, wojna wszystkich przeciw wszystkim - aż zostanie jeden. Tylko jemu Mistrz proponuje nowicjat. Jemu lub jej. Tak przynajmniej mówią ludzie, taką historię usłyszała w dzieciństwie. Warto? Ech, pewnie, że warto. Kompania to więcej niż może marzyć ktoś, kto morduje ludzi za pieniądze. Kompania to misja, to religia.

Legendę o pierwszym Mistrzu powtarza się przy ognisku, w obozie, na szlaku. Dawno temu ludzie schwyтали Wielką Białą Damę i zamknęli w klatce. Uwięziona, nie mogła czynić swoich powinności, a śmiertelni stali się nieśmiertelni - zapanowała szczęśliwość. Przy klatce na straży stał pewien młodzieniec - Wielka Biała Dama uwiodła go, bowiem potrafiła być bardzo piękna, jeśli tylko miała na to ochotę. Młodzieniec uwolnił ją, a Dama zawarła z nim pakt: ukochała go po wsze czasy, nakazując, by czynił śmierć w jej imieniu. Nie mogła już dłużej istnieć w cielesnej powłoce - ktoś mógłby znów ją uwięzić. Tak to właśnie było z pierwszym Mistrzem, pierwszym Śmiercierzem. Ale to tylko legenda...

- *No, wystarczy tego dobrego. Teraz ty się łapiesz za wiosła.*

Mężczyzna podnosi się nieśpiesznie, łódź trochę się chybocze. Przez mgnienie, gdy mijają się, dziewczyna myśli, czy nie wepchnąć go do wody, potem dobić wiosłem. Jednego konkurenta mniej. Ale nie, tak nie wolno. Dopiero tam, na Wyspie, zabije go bez pardonu, ale póki co, są na morzu, a on jej pomógł, chociaż uporałaby się z tamtymi żołdakami sama. Może nie tak szybko, ale uporałaby się - byli pijani i głupi. Cóż, gdyby teraz zechciał, podzieliłaby się z nim jedzeniem, ale jak nie - to nie: kiedy wyciągnęła



do niego chleb, pokręcił głową. Asceta albo męczennik. Długo tak nie wytrzyma - Bóg z nim. Zapewne dużo łatwiej byłoby go uśmiercić wpychając do wody i tłukąc przez łeb wiosłem - te jego uderzenia, te kroki jak taniec uznałaby za czary, gdyby w czary wierzyła. Jednak to nie w porządku, tak nie wolno, chociaż nie ma takiego prawa, które by ją mogło w tym momencie osądzić - poza prawem wewnętrznym. Trzeba z tym poczekać - na Wyspie panuje jedno prawo i jeden porządek. I da radę - musi. I tak nie ma dokąd i do kogo wracać...

I wyszedł drugi koń, barwy ognistej, a temu, który siedział na nim, dano moc zakłócić pokój na ziemi, tak by mieszkańcy jej zabijali się nawzajem; i dano mu wielki miecz. (Obj. 6, 4)

III

Wyświadczyła mu niedźwiedzią przysługę, zabierając go z miasta, ze stałego lądu. Groziło mu tam niebezpieczeństwo? Dobrze sobie! Przecież ta wyspa to piekło, z którego nie ma ucieczki - poza śmiercią. Idzie noc, ale nie zapowiada odpoczynku, nie przyniesie snu, a tylko wzmożoną czujność i być może nową walkę. Ile ich stoczył w ciągu jednego dnia? Trzy, cztery? Tylu ludzi tu zabił? Wszystkich w obronie własnej, prowokowany za każdym razem. Nawet nie ma co marzyć o kryjówce. Zwłaszcza że gdzie pójdzie, staje twarzą w twarz z następnym wrogiem. To prawdziwy cud, że nie odniósł żadnej rany. Zaraz po przybyciu dziewczyna podpaliła łódź, twierdząc, że tak trzeba, że tak nakazuje zwyczaj. Nie wyjaśniła, co to za zwyczaj i chyba sama nie była go pewna - raczej spaliła łódź, by nie kusiła ją wizja powrotu. Wtedy jeszcze nie pojmował, jak bardzo może być kusząca taka wizja, chociaż i tak ten skrawek ziemi na wodzie nie zachęcał do lądowania. Dużo skał, marne drzewa, jakieś kamienne obeliski - jak na cmentarzu gigantów. Pusto, wietrznie, martwo. Powiedziała „żegnaj” - i poszła. Nie zatrzymywał jej. Stał chwilę i ruszył wzdłuż brzegu w przeciwnym kierunku. Nie uszedł nawet dwustu kroków, kiedy usłyszał ryk - niemal zwierzęcy - i kątem oka dostrzegł zbliżający się cień. Może to był demon, a może człowiek - zginał, bo chciał zabić. Nie pomógł mu pancerz na piersi ani ostry topór, którym wywijał młynka jak patyczkiem. Jego kark pękł z suchym trzaskiem - jak patyczek właśnie - i topornik padł na piach. Fala polizała go po twarzy - później pewnie zabrał go przypływ.

Idzie noc - nic przyjemnego. Jedno, co dobre, że poza żadnymi krwi szaleńcami nie ma tu chyba nikogo więcej, a zatem każdy szmer, chrzęst - to niebezpieczeństwo. To jakaś pociecha - pokrętna, a jednak - trzeba tylko uważnie nasłuchiwać. Ciekawe, czy dziewczyna jeszcze żyje? Ilu spotkała na swojej drodze? Trudno uwierzyć, by była podobna do tego z toporem. Lecz przecież przygnało ją na tę wyspę to samo - cokolwiek to jest. Nie może być podobna... Albo do tego, którego zobaczył godzinę później, wśród skał. Tamten nie biegał od brzegu do brzegu, rycząc i machając żelastwem - stał na wielkim kamieniu, spokojny, nawet uśmiechnięty. Miał powody do radości - jeśli może ktoś radować krwawe żniwo: wokół kamienia leżeli martwi wojownicy, sześciu czy siedmiu, porąbani jego zakrzywionymi szablami, które trzymał skrzyżowane na piersi. Wybrał dobrą metodę - czekał aż to oni przyjdą do niego. Cały

jego spokój i zadowolenie pierzchył, gdy zobaczył, że ktoś nie zamierza nawet zbliżyć się do kamienia, że ktoś postanowił go ominąć. Rozdziawił usta, opuścił szablę i kręcił głową, nie mogąc uwierzyć albo w tchórzostwo, albo lekceważenie. Tak czy inaczej - zmienił taktykę: zeskoczył z kamienia i pognął za odchodzącym. Nie powinien był tego robić. Trudny przeciwnik - szablę błyskały, tnąc powietrze z dwóch stron, po lewej i prawej, w dole i na górze, raz niemal sięgając gardła, raz brzucha. Jednak sztuka uniku bywa straszliwą bronią, a irytacja - złym doradcą. Chwila nieuwagi - i szablę stały się bezużyteczne w przetrąconych ramionach. A mimo to nie dał za wygraną - wściekłość odebrała mu rozum i ruszył do ataku z furją, jak gdyby wierzył, że zamiast stali wystarczą zęby, że przegryzie przeciwnikowi krtań. Możliwe też, że chciał zginać w walce - w tej walce. Dostał, czego chciał.

Trzeba odpocząć, przysiąc na chwilę, zastanowić się, co dalej. Jeśli każdy z przybywających pali swoją łódź, to nie ma zbyt wielkich szans na powrót do normalnego świata. To oznacza, że jest więźniem i będzie zabijał lub w końcu zostanie zabity. Jest nadzieja, że trzymając się brzegu, doczeka przybycia kolejnego obłąkańca i przejmie jego łódź. Nawet gdyby znów musiał użyć ostatecznych argumentów, wybiję mu z głowy podpalenie. Innej możliwości nie ma. Żadne z drzew, które widział, nie nadawało się do budowy tratwy - chociaż osadzone w ziemi, wszystkie były chore, spróchniałe, rozpadłyby się przy byle dotyku. To zastanawiająca rzecz z tym podpalaniem łodzi: nie zauważył w ciągu dnia ani jednej smugi dymu. Wiatr jest tu silny - może rozwiewać dym szybko - ale żeby aż do tego stopnia? Poza tym ogień - gdzie ogień, blask? I szczątki - żadnych zgłiszczy na plaży. Zabrało morze. Z tego wynika, że inni przypłynęli wcześniej. I jeszcze jedno - podejrzenie raczej niż fakt: że dziewczyna i on przybyli jako ostatni i nikt więcej się nie zjawi. Z tego wniosek, że będzie trwał w stanie wojny ze wszystkimi aż wszystkich zabije - albo zrezygnuje i podda się pierwszemu lepszemu. Z dwojga złego - chyba jednak wojna.

Czy nie powinien być zmęczony? Nawet ten odpoczynek, ta niby drzemka - to sprawa trochę wymuszona, tak jakby uważał, że powinien, wedle jakiegoś dawniejszego przyzwyczajenia. To samo tyczy się uczucia głodu - nie ma takiego. Ani pragnienia. A przecież nie jadł i nie pił od dwóch dni co najmniej. Wcześniej... Co było wcześniej - tego już pamięć nie ogarnia. Wydaje się, że to cecha stała, ale trudno powiedzieć, jeśli nie można sobie przypomnieć. To złości - a jednak nie na tyle, by się mocno gniewać na siłę sprawczą, na tę ułomność, kalectwo - i wpadać w białą gorączkę. O, dajmy na to: czy ten płaszcz był nowy, gdy go włożył po raz pierwszy? Ukradł go? Zdjął z umarłego? Znalazł? Już nawet nie chodzi o imię, o pochodzenie, ale żeby choć wiedzieć coś o tym płaszczu - i od razu byłoby inaczej. Nie zmieniłoby to ani trochę jego sytuacji, ale czułby się jakoś umiejscowiony w przestrzeni, pośród przedmiotów, które oddałyby mu trochę swojego życia. Już nawet nie chodzi o historię własnych umiejętności, o to słowo, to „muga”, co mu zagrało w głowie obok pojęcia „Wschód”, ale żeby choć wiedział, jak to robi, a nie w jakimś transie, prawie bez przytomności - i z miejsca miałby wrażenie, że nad czymś panuje. Ale trzeba przyznać, że tu, na tej wyspie, jest różnica: tu widzi, co się z nim dzieje, chociaż nadal nie wie, dlaczego właśnie tak, ale widzi, mimo że jak przez mgłę, jakby z boku.

Z podobnej mgły wyłania się teraz obraz. Czyżby to było wspomnienie? Wokół ludzkie mrowie, wrzask rani słuch, jazgot, surmy, łopot sztandarów - i rżenie koni, straszliwe rżenie, bolesne. Trzeba się bić, bronić przed nacierającymi - i atakować, napierać, iść naprzód. Drogę wycinać w lesie żywych - zamieniać go w karczowisko umarłych. Jakież nawoływania - to rozkazy: odwrót, wycofać się, uciekać. Panika. Ale on nie ma gdzie się cofnąć - został osaczony. Kłują go ze wszystkich stron, do kości tną... Słychać szelest. Już nie ma mgły - jest wyspa, zanurzona w nocy. I ktoś, kto się zbliża - na pewno nie przyjaciel.

I widziałem, a oto biały koń, ten zaś, który siedział na nim, miał łuk, a dano mu koronę, i wyruszył jako zwycięzca, aby dalej zwyciężać. (Obj. 6, 2)

IV

Miała nadzieję, że to nie będzie on, że go zabije kto inny, ale teraz wychodzi na to, że nadzieja była płonna. Stali już tak, patrząc na siebie - na tamtym podwórzu, w tamtym mieście. Wtedy jednak nie szykowali się do starcia, ale widocznie to zdarzenie połączyło ich - aż do rozstrzygnięcia w tej chwili. Cóż, nie ma rady - miecz do ręki. Miejsce jest dobre: dwa obeliski, za którymi można na chwilę przycupnąć, zwalony pień drzewa, na który można wskoczyć, by ciąć z góry. Ziemia sucha, twarda, bez dziur - to pozwoli mniej patrzeć pod nogi. Trzeba się strzec jego rąk - przydałby się dłuższy miecz. Ale to nic - niech się zbliży, machnie nimi, a już polecą odcięte. Swoją drogą, czy on nie stoczył żadnego pojedynku? Ani zadrapania na twarzy. Ona trzy razy opatrywała sobie rany - na szczęście nic poważnego. Czuje się silna i gotowa. Ważne, żeby jak najczęściej mieć słońce za plecami - oślepi go trochę. Jednak biorąc pod uwagę jego ruchliwość - trudno będzie, bardzo trudno.

- *To nic osobistego, wolalabym cię oszczędzić. W innych okolicznościach. Po co w ogóle się odzywa? On przynajmniej milczy i rozsądnie czeka na jej krok. Przez to jedno odezwane zdradziła swoje zdenerwowanie. Spokojnie, tylko spokojnie. Oddychać miarowo, nie zastanawiać się, nie kombinować - działać. Ech, działać - łatwo powiedzieć! Co byś w tej sytuacji zrobił, stary nauczycielu, gdybyś tak stanął wobec przeciwnika, który nie używa broni? Spotkałeś takiego? Znałeś sekrety posługiwania się mieczem długim i krótkim, piką i toporem - i tajemnice obrony przed nimi. Wiedzałeś, jak zadawać ciosy i jak ich unikać - byłeś wielkim wojownikiem i podzieliłeś się swoją wielkością z przybłądą, z dzieckiem, z dziewczynką. Mogłeś dowodzić armiami możnych, uczyć ich synów, rycerzy, a ty uczyłeś przybłądę. „Kiedy podczas walki przeciwnik zamierza się do ciosu, twój wzrok natychmiast chwytą ruch broni i podąża za nim, ale wtedy już nie jesteś panią samej siebie i na pewno przegrasz” - tak mówił. A jednak i on przegrał, gdy pojawił się wróg ostateczny: starość, a za nią śmierć. Taki wróg nie używa żadnego oręża, bowiem sam nim jest. Jak ten, przed którym teraz stoi... I znów dopada ją ta myśl, że to jednak On, Mistrz. Jeśli tak, to czemu milczy? Na co czeka? A może to z nim właśnie trzeba stoczyć finalną walkę? Bo niby co ona wie o Kompanii, o Towarzystwie? Tyle, co gadają głupcy i pieśniarze. Na żadnym rynku herold nie ogłasza reguł - może to pustostowie, bajdy, a każdy, kto tu przybywa, już*

tu zostaje, bo wszystkich ściąga ta sama legenda, która nie jest niczym więcej jak legendą właśnie. I chociaż miała już nie otwierać ust, o to zapytać musi: - *Czy ty jesteś Mistrzem?*

Coś każe jej spojrzeć za siebie - właśnie teraz, kiedy powinna być skoncentrowana na przeciwniku. A gdy patrzy, nieruchomieje i zapomina o nim. Za plecami ma jeszcze dwóch. Spisek, sojusz? Każdy sam przecież! Ale tylko jeden wygląda groźnie, a zatem może to Bracia, starsi Kompanii? Pierwszy jest cały zakuty w zbroję, od stóp po czubek głowy, najeżony stalowymi kolcami jak pancerny jeź, z hełmem zdobionym czerwonym piórem; na plecach ma miecz dwuręczny, w dłoni lancę jak dla konnego. Drugi ma suknię długą, jednolicie czarną, spojrzenie surowe, oblicze bez wyrazu; w dłoni trzyma wagę - dwie nieruchome szale czekają, by zważyć i osądzić. On właśnie podchodzi do niej, wyciąga dłoń i palcem wskazującym dotyka jej policzka. A ona nie odsuwa się, nie broni, nie zagraża mu drogi mieczem. Na końcu palca zostaje kropla potu, która chwilę później spada na szalę wagi. - *Nie zwyciężysz go, bowiem On już nie żyje* - mówi ten w czarnej sukni, patrząc na swoją wagę. - *On jest Mistrzem Śmierci; rycerz, którego widzisz za mną, jest Mistrzem Wojny, zaś moje imię jest Mistrz Praw i Porządków. Żaden z nas nie wiedział, kim jest, póki nie został tu wezwany. A czy ty masz tutaj być, dowiemy się zaraz...* Wtedy obciążona kroplą potu szala idzie w dół, jak gdyby ta kropla nie była wodą i solą, lecz ołowiem. Mistrz Praw i Porządków cofa się i w tej samej chwili Mistrz Wojny opuszcza swoją lancę ruchem płynnym i zdecydowanym. Ostrze zbliża się do niej za szybko, by uskoczyć, by je zablokować - za mało czasu na gardę. Prawie nie czuje uderzenia, gdy lanca przeszywa ją na wylot i grot wychodzi po drugiej stronie, przez plecy. Mistrz opiera koniec lancy o ziemię - ma teraz swoją ofiarę unieruchomioną jak muchę na szpilce. Dziewczyna stoi i czeka, aż dwuręczny miecz oddzieli jej głowę od karku. Nie widzi Mistrza Śmierci, ale musi być gdzieś w pobliżu. - *Kto mieczem wojuje, od miecza ginie* - mówi Mistrz Praw i Porządków. - *Od tej chwili wszystko będzie sprawiedliwe, a każdy otrzyma, co mu się należy.* Dwuręczny miecz już zawisa w powietrzu - nawet nie musi brać rozpędu, bo jego cięcie jest zawsze tak samo silne. I kiedy miecz sunie w kierunku jej szyi, na horyzoncie - może jeszcze na morzu, a może już na niebie - pojawia się jeździec na białym koniu, a to przywołuje wspomnienie opowieści, którą czytał jej stary nauczyciel: „I widziałem niebo otwarte, a oto biały koń, a Ten, który na nim siedział, nazywa się Wierny i Prawdziwy, gdyż sprawiedliwie sędzi i sprawiedliwie walczy. Oczy zaś jego jak płomień ognia, a na głowie jego liczne diademy. Imię swoje miał wypisane, lecz nie znał go nikt, tylko on sam. A przyodziany był w szatę zmoczoną we krwi, imię zaś jego brzmi: Słowo Boże. I szły za nim wojska niebieskie na białych koniach, przyobleczone w czysty, biały bisior. A z ust jego wychodzi ostry miecz, którym miał podbić narody, i będzie nimi rządził laską żelazną. On sam też tłoczy kadm winą zapalczego gniewu Boga, Wszechmogącego. A na szacie i na biodrze swym ma wypisane imię: Król królów i Pan panów”. A potem miecz Mistrza Wojny sięga celu. I.C. III, 2000



Andrzej Pilipiuk: Rozważania o demografii

LISTY NA KONIEC WIEKU

Piętnaście lat temu prognozowano, że w roku 2000 liczba ludzi na ziemi przekroczy osiem miliardów. Tymczasem niedawno świętowaliśmy narodziny sześciomiliardowego obywatela naszego pięknego globu. Eko-panikarze odetchnęli z ulgą. Katastrofa demograficzna została wyhamowana. Sześć miliardów to doprawdy sporo. Swoją drogą ciekawe, skąd wzięto tę liczbę. Czyżby Chińczycy przyznali się ilu naprawdę mają obywateli? A może ktoś policzył nędzarzy w slumsach Bombaju i Kalkuty? No, tak czy siak niepoliczonych nie może być chyba dużo więcej niż kilkadziesiąt milionów.

Nośność ziemi obliczono na czternaście miliardów ludzi. Gdy populacja przekroczy tę liczbę, zaczną się sceny jak z książki H. Harrisona „Przestrzeni przestrzeni”. Tłumy ludzi czekające w kolejkach, by na kartki kupić sobie syntetyczne pożywienie, jak się potem okazało produkowane z nieboszczyków na zapleczu centrum eutanazji... Byłbym tu raczej optymistą. Czternaście miliardów? A skąd wzięto taką liczbę? Ano policzono, ile ziemi uprawnej jest na naszej planecie i ile można z tego wycisnąć plonów. Bzdura.

W dwudziestym wieku przytrafiły nam się cztery potężne klęski głodu. Głód lat trzydziestych na Ukrainie zabił prawdopodobnie 15-20 milionów ludzi (oficjalnie przyznano się od dwunastu milionów). Głód w Chinach w latach pięćdziesiątych zabił prawdopodobnie około pięćdziesięciu milionów ludzi (oficjalnie nie było żadnego głodu). Głód w Etiopii zabił kilka milionów. Skutków i rozmiarów klęski głodu w Korei Północnej nie sposób określić, gdyż bariera informacyjna wokół tego kraju jest dość szczelna, zakończy się pewnie wynikiem kilkunastu milionów zmarłych. Już na pierwszy rzut oka stwierdzić możemy, że klęski głodu zdarzają się w bardzo dziwnych miejscach. Ukraina jest krajem niezwykle żyznym. W szesnastym i siedemnastym wieku chleb z ukraińskiej maki jadali mieszkańcy Wysp Brytyjskich, Hiszpanii, Holandii i Norwegii. Podczas potopu szwedzkiego próby układów pomiędzy Szwedami a kozakami miały właśnie na celu opanowanie tej żyznej krainy co zapewniłoby Szwecji regularne dostawy ziarna. Tuz przed rewolucją za rządów premiera Piotra Stołypina, Rosja była największym na świecie eksporterem zboża. Większa część ziarna pochodziła właśnie z pól wydartych ukraińskim stepom. Chiny są krajem bardzo żyznym. W delcie Huang Ho i Jangcy, gdzie znajduje się większa część ziem uprawnych tego kraju, warstwa lessu osiąga grubość osiemdziesięciu metrów (!). Krajobraz i warunki naturalne zbliżone są do naszej Lubelszczyzny, która jest spichlerzem Polski... Afryka jest kontynentem dość paskudnym. Gorąco i sucho, gleby zazwyczaj piaszczyste lub kamieniste. Atoli jest wyjątek - Etiopia. Biblijny Ophir, płynący mlekiem i miodem, przez

Egipcjan nazywana krajem Punt. Na znajdującej się w centrum kraju Wyżynie Abisyńskiej panuje klimat zbliżony do naszego. Poziom opadów także jest podobny. W rowie tektonicznym znajduje się kilkadziesiąt jezior, w tym święte jezioro Tana, kilkanaście razy większe niż Śniardwy. Ciągające się wokół ziemi zagospodarowane już przed tysiącami lat, od dawna były przedmiotem zazdrości i celem wypraw wojennych mieszkańców Sudanu, Somalii, a nawet ludów zamieszkujących tereny dzisiejszego Jemenu. W tej żyznej krainie doszło w latach sześćdziesiątych do jednej z największych klęsk głodu, jaką odnotowały annały ludzkości. Głód zabił około jednej piątej mieszkańców. Pomocy humanitarnej udzielał Etiopii cały cywilizowany świat, zarówno kraje socjalistyczne, jak i kapitalistyczne. Pomoc była jednak zbyt mała, by można było uratować wszystkich... Konieczne były głębokie zmiany strukturalne. Zaczęły się one w końcu lat osiemdziesiątych, gdy na południu i północy kraju wybuchły powstania. Po trwającej pięć lat wojnie domowej powstańcy zwyciężyli. Rozgromionej partii komunistycznej urządzono dekomunizację za pomocą maczet. W trzy lata później klęska głodu wywołana suszą dosięgła Somalię. Pierwszym narodem, który natychmiast wysłał Somalijczykom żywność był naród etiopski. W ciągu trzech lat Etiopia z kraju, gdzie ludzie umierali z głodu, stała się poważnym eksporterem żywności (obecna klęska głodu wywołana jest wojną z sąsiednią Erytreą). Powyższe trzy opowieści prowadzą się do wspólnego mianownika. Wszystkie trzy kraje (a także nie opisane bliżej Korea Północna i Nikaragua) zostały swojego czasu zaatakowane i opanowane przez międzynarodowe grupy terrorystyczne złożone z wyznawców idei socjalistycznych. We wszystkich czterech przeprowadzono przymusową kolektywizację rolnictwa i stworzono kolchozy. System kolchozowy doprowadził do gwałtownego spadku produkcji i w rezultacie do potwornego głodu. Liczba plonów zależy nie od areału ziem uprawnych, ale od sposobu ich wykorzystania. Małeńka Dania poi mlekiem pół Europy. Brytyjska wołowina przed aferą wściekłych krów trafiała na stoły na całym kontynencie (co trzeci kawałek wołowiny jedzony w Polsce pochodził stamtąd). Amerykańskie kurczaki konkurują na naszych stołach z izraelskimi. Lesista Finlandia produkuje masło jadane w Rosji, od Petersburga aż po Władywostok. Polska, posiadająca dobre warunki glebowe i przyjazny rolnictwu klimat, mogłaby wykarmić połowę EWG. Wszystko jest więc, jak widzimy, kwestią organizacji. Jaka jest więc faktyczna liczba ludności mogącej zamieszkiwać naszą planetę? Czternaście miliardów to oczywiście bzdura. Dwadzieścia? Trzydzieści? Sądzę, że nie dowiemy się, dopóki nie spróbujemy. Kochajmy się i rozmnażajmy. Napelnijmy ziemię Pana...



EuGeniusz Dębski:

TWARDE WODOWANIE

Wydawców śmierć
w męczarniach

Kiedys pracowałem w Centrum Komputerowych Systemów Automatyki i Pomiarów MERA-ELWRO, dokładnie w Zakładzie Systemów Użytkowych, a jeszcze dokładniej w Centralnej Bibliotece Oprogramowania Użytkowego (i takie właśnie miejsce zatrudnienia wyrecytowałem jednym tchem milicjantowi, który zatrzymał mnie za brak żarówki przy tablicy rejestracyjnej. Już dwa tygodnie później odbyłem przegląd i odzyskałem dowód rejestracyjny, wcześniej uregulowałem skromny mandat w wysokości 1/10 swoich elwrowskich zarobków!). Jednostka centralna miała wymiar regału piwnicznego, nowoczesna pamięć na dyskach (1 MB!!) wyżyła chyba osiem kilo, a reszta peryferii nie mieściła się nawet na pace Stara. Wydawało się wtedy, że zejdziemy z gabarytami komputerów gdzieś na sześćdziesiąte urodziny mojego wnuka, a stało się tak, że jeszcze nie mam żadnego, a komputery zaczynają być niewidoczne gołym okiem.

Dlatego, żeby znowu nie obudzić się z ręką w nocniku, wysuwam swoje postulaty/żądania co do sprzętu, który musi, no po prostu musi się rozsiać na rynku książki. Chodzi mi o coś, co nazywam dla siebie booknotem, a co nazywają e-bookiem, czy może już inaczej, a ja nie nadążam.

Po pierwsze, chcę by miało to dwa ekrany, jak książka - dwie strony. Raz, że łatwiej takie coś zamknąć, jak papieronik czy laptopa, po drugie - łatwiej czytać takiemu ortodoksowi jak ja. Oczywiście twarde, praktyczne, mało podatne na uderzenia opakowanie.

Po drugie - nie chcę żadnej klawiatury i miliona funkcji, bo to mi skomplikuje sprawę, i znowu, jak w przypadku telefonu komórkowego, będę się urządzenia uczył dwa tygodnie, a jak zgubię taki skomplikowany i drogi sprzęt będę łkał dwa lata. Ja chcę, by to kosztowało 60-100 złotych, i żebym zostawiwszy w pociągu lub w parku nie rozpacział, tylko kupił sobie coś nowszego, bez wchodzenia w debet na koncie. Klawiszy ma być tylko tyle, by obsługiwały najprostsze funkcje: krój i wielkość czcionki, podświetlenie - przyda się podczas jazdy ponurym autobusem (jak widzicie - wierzę w szybkie nadejście booknotów, nie wierzę w powszechność jasnych i cichych autobusów!), na pewno zakładki. Koniec!

Po trzecie. Idę sobie z tym do księgarni i kupuję/przelewam/ściągam sześć książek do jednorazowego wykorzystania, po złotówce sztuka. Do tego - niech zaszaleje, kupuję dwa hiciory do wielorazowego użytku, do biblioteki, po trzy złote za wolumin. Tak postąpię ja, ortodoksyjny czytelnik, co woli się przejść do księgarni. Młodzież, rzecz jasna, nie kiwnie się w fotelu, tylko przez Sieć ściągnie sobie to samo co ja, tylko szybciej.

Dlaczego takie ceny? No, po prostu - teraz autor dostaje z każdej sprzedanej książki ok. 1-2 złotych. To dlaczego w Internecie nie miałby - napisawszy książkę nową - ogłosić, że taka już jest i sprzedawać ją sam, bez wydawcy, drukarza, hurtowników i księgarzy, z których każdy zarabia więcej niż rzeczony autor?! Poza tym jest opcja jeszcze inna - książka taka może w ogóle nic nie kosztować! Klikając w banner „Ściągnij powieść Owena Yeatesa” uruchamiasz banner reklamowy, na którym, w trakcie pompowania na twój dysk literatury, pojawiają się informacje o firmie, która zapłaciła Owenowi za prawo reklamowania się poprzez jego książkę. Autor ma swoje honorarium z góry niejako, czytelnik - za friko książkę, firma reklamująca karmę dla kanarków - reklamę. Wszyscy happy.

Co to znaczy? Śmierć wydawców, a przynajmniej olbrzymiej ich części. Zostaną potentaci. Zostaną wydawcy książki ekskluzywnej, hobbistycznej, albumów. Reszta, wydawcy okazjonalni, nieudolni, niesprawni, niefachowi - bulbul!

Co to znaczy? Koniec biegania po oficynach, czekania po półtora roku na decyzję, na redakcję, na wydanie... Oczywiście - powie ktoś: raj dla grafomanów... Nie, po jednym zakupie roznieś się, że Tobiasz Sałapucki-Kordyn jest pierdołą literacką. Oczywiście - można sprzedawać tzw. treści niesłuszne... A teraz to nie? Nie oszukujmy się. Kto chce - wydaje. Oczywiście - autor, który będzie chciał zaoszczędzić na redaktorze - sam sobie winien, bo od tej chwili nie ma już na kogo zwalić: sam wydajesz, sam zbierasz śmieć. I joby.

Ja bym chciał.

Można tym sposobem wydawać książki w odcinkach, jak King „Zieloną miłą”, można dodawać moduł czytający dla niewidomych i leniwych. Można uruchomić moduł przekładu i niech angielski agent wie z grubsza, o co w powieści chodzi. Można zamówić sobie powiadomienie o wszystkich nowościach autora X, na którego książki czekamy z niecierpliwością, i kupować je wylegując się na odległej plaży Copacabana. A potem czytać, czytać i rozkoszować, otrępując z różowego piasku ekrany booknota...

Co jeszcze można...

Na pewno jeszcze coś można, ale przegapiłem.

Czekam na odpowiedź i kogoś, kto to pozbiera, uprządkuje i prześle gdzie trzeba celem zaklepania odpowiedniego kierunku opracowywania booknota. Stawiam, że za rok najwyżej...

Wydawcy zaczną wyc, skrecać się i płakać krwawymi łzami. My, autorzy, to znamy. Z przyjemnością popatrzymy na ich cierpienie. Prawda, panie Jacku?



www.srebrnyglob.pl

MAGAZYN LITERACKI

Felieton „Coś trzeba jednak wiedzieć” został wyróżniony nagrodą Elektryka jako najlepszy tekst publicystyczny opublikowany w sieci w roku 1999. Tekst ukazał się na łamach Magazynu Fantastycznie!. Dzięki uprzejmości redakcji Magazynu oraz Piotra W. Cholewy mamy przyjemność Wam go zaprezentować.

Piotr W. Cholewa: Coś trzeba jednak wiedzieć

Dzisiaj chciałbym napisać kilka słów o klasycznych pomyłkach, z konieczności ilustrując je przykładami. Ogólnie rzecz biorąc chodzi o to, że biorąc się do tłumaczenia, trzeba posiadać pewną, najlepiej rozległą wiedzę ogólną. Arek Nakonecznik, jeden z najlepszych tłumaczy w naszej dziedzinie (tzn. fantastyki) wyraził się kiedyś podczas katowickiego seminarium, że tłumacz musi wiedzieć wszystko. Autor, który jest mechanikiem samochodowym, a przy tym pszczelarzem amatorem, może napisać fantastyczny tekst o mechanice (o obcych ukrywających się w silniku, albo może o samochodzie-wampirze), gdzie dodatkowo pojawiają się pszczoły, ich zwyczaje itd. (choćby to, że struktura społeczna obcych jest tożsama ze strukturą pszczoł). Jeśli tłumacz nie rozróżnia pszczelego wosku od pszczelego kitu, jeśli nie zna różnicy między tłumikiem, gaźnikiem a karburatorem, ani nawet znaczenia słowa „tożsama”, wychodzi na – eufemicznie rzecz ujmując – osobę ograniczoną umysłowo. I nie warto liczyć na to, że jeśli my nie wiemy, to nikt nie wie. Ktoś zauważy, ktoś puści wici i opinia zaczyna krążyć. Jest niedobrze... Chodzi mi o pomyłki (właściwie: błędy) wynikające z trywialnej niewiedzy. Ostatnio zdarzył mi się taki błąd: przetłumaczyłem CMOS (complementary metal oxide semiconductor) na jakiś komplementarny półprzewodnik tlenku metalu. Właśnie ten tlenek metalu okazał się fatalny. Elektronicy wiedzą, o co chodzi, innym oszczędzę technicznych szczegółów, ale prawidłowo powinienem wykorzystać nazwę podobnych układów, istniejących w rzeczywistości. Tak by było najlepiej. Można też zostawić CMOS bez specjalnych wyjaśnień... Cóż, pozostaje mieć nadzieję, że błąd nie rzuca się w oczy (te CMOSy występują tylko raz w grubej powieści, w dodatku nie powiem jakiej – może nie znajdziecie).

Mój błąd polegał na tym, że nie spytałem fachowca. Sądzę naiwnie, że rzecz jest wymyślona i fantastyczna. Tego typu błędy irytują fachowców. Po obejrzeniu filmu „Mission Impossible” z Tomem Cruise, każdy znajdował kolejne fatalne naruszenia elementarnej logiki. Komputerowcy nabijali się z wyniku wyszukiwania w sieci słowa „job” i wyniku zero trafień (tutaj chodziło o Hioba, ale job oznacza też pracę, więc realnie uzyskuje się sześciocyfrową liczbę trafień, natomiast przy ograniczeniu do Job z sensie Hioba, pięciocyfrową). Inni przypominali, że tunel pod kanałem La Manche nie składa się z jednej rury, którą jeżdżą pociągi, ale z dwóch, a między nimi korytarza serwisowego – więc ani śmigłowiec nie mógłby wlecieć do środka, ani nie można z jednego pociągu zobaczyć drugiego, jadącego w przeciwną stronę. Kolejarze zauważali, że pociągi typu Eurostar

nie mają włazów na dach, więc cała końcówka nie ma sensu. I tak dalej.

W książkach przypadki takiej niewiedzy zdarzają się nagminnie. Po raz pierwszy stwierdziłem, że coś jest nie tak, kiedy na nasz rynek trafiły książeczki dla dzieci oparte na filmach Disneya (a potem kasety z tymi filmami). Otóż bohaterowie całkiem inaczej się nazywali, niż to zapamiętałem z kina. Zastanawiałem się wtedy, czy ci tłumacze nic nie oglądają? Zakochany kundel był w kinach sporo lat wcześniej, zyskał ogromną publiczność (jak to Disney) i każdy wie, że para bohaterów nazywa się Lady i Tramp – a nie Zuzia i Hultaj. I tak dalej. Tłumaczyłem to sobie, że firma wynajęła (być może) jakiegoś amerykańskiego Polaka i przetłumaczyła całość już w USA, by tylko wprowadzić rzecz na rynek odpowiednio wydaną. Myliłem się, niestety...

Wróćmy jednak do tekstów fantastycznych. Jestem matematykiem, więc kiedy dowiedziałem się, że w Nowej Fantastyce ukazało się opowiadanie o matematykach, sięgnąłem po nie (mam pismo w prenumeracie, więc zanim do mnie dotrze, wiem już sporo o jego zawartości). I przeżyłem szok: tekst nazywał się „Ostatni teoremat Fermata”. Nazwisko się zgadzało – Fermat. I tyle. Może moje spojrzenie jest nieco skrzywione odebrany wykształceniem, ale sądziłem naiwnie, że wielkie twierdzenie Fermata jest czymś w rodzaju ikony kulturowej. Nie trzeba wiedzieć, o czym mówi, ale większość jako tako wykształconych ludzi (po podstawówce?) słyszała o wielkim twierdzeniu i łączącej się z nim legendzie (prawdziwej): Pierre Fermat zapisał na marginesie książki, że właśnie znalazł ładny dowód pewnego twierdzenia, ale ma za mało miejsca, żeby go tu zapisać. I od tego czasu (XVII w.) trwają próby znalezienia tego dowodu. Z tych prób wzięła się zresztą większa część współczesnej algebry (to moja prywatna opinia), a o końcowym sukcesie Andrew Wilesa w 1993 roku pisały wszystkie gazety (nieco mniej o znalezionej w jego dowodzie luce, którą zresztą „załatł” w 1995). Po prostu nie mogłem wierzyć, że ktoś potrafi dosłownie przełożyć angielskie „Fermat Last Theorem”. Pomijam już fakt użycia słowa „teoremat”, zupełnie nie przystającego do tekstu (teorematy pisali Euler i Gauss, reszta dowodzi twierdzeń). Jak widać tłumaczka nie słyszała...

Pamiętam również (z dawnych lat) występującą w pewnym dialogu między naukowcami „funkcję prawdziwą”. Niby nie takiego, książka – któryś z „czarnych”, dzisiaj już prawie zapomnianych zeszytów Iskier – była fantastyczna, więc nie

takie rzeczy matematyka mogła stworzyć. Jednak szybkie tłumaczenie z powrotem na angielski wyjaśniało sprawę. Chodziło naturalnie o funkcję rzeczywistą, dobrze znaną każdemu, kto zajmuje się matematyką. Głupi błąd, chociaż nie rzucający się w oczy. Inna historia dotyczy tytułu powieści – na Krakowie dostaliśmy ulotki z planami wydawniczymi znanej firmy Prószyński i S-ka. Była tam zapowiadana powieść Connie Willis „Nie wspominając o psie”. Skojarzenie było oczywiste (mam nadzieję, że dla wszystkich), więc tylko sprawdziliśmy, jak w oryginale brzmiał podtytuł „Trzech panów w łódce” Jerome K. Jerome i jak w oryginale nazywała się książka Willis. Tak samo, czyli „Nie licząc psa”. Kilka osób dzwoniło lub pisało do wydawcy i tytuł został zmieniony. Oczywiście nie dowiemy się na pewno, czy bez naszej „pomocy” pozostałoby to fatalne „Nie wspominając”, ale na pewno pozostało zdumienie: jak ktoś mógł nie skojarzyć? Nie rozpoznane cytaty to także osobny rozdział błędów w tłumaczeniach. Z najbardziej irytujących (bo dotyczących wybitnego dzieła) zapamiętałem pewną książkę, gdzie bohater powołuje się na straszego Szeloba. Ten Szelob to oczywiście Szeloba, pajęczycza z „Władcy Pierścieni”. Ale pewnie tłumacz nie czytał... Inny przypadek dotyczył mnie osobiście: w opowiadaniu Zelazny'ego ze świata Amber tłumacz nazwał Dworce Chaosu „Sądami Chaosu” (Courts of Chaos). Owszem, „court” znaczy też sąd (ja w tłumaczeniu powieści wykorzystałem „dworzec” w staropolskim sensie dworu, dworzyszczka). Pomijając nawet kwestię, która wersja jest bardziej sensowna, należy jednak pamiętać, że opowiadanie ukazało się później niż wszystkie dziesięć tomów cyklu. Zbyt długa do przytoczenia tutaj jest lista nie rozpoznanych cytatów nawet z dzieł najczęściej cytowanych w angielskich tekstach, tzn. z Biblii i sztuk Shakespeare'a, a co tu mówić o innych poetach i prozaikach. Nawet książki – wydawałoby się – powszechnie znane, bywają pomijane. Taki los spotyka często „Alicję w Krainie Czarów” czy „Kubusia Puchatka”.

Tym większy chciałbym tu wyrazić podziw dla Pauliny Braiter, która bezbłędnie znalazła źródło tytułu powieści Raya Bradbury'ego „Something Wicked this Way Comes”. Choć niełatwy do rozpoznania, jest to cytat z Hamleta Shakespeare'a i po polsku brzmi „Jakiś potwór tu nadchodzi”. A po zornie wydaje się, że to całkiem co innego.

Całkiem inną klasą błędów są tłumaczenia określeń ściśle angielskich czy amerykańskich. Z pozoru nie są trudne, mają jednak pewną nieprzyjemną cechę: są całkowicie lokalne, nie do zrozumienia dla kogoś, kto nie był na miejscu i nie widział. W latach osiemdziesiątych trafiłem na opowiadanie, którego bohaterka – bezdomna – wszystkie swoje rzeczy przechowywała w „Tesco bag”. Dzisiaj już łatwiej zgadnąć, o co chodzi, gdyż w wielu miastach istnieją sklepy z

sieci Tesco – to po polsku „reklamówka”. Reklamówki Tesco (w Anglii) są duże, pojemne i mocne, więc nadają się do przenoszenia całego majątku. Ale proszę zrozumieć: ktoś, kto nie widział sklepów Tesco i ich plastikowych reklamówek, nigdy nie zgadnie, co ona właściwie nosiła. Drugi błąd tego typu, który chciałbym tu przytoczyć, został popełniony przez jednego z bardziej znanych tłumaczy i prezenterów radiowych. Chodziło o tytuł piosenki: Cheap Day Return, co – jak wyjaśniono – oznacza „Powrót tani dni”. Otóż nie, nie oznacza, ale żeby to wiedzieć, trzeba posiedzieć w Anglii dłużej niż dzień i przynajmniej raz podróżować pociągiem. „Cheap day return” to ważny przez jeden dzień bilet powrotny (na „tańsze” godziny, co oznacza, że wolno podróżować po godzinie szczytu czyli po 9.00). Jest to mniej więcej jednodniowy odpowiednik naszego biletu weekendowego. Tutaj wina prezentera nie jest aż tak wielka – jeśli nie jeździł tam pociągami na jednodniowe wycieczki, nie miał możliwości przetłumaczenia terminu. Powiedzmy od razu, że takie „kwiatki” nie są wyłącznie domeną tłumaczy. W prasie także zdarzają się przykłady szokującej niewiedzy – nieznamość tematu, o którym się pisze. Przypomnę tylko dwa zabawne przypadki: pisząc o gimnastyce sportowej, dziennikarz pomylił płeć wybitnego japońskiego zawodnika Tsukuhary (startował i wygrywał chyba jeszcze w latach siedemdziesiątych). Inny, pisząc o wciąż nierozstrzygniętym przetargu na samoloty dla polskiej armii, poinformował, że Szwedzi proponują nam Grippy albo Saaby. Oczywiście, Grippy to właśnie Saaby (Saab jest firmą produkującą skądinąd znakomity JAS-39 Grippen). Zauważmy – ktoś może tego nie wiedzieć, ale jeśli się na ten temat wypowiada, to chyba powinien.

Oczywiście, lista takich błędów nie ma końca, a ja nie mam zamiaru ich wszystkich wyliczać. Podałem kilka przykładów, żeby przejść do morału (morały w pierwszej linijce nie wyglądają zachęcająco). A zatem: trzeba dużo wiedzieć, a w tym celu trzeba dużo czytać. Nie koniecznie fantastykę, a raczej koniecznie nie tylko fantastykę. Jednak nikt potencjalnemu tłumaczowi nie wskaże palcem, co mu się przyda, a co nie. Przydać się może wszystko – dlatego nie istnieje zbędna wiedza. I jeszcze jedno: potencjalny tłumacz nie powinien się brać za tłumaczenie fantastyki, jeśli NIE LUBI fantastyki. To gatunek literacki, który wypracował sobie własny język, w którym odwołania do innych tekstów (również fantastycznych) są częste, w którym niektóre neologizmy stają się „public domain” i są powszechnie używane (choćby blaster albo stym). Trzeba je znać i nie ma na to recepty (oprócz lektury, naturalnie). A zatem, przy okazji Wesołych Świąt życzę przyjemnych lektur i książek pod choinkę, a także jak najlepszej fantastyki (i tłumaczeń) w roku 2000 – ostatnim roku mijającego tysiąclecia.

Fantastycznie!

<http://sf.magazyn.pl>

MAGAZYN.pl



Skąd się bierze klimat

Tomasz Z. Majkowski

Obcując z grami fabularnymi co rusz wpada się na kilka słów - wytrychów, określników, które podsu-mowują mają rozmaite aspekty tej rozrywki. „Klimat” to właśnie jedno z takich określeń, stosowane często a hojnie zarówno przez graczy („Sesja miała za***isty klimat”) jak i przez Mistrzów Gry („Bardzo klimatyczna kampania”). Oczywiście istnieją rozmaite szkoły tworzenia wzmiankowanego klimatu i co rusz można spotkać się z wypowiedziami tzw. ekspertów, którzy radzą jakie świece palić w czasie sesji i jakiej słuchać muzyki, by rozgrywka odznaczała się niezapomnianym „klimatem”. Jako fan sesji rozgrywanych w pociągach nie do końca zgadzam się z wymienianymi zazwyczaj składnikami nastroju, samemu proponuję więc następującą receptę:

Co to jest „klimat”?

Nim zaczniemy zastanawiać się, jak rzecz zbudować, warto, byśmy uzmysłowili sobie o czym w ogóle mowa. Klimat, alias nastrój, to najbardziej nieuchwytna część sesji, ten jej element, który sprawia, że zarówno gracze jak i Mistrz Gry angażują się w opowiadaną historię i wspólnie przeżywają zmyślane przygody, zamiast z rutyniarskim uśmiechem deklarować, że go tną. Na „klimat” składa się suma emocji, jakich gracze doznają podczas sesji, ich wczucie w postaci, rodzaj intrygi i sposób jej prezentacji oraz stopień zanurzenia się wszystkich w wyobrażonym świecie. Ponieważ właśnie to ostatnie sprawia, że grę wspomina się bądź to jako bardzo udaną, bądź jako kompletną kiszkę, nastrój staje się sprawą pierwszoplanową i - moim skromnym zdaniem - okazuje się elementem znacznie istotniejszym, niż jakiś tam scenariusz.

Często słyszy się, że „klimat” sesji można zbudować używając rozmaitych gadżetów, takich jak świece, muzyka, stroje, jedzenie czy tzw. „handouty” (pomocce dla graczy), na które składają się zazwyczaj pracownice opalone nad gazem bądź wymoczone w kawie odręczne zapiski. Wszystkie te przedmioty pomagają oczywiście przenieść się w świat wyobraźni (choć nie zawsze), nie można jednak twierdzić, by ich obecność gwarantowała pojawienie się nastroju. Niech obecność gwarantowała pojawienie się nastroju. Niech obecność gwarantowała pojawienie się nastroju. Niech obecność gwarantowała pojawienie się nastroju.

czeniu tysiąca świec, zaś dobry prowadzący tchnie w przygodę życie, nawet jeśli poprowadzi ją podczas apelu zgromadzenia harcerzy. Od czego więc tak naprawdę zależy, czy gracze podsumują sesję określnikiem podanym przeze mnie nieco wyżej? Choć zdawać by się mogło, że odwołując się wyłącznie do osobistych predyspozycji MG zamykam przed tymi „trochę słabszymi” drogę do szczytów i sławy, wrażenie takie jest dosyć mylne. Nad klimatem popracować może każdy, recepta jest bowiem bardzo prosta.

2. Przesuwamy stół.

Nim zastanowimy się wspólnie nad tym, co dzieje się w głowie MG, przeanalizujmy spokojnie czas i miejsce, w którym odbędzie się sesja, obydwie bowiem czynniki odgrywają w tym wszystkim niebagatelną rolę. Kiedy zamierzamy przystąpić do prowadzenia, musimy zatroszczyć się o kilka rzeczy, z miejscem rozgrywki na czele.

Choć charakter miejsca, w którym będziemy grali nie ma - moim zdaniem - najmniejszego znaczenia, i z równym powodzeniem prowadzić możemy w pociągu, jak i na dachu, powinno ono spełniać kilka podstawowych kryteriów, wśród których najważniejszy jest spokój. Nim powiemy graczom, że siedzą w gospodzie, musimy upewnić się, że za pół godziny nie odwiedzi nas ciocia, nie zadzwoni kumpel z roku, a ojciec nie zaserwuje kolacji. Wszakże nie ma nic bardziej denerwującego, niż chwila kiedy w połowie emocjonującej walki ktoś wkłada głowę do pokoju i mówi „Słuchajcie, chłopaki (i dziewczyny), nie wie któryś jak nazywa się aktor szwedzki na sześć liter, trzecia „W”?”. Moje ukochane sesje w pociągu miewają tę wadę, że zazwyczaj gdzieś w połowie pojawia się pan w mundurze, prosząc o bilety - cóż, jednak, nie ma rzeczy idealnych.

Oczywiście wielu Mistrzów Gry zabezpiecza się przed ingerencjami z zewnątrz za pomocą zamków w drzwiach, nie polecam jednak tej metody, wywołuje ona bowiem wiele negatywnych wibracji, co bezpośrednio wiąże się z drugim kryterium, które spełniać musi nasze miejsce - musimy upewnić się, że nasze otoczenie wie dobrze, co robimy i że wolimy, aby nam w tym nie przeszkadzała przez wzgląd na charakter rozrywki, a nie chęć ukrycia naszych mrocznych

rytuałów. Jeśli któryś z domowników, sąsiadów czy gospodarzy zaczyna rozpowiadać o nas niestworzone historie (lub, co gorsza, pisze o nas książki), gra nie warta jest świeczki i spokojnie myśleć można o zmianie lokalu.

Kolejną ważną rzeczą jest, by wszyscy czuli się wygodnie - mieli na czym usiąść i położyć kartę postaci, by nikomu nie było za zimno ani gorąco, i żeby każdy miał własny ołówek. Zapomnijcie o „klimatycznych” sesjach na cmentarzach, w ruinach czy niskich piwnicach! Choć z początku wszystko będzie wyglądało super, już po chwili wiatr znacznie tarmosić karty postaci, w mroku pogubią się kostki, a kant płyty nagrobnej zacznie wrzynać się w siedzenie - ponadto cmentarz jest miejscem wiecznego spoczynku, którego nie należy zakłócać głupotami. Sesje na wolnym powietrzu bywają bardzo udane, ale tylko wtedy, gdy mamy słoneczny dzień, altankę w ogrodzie (zabezpieczoną przed wiatrem i deszczem), i nie zaskoczy nas stróż.

Po ostatnie - musimy zadbać, by nic nie rozpraszało uwagi graczy w początkowej fazie gry. Nim przyjdą dobrze schować najnowszego Garfielda do szafy (a nuż ktoś nie czytał?), wyjąć baterie z pilota i włożyć do kuferka repliki broni. Gracze mają nas słuchać, a nie bawić się w wojnę, prawda?

3. Nastawiamy budzik

Kiedy wiemy już, gdzie będziemy prowadzić, pora pomyśleć o czasie rozgrywki. Zazwyczaj grę rozpoczyna się wieczorkiem, około dziewiętnastej, kiedy wszyscy skończą już pracę/studia/szkolę, zjedzą obiad i przygotowują się na dzień następny, nie musi to być jednak regułą. Wśród wielu MG pokutuje przeświadczenie, że dobrą sesję można poprowadzić dopiero po zmroku. Bzdura! Najchętniej zaczynam prowadzić o 8.00 rano, kiedy jestem wypoczęty, ten bowiem warunek uznać musimy za konieczny.

Mistrz Gry nie może prowadzić, kiedy jest zmęczony i myśli o niebieskich migdałach. Sesja nie uda się, jeśli prowadzący nie zaangażuje się w grę, dlatego nie powinno się zaczynać zbyt późno ani umawiać na dzień, kiedy MG dzień godzin spędził na uczelni, wtedy bowiem nic z tego nie wyjdzie. Rozgrywki „poranne” mają tę przewagę nad „wieczornymi”, że nikt nie ma za sobą dnia pełnego wrażeń, którymi chce podzielić się z kolegami i problemów, które zaprzatają jego umysł.

Umawiając się z graczami Mistrz Gry powinien założyć, ile czasu zamierza prowadzić, poinformować ich o tym i upewnić się, że nikt nie będzie musiał wyjść w połowie rozgrywki. Nie znoszę sytuacji, kiedy nagle w pół opisu ktoś mówi „słuchajcie, muszę lecieć, zNPCuj mnie, ok?”. Co ma począć prowadzący, kiedy musi prowadzić postać takiego gracza? Ubić - nieetycznie. Pozbawić przytomności - nieelegancko. Prowadzić - niewykonalne. Zignorować - nieprofesjonalnie. Najlepiej skończyć w takiej chwili sesję, ma to jednak ten minus, że pozostali gracze (zazwyczaj w przewadze w stosunku do niepokornego osobnika) wychodzą psiocząc i źle wspominają rozgrywkę.

Przy okazji słówko o długości sesji - znam mnóstwo Mistrzów Gry, którzy najchętniej prowadzą „maratony”, gry ciągnące się od zmierzchu do świtu albo i dłużej. Być może jestem intelektualnie ułomny, jednak zazwyczaj w okolicy trzeciej w nocy robię się śpiący, a po pięciu godzinach gadania chrypnę. Dobra sesja to taka, w czasie której nikt się nie nudzi, a prowadzący jest przez cały czas skoncentrowa-

ny. Kiedy coś zaczyna ci przeszkadzać - przerwij. Nie licza na to, że pomoże ci kawa albo Cola. Kiedy twoja narracja zaczyna tracić rozpęd, możesz zepsuć wszystko, co do tej pory osiągnąłeś. Gracze na pewno nie będą mieli ci za złe, kiedy w odpowiednik z punktu widzenia fabularnego momencie przerwiesz. Oni też są zmęczeni.

4. Przeglądamy papiery

Nim zaczniemy zabierać się do roboty dobrze, byśmy przebrnęli karty naszych postaci, powiedzą nam bowiem one czego nasi koledzy oczekują. Ważne, by w czasie sesji każdy miał coś do roboty, bo a nuż znudzony znajdzie tego Garfielda i wszystko nam położy... Oczywiście nie znaczy to, że każdy musi być strasznie ważny w scenariuszu, musisz jednak dobrać przygodę zgodną z oczekiwaniami drużyny. Jeśli jakimś cudem masz w niej samych wojowników, zapewne chcą walki, a nie kryminału, jeśli zaś przewagę mają intelektualści, nie prowadź im „Demonicznej hordy”.

Nigdy nie zaczynaj sesji od stworzenia postaci. Ten grzech jest bardzo popularny i sprawia, że tacy „robieni na szybko” bohaterowie są nie tylko trudni do wpasowania w scenariusz, ale i słabo przemyślni, a konsekwencji mało grywalni. Jeśli masz nowego gracza, dowiedz się z góry, jaka postacią chce grać i umów specjalnie żeby ją przygotować. Jeśli żywcem nie masz czasu, każ mu opowiedzieć pomysł (choćby i przez telefon, jeśli się nie rozgada) i poproś, żeby go dopracował, ty zaś przygotuj mu według tego charakterystyki. Przynajmniej cię nie zaskoczy.

Oczywiście powinieneś dobrze zapoznać się z przygodą. Jeśli prowadzisz „gotowca”, przeczytaj go parę razy, podkreślając ważne fragmenty, bo gorączkowe przeglądanie scenariusza może bardzo niekorzystnie wpłynąć na tempo akcji. Jeśli opracowujesz przygodę samodzielnie (rekomendowane), upewnij się, że gracze cię nie zaskoczą i że nie utkną w martwym punkcie. Kiedy już znasz scenariusz jak własną kieszeń naucz się na pamięć nazwisk głównych NPCów i kilka razy głośno je powtórz. Sprawdź czy nie brzmią śmiesznie (o ile nie mają brzmieć śmiesznie) i czy łatwo je zapamiętać. Nigdy nie stosuj żadnych generatorów do wymyślenia imion.

Skoro o imionach mowa - gracze mają irytujący zwyczaj pytać o ceny produktów i imiona jakiś zupełnie nieważnych typów. Jeśli nie chcesz w takiej sytuacji zagłębić się w podręcznik, załóż czymś cennik (i statystyki broni) i wypisz sobie na karteczce piętnaście imion męskich i dziesięć żeńskich zgodnych z konwencją twojej przygody. Zabezpieczysz się dzięki temu przed gorączkowym poszukiwaniem w pustej chwilowo (bo zajętej czym innym) głowie imienia innego niż Pietrek czy Szyman.

5. Sufitujemy

Sufitowanie to czynność sprowadzająca się do leżenia w wygodnym miejscu i gapienia się w sufit, która ma absolutnie kluczowe znaczenie w powstawaniu klimatycznej sesji. O ile wszystkie powyższe warunki można spuścić po brzytwie - wszystkie to tylko pomoce - bez sufitowania, czy innej formy stymulacji intelektualnej (ja lubię krążyć po pokoju) przygoda po prostu nie ma prawa się udać. W czasie sufitowania wyobrażamy bowiem sobie wszystko, co ma nastąpić. Niekoniecznie po kolei przywołujemy przed oczu duszy swojej miejsca i bohaterów naszej opowieści, konstruujemy dialogi i zastanawiamy się nad korzystnymi spo-

sobami prezentacji fabuły. Niezależnie od tego, czy prowadzimy „gotowca”, czy nie i jak dobrze obmyśliliśmy intrygę, bez plastycznego jej wizerunku możemy wszystko ułożyć alfabetycznie, związać wstążeczką i odnieść do punktu skupu makulatury.

Jeśli Mistrz Gry nie wyobrazi sobie tego, co będzie opisywać i poprzestanie na zastanawianiu się „no i co tam jeszcze powinno być”, jeśli nie ZOBACZY miejsca i bohaterów opowieści, nie będzie umiał dobrze przekazać swoich pomysłów graczom. Jeśli gracze nie zasmakują krwistego opisu, który pochodzi wprost z wyobraźni (a nie z podręcznika), nie uruchomią własnej fantazji i nie wpiszą swoich postaci w świat przedstawiony. Jeśli nie usłyszą w twoim głosie głosu BNa, nie zaczną z nim rozmawiać. Jeśli nie dotrze do nich, że ich postaci znajdują się w odrębnym świecie, nie zaczną ich odgrywać.

Jeżeli nie wyobrazisz sobie tego, co ma się stać, szybko stwierdzisz, że twoja sesja zmienia się w grę logiczną, polegającą na rozwiązywaniu zagadek, lub - co grosza - losową, której celem jest wyrzucenie odpowiedniej sumy na rozmaitych kościach. Gry fabularne rozgrywają się w wyobraźni, i to w wyobraźni wszystkich uczestników, nie tylko graczy. Tak, tak, drogi Mistrzu Gry. Cały klimat, ten magiczny wyznacznik udanej sesji, zaczyna się w twojej głowie. Gracze nie wejdą w świat, którego nie potrafisz zobaczyć. Świece nie pomogą.

6. Nabieramy tchu

Wreszcie nadchodzi godzina zero. Pod powiekami mamy wyraźną wizję tego, co chcemy zaprezentować. Wokół nas siedzą zlaknieni wrażeń gracze. Na stole leżą kości, pod stołem - opakowania po pizzy. Po naszej stronie ekranu - notatki. Po ich stronie - karty postaci. Nabierasz powietrza w płuca i...

Pierwsze zdania sesji są niezwykle ważne. To od nich zależy, czy gracze zainteresują się tym, co mamy do opowiedzenia, czy też nerwowo zaczną szukać Garfielda. Można tu zastosować wiele tricków (to temat na osobny tekst), więc zajmiemy się tylko kilkoma przykładami. Podręcznikowym (bo opisanym w każdym szanującym się podręczniku do gry fabularnej) wręcz przykładem jest technika *in medias res*, polegająca na rozpoczęciu historii w jakimś dramatycznym momencie - tu jednak nie wolno zapominać, żeby po jakimś czasie wyjaśnić graczom, jak wpakowali się w kabałę. Przypomina to nieco film z Bondem - najpierw „przedczołówkowa” sekwencja, zapierająca często dech w piersiach, potem „czołówka”, w czasie której wtajemniczamy graczy w arkana przygody.

Innym sprawdzonym (i moim ulubionym) sposobem jest „intro, czyli sekwencja animowana”, opowieść o tym, w jaki sposób gracze znaleźli się w danej sytuacji. Ten sposób jest nieco zdradliwy - trzeba tak wyważyć obmyślane zdarzenia, by nikt nie podniósł larum, że jego postać nie zachowywałaby się w ten sposób.

Kolejnym zabawnym pomysłem jest „trick epicki”, czyli rozpoczęcie przygody tak, jak zaczyna się wielkie powieści - od prezentacji sytuacji ogólnoswiatowej i na jej tle sytuacji bohaterów. Styl taki łatwo podpatrzeć - wystarczy przypomnieć sobie sienkiewiczowskie „Rok 1648 to był dziwny rok...” czy choćby znane chyba wszystkim „W owym czasie wyszło rozporządzenie cesarza Augusta...”.

Wszystkie te chwytaki zakładają, że rozpoczynamy zupełnie nową przygodę, jeśli jednak mamy do czynienia z kontynuacją, powinniśmy przypomnieć wątki z poprzedniego odcinka. Zazwyczaj zarządzam wówczas „kolokwium”, czyli ustny sprawdzian z tego, co działo się ostatnio, podczas którego sami gracze przypominają minione wydarzenia, prezentując je z punktu widzenia ich postaci. Ma to dwojakie zastosowanie - po pierwsze wiem, co zapadło graczom w pamięć, a więc jakie wątki należy eksponować, po wtóre zaś pozwala uczestnikom mojej sesji jeszcze przed jej rozpoczęciem wczuć się w postaci i przypomnieć sobie, co czuły w czasie rozgrywania poprzedniego odcinka.

7. Zdzieramy gardło

Esencją „klimatycznej” rozgrywki jest soczysty opis i wyważone tempo akcji. Pierwszy z czynników wynika bezpośrednio z tego, jak wyobraziliśmy sobie sceny, które opisujemy. Jeżeli obraz w naszej głowie jest wyrazisty, pełen szczegółów i w technikolorze, postaramy się, by nasz opis był właśnie taki. Jeśli opisujemy pomieszczenie, gracze muszą nie tylko odmalować je we własnej fantazji, ale i zdawać sobie sprawę z jego rozkładu, jeśli zaś prezentujemy bohatera niezależnego, uczestnicy zabawy powinni wyobrazić sobie nie tylko kolor jego włosów, ale i sposób poruszania.

Musimy przy tym pamiętać, że postaci graczy mają do dyspozycji pięć zmysłów i nie widzą rzeczy niedostrzegalnych. To właśnie na podstawie opisu powinni wyrabiać sobie opinie o otoczeniu - nikt nie ma na czole napisane „jestem zły”, choć mogą wskazywać na to cechy jego wyglądu lub zachowania (może, na przykład, przypominać Christophera Walkena).

Musimy również przełamać strach przed wcielaniem się w bohaterów niezależnych - jaki sens ma konwersacja graczy (osadzająca ich postaci w świecie) z człowiekiem, który „mówi wam, że...”? Jeśli NPCe nie żyją, nie ma się czemu dziwić, jeśli i postaci graczy ograniczą się do „pytania Gosi” („pytam go się...”).

Pamiętajmy przez cały czas, że mimo tych wszystkich strasznych ograniczeń wszyscy zebraliśmy się w naszym idealnym pomieszczeniu, żeby dobrze się bawić. Pamiętaj pierwszą stronę swojego podręcznika? Napisali tam, że w grach fabularnych nie ma wygranych ani przegranych i tego powinniśmy się trzymać. Mistrz Gry powinien zapewniać swoim graczom dobrą rozrywkę - pamiętać o cechach ich postaci (co za sens grać wojownikiem, któremu nigdy nie udaje się pokonać przeciwnika, czy magiem, któremu złośliwość losu nie pozwala rzucić czaru?) i starać się prezentować je tak, jak chcą tego gracze, a nie tak, jak my je sobie wyobrażamy, opisywać ze swadą i werwą, i wreszcie - pozwalać graczom zwyciężyć. Niezależnie od wszystkiego przychodzą na twoje sesje, by wcielić się w bohaterów, a nie w dupy wołowe. Miło jest ich pognać, w końcu jednak powinni zwyciężyć.

Nie tylko gracze powinni czerpać radość z sesji, jeśli więc czujesz, że przygoda przestaje ci się podobać, powinienes ją przerwać i zastanowić się, co jest grane. Nikt i nigdy nie stworzył dobrego nastroju, jeśli nie włożył w to serca, a jeśli prowadzisz z musu, „bo przyszli i kazali”, z pewnością się nie starasz. Najczęstszym powodem twojego niezadowolenia jest niezadowolenie graczy, to zaś bierze się z twojego niedomagania - być może ktoś się nudzi albo ma kłó-

poty z wcieleniem w postać? Jeśli tak, powinienes popracować nad prezentacją świata. Jeśli to nie pomaga, zastanów się nad swoimi graczami. Jeżeli i to nie pomaga - postaraj się rozluźnić. Prowadzenie gry fabularnej jest jak muzyka - nie można dobrze grać na gitarze mając sztywne nadgarstki, nie można też dobrze prowadzić myśląc wciąż „Jak by to zrobić, żeby było dobrze?”. Dopiero, kiedy zupełnie pozbywamy się tej myśli i pozwalamy przygodzie toczyć się tak, jak mamy ochotę, możemy zacząć tworzyć klimat sesji.

8. Odchylamy się fotelu

Nie wszystko, co dzieje się w naszym życiu jest ważne i związane z naszymi życiowymi planami. Nie wszystko, co dzieje się w grach fabularnych musi mieć związek ze scenariuszem. Aby dobrze zbudować klimat powinniśmy sprawić, by nasi gracze poczuli, że ich postaci żyją własnym życiem. Nikt nie karze nam skończyć przygody w czasie jednej sesji i spokojnie możemy pozwolić sobie na odrobinę luzu i zaimprovizować kilka drobnych epizodów ze świata gry wziętych, nie mających jednak wpływu na scenariusz.

Nie powinniśmy zapominać o zbawiennej roli wieczorów - wieczór można odgrywać strasznie długo i nie powinniśmy ucinać każdego nich. Niech nasi bohaterowie przestaną być przedłużeniem topora - odgrywanie pobytu w karczmie nie musi ograniczać się do stwierdzenia „jecie, śpicie, wstajecie, ruszacie. Płacicie dwie sztuki srebra”, co jakiś czas okraszzonego bójką na stołki. Niech postaci rozmawiają, grają w karty, wspólnie piją i poznają nowych ludzi. Sympatyczny gospodarz nie musi mieć nic ważnego do powiedzenia, może jednak opowiedzieć śliczną historię o tym, skąd wzięła się nazwa jego karczmy.

Musimy przyzwyczaić naszych graczy do tego, że każda zadeklarowana czynność zostanie opisana i kiedy wejdą do sklepu, spotkają tam sprzedawcę, który ich obsłuży, a nie bezosobowy automat, który wymieni ich złoto na towary po obowiązującym wedle podręcznika kursie. To nie wymaga od nas dużego wysiłku, a buduje otaczającą naszych bohaterów fikcyjną rzeczywistość - czyli klimat właśnie.

Oczywiście musimy przy tym wszystkim pamiętać, że nie prowadzimy systemu „Esmeralda RPG” i scenki „z życia codziennego”, jakkolwiek ważne, nie powinny zdominować zupełnie rozgrywki. W końcu wymyślił się jakiś scenariusz i chcielibyśmy zaprezentować go graczom, więc nim zanadto się rozbastwią zacznij niemiłosiernie realizować założenia twojej przygody, pamiętając przy tym, by w każdej chwili (prawie każdej) móc pozwolić graczom na oddech i trochę swobodnego odgrywania postaci. Ich bohaterowie tego potrzebują.

9. Ścielimy łóżko

Sesja dobiega do szczęśliwego końca. Gracze zwinęli kostki i wyszli. Pozostaje nam przewietrzyć pokój i zastanowić się, czy nam się udało. Czy wszyscy dobrze się bawili i czy gracze chętnie przyjdą na następną sesję. Słowem - czy znów był „dobry klimat”.

Podsumujemy jednocześnie nasze rozważania. Klimat wytworzyć można bez świec, muzyki i kostiumów, osiągamy go bowiem dzięki wyobraźni swojej i graczy. Jeśli plastycznie opisujemy świat i zachęcamy naszych graczy, by się weni

zanurzyli, jeśli ich postaci żyją mimo scenariusza - podczas sesji tworzy się nastrój. Jeśli bohaterowie graczy to numerki, które zmagają się z masami takich samych przeciwników, możemy z powodzeniem pogłodzić tło muzyczne. Choć sesja będzie nijaka, przynajmniej muzyka złagodzi nam obyczaje.

Gry fabularne w całości rozgrywają się w wyobraźni i posługiwanie się „kotwicami”, przedmiotami mającymi ułatwić wyobrażanie sobie, wcale nie musi nam pomóc. Wszystko zależy od tego, jak dobrze rozumieją się uczestnicy rozgrywki, jeśli bowiem nie są zgodni, z równym powodzeniem każdy może wyobrażać sobie dzieje swojej postaci w domu. Dlatego po każdej sesji należy skontaktować się z graczami i zapytać, co im się podobało, a nad czym powinniśmy jeszcze popracować. Oczywiście większość z nich to nasi koledzy, którzy utwierdza nas w przekonaniu, że „było spoko, super, za***icie”, czasem jednak ktoś powie „wiesz, chciałbym, żeby moja postać była bardziej tragiczna, a mniej komiczna”, czy „nie wiem, główny zły jakoś mnie nie przekonał”.

Takie uwagi powinniśmy brać sobie do serca i stosować w praktyce, gdyż prawdziwy klimat stworzy się tylko wtedy, gdy wszyscy zapędzą do roboty swoją wyobraźnię i nikt nie pozostanie na uboczu. Jeden „czytacz Garfielda” położy całą grę, gdyż popsuje zabawę tobie, a jeśli ty będziesz niezadowolony, nie zadowolisz swoich graczy. Jeśli jednak wszyscy wyszli z sesji rozentuzjasmowani i szczęśliwi, możesz sobie pogratulować i położyć się spać z poczuciem dobrze spełnionego obowiązku. Dobranoc.

Dodatek - Gadżety

Mistrzowie Gry posługują się czasem całym arsenałem gadżetów, które pomagają im zbudować nastrój sesji. Żaden z nich nie jest niezbędny, warto jednak przyjrzeć się im bliżej.

- Świece

Niezwykle popularne na sesjach, wielu twierdzi, że bez nich ani rusz, mają jednak swoje wady. Wprawdzie zaciemnione pomieszczenie pozwala na łatwiejszą podróż w krainę wyobraźni, jednak przy świetle kaganka trudno czasem odczytać zapiski na karcie postaci, poza tym gracze mają irytujący zwyczaj bawienia się ciekłym woskiem (parafiną wywabiamy z dywanu prasując ją przez bibułę). Poza tym świece stoją zazwyczaj po drugiej stronie ekranu Mistrza Gry, który zupełnie nie widzi notatek, ani wyników rzutów kośćmi. Jeśli stosujemy świece, warto mieć oprócz nich dyskretne źródło światła (np. lampkę nocną), która pozwoli MG odczytać tekst przygody.

- Muzyka

Spośród przedmiotów pomagających zbudować klimat muzyka jest chyba najważniejsza, pozwala bowiem podkreślić uczucia. Oczywiście musimy dobrze znać „kawałki”, które puszczaemy i starać się dostosować tempo i charakter akcji do muzyki w tle (ideałem jest oczywiście sytuacja, gdy MG ma kilkukieszeniową wieżę z pilotem i sam wybiera utwór pasujący do sytuacji). Należy pamiętać, by muzyka nie była zbyt głośna (bo zagłusza prowadzącego), zbyt cicha (bo wtedy nie ma sensu jej puszczać) ani zbyt absorbująca uwagę (najlepiej używać ilustracyjnej muzyki filmowej).

- Stroje

Bardzo miła rzecz, pozwala prowadzącemu sądzić, że gracze przejmują się grą i wkładają wysiłek w przygotowanie, warto jednak pamiętać, że stroje mogą łatwo zmienić sesję w błazenadę. Kostiumy najlepiej sprawdzają się w Zewie Cthulhu, gdyż nie są improwizowane z dziwnych i podejrzanych elementów, zaś pojawianie się na sesjach Legendy pięciu Kręgów w szlafroku jest wysoce naganne.

- Rekwizyty i dekoracje

Można udekorować pokój, w którym zamierza się prowadzić, nie należy jednak przesadzać - gracze mają skupiać się na słowach MG, a nie na otaczających ich dziwacznych przedmiotach. Nie należy umieszczać w pokoju broni ostrej i przedmiotów wartościowych, by nikt nie odniósł strat, czy to fizycznych, czy finansowych. Rekwizyty dobrze jest porozmieszczać w okolicach stołu, przy którym gramy, nie powinniśmy go jednak zupełnie zaśmiecać, bo utrudni to rzuty kośćmi.

- „Hendalty”

Pomoce dla graczy to wartościowy element rozgrywki i ze wszech miar warto je stosować. Po pierwsze - gracze cieszą się jak dzieci, kiedy dostają ważne informacje w formie papierowej, mają bowiem poczucie, że idą w dobrą stronę, po wtóre zaś możemy z powodzeniem założyć, że nie zapomną do następnej sesji czego się dowiedzieli. Pomoce sprawdzają się najlepiej wtedy, gdy chcemy przekazać graczom informację, która przyda się dopiero za jakiś czas lub gdy stawiamy ich w obliczu jakiejś naprawdę trudnej zagadki. Podczas produkcji handoutów powinniśmy uważać na ortografię - nic tak nie wkurza MG, jak moment, gdy gracz na widok jego pomocy wybuchają śmiechem i pytają z ironicznym uśmieszkiem, jak się pisze „wieża”.

- Ilustracje

Zdecydowanym błędem jest przygotowywanie portretów bohaterów niezależnych (chyba, że się jest w tym naprawdę dobrym). Przeszkadzają one graczom w wyobrażaniu sobie osób, z którymi wchodzi w interakcję, widzą bowiem tylko dwuwymiarową (często nie najlepszą) ilustrację i nie zmuszają swej imaginacji do przedstawienia sobie NPCa w ruchu, nie widzą jego sylwetki ani nie słyszą głosu. W efekcie uczestnicy naszej sesji notorycznie mylą postaci niezależne, niechętnie z nimi rozmawiają i nie angażują się w interakcję z ich udziałem.

Dobrym pomysłem jest wykorzystywanie zdjęć i rysunków architektury, która po pierwsze jest statyczna, po wtóre - ciężka do opisanie. Oczywiście, jeśli decydujemy się na zaprezentowanie graczom ilustracji przedstawiających obiekty architektoniczne pamiętać musimy, by nie zawierały one elementów anachronicznych ani nie były zbyt znane (próba przedstawienia siedziby lokalnego władcy jako Zamku Królewskiego na Wawelu może mieć fatalne skutki).

- Plany i mapy

Uwielbiam szkicować plany miast, zamków i ogrodów, po których poruszają się moi gracze i słabość tę wykorzystuję w rozgrywce, zwłaszcza, gdy przygoda przez dłuższy czas

dzieje się w jednym miejscu. Dobry plan pozwoli nam uniknąć nieporozumień w kwestii rozplanowania otoczenia („a ja myślałem, że tam po lewej są drzwi...”) i ułatwia prowadzenie w okolicy, którą gracze już znają (schodzisz tymi schodami, tu skręcasz w lewo i w tym miejscu spotykasz...). Robiąc plan warto przygotować kilka kopii i pozwalać graczom bawzić się po nich do woli (samemu nanosząc swe szatańskie pomysły na własną mapkę).

- Jedzenie

Obecność jedzenia na sesji niczemu nie przeszkadza, warto jednak pamiętać o kilku zasadach. Jeśli zamawiamy pizzę poczekajmy te pół godzinki, aż zostanie przywieziona, bo kiedy pojawi się pizzaboy wybuchnie zamieszanie („będę ci winien piętnaście groszy, ok?”). Gracze mogą pogryzać chipsy czy czekoladę, Mistrz Gry powinien jednak wystrzegać się wszystkiego, co na dłuższą chwilę zablokuje jego aparat mowy, bo kiedy przestanie mówić, gra stanie. Absolutnie nie powinno się podawać na sesji kukurydzy, która skutecznie uniemożliwia komunikację i zamienia radosną rozgrywkę w bal milczków.

- Picie

Warto mieć pod ręką coś do picia, by od czasu do czasu zwilżyć gardło, nie powinno się jednak nadużywać napojów alkoholowych. Stara prawda: „Piłeś? Nie prowadź.” sprawdza się tu w stu procentach - nikomu chyba nie trzeba tłumaczyć, że alkohol przycina dowcip, osłabia zdołność do komunikowania się i wywołuje senność. Oczywiście kieliszek wina nikomu jeszcze nie zaszkodził, jednak cięższy asortyment (lub większe jego ilości) zmienia sesję w imprezę, powinniśmy więc wyciągać go tylko, jeśli właśnie na balangę mamy ochotę i właściwie to nie chce nam się prowadzić.



Warsztaty

Ignacy Trzewiczek

Dzisiejsze warsztaty powstały bardzo spontanicznie, wbrew wcześniejszym zapowiedziom nie będą kontynuacją poprzedniego odcinka. A to dlatego, że przeczytałem ostatnio kilka zdań, które mną dosłownie wstrząsnęły. Sprawily, że zasiadłem do klawiatury i zacząłem pisać. Oto efekt.

Jeżdżąc na konwenty, spotykając coraz więcej ludzi, rozmawiając z potencjalnymi autorami tekstów regularnie słyszę zapewnienia młodych autorów, że zaraz zasiądą do klawiatury i zaczną pisać artykuły dla Portalu. Tyczy się to zarówno bliższych jak i dalszych znajomych - tak jakby moja osoba działała na nich jak płachta - pojawia się Trzewiczek - trzeba powiedzieć, że zaczęło się pisać artykuł do Portalu. Niech będzie, mogą być waszą płachtą.

Lecz nie o płachtach miało być.

Więc o czym? O zapewnieniach. A w zasadzie, o czymś zupełnie innym. O Słabości.

Wszystkie niepowodzenia wynikają ze Słabości. Jeśli kiedykolwiek miałeś jakieś plany lecz nic z nich nie wyszło - to właśnie wina Słabości. „Napisałbym jakiś artykuł ale ostatnio zupełnie nie mam czasu.” - mówią niedoszli twórcy. Albo: „Mam pomysł na przygodę, jak tylko się odrobie, to ją napisze”. Albo: „Zaczęłem pisać świetny tekst o mediach w CP2020, jak tylko załatwię te kilka spraw które ostatnio spadły mi na głowę, to go napiszę.” Mówią to, a następnie siadają przed telewizorem i włączają Telexpress lub „Klan”. Albo włączają komputer i „Planscape: Tournment”. Albo robią coś równie bezproduktywnego.

To właśnie jest Słabość.

Przypomnij sobie chwilę, kiedy zasiadałeś do komputera, by napisać artykuł, a następnie „tylko na chwilę” włączyłeś Outlooka, by sprawdzić, czy nie nadeszła „Bardzo Ważna Poczta”.

To właśnie jest Słabość.

Przypomnij sobie wszystkich ludzi, których spotkałeś i którzy mówili: „Mam świetny pomysł na przygodę, wygrałaby Quentina” - w tym momencie robili znaczącą minę twardego, który wie, co mówi. „Dlaczego więc jej nie napiszesz?” - pytasz. „Ech, no nie wiem...” - pada odpowiedź.

To jest Słabość.

Pomyśl ile razy na konwentach mijałeś redaktorów MiM lub Portalu lecz nie zdecydowałeś się podejść do nich i opowiedzieć im o swoich pomysłach.

To jest Słabość.

Przypomnij sobie, ile razy rodzice krzyczeli na ciebie, że zajmujesz się głupotami. Zastanów się, dlaczego spuszczałeś głowę i po cichu chowałeś kolejny maszynopis do szuflady.

Słabość.

Pomyśl o każdym artykule, który przeczytałeś na łamach MiM lub Portalu, a który leży twojej szufladzie. Wyciągnij go stamtąd i zastanów się dlaczego nie wysłałeś go na adres redakcji.

Słabość. Słabość. Słabość.

Ludzie, którzy dochodzą do czegoś są Silni. Nie boją się porażki. Nie boją się być wyśmianymi. Nie boją się konfrontacji. Nie boją się odmowy. Nie boją się zdobyć tego, czego pragną.

To właśnie jest Siła. Trzewiczek jest Silny. Mochocki jest Silny. Oracz jest Silny. Gruszewicz jest Silny. Dokładnie wiemy, czego chcemy. Dlatego jesteśmy po tej stronie Portalu. Nie baliśmy się przezeń przejść. Zaryzykowaliśmy.

To właśnie jest Siła.

Prawda jest okrutna. Wśród was znajduje się minimum kilkaset osób chcących opublikować przygodę lub artykuł. Chcących współtworzyć Portal. Jedyne, co wam przeszkadza to Słabość. Przeszkadzają Wam listy dyskusyjne i setki listów, które wysyłacie co tydzień. Przeszkadza wam „Quake: Arena” i kolejny odcinek „Z archiwum X”.

Słabość.

Dlatego dzisiaj przekażę wam tylko jedną radę. Bądźcie silni. Przezwycięźcie Słabość. Usiądźcie i napiszcie najwspanialszy artykuł, jaki kiedykolwiek został opublikowany na ogólnopolskich łamach. Pokażcie co potraficie. Pokażcie swoją Siłę.

Wszystkich, którzy chcą sprawdzić swoje siły, którzy piszą do szuflady i chcieliby usłyszeć opinię o swoich pracach od kogoś „z zewnątrz”, zapraszam do nadsyłania artykułów i przygód na adres redakcji z dopiskiem na kopercie „Warsztaty”. Przeczytamy każdy z Waszych tekstów, zrecenzujemy go i konkretne uwagi i spostrzeżenia odeślemy w liście.

Zapraszam do udziału w Warsztatach!

On, czyli ja.

Narracja w trzeciej osobie

Yurgievich

Jeśli sięgniemy po jakikolwiek słownik i sprawdzimy w nim wyjaśnienie hasła „narracja” zapewne ujrzymy tłumaczenia pokroju „opowiadanie”, tudzież „sposób opowiadania, czy przedstawiania akcji”. Nie zaprzeczam, że taka definicja jest niewątpliwie słuszna, jednak zarazem rozmyta, bo nad wyraz skąpa. Bo wszak, czym jest to opowiadanie? Zapewne - tworzeniem i przedstawianiem, za pomocą słów, pewnej akcji. Jest więc fundamentem wszelakiego historiotwórstwa, czy to pisarstwa, czy gawędziarstwa, czy jakiegokolwiek innej formy słownego przedstawiania wydarzeń. Tak więc to od narracji, jej stylu, bogactwa i płynności, zależy chyba najwięcej w kwestii tworzenia udanych opowieści. Oprócz tego niezwykle istotną rolę pełni pomysł, lecz tzw. pisarze-warsztatowcy wciąż udowadniają, że bez niego można się obyć. Można wymyślić historię całkowicie beznadziejną w swej wtórności, banalną i nieciekawą w założeniach, lecz opowiedzieć ją tak, że wszyscy się nad nią zachwycą. To właśnie narracja jest w stanie uczynić perełkę z umysłowego odpadu.

Tak jest nie tylko w przypadku twórców prozy, ale także - Mistrzów Gry, którzy, jakby nie patrzeć, parają się bardzo pokrewną profesją (i jak tu zrozumieć animozje pomiędzy fanami RPG a zwolennikami literatury?). Różnica polega na tym, iż MG operuje słowem mówionym, a z tego względu zapewne nie jest w stanie doprowadzić go takiego stopnia doskonałości, jak może uczynić to pisarz. On, bowiem, ma czas na to, aby stworzoną historię czytać i przeredagowywać. Ba, jeszcze podczas procesu tworzenia może uczynić dowolnie długą pauzę (o ile nie pędzi go termin złożenia w redakcji gotowego dzieła) i w trakcie jej trwania zastanowić się nad konstrukcją wypowiedzi. MG jest tu w znacznie gorszej sytuacji, ponieważ to, co tworzy na bieżąco zostaje odebrane przez graczy. Oczywiście jest, iż w jego narracji wystąpi więcej potknięć, a sam język będzie zapewne mniej wyszukany i płynny. Jednak, aby nie czynić z prowadzących RPG cierpiętników, dodam, iż dysponują szerokim wachlarzem innych środków - od gestykulacji i mimiki po czynając, idąc poprzez modulację głosu, grę aktorską, a kończąc na wszelakich rekwizytach, które można włączyć do gry.

Zazwyczaj, co jest już utartym kanonem, MG prowadzi narrację w drugiej i trzeciej osobie, gracze zaś, którzy są współtwórcami historii (oczekuję braw od tej części RPG'owego świata...) - w pierwszej osobie. W praktyce wygląda to tak, że gracze opisują swoje czynności tak, jakby byli bohaterami, których odgrywiają. No i tak, dla przykładu, Wacek grający krasnoludem Gobuczem, gdy chce komuś odciąć łeb, ryczy: „Odcinam mu łeb!”. MG w tym momencie posługuje się osobą drugą i powie, że „Zamachu-

jesz się swoim, upstrzonym runami tak gęsto, jak pomnik ptasimi odchodami, potężnym toporem, chcąc uciąć przeciwnikowi łeb”. Tak więc prowadzący stosuje drugą osobę, gdy obwieszcza graczowi, co się dzieje z jego postacią. Pozostaje jeszcze trzecia osoba, która służy do opisu BN'ów, ich akcji i stanów, w jakich się znajdują (bynajmniej nie zjednoczonych). W omawianym przykładzie mogłoby to wyglądać następująco: „Niedoszła ofiara twego ataku okazuje się na tyle szybka, że unika cięcia, którym chciałeś uciąć jej łeb”. Jakże to tak?! Narracja w trzech osobach zastosowana w jednym i tym samym opowiadaniu? Taki chaos nie wróży nic dobrego, więc może stąd wynikają wszelkie niedostatki prowadzenia RPG? Aby to sprawdzić i podtrzymać lub obalić tę teorię, należy wypróbować narrację w jednej osobie. W tym wariancie jedynym możliwym rozwiązaniem będzie trzecia, czyli ta, do której są przypisane zaimki „ona”, „on”, „ono” oraz w liczbie mnogiej - „one”, „oni”.

Narracja w trzeciej osobie polega na przekształceniu całego opowiadania tak, że wszystko, co się w historii dzieje jest postrzegane przez nas jako obserwatorów z zewnątrz. Bez sentymentów gracze muszą odseparować się od swych postaci i zamiast mówić, że „Robię...”, stwierdzać, iż „On [imię postaci] robi...”. Różnica jest niby niewielka i subtelna, jednak wystarczy chwilę zagrać w ten sposób, aby stwierdzić, że czyni to historię całkowicie odmienną. Oczywiście na początku będziemy cierpieć z powodu starych przyzwyczajeń, ale cóż - trzeba poświęcić trochę wysiłku, aby opanować tę metodę. Dotyczy to nie tylko graczy, ale także, a nawet głównie, MG. Wszak to on musi się najwięcej nagađać i to zapewne jemu stare przyzwyczajenia najbardziej weszły w krew. Pozornie wygląda to niegroźnie - zmiany pojawiają się tylko przy opisie tego, co się dzieje z graczami, ponieważ to tu wcześniej była stosowana druga osoba. Jednak nie dajcie się zwieść pozorom...

Podczas kilku prób gry z zastosowaniem narracji trzecioosobowej uświadomiłem sobie, że istnieją aż dwa typy tego sposobu opowiadania. Mianowicie wariant, w którym wszyscy uczestnicy rozgrywki posługują się tylko i wyłącznie trzecią osobą; oraz możliwość druga, gdzie ciężar przekształcania historii w formą trzecioosobową spada na barki MG. Jak sądzę przyda się tu kilka słów wyjaśnienia.

Narracja, w której tylko MG ogranicza się do trzeciej osoby może być zastosowana wtedy, gdy gracze mają problemy z przedstawianiem się na ten tryb lub, gdy z jakiegokolwiek innych powodów (o których mowa będzie później), nie chcą tego robić. W praktyce wygląda to tak, iż opisują oni swoje akcje tak jak w klasycznej narracji, a dopiero MG przetwarza to i podaje w formie trzecioosobowej. Oto przykład obrazujący tę metodę:

-gracz (prowadzący krasnoluda Gobucza): „*Odcinam mu leb!*”

-MG: „*Gobucz zamachuje się toporem i ścina leb przeciwnika*”

Wprowadzanie tych dwóch metod pozornie może się wydawać jałowe i jedynie utrudniające zrozumienie całego zagadnienia, jednak ręczę Wam, że w skali całej rozgrywki to, którą osobą będą się posługiwali gracze ma kolosalne znaczenie. Na narrację trzecioosobową w ich wykonaniu można się zdecydować, gdy gracze mają ciągotki do dłuższych opisów swych czynów, a tym samym aktywniej współtworzą powieść. Cały manewr nie ma sensu, gdy uczestnicy gry ograniczają się do dwu-, trzywyrazowych stwierdzeń, które to dopiero MG musi ubierać w szykowną formę. Ważne jest także, aby MG nie przerażał się tym, iż muszą część inwencji oddać w ręce graczy. Jeśli to, co opisują dodaje klimatu, lecz nie ingeruje w porządek scenariusza, trzeba pozwolić im się wykazać (*jeśli nadal nie rozumiesz, czym jest narracja w trzeciej osobie, możesz się zapoznać z umieszczonym na końcu artykułu przykładem*).

Skoro już jako tako objaśniłem, czym jest narracja w trzeciej osobie, przejdę do tego, co nam ona daje (a co odbiera), czyli do jej specyfiki. Otóż rzecz pierwsza i zapewne najbardziej zauważalna, to utrudnienie, jakie stwarza ta metoda. Wszak tradycyjna narracja jest niejako intuicyjna - używamy osoby, która wynika ze sformułowania danej sytuacji w naszym umyśle. Skoro ja robię, to „Ja robię...”; jeśli ty skaczesz, to „Ty skaczesz...”, itd.. A tu pojawia się pod naszymi nogami kłoda trzeciej osoby i wytrąca nas z gawędziarskiego pędu. Już nie możemy ot tak, po prostu, mówić tego, co nam projektuje umysł. Musimy to przekształcać (oczywiście, do czasu - w końcu przestawimy się na ten tryb myślenia). Wszystko, co się dzieje w rozgrywce, od teraz zaczyna być dla nas rzeczą zewnętrzną. Oto zamiast, w przypadku graczy, widzieć przez oczy bohatera, spostrzegamy go z zewnątrz, jako jacyś bezcieleśni obserwatorzy. MG zaś już nie może powiedzieć, że „Ty robisz to i tamto”, lecz, że to „On robi...”. Tak więc i prowadzący nabiera dodatkowego dystansu. Wraz z grającymi stają się czymś na wzór aktorów poruszających kukiełkami. Właśnie tutaj dochodzimy do niezwykle istotnego aspektu tej narracji, który nazwę aspektem plastycznym.

Gdy zostajemy wytrąceni z bezpośredniego uczestnictwa w opisywanym świecie, równocześnie zyskujemy możliwość większego weń wglądu. Tak to przynajmniej działa w moim wypadku. Stosując narrację trzecioosobową nieporównanie bardziej plastycznie potrafię wyobrazić sobie scenę, gdzie zachodzi interakcja oraz znajdujących się w niej bohaterów. Właśnie w przypadku szczególnie postaci mocno jest odczuwalna obrazowość narracji trzecioosobowej - przestają już one być li tylko i wyłącznie graczami, niby opisanymi, gdzieś tam na jakimś zapomnianym skrawku papieru. Teraz oto stają nam przed oczyma jak żywi, wraz ze wszystkimi elementami ubioru i sposobem poruszania się. Naturalnie trzeba sobie zdawać sprawę, że efekt plastyczności można uzyskać tylko wtedy, gdy grając w RPG jest się w stanie mocno rozbudzić wyobraźnię, co, wbrew pozorom, nie jest tak oczywiste i nieuniknione. Z doświadczenia wiem, że wielu graczy podczas rozgrywek nie buduje sobie w wyobraźni obrazu tego, co się im opisuje. Bawią się RPG, jednak w inny sposób - albo poprzez interakcję z innymi graczami i BN'ami (zabawne dialogi, gry słów, itp.),

albo przez nawiązywanie intelektualnej rywalizacji z MG lub innym towarzyszem gry. W tym drugim przypadku każdy scenariusz jest traktowany mniej więcej tak samo, jak, nie przymierzając, skomplikowana zagadka - gracz otrzymuje pewne dane i na ich podstawie próbuje dotrzeć do rozwiązania. Otoczka się nie liczy.

Istotną zmianą, jaką odczuwamy, gdy zdecydujemy się na narrację w trzeciej osobie, będzie spowolnienie akcji. W pierwszej próbie gry, jaką podjąłem z przyjaciółmi, przez ponad godzinę akcja kręciła się na powierzchni około trzydziestu metrów i była opisem beznadziejnych zmagani grupy myśliwych, zaatakowanych nocą w lesie przez jakiegoś tajemniczego stwora. Jestem pewien, że w zwykłym trybie narracji całe wydarzenie, pomijając to, iż byłoby banalne, trwałoby, co najwyżej, dwadzieścia minut. Jednak w trybie narracji trzecioosobowej, gdzie gracze także podjęli wysiłek współtworzenia historii, całość obrosła taką ilością szczegółów, iż zyskała niesamowitą plastyczność (i, prawdę powiedziawszy, przywróciła mi wiarę w RPG...).

Spowolnienie akcji bezpośrednio wynika z tego, że wypowiadamy więcej słów. Dodam, iż jeśli także gracze na to się silą, MG zyskuje bezcenne chwile potrzebne do lepszego opanowania sytuacji. Tak więc spada tempo, wzrasta ilość szczegółów, pojawia się niesamowita plastyczność...wystarczy to podsumować, aby dojść do wniosku, iż ten sposób prowadzenia akcji jest wymarzony do gry w systemach narracyjnych. Rzeczywiście założenia bezkosztowego prowadzenia RPG, które rości sobie pretensje do uczynienia z tej rozrywki sztuki, niezwykle pasują do właściwości narracji w trzeciej osobie. Nie wyobrażam sobie lepszego sposobu na stworzenie warunków do delektowania się pojedynczymi epizodami scenariusza. Wydaje mi się, że tylko taka forma opowieści może zapewnić nam, iż gracze nie przejdą do porządku nad napotkanymi, straszliwie zmasakrowanymi zwłokami, które dodatkowo zaczną się poruszać. Wszelkie wydarzenia na powrót mogą zyskać swoją wyrazistość, bo wszak nie trudno zauważyć, iż RPG'owe wygi tyle widziały i z tyłu pieców chleb jadły, że już praktycznie nic nie jest w stanie wytrącić ich z cynizmu, jakim darzą otoczenie. Pozwolę sobie posłużyć się przykładem Wampira: Maskarady, gdzie kładzie się wyjątkowy nacisk na tzw. klimat gry. Bardzo ważny jest tam moment wysysania krwi z ofiary, jednak, czego doświadczyłem na własnych sesjach, po kilku razach gracze wpadają w rutynę. Narracja w trzeciej osobie może także w ten, jakże istotny, epizod wampirzego życia, tchnąć nowego ducha. Wystarczy, że gracz oczyma wyobraźni dostrzeże swego mrocznego, zapewne odzianego w płaszcz, bohatera, który w jakimś ciemnym, zaśmieconym zaułku trzyma w rękach mdlejącą ofiarę.

Jednak jest jeden mały szkopuł, jeśli chodzi o łączenie „storytellingu” z narracją w trzeciej osobie. Mianowicie taki sposób gry może dostarczać niesamowitych bodźców wyobraźni plastycznej, jednak kosztem wczucia się w odgrywaną postać. Bo, w końcu, teraz to już nie „Ja się boję”, lecz „On się boi”. A skoro „on”, to co mi do tego...? Rzeczywiście, przynajmniej w większości przypadków, zasada ta będzie działała. Jednak osobiście przyznam, że nie odczuwam tego braku - perspektywa, jakiej nabieram grając w trzeciej osobie, sprawia także, iż jestem w stanie pełniej ogarnąć to, co się dzieje z psychiką mego bohatera. Wydaje mi się, iż działa to na tej zasadzie, że gracz rzeczywiście odczuwa jakieś emocje, jednak, zazwyczaj, są one podyk-

towane jego sytuacją jako gracza, a nie prowadzonej postaci. Dla przykładu: ktoś śmiertelnie przerażony, wręcz sparaliżowany widokiem jakiegoś potwora, zamiast skulić się lub, w najlepszym przypadku, wziąć nogi za pas, wbrew swemu zdruzgotaniu psychicznemu, wyciąga kałasznikowa i pruje serią do poczwary. Czemu? Ponieważ gracz, chociaż wie, co jego bohater odczuwa, daje prymat własnym impulsom, które można by wyrazić w zdaniu: „Cholera, to postać z dziewiątego poziomu, nie może zginąć!”. No i efekt „zabicia klimatu” mamy murowany... (w sumie, to klasyczna sytuacja - MG buduje, a gracz burzą...).

W tej kwestii nie da rady dojść do jakichś jednolitych wniosków, zgodnie z którymi okazałoby się, iż narracja trzecioosobowa pozwala lub nie pozwala wczuć się w odgrywaną postać. Myślę, że należy samemu to wypróbować, ponieważ jest to sprawa subiektywna, zależna od tego, jak gramy oraz czego w rozgrywce poszukujemy.

Możliwe, iż nie wynika to zbyt jasno z tego artykułu, więc tu bezpośrednio sformułuję to zastrzeżenie - same wyartykułowanie historii w trzeciej osobie nie da nam pożądanego efektu. Oprócz tego musimy to wszystko w takiej formie wizualizować sobie w wyobraźni. Słowa mają jedynie na celu jej pobudzenie.

Na koniec tych krótkich rozważań, uczynię kilka uwag wyjaśniających. Otóż rzecz pierwsza: jeśli ktoś zdecyduje się wypróbować metodę narracji w trzeciej osobie, niech nie wydaje o niej sądów po pierwszej sesji. Aby efekty były miarodajne trzeba rozegrać kilka partyjek, opanować ten typ tworzenia historii oraz wstrzelić się w jej spokojny, płynny rytm. Druga sprawa: zapewne narracja w trzeciej osobie nie jest panaceum na RPG'owe niedostatki. Nie można tego tak traktować. Przede wszystkim powinno się sprawdzić, w przypadku jakich historii najlepiej ją stosować (a myślę, że będą to opowieści spokojne i bazujące na powoli budowanym nastroju). No i ostatnia uwaga: zdaję sobie sprawę, że niniejszy artykuł jest jedynie liźnięciem czubka góry lodowej, jaką okazuje się być zagadnienie narracji w trzeciej osobie. W związku z tym zawarte tu przemyślenia mogą być (i, zapewne, są) niekompletne.

Dla wszystkich, którzy jeszcze mają wątpliwości, co do tego, czym jest narracja w trzeciej osobie zamieszczam poniższy, obszerniejszy od tych zawartych w tekście, przykład. *(Gracz kieruje poczynaniami krasnoludzkiego wojownika o imieniu Gobucz. Podczas wędrówki w poszukiwaniu przygód trafił na samotne, stojące gdzieś pośród gęstego lasu, posępne domostwo. Oczywiście wstąpił tam i został przywitany przez wielkiego, krwiożerczego nietoperza. Po krótkiej walce istota ta salwowała się ucieczką. Gobucz, jak na krasnoluda przystało, nie popuścił przeciwnikowi i ruszył w pościg...)*

MG: Gobucz, biegnąc za uciekającym nietoperzem, trafia do sporego pomieszczenia, którego ściany całe zastawione są masywnymi regałami, na których spoczywają niezliczone tomiska. Ku jego zdziwieniu nie dostrzega tu ani ściganej ofiary, ani wyjścia.

Gracz: Gobucz klnie pod nosem i ostrożnie rozgląda się po pokoju, mając szczególne baczenie na drzwi, którymi tu wbiegł.

MG: Krasnolud wykonuje kilka kroków i omiata pokój uważnym spojrzeniem. Cisza i spokój, które zapewne potęguje przytłaczająca obecność mnóstwa ksiąg, dziwnie kontrastują z szalonym tempem odbytego przed chwilą pościgu. Gobucz nawet czuje się trochę nieswojo. Przy wszystkich ścianach pomieszczenia stoją proste, wykonane z grubych desek, regały. Wzrok krasnoluda prześlizguje się po rzędach różnokolorowych, czasami bogato zdobionych, grzbietów. W powietrzu unosi się specyficzny zapach, jaki Gobucz zapamiętał z kilku przypadkowych wizyt w bibliotece. Podłoga pomieszczenia przykryta jest bordowym dywanem, który gdzieś tam pokryty jest drobnymi plamkami. Jedna ze ścian nie jest zasłonięta regałami - wisi na niej obraz przedstawiający potężnie umięśnionego krasnoluda, który walczy z hordą uzbrojonych w małe mieczyki szkieletorów. Pod obrazem stoi niewielki, okrągły stolik, pokryty czarnym obrusem. Na nim spoczywa wielka księga.

Gracz: Gobucz typiąc dookoła uważnym wzrokiem podchodzi do drzwi i je zamyka, po czym ostrożnie udaje się ku stolikowi z księgą. Idzie z niby niedbale opuszczonym toporem, machając nim w rytm kroku.

MG: Krasnolud zbliża się do księgi i z trudem, który odmalowuje się na jego twarzy, odczytuje jej tytuł. Wielkie, tłoczone w skórzanej oprawie litery układają się w napis: Księga Kłopotów. Gobucz zauważa, że pomiędzy stronic tomiszcza wystają liczne zakładki, opatrzone drobnymi napisami.

Gracz: Gobucz wydając z siebie niski, nieartykułowany dźwięk, jaki wydobywa się z krtani zdziwionego czymś trola, ujmuje w swoje grube, zniszczone paluchy jedną z zakładki i czyta, co jest na niej napisane.

MG: Krasnolud przez dłuższy czas wpatruje się w rząd niewielkich, odbitych zieloną farbą, liter. W końcu udaje mu się rozszyfrować napis: Szkieletory.

Gracz: Na twarzy krasnoluda odmalowuje się niezwykle zdziwienie - jego pokryta licznymi bliznami i szczeciniastym zarostem skóra marszczy się w wielkie fałdy. „Szkieletory?” - mruczy pod nosem - „Jakie szkieletory?”. Równocześnie otwiera usta oraz księgę na zaznaczonej stronicy.

MG: Krasnolud powoli rozwiera księgę. Gdy już zewnętrzna strona okładki spoczywa na obrusie, Gobucz słyszy tuż nad sobą „Dureń!” wypowiedziane basowym głosem. Podnosi głowę i wybałusza oczy - wojownik z obrazu patrzy na niego, równocześnie pukając się w czoło.

Gracz: Gobucz mocno zaciska dłoń na rękojeści topora i spina wszystkie mięśnie, tak aby pokazać, iż jest gotowy do konfrontacji.

MG: W tym momencie na widocznych stronach księgi coś się zaczyna kłębić. Zanim krasnolud zdążył na to zerknąć, z wnętrza tomiska wyrwa się potężny podmuch, który ze skowytom ogarnia całe pomieszczenie. Fala powietrza okazuje się na tyle silna, iż pcha Gobucza niczym szmacianą lalkę, odrzucając go kilka metrów do tyłu. Do uszu leżącego wojownika dochodzi coraz liczniejszy chór złośliwych, nieco piskliwych chichotów.

Gracz: Gobucz podrywa się jak najszybciej i wykrzykiując twarz w potwornym grymasie wściekłości, patrzy, co się dzieje.

itd...

Najstarszy konflikt

Demo



Wszyscy gracze (łącznie z MG) siadają, i spokojnie określają swoją drużynę. Dogadują się, kto będzie co potrafił, i co byłoby ewentualnie potrzebne. MG może koordynować działania i służyć radą. Gdy gracze określą model swojej drużyny, następuje praca indywidualna (bez podręcznika!). Każdy z graczy opisuje swoją postać. Ale nie tak:

Mag Azrael
80 kg / 175 cm
32 lata
człowiek

Siła: 5 Zręczność: 3 Inteligencja: 7
Ziola: 10
Leczenie: 9
Czary: telepatia, kontrola umysłu, strumień mentalny...

Mamy tu do czynienia z bezduszną istotką. Nic nie znaczącym zbiorem cyferek i literek.

Proponuję taki sposób: Azrael jest człowiekiem średniego wzrostu, z ledwo widoczną nadwagą. Nie jest zbyt silny i zręczny, ale w jego oczach widać błysk sprytu, a sposób wypowiedzi świadczy o dużej inteligencji. Podczas nauki poznał czary oparte na kontrolowaniu ludzkiego umysłu i ciała....

To tylko wstęp. Dalej powinniśmy opisać, co spowodowało, że Azrael wybrał drogę magii, dlaczego poznał akurat te kręgi czarów, a także kto był jego nauczycielem. Pamiętajcie, że im więcej zanotujecie na swojej karcie, tym więcej MG wie o waszej postaci. To z kolei daje mu mnóstwo możliwości na scenariusze. Jeśli opiszecie miasta, w których byliście, ludzi, których znacie/kochacie/szanujecie/unikacie MG będzie miał pole do popisu podczas pisania przygód.

I teraz najważniejsze. Macie stworzoną postać i MG ją zatwierdził. Teraz czas na wpisanie cyferek i umiejętności. Jeśli wasza postać trzyma się kupy, ale brakuje pkt. MG na pewno da wam kilka dodatkowych. Jeśli brakuje nieco więcej, porozmawiajcie z nim. Wszystko da się rozwiązać drogą pokojową. Miałem kiedyś postać łotrzyka, której (przy tworzeniu) zabrakło punktów żeby „kupić” szlachectwo. Cóż uczyniłem? Spytałem MG, co zrobić. Poradził mi, że skoro mam już *aktorstwo* i *falszerstwo*, mogę jeszcze wziąć *savoir vivre* i z powodzeniem udawać szlachcica. Tak się też stało. I wilk syty, i owca cała. A to tylko jeden marny przykład. Możecie jeszcze użyć innego tricku. Poproście MG, aby mając do dyspozycji opis waszej postaci, sam wpisał jej współczynniki, czary, umiejętności itd. Wierzę mi, że jeśli dobrze opiszecie waszą postać dostaniecie to,

Przez kilka ostatnich lat rozegrałem wiele sesji. Były mniej, lub bardziej udane. Jednak te z ostatniego roku wryły najgłębszy ślad w mojej pamięci. Stało się tak, ponieważ spotkałem człowieka, który potrafił prowadzić jak nikt inny. Przyglądając się różnym sesjom widziałem różnych MG i graczy. Wszędzie jednak było tak samo. Gracze kłócili się z MG i traktowali go jak wroga. Horror. Wiem, bo też taki kiedyś byłem. Pozwolę sobie na kilka uwag dotyczących robienia postaci, relacji jakie zachodzą pomiędzy MG a graczami, a także samej gry. Przejdźmy zatem do sedna sprawy:

Co jest najważniejsze w RPG? Wczucie się w postać i jak najlepsze jej odgrywanie? Zdobycie jak największej ilości doświadczenia? Pakowanie postaci na maxa? Odpowiedzi jest wiele. Wszystkie mają jednak ten sam mianownik: dobra zabawa. Często o tym zapominamy. Wszystko zaczyna się już w trakcie tworzenia postaci. Zazwyczaj wygląda to tak:

Każdy z graczy bierze do siebie podręczniki, i z kalkulatorem w rękę szczypie się z każdym punkcikiem postaci. Konsekwencją tego często jest to, że w drużynie na 5 członków 3 umie otwierać zamki, 2 leczyć, 4 bez problemu przetrwa w lesie, a w walce każdy jest naprawdę dobry. Co jest dalej? Gracze się nie potrzebują. Każdy poradzi sobie bez innych. Następują rozłamy w drużynie. Mówiąc krótko kłapa. A gdyby postacie stworzyć w ten sposób:

czego chcecie. Musicie szanować swoją postać. Poszukajcie odpowiedniej literatury, ilustracji czy filmów dotyczących choć po części waszych postaci. Poszukajcie w gazetach zdjęć z podobizną waszego bohatera. Mówcie z odpowiednim akcentem, przynoscie na sesje przedmioty charakterystyczne dla waszych postaci (np.: druid - woreczek z ziołami, gliniarz z cybera - krótkofalówka, czy straszak). Z czasem zacznie wam zależeć na postaciach (nie dlatego, że są twarde). Stwórzcie drzewo genealogiczne swych rodów, opiszcie interesy rodzinne (jeśli są). Pracochłonne? Opłaci się! Pamiętajcie, że MG nie jest waszym wrogiem. Z czasem i on nabierze szacunku do waszej postaci. Dwa razy pomyśli, zanim zatłucze wam waszego wychuchanego i dopracowanego bohatera. Uważajcie jednak na tych MG, którzy są całkowicie bezkompromisowi. Jakies dwa lata temu miałem grać u MG, który w mojej mieścinie uchodził za duży autorytet w dziedzinie Cybera. Przychodzę sobie do niego żeby zrobić postać. Starannie dobierałem ekwipunek i cechy, myśląc jednocześnie, jak to uwzględnić w życiorysie. Co ten sławny MG na to? „Nie rób tej postaci tak dokładnie, bo ona i tak zginie..” Że co? To po co ja robię tą postać?!? Zagrałem dwie, może trzy sesje. Potem miałem dosyć. Otóż ten „niesamowity” MG okazał się całkowitym niewypałem. Wiedzę owszem, miał dużą. Ale traktował nasze postacie, jak worki treningowe. Jednocześnie stwierdził, że moja postać jest badziewna. Pytam dlaczego. „Widział ją jeden z moich znajomych, co gra dłużej od Ciebie, i on stwierdził, że jest badziewna.” Ludzie! Starzy wyjadacze myślą, że są elitą, bo mają wszystkie dodatki do *** (tu wstawić dany system) w małym paluszk. Prawda jest jednak taka, że są już dawno wypaleni. Pamiętajcie! Jeśli nie rozmawiacie o RPG z innymi, jeśli na godzinę przed sesją możecie spokojnie kimać, a na sesji kombinujecie, jak dokopać masterowi / graczom, jesteście skończeni. Bardziej od wieku, doświadczenia i umiejętności liczy się fascynacja i chęć gry. Jeśli cieszysz się, że drużyna której prowadzisz dała się podejść / zabić / wrobić etc, nie masz się czym szczycić. Najwyraźniej twoi gracze nie znają możliwości swoich postaci (być może pytali, ale Ty nie powiedziałeś wszystkiego), lub nie zaabsorbowałeś ich uwagi na tyle, by mogli wykryć zagrożenie. Może są ciamajdami, ale ty powinienes im służyć radą, co robić w takich okolicznościach. Sukces gracza to jego radość. Radość gracza natomiast to sukces dla MG.

Szanowny Mistrzu !!!

Jeśli gracz usilnie domaga się posiadania miecza +3 do wszystkiego, daj mu go. Gramy po to, żeby spróbować tego, czego nie możemy doświadczyć w rzeczywistym życiu. Wymagaj jedynie ciekawego uzasadnienia posiadania owego przedmiotu (a najlepiej jego historii). Zobaczysz, z czasem znudzi mu się granie maszynką do mięsa. Ty natomiast zyskasz szacunek, i gracze będą się Ciebie słuchać, a także radzić. Nie udawaj wszytkowiedzącego. Gracze też mają mózgi, sporo czytają, i mogą wiedzieć coś, czego Ty nie wiesz. Tylko człowiek mądry wie, jaki jest głupi! Uczymy się na błędach! Jeśli postanowisz coś podczas gry, co nie jest zgodne z prawdą, nic nie zyskasz. Gracze zamiast wspominać twoją sesję, będą się z Ciebie śmiać. A przecież nie chodzi o to, kto wygra. Powtarzam jeszcze raz: Dobra zabawa! W RPG nie ma wygranych i przegranych.

Teraz coś o samej sesji.

Ile razy po grze mówiliście: „...teraz to się master nie po-
 starał...” albo „...ostatnia sesja była dużo lepsza...” Zasta-
 nowiliście się kiedyś, dlaczego sesja wypadła tak, a nie ina-
 czej? Czy ktoś z was spotkał się z MG na drugi dzień (po
 sesji) i powiedział, co było dobrze, a co źle? Czy mówiliście
 otwarci Mistrzowi, czego oczekujecie od niego na sesji?
 Pogadajcie z nim. To naprawdę daje efekty. Po moich se-
 sjach często dostaję e-maile, w których chłopaki piszą, co
 było źle, i gratulują tego, co wyszło dobrze. Jednocześnie
 udzielają rad, mówią czego im brakuje, czego jest nadmiar.
 Jeden z moich graczy miał kompleksy, że nigdy nie pokaza-
 łem mu, że jego bohater jest naprawdę dobry w mieczu.
 Zapamiętałem to i na następnej sesji naprawiłem błąd. Nie
 podrzuciłem mu oczywiście kilku chłopków do posiekania.
 Krótka rozmowa z nieznanym, który wysławiał jego wa-
 leczność dała znakomity efekt. Spotkałem się z opinią, że
 takie postępowanie jest co najmniej głupie. Jak to?! MG ule-
 ga graczom?! Nie ulega, ale z nimi rozmawia. Przecież po to
 MG prowadzi, żeby gracze się dobrze bawili. Więc jaki jest
 sens w ograniczaniu im tej zabawy? Czy ty Mistrzu coś stra-
 cisz, jeśli chłopaki będą grać takimi postaciami, jakimi chcą?
 Czy masz sesnowne wytłumaczenie, dlaczego nie chcesz
 dopuścić postaci do gry? Odpowiadając, że bohater jest za
 twardy nic nie wskórasz. Gracz nadal będzie marzył o danej
 postaci. Jednak kiedy powiesz np.: „Słuchaj, taka postać nie
 ma prawa istnienia w tym świecie. Może zamiast niej, wzięł-
 byś sobie...” I tu wspólnie z graczem rozwiązujemy pro-
 blem. W końcu osiągniemy kompromis. Pokaż graczom, że
 szanujesz ich. Często na sesji zdarza się, że jeden gracz coś
 robi, a reszta czeka i się nudzi. Tak nie musi być! Tuż przed
 daną sceną daj im kartki z kilkoma zdaniem opisami NPC’ów, i
 niech go odgrywają przed innym graczem. Super zabawa.
 Wiedzą, że polegasz na nich, i na pewno będą się starać.
 Daj im nieco więcej swobody. Jeśli misternie krok po kroku
 tworzysz klimat tajemniczego horroru, nie wmawiaj graczom,
 że się boi. Spytaj go cichym głosem, co czuje. Masz od
 razu efekt swoich działań, i wiesz, w którą stronę iść dalej.
 Jeśli gracz odpowie, że się nie boi (coś musi odpowiedzieć)
 nie łam się. Po sesji pogadasz sobie z nim, i wtedy dokład-
 nie Ci powie, co jaki miało na niego wpływ. Pamiętaj, że są
 dwa rodzaje strachu. Gracz może się bać o swoją postać, i
 może naprawdę mieć pietra. Ten drugi efekt jest raczej nie-
 wykonalny (chłopa w wieku 18 lat raczej ciężko przestra-
 szyc).

Strzeż się bezsensownego uśmiercania bohaterów graczy. Ludzie grając w fabułki chcą dokonywać czynów męstwa, waleczności, czy, jak to określił jeden z moich graczy „ratować świat”, a nie ginąć z rąk pijaków. Jestem przeciwnikiem uśmiercania kostką, tzn. uzależnienia losu gracza od kilku oczek na kostce. Mistrzu! Jeśli kostka mówi, że postać nie żyje (przyjmując, że nie zrobił nic głupiego) oszczędź go. Połam mu ręce, zabierz złoto, ale oszczędź. Cóż on winny? Przecież robił, co mógł. Nie bój się, że gracz to wykończy. Prędzej dwa razy pomyśli, zanim narazi się na jakies „uszkodzenia.” Pamiętaj, że im dłużej postać żyje, tym bardziej jest wartościowa dla gracza. Jeśli rzeczywiście niebezpieczeństwo, przed którym stoi drużyna jest duże (zbliżająca się walka z wyjątkowo groźnym przeciwnikiem) uświadom ich o skali niebezpieczeństwa. Plotki oraz fakty o dokonaniach owego wroga będą wystarczającym argumentem, żeby drużyna zaniechała frontalnego ataku i pokonała wro-

ga z odrobiną finezji, zachowując wszelkie możliwe środki bezpieczeństwa. Nie chodzi tu o to, aby drużyna wiedziała, że nie dasz im zginąć. Naucz graczy cenić życie postaci. Jeśli prowadzisz drużynę mającej w składzie krnąbrnego wojownika, który nie uznaje, że są lepsi od niego, musisz go uciszyć. Może krótką walką, w której przeciwnik wygra, lecz zamiast zabić powie coś w stylu:

„Jesteś młody, silny, i sprawny. Kiedyś będziesz niezwykciężony, ale do tego czasu pamiętaj, że jest wielu lepszych od Ciebie...”

I proszę. Wojownik uciszony, a jednocześnie milutko polechtany (pamiętaj o wzmiance, że gracz jest niezły, bo będzie się czuł źle. Możesz także dać kilka sekund chwały dla gracza podczas pojedynku). Mamy od razu motyw jednego ze scenariuszy: Gracz może będzie chciał zostać uczniem swego przeciwnika. On jednak żąda dowodu, że gracz jest tego godzien. Proste? Sama śmierć też jest bardzo ważna. Może doprowadzić do załamania się gracza., ale może być także powodem do dumy. Zależy to tylko od sposobu w jaki się do niej dotrze. Grałem kiedyś postacią o niespotykanej sile (WFRP). Był to najemnik, który służył drugiemu graczowi (jest nas tylko dwóch) jako swego rodzaju ochroniarz. Na pierwszej sesji zostaliśmy wrobieni. Poprzysiągłem sobie, że zabiję tego, który był za to odpowiedzialny. Niestety, był to wyjątkowo wysoko postawiony arystokrata. Cel niemal nieosiągalny. Dopiero po 4 sesjach spotkałem tego człowieka. Sytuacja raczej ciężka. Arystokrata, którego śmierci pragnę otoczony 40 rycerzami. Po mojej stronie ja, mój kompan (za którego oddałbym życie, a który był wtedy nieprzytomny) i NPC trzymający sztylet na gardle córki wielmoży. Mogliśmy wtedy odejść i przeżyć. Ja jednak napiąłem kuszę, a gdy upewniłem się, że mój kompan jest bezpieczny (zabrał go NPC) strzeliłem do arystokraty. Cóż dalej mówić. Zginałem. Ale ostatnie słowa jakie MG wypowiedział brzmiały: „...spadł z konia z bełtem tkwiącym w piersiach...umieracie razem...” Mimo, że grałem tym bohaterem bardzo krótko, nigdy go nie zapomnę. I o to właśnie chodzi. Weźmy inny przykład. Postać wojownika-szermiera, który podróżuje po świecie walcząc z każdym, kto zechce. Robi to, ponieważ celem jego życia jest odnalezienie równego sobie lub lepszego wojownika. Nie trudno się domyślić, że postać owa jest niezwykle wprawiona w walce mieczem. Tak więc celem jej życia jest śmierć. Bo gdy znajdzie lepszego od siebie, będzie tylko jeden sposób, aby się o tym przekonać. MG może nie dopuścić takiej postaci do gry, ponieważ powie, że jest zbyt niebezpieczna. Spójrzmy na to z innej strony. Nieuchronnie zbliża się do śmierci, a swoich umiejętności nie będzie pokazywał byle komu. Tak więc najczęściej będzie to walka o przetrwanie. Na koniec kwestia samej śmierci.

Jeśli gracz już ginie, nie zaszkodzi tego nieco udramatyzować. Bez tego śmierć będzie zwykła. A przecież bohaterowie nie umierają w zwykły sposób. Śmierć może wyglądać tak:

„...Przeciwnik zamierza się na ciebie z góry, próbujesz przejść dołem, jednocześnie tnąc jego bok. Poczuleś jak Twoje ostrze zagłębia się w jego ciele. Przeciwnik osuwa się w drgawkach na ziemię. Podnosisz się, widzisz wycelowaną kuszę. Słyszysz świst wypuszczanego bełtu. Dostałeś w pierś. Padasz na kolana chwytając za bełt. Plujesz krwią.

Ciemnieje ci przed oczyma. Leżąc na ziemi, we własnej krwi tracisz przytomność...umierasz....”

Hm...Cóż. Głupia taka śmierć. Człowiek nie mógł nic zrobić? Trudno. Ale można to przedstawić w inny sposób:

„...osuwa się w drgawkach na ziemię. Podnosisz się, widzisz wycelowaną kuszę. Z rykiem rzucasz się na wroga. Słyszysz świst. Uklucie w klatkę. Krew napływa do ust. Biegiesz. Widzisz tylko jego. Odrzuca kuszę i nerwowo próbuje wyszarpnąć miecz z pochwy. Dopadasz do przeciwnika. Resztkami sił zadajesz cios. Uniknął! Zamierza się na ciebie! Dłużej nie ustoisz. Serce wali. Coraz ciemniej. Rzucasz się na wroga niezważając na zagłębiający się w Twoim brzuchu miecz. Krzycząc z bólu rozcinasz sztyletem gardło przeciwnika. Widzisz jego przerażony wzrok! Czujesz przyspieszony oddech i ciepło jego krwi...Umiera tuż przed tobą...”

Tu przynajmniej gracz będzie miał satysfakcję, że odszedł jak to się mówi „z hukiem”, nie umierał sam. Tym bardziej, jeśli jego ostatnią ofiarą był ktoś znaczący (założenie w scenariuszu). Pamiętaj Mistrzu! Jeśli będziesz często zabijał postacie graczy, przestaną się bać śmierci.

Chciałbym także poruszyć inny temat. Mianowicie wywoływanie uczuć podczas sesji. Nie mówię tu o strachu, bo tego próbował każdy MG. Mnie na ostatniej sesji przydarzyło się coś, co prawdopodobnie mieli zaszczyt czuć nieliczni z graczy. Mówię o bezradności, bezsilności, żalu, smutku, wręcz rozpacz. Wyobraźcie sobie sytuację, gdy na Waszych oczach ginie w pożarze wasza rodzina. Wy natomiast nie możecie nic zrobić (dziękuję was potężne kraty). Co wtedy czujecie? Właśnie bezradność, rozpacz, żal...Czujecie się winni. Mnie spotkało coś podobnego. Otóż nocując w pewnej wsi obudziły nas odgłosy mordy, rzezi, krzyki kobiet i dzieci, przeraźliwy kwik zwierząt. Wypadamy z chaty, i widzimy grupę zbrojnych martwiaków. Robimy co możemy, aby powstrzymać wroga. W pewnym momencie przywódca martwiaków mówi do mojego kompana: „Przybyliśmy Pane, czekamy na rozkazy.” Wiercie mi. Czegoś takiego nigdy w życiu nie czułem. Ogromny zawód. Jak to?! Mój przyjaciel, człowiek, którego znam od dziecka, jest winny temu co się stało?! Ludzie! Siedziałem przez pół sesji jak lalka, zupełnie bez czucia. Było mi naprawdę wszystko jedno. Bo oto mój przyjaciel stał się tym, co przez całe życie zwalczaaliśmy - sługą chaosu. Wiercie mi. Po czymś takim człowiek jest gotów uwierzyć, że przeżył to naprawdę. W takich chwilach gracz bardzo utożsamia się z postacią.

Pamiętajcie Mistrzowie i gracze. Rzecz w tym, by czerpać przyjemność z gry. Dogadajcie się, a wasze sesje będą niezapomniane. Gdy dojdziecie do zgody z MG, popracujcie nad zgraniem drużyny...ale to już zupełnie inna historia...



Pogawędki Jara

pogawędka pierwsza, czyli moja wizja RPG

Jarosław Domański

Z uwagą przeczytałem dotychczasowe rady dla MG drukowane na łamach „Portalu”, a także trochę scenariuszy u Was zamieszczanych, no i właśnie.

Zauważyłem pewien trend, przewijający się zarówno w artykułach, jak i scenariuszach - nie jest ważna logika, ważny jest nastrój i opowieść (najczęściej samego Mistrza Gry). Niniejszym chciałbym przedstawić własny punkt widzenia, z tego co się zdążyłem zorientować bliski też dość dużej grupie zarówno graczy jak i prowadzących. Zaczniemy zatem od podstaw - gry fabularne zostały stworzone jako gracz zabawa, może różne od innych („Chińczyka”, „Eurobusinessu” itp.) ale jednak zabawa i rozrywka. W trakcie kilkugodzinnej sesji gracze i MG mają się dobrze bawić, ODGRYWAJĄC swoje postaci w wyimaginowanym, kreowanym przez prowadzącego grę, świecie. Tyle definicja, przynajmniej z mojego punktu widzenia. Teraz wyobraźcie sobie, moi drodzy, sesję; w zaciemnionym pokoju, przy jednej zapalanej świecy, w tle cicha, delikatna muzyka... Prowadzący zaczyna snuć opowieść, opowiada, opowiada, opowiada, opowiada, błyska graczom lampą błyskową po oczach, opowiada, opowiada, opowiada, przystawia jednemu z graczy pistolet do głowy, znowu opowiada, opowiada, opowiada, ścisza głos (zaintrygowani gracze podsuwają się bliżej - może zasypia? Będzie więc szansa zerknąć mu w notatki i zobaczyć o co, do cholery, chodzi?) nagle prowadzący kopie w stół, wszyscy odskakują na swoje miejsca (jednak drań nie śpi!), prowadzący opowiada, opowiada, opowiada, oślepia graczy latarką i na koniec zabija ich bohaterów (bo tak mu wyszło z tego, co naopowiadał). Gracze na pewno będą pod wrażeniem, niewątpliwie przeżyli (oni sami, nie ich postaci) świetną rzecz, którą będą długo wspominać, pytanie tylko czy to była rzeczywiście sesja RPG, czy może raczej popis zdolności aktorskich prowadzącego? I do czego tak naprawdę byli mu potrzebni gracze? Równie dobrze mógł napisać opowiadanie w realiach danego świata gry fabularnej i próbować je opublikować w jednym z pism branżowych. Czy zastanawialiście się kiedyś, Moi Drodzy Prowadzący, jak taka sesja jest odbierana przez graczy? Proste pytanie - komu i za co przyznać punkty doświadczenia? Mistrzowi Gry? Graczom (za co?)? Czy może nikomu - bo przecież faktyczny wpływ postaci na przebieg takiego scenariusza jest żaden. Nie mam zamiaru czepiać się konkretnych pomysłów na urozmaicenie sesji, zastosowane w umiarze są jej niezłym uzupełnieniem (tak właśnie radziliśmy jej stosować, jedna, dwie sceny gadżetowe na scenariusz! - przyp. Michał i Ignacy), pamiętajmy jednak, że RPG to w głównej mierze gra naszej wyobraźni, to gracze powinni na podstawie opisu MG wyobrazić sobie

błysk latarką po oczach czy też przystawiony pistolet do głowy, a nie przeżyć coś takiego naprawdę.

Zdarzyło mi się grać kilkakrotnie u Mistrzów Gry, dla których nieważne były postaci graczy i ich działanie. Ważny był nastrój i punkt widzenia MG. Prowadzący miał scenariusz, wiedział jak ma się on skończyć, a cała reszta była nieważna, cokolwiek gracze by nie zrobili, nie miało to większego znaczenia. Pół biedy, jeśli zdarza się to raz na jakiś czas (np.: scenariusze oniryczne - postaci nie mają żadnego wpływu na przebieg sennych marzeń), a MG jest na tyle dobrym narratorem, że uczestnicy sesji z wypiekami na twarzy i na wpół otwartymi ustami będą słuchać jego opowieści, znacznie gorzej, jeśli prowadzący nie stworzy odpowiedniego klimatu. „Idziecie do wioski czy do zamku?, W zamku i tak nic ciekawego nie ma, więc możecie go sobie odpuścić, tak naprawdę to ważna jest wioska”. Wówczas słucha się takiej opowieści, skleconej z trudem i w wielkim bólu, czekając końca, bo może się wydarzyć coś takiego na co się będzie miało faktyczny wpływ.

Opowieść, jako taka, opisy miejsc, NPC-ów, itp., jest jedną ze składowych dobrej sesji, nie neguję, że są potrzebne; bez nich nie istnieje tak naprawdę żadna dobra rozgrywka. Mistrz Gry musi być świetnym narratorem, jego opisy zarówno miejsc jak i sytuacji muszą trafiać do graczy, którzy na podstawie jego słów WYOBRAŻĄ sobie daną rzecz, miejsce, czy też bohatera niezależnego, jednak nie zapominajcie, Moi Drodzy Prowadzący, że to także gracze mają się dobrze bawić, CZYNNIE uczestnicząc w sesji, a nie tylko wysłuchiwać waszego monologu. Założeniem RPG jest wolna wola graczy, mogą za przeproszeniem olać najlepszy nawet scenariusz i zrobić sobie tydzień popijawy w karczmie, zamiast przyjmować kolejne zlecenie na ucieczkę kolejnego smoka. Poniżej chciałbym przedstawić moją wizję tworzenia scenariusza.

Założenie - scenariusz musi być logiczny, dostosowany do świata gry i archetypów postaci. Logika scenariusza to szereg zdarzeń, spłot przyczyn i skutków, akcji i reakcji. Wbrew pozorom logika w RPG to bardzo ważna rzecz i istnieć musi. Każda z gier fabularnych ma własny porządek rzeczy, własny, charakterystyczny dla siebie świat, którego to realiów, układając przygody, musimy się trzymać. Są jeszcze reguły ogólne, zdroworozsądkowe, zasady akcji i reakcji. Poniżej kilka przykładów. Nie powierza się ochrony kupieckiego transportu ludziom całkowicie obcym i nieznanym nikomu, referencje też niewiele pomogą, bo mogą być fałszywe. Nie wyobrażam sobie sytuacji, by do siedzącej w karczmie i pijącej piwo grupy poszukiwaczy przygód dośiadał się kupiec proponując im ochronę własnego mienia (chyba, że jest on samobójcą, lub należy do jakiegoś tajnego

go kultu na gwałt szukającego ofiar, których nikt nie będzie później szukał), tak samo w gildii kupieckiej popatrzą na postaci naszych graczy jak na bardzo naiwnych złodziejasków. Wszak gildia kupiecka może mieć własnych ochroniarzy lub zatrudnić ludzi cieszących się dobrą opinią, znanych i mających referencje. Często-gęsto to spłot wydarzeń wokół postaci spowoduje samoistne ich wmieszanie w przygodę. Jednym z moich ulubionych „chwytów” jako prowadzącego jest wmieszanie drużyny w sam środek intrygi, o czym oni sami nie mają pojęcia.

Przykład? W mieście (którego gracze jeszcze nie znają, ot kolejne na szlaku wędrowki) jeden z graczy prawie zostaje stratowany przez pędzącą karete, impet odrzuca go nieprzytomnego. Kareta zatrzymuje się, młoda dziewczyna ze szlacheckiego rodu (jednego z bardziej znanych w tym mieście), przejęta sytuacją, ofiarowuje pomoc medyka i opiekę dla rannego i jego przyjaciół. Gracze nie mają pojęcia, że ród, z którego dziewczyna pochodzi, rywalizuje z drugim już od kilku miesięcy o wpływy - obsadzenie stanowisk w radzie miasta swoimi ludźmi. Rywalizacja ta jest cicha i niewidoczna; ot, przekupstwo, zastraszanie itp. Dotychczas była to walka polityczna, bezkrwawa. Jednak ciągły impas i brak przewagi którejkolwiek ze stron konfliktu powoduje eskalację. We dworze (tam, gdzie kuruje się jeden z graczy), od kilku tygodni przebywa, jako nadworny minstrel, szpieg i złodziej w jednej osobie, wysłany przez drugi ród szlachecki. Jego zadanie jest proste - ukraść klejnoty rodowe i doprowadzić do rozpowszechnienia tej wiadomości. Spowoduje to ośmieszenie i zdyskredytowanie w oczach postronnych rodziny, która do czegoś takiego dopuściła. Przybycie na dwór gości - drużyny, naszemu szpiegowi ułatwi sprawę. Najprościej ukraść klejnoty, podrzucić je graczom, a następnie zdemaskować ich jako złodziei. Gracze nie mają pojęcia o rywalizacji rodów, nikt nie będzie wtajemniczał przypadkowych gości w tajniki zdobywania władzy. Do wszystkiego muszą dojść sami (jeśli będą mieli na tyle czasu i pomysłów na działanie) - powinni odkryć rywalizację między dworami (wystarczy posłuchać plotek w karczmach i pociągnąć ludzi za języki), sposób odkrycia zasadzki i możliwości z niej wypłatania zostawiam do dyspozycji graczy. Ja, jako MG, mogę im to trochę ułatwić, ale nie rozwiązać problem za nich, mogę tylko podsunąć kolejne wydarzenia, które zmuszą ich do działania, np.: fragment podsłuchanej rozmowy, dziwne zachowanie minstrela itp. To ich życie jest zagrożone, niech myślą - nagradzaj każdy dobry (logiczny) pomysł postępowaniem w prowadzonym śledztwie, daj ze dwa fałszywe tropy, niech główkują. Tu bardzo ważna rzecz, sama esencja RPG - gracze mają myśleć tak, jak myślałyby ich postaci - mag niech upiera się przy się przy stosowaniu zaklęć na prawdomówność, złodziej niech węszy w swoim środowisku itp. Im mniej podpowiesz, tym większa będzie satysfakcja graczy po rozwiązaniu scenariusza. Może zostaną jakieś niedopowiedziane motywy dające pomysły na kolejne scenariusze? - w ten sposób rozwinię się całkiem zgrabna mini kampania.

Logika scenariusza to także reakcje NPC-ów na poczynania drużyny. Należy je przemyśleć i najlepiej choćby skrótkowo zapisać, np.: karczmarz, dawny żołnierz, lubi zwykłą prostą gadkę, okraszoną przekleństwami, chętnie posłucha wspomnień kogoś z przeszłością wojskową, i przed takim kimś, po dłuższej rozmowie, sam się otworzy (chyba dobrze mieć kumpla karczmarza?), nie lubi „wypizmowanych

fircyków”, tj. szlachty - i nie będzie z nimi rozmawiał. Taki opis bohaterów niezależnych, wszelkiej maści kupców, karczmarzy, złodziei, kobiet lekkich obyczajów - jednym słowem postaci ważnych dla scenariusza, które to na pewno gdzieś w nim wystąpią, niekoniecznie grając pierwsze skrzypce - spowoduje jego ożywienie. Z drugiej strony nie ma sensu rozpisywać połowy miasta, to mają być postaci, które na pewno gdzieś w scenariuszu wystąpią. Ludzie (i innoraszowcy - zależnie od systemu), staną się bardziej ludzcy, bliżsi graczom. Bohaterowie Niezależni też mogą mieć swój lepszy lub gorszy dzień, mogą darzyć sympatią krótkowłosych blondynów o niebieskich oczach (bo taki im kiedyś pomógł), a nie ufać wysokim szatynom. Wszystko zależy od naszej - prowadzących sesję - wyobraźni.

Kolejna sprawa, jaką chciałem poruszyć to dostosowanie scenariusza do możliwości drużyny - trudno, aby początkujący (mam na myśli postaci, nie graczy) przy zetknięciu się z naprawdę poważnym problemem, mieli jakąkolwiek szansę. Zatem trzeba dostosować wagę i rangę scenariusza do ich możliwości. Tak samo jeśli idzie o archetypy postaci: drużyna złożona w przeważającej części z profesji walczących zdecyduje się na siłowe rozwiązanie scenariusza, odpuszczając sobie jakiekolwiek myślenie. Drużyna złożona z postaci nie walczących lub walczących słabo, do tego samego scenariusza podejdzie z zupełnie innej strony, starając się nie wdawać w żadną rozróżbę. Układając scenariusz trzeba to przewidzieć, jak również później w czasie jego prowadzenia - skoro drużyna znalazła sposób na obejście Czarnego Rycerza stojącego na rozstaju dróg i młocącego każdego, kto podejdzie pod miecz w rytm opowiadanych przez siebie dowcipów, nie ma najmniejszego sensu władowywanie ich w walkę z nim po to tylko, by pokazać, jak niezrównani szermierze żyją w tej krainie, a przy tym jacy to są dowcipni. Chyba, że tylko pokonanie Czarnego Rycerza da klucz do dalszej części scenariusza, a może ten klucz można kupić? Ceną niech będą trzy naprawdę śmieszne dowcipy, których nie zna ów dzielny wojownik. Zabawy będzie co niemiara, przy okazji zelżeje trochę napięcie. Oczywiście, można zrobić rewoltę - scenariusz, w którym postaci walczące będą musiały myśleć, a postaci myślące walczyć. Częściowo zależy od wymyślonej fabuły, częściowo od gry.

Na zakończenie prośba, podsumowująca powyższy artykuł - nie kierujmy Drodzy Prowadzący poczynaniami graczy za nich, niech mają naprawdę wolną wolę, nie podpowiadajmy im, niech do wszystkiego dochodzą sami, niech mają prawdziwą satysfakcję z sesji, na której mogli wykaazać się sprytem, inteligencją, czy zdolnościami aktorskimi.



Tomasz Kowalik
Rafał Główka



Wyprawa

czyli szczęście w nieszczęściu

W szukaniu skarbów nie chodzi o sam skarb, ale o jego szukanie

Wstęp

Przedstawiamy wam scenariusz specjalnie przeznaczony na letnie upały i długie wakacyjne wieczory. Pełen akcji, niezwykłych wydarzeń, zwrotów akcji i dramatycznych chwil. Scenariusz do gry Warhammer, nadający się jednak do rozegrania w każdym świecie fantasy, bowiem tym razem porzuciliśmy mroczny i wilgotny (deszcz) klimat Starego Świata i pozwoliliśmy sobie na chwilę wakacyjnego, letniego wytchnienia. W scenariuszu powinno wziąć udział od 3-5 graczy. Jeden z nich niech zagra człowiekiem - łowcą skarbów. Reszta drużyny jest w zasadzie dowolna, choć przygotowaliśmy dla Was dwóch dodatkowych interesujących bohaterów. Jeżeli nie odpowiadają tobie lub twoim graczom zmień ich, lecz pamiętaj, by zmienić także niektóre fragmenty scenariusza. Jako że scenariusz jest dosyć długi podzieliśmy go na kilka części. Raczej niemożliwe jest, aby rozegrać go w czasie jednego wieczora. mamy nadzieję, że zabawa wystarczy Wam, aż do września. Na może trochę przesadziliśmy. Ale na kilka dni gry na pewno wystarczy!

Bernard „Bern” Junterkunst

Historia: Bernard pochodzi z bogatej kucpieckiej rodziny z Altdorfu. Już od najmłodszych lat wykazywał zainteresowanie starymi przedmiotami, księgami i najprzeróżniejszymi tajemnicami. Większość czasu spędzał w antykwaracie starego Kaspara. Tam nauczył się czytać i pisać, tam też poznał opowieści o odległych królestwach elfów, potężnych, podziemnych miastach krasnoludów, mroźnych pustkowiach Norzki oraz gorących piaskach Arabii. Jednak ojciec nie popierał jego zainteresowań i marzył o wspaniałej karierze wojskowej syna. Tak więc Bernard trafił na Uniwersytet w Nuln. Oprócz wiedzy ogólnej nabył także sporo umiejętności związanych z walką. Wszystko toczyłoby się po myśli ojca, gdy

jedno zdarzenie na zawsze odmieniło życie Bernarda. Pewnej nocy w drzwiach jego pokoju stał stary Kaspar i oznajmił, żeby Bernard zabrał najpotrzebniejsze rzeczy i udał się za nim.... Od tego czasu życie Bernarda to nieustanne poszukiwanie zaginionych skarbów, zapomnianych artefaktów, przedmiotów o potężnych właściwościach magicznych.

Osobowość: Bernard należy do ludzi niecierpliwych. Nie umie długo usiedzieć w jednym miejscu, cały czas musi coś robić. Wszędzie węszyć jakąś tajemnicę, jest podejrzliwy. W stosunku do innych ludzi jest bardzo przyjacielski i nawet jeśli kogoś o coś podejrzewa stara się nie pokazywać tego po sobie. Te kilka lat, które spędził na Uniwersytecie w Nuln dały mu całkiem sporą wiedzę o świecie. Doskonale orientuje się w terenie, zna na pamięć prawie całą mapę Imperium. Umie czytać mapy i ma dar spostrzegania rzeczy dla innych niewidocznych. Bardzo dobrze posługuje się mieczem, doskonale strzela z kuszy, nie są mu też obce tajniki broni palnej. Tym co zadziwia każdą osobę znającą Bernarda jest niespotykany „dar” wpadania w kłopoty i niezwykły sposób radzenia sobie z nimi. Większość nazywa ten sposób szczęściem.



Snorri „Twardziel” Furisson

Historia: Snorri wychował się w jednej z krasnoludzkich twierdzy. Od młodych lat zakochany w legendach o dawnej potęgze marzył, by te czasy powróciły. Uwielbiał słuchać historii o wielkich wojownikach. Szczególnie tych, którzy zginęli podczas obrony twierdz krasnoludzkich. Jego serce nie zna strachu. Kiedyś, bawiąc się z bandą kolegów natknęli się na zielonoskórego. Wszyscy uciekli, lecz on został. Zaczajony zaatakował gobosa, na całe szczęście pomoc szybko nadeszła. Ale i tak pozostał przydomek „Twardziel”. Bernard i Magika poznali, kiedy jeszcze służył u Kaspara, od tamtych czasów zawsze razem wyruszali na wyprawy. Zawsze powracali, pomimo kłopotów w które wpędzał ich halfling. Szczególnie ostatnio przydało się doświadczenie sapera.

Osobowość: Krasnolud ma duszę podróżnika. Podróże pozwalają odkrywać tajemnicze miejsca, dają możliwość poznania prawdy o Bohaterach. Może, kiedyś on stanie się Herosem. Odkryje coś, co sprawi, że przyszłe pokolenia krasnoludów nie zapomną o Snorrim. Krasnolud posiada dar wynalazcy. Te bezużyteczne śmieci - spoko, spoko coś wymyślimy.

Maxymilian Adolphus Greendale Intrepid z rodu Kneadbellich, w skrócie „M.A.G.I.K.”

Kiedy Magik sporządził swoją pierwszą strawę wszyscy wiedzieli, że chłopak ma talent. Propozycja kuchni złożona przez mającego kupca stała się drogą ku karierze. Przeszkodą było jednak zbyt duże poczucie humoru i brak umiaru w psotach. Magik mimo swojego talentu zmienił często pracodawców w końcu przyjął posadę u Kaspara. Tam poznał towarzyszy swych przygód. Od razu przypadli sobie do gustu. Osobowość: dowcipniś i żartowniś, gotowy w kilka chwil rozbawić każde towarzystwo. Lubiący wtykać nos w nie swoje sprawy. Staje się to często przyczyną kłopotów, ale od czego są przyjaciele. A halfling ma ich wielu.

Rozdział I Middenheim

Na dobry początek Gracze stoją w ciemnym korytarzu. Migotliwy blask pochodni oświetla prastare, ozdobione płaskorzeźbami ściany. Za plecami bohaterów znajduje się potężny portal, zza którego dochodzą ich odgłosy starcia. Ponad zgłębki walki raz po raz przebija się krzyk krasnoluda: „Spieszcie się, nie utrzymamy ich długo. Skarbiec jest już blisko!”. Co?! Zdaje się, że wrzuciliśmy bohaterów naszych graczy na głęboką wodę, są zaskoczeni? Nie wiedzą, co mają robić. Zaskoczeni co rusz spoglądają na siebie lub siebie nawzajem... To dobrze, niech nie czują się zbyt pewnie, powiedz im tylko, że przybyli tu w poszukiwaniu skarbu krasnoludów ukrytego podobno na końcu tego korytarza. Wiesz, z tym skarbcem na końcu korytarza to nie do końca jest prawda. Skarb owszem jest, ale najpierw trzeba wykażać się sprytem, sprawnością i odwagą (czyli tymi cechami, których u graczy najwięcej, co?). Na Bohaterów czeka kilka pułapek. Należy zadbać o to, aby bali się nawet odychać. Z każdej strony muszą się spodziewać spadającego głazu, nadlatującej zatrutej strzały, sprytnie ukrytej zapadni. Wiele wieków temu krasnoludy zadbały o to, aby nikt niepożądany nie dotarł do ich skarbcza. Graczom oczywiście uda się - choć nie bez trudu - pokonać wszelkie przeszkody. Wiesz, to tak, jak z twoimi notatkami i materiałami do sesji. Strzeżesz ich przed graczami za wszelką cenę, a oni i tak zachowują się jakby znali scenariusz na wyrost. Jeśli będą zbyt zuchwali przypiecz ich do czupryny. Jeśli będą zbyt roztargnieni wrzucić ich do dołu pełnego węży. Jeśli będą zbyt wystraszeni to spraw by bali się jeszcze bardziej. Pamiętaj jednak o tym, że bohaterowie muszą wyjść z podziemi żywi i w jednym kawałku (można im oczywiście kilka zębów wybić, albo ozdobić kilkoma mniejszymi bliznami, ale nic więcej). Po przejściu wszystkich prób przygotowanych przez budowniczych podziemi, bohaterowie (żeby uniknąć nieporozumień będą ich tak nadal nazywał) staną nareszcie przed drzwiami do właściwego skarbcza. Kiedy bohaterowie otworzą drzwi, ich oczom ukaże się komnata, na środku której, na postumencie wykonanym z czerwonego kamienia stoi rzeźba przedstawiająca wiekowego krasnoluda, trzymającego w swych kamiennych dłoniach księgę. Jest ona oprawiona w czarną skórę opisaną krasnoludzkimi runami. Księga opowiada historię Hergara Rudobrodęgo oraz skarbu z serca Fauschlag. Na jej końcu, w specjalnej kieszeni znajduje się miedziana tabliczka z jakimiś liniami. Nietrudno domyślić się, że jest to fragment jakiejś mapy. Rozgoryczeni gracze zapewne zaczną szukać ukrytych nisz, sekretnych pomieszczeń, w których byłyby ukryte skarby. Teraz jeszcze tego nie będą wiedzieli, ale księga, którą znaleźli doprowadzi ich do skarbu, o którym najwięksi władcy mogą tylko śnić. Kiedy gracze będą się szykowali do wyjścia (zakładam, że mają ze sobą księgę i tabliczkę! Kurcze, muszą mieć, bo co by to byli za gracze, gdyby jej nie mieli!) spotka ich kolejne zaskoczenie. W drzwiach do skarbcza stoi pięć uzbrojonych po zęby postaci. Na ich przedzie bohaterowie dostrzegają jednookiego, niewysokiego, aczkolwiek mającego ogromny wpływ na przygodę mężczyznę - Otto von Flinkkopfa. Ten uśmiecha się do bohaterów i każe swoim ludziom przeszukać ich plecaki, torby i kieszenie. Z całego ekwipunku awanturników jednookiego zainteresują dwie rzeczy: księga i tabliczka. Po szyb-



"THINDRONGOL"

kim przejrzaniu owych przedmiotów Otto zabierze tabliczkę, a księgę rzuci na podłogę (o swoim błędzie zorientuje się dopiero podczas podróży do Altdorfu), po czym wraz ze swoimi ludźmi wycofa się. Jeżeli gracze przed wyjściem nie zabiorą księgi to proponujemy, abyś poprowadził dla nich zupełnie inną sesję.

Przy wyjściu z kompleksu skarbcza (niektóre pułapki działają też w drugą stronę!) bohaterowie zobaczą, że u stóp portalu leży dziewięciu krasnoludów. Trzech z nich, w tym Yokki Kurgarson, jeszcze żyją. Tu przed graczami stawiamy kolejne wyzwanie. Muszą bez pomocy krasnoludów odczytać mapę podziemnych korytarzy Fauschlag i wydostać się z podziemi oraz zabrać ze sobą rannych. Jeżeli radzili sobie do tej pory to nie powinno im to sprawić większych problemów. Mapa doprowadzi naszych śmiałków wprost do świątyni Grungniego, a tam czeka na nich dwójka krasnoludów Mungrim Dalmrin oraz Heinrich Bergman

Kilka słów

wyjaśnienia

Gracze są w posiadaniu księgi. Należy im się teraz kilka słów wyjaśnienia. Co tu się dzieje, w jaki sposób stali się... no właśnie kim? Dlaczego narażają życie, zagłębiają się w mroczne podziemia krasnoludzkich budowli. A to dopiero początek. Dwa tygodnie temu Kaspar powiadomił ich, że są pilnie oczekiwani w świątyni Grungniego. Nieświadomi intrygi i przygód w jakie zostaną wciągnięci, bohaterowie udali się we wskazane miejsce. Tam doprowadzono ich przed oblicze najwyższego kapłana Grungniego, Mungrima Dalmrina. Towarzyszyły mu dwie osoby: Yokki Kurgarson oraz Heinrich Bergman. W tajemniczym półmroku krasnoludzkiej świątyni Mungrim opowiedział graczom o dawnym krasnoludzkim mieście ukrytym w sercu Fauschlag. W swojej opowieści szczególnie nacisk położył na legendę mówiącą o niezwykłym skarbie, dzięki któremu krasnoludy odzyskać mają minioną potęgę. Ów skarb ukryty został ponoć w centralnej części podziemnego miasta. Wtedy do rozmowy wtrącił się Heinrich i wyjaśnił bohaterom, że ich

zadaniem będzie odnalezienie owego skarbu. Gracze dostali trzy dni na przygotowania, podczas których stale towarzyszyła im eskorta - czterech strażników świątyni. Czwartego dnia po spotkaniu w świątyni do podziemi pod Fauschlag wyruszyła ekspedycja złożona z bohaterów graczy, dziesięciu krasnoludów w tym ich przywódca Yokkiego Kurgarsona. Po kilku dniach błądzenia ekspedycja natrafiła w końcu na wejście do podziemnego miasta. Yokki zdecydował, że zakwaterują się w jednym z budynków przy wejściu. Trzy dni później, wykorzystując informacje zawarte w tajemniczej czarnej księdze, Yokki odnalazł wejście do tunelu, w którym ukryty miał być skarb. W tym samym dniu zwiadowca natrafił na oddział dwudziestu dobrze uzbrojonych ludzi zmierzających w kierunku miasta. Yokki szybko podjął decyzję, że wraz z krasnoludami powstrzyma nadchodzących, a gracze udadzą się do skarbcza i wezmą z niego to, co najcenniejsze.

"Thindrongol".

czyli bardzo ważna księga

"Thindrongol" to tytuł księgi, którą gracze znaleźli w podziemnym skarbcu. Tytuł w języku krasnoludów oznacza sekretne miejsce, w którym ukryte jest piwo lub skarb. Nie bez powodu księga nosi ten tytuł. Autor, Gurri Tharsson, opisał w niej historię legendarnego skarbu zgromadzonego przez krasnoludy zamieszkujące w Fauschlag. Gracze zapewne będą chcieli przeczytać księgę. Nie możemy ich pozbawić tej przyjemności. Księga leży u nas na biurku lecz nie mamy zamiaru jej przepisywać (i to nie z naszego lenistwa, ale po prostu z braku miejsca), podamy jedynie streszczenie opowieści, które musi graczom wystarczyć. Krasnoludy od początku żyły w wielkiej przyjaźni z ludźmi osiedlającymi się na Fauschlag. To dzięki wzajemnej ich współpracy Middenheim może się szczycić dzisiejszą potęgą. Niestety, sytuacja zmieniła się w roku 1812 kiedy to Middenheim znalazło się pod oblężeniem Middenlandczyków. Miasto upadłoby, gdyby nie niespodziewany atak krasnoludów z wnętrza Fauschlag. Middenlandczycy ponieśli ogromne straty i musieli się wycofać. Ówczesne władze Miasta Białego Wilka wykorzystywały to wydarzenie, w celu osłabienia wpływów krasnoludów. Krasnoludy zostały niesłusznie oskarżone o bierność w konflikcie i nadmierne zwleknięcie z pomocą zbrojną, co mogło spowodować zagrożenia suwerenności miasta. Oficjalnym dekretem władz miejskich podziemne miasto zostało zamknięte, a krasnoludy miały zamieszkać na powierzchni. Dumni Khazadzi w ciągu tygodnia opuścili swoją podziemną siedzibę, ale niewielu wybrało życie pomiędzy swoimi „przyjaciółmi” z Middenheim. Wtedy właśnie Hergar Rudobrody otrzymał zadanie przetransportowania skarbu do Barak-Varr. W Marienburgu Hergar wsiadł na pokład krążownika krasnoludzkiego, który miał dowieźć go do morskiej fortecy krasnoludów. Podczas podróży na południe krążownik musiał opłynąć Sartosę. Spowodowane to było groźbami ze strony admirała Floty Kupieckiej Sartossy. Pirackich statków Sartossy nie lekceważą nawet krasnoludy. Kiedy krążownik opływał wody terytorialne wyspy piratów, został atakowany przez cztery statki Skavenów. Bitwa była długa i zacięta. Krasnoludy dzielnie stawiały opór, a Skaveni wytrwale atakowali. Kiedy zatoneły dwa statki szczuroludzi, a trzeci został poważnie uszkodzony napastnicy ustąpili. Niestety, krążownik krasnoludzki bardzo ucierpiał w czasie potyczki i nie było możliwe, aby dopłynął do Barak-Varr. Kapitan skierował go na południe,

do kraju ludzi o ciemnej skórze. Niestety jednak nie było końca. Krasnoludy wylądowały na piaszczystej plaży, z której było widać kamienne ściany potężnej piramidy. Kilku krasnoludów udało się w kierunku budowli z nadzieją odnalezienia jakiś ludzi. Na miejscu okazało się, że dotarli do ruin pradawnego miasta ludzi pustyni. Przeniesiono ze statku skarb i przygotowano się do spędzenia nocy wśród tajemniczych ruin. Około północy krasnoludy zostały zaatakowane przez ożywionych wojowników. Podczas milczących ataków, kłazadzi przenieśli skarb do piramidy i zamknęli za sobą potężne drzwi. Trzy tygodnie powstrzymywali ataki nieumarłych. W tym czasie dobrze poznali piramidę i ukryli w niej skarb. Drogę do skarbu przeniesiono na cztery tabliczki z brązu, które posłańcy mieli ukryć w czterech różnych częściach Starego Świata. Do zadania tego wybrano czterech najsprawniejszych i najodważniejszych krasnoludów. Pod osłoną nocy posłańcy wymknęli się z piramidy i brzegiem morza dotarli do miasta ludzi o ciemnej skórze. Stamtąd każdy udał się do miejsca wyznaczonego mu przez Hergara Rudobrodego. Pierwszy zaniósł swoją tabliczkę do Barak-Varr, drugi do świątyni krasnoludzkiej w Magritcie, trzeci do Altdorfu, stolicy Imperium. Czwarty, Gurri Tharsson, ukrył swoją część mapy w podziemnym mieście w sercu Fauschlag. Posłańcy długo zastanawiali się dlaczego Hergar wybrał takie dziwne miejsca na ukrycie tabliczek, wykonali jednak swoje zadanie do końca.

Narada

Tyle retrospekcji (czyli o tym co było zanim się zaczęło). Wróćmy do normalnego biegu scenariusza. Jak pamiętasz, bohaterowie wydostali się z Fauschlag i powrócili do świątyni. Po chwili odpoczynku i opatrzeniu rannych, rozpoczyna się narada, w której biorą udział wszyscy zainteresowani. Mungrim, Yokki i Heinrich dokładnie przestudiowali księgę i wszyscy są zdania, że należy przygotować ekspedycję, która podąży śladami Hergara Rudobrodego i odnajdzie ukryty przez niego skarb. Mungrim zwraca się z propozycją do graczy, aby to oni podjęli się tego zadania. Zdecydowanie nie będzie się chciał na to zgodzić Yokki, który będzie twierdził, że tak ważnego zadania nie można powierzać bandzie amatorów, którzy utracili jedną z tabliczek. Mungrima poprze Heinrich. Wszyscy trzej skierują na bohaterów pytające spojrzenia. Jeżeli cisza będzie zbyt długa Mungrim zapyta ich wprost, co o tym sądzą. Tak naprawdę to nikogo nie obchodzi zdanie bohaterów. Wcześniej już ustalono, że to właśnie oni wyruszą w poszukiwaniu skarbu Hergara Rudobrodego. Yokki chciał przypomnieć najwyższemu kapłanowi Grungniego, że dużym ryzykiem jest powierzać tak ważną misję niekrasnoludom, chciał także troszkę graczyć nastraszyć. Dlaczego gracze? Są dwa powody. To oni widzieli tabliczkę i poznali „konkurencję”, poznali także tajemnicę, której nie mogą zdradzić nikomu. W najgorszym wypadku muszą umilknąć na zawsze. Heinrich Bergman powie, że widział już podobną tabliczkę u jednego z mniej zamożnych kupców w Altdorfie. Było to rok temu i z tego, co wie to ów kupiec nie zamierzał się jej pozbywać. Theodor Feuler, to o nim mowa, mieszka na Luitpold Strasse. Heinrich zasugeruje, aby tam właśnie bohaterowie udali się na początek. Wraz z nimi Bergman wyśle swojego pełnomocnika (Juriego Kurisimowicza), któ-

ry ma ułatwić wykupienie tabliczki. Bohaterowie muszą strzec Juriego jak oka w głowie, już twoja w tym głowa, aby nie było to łatwe zadanie. Heinrich powie też, że z Altdorfu łatwo się dostać do Marienburga, a stamtąd statkiem do Bilbao. Gracze bardzo nie lubią, jak daje im się takie oczywiste podpowiedzi, które z pewnością wpędzą ich w kolejne tarapaty. Dlatego warto wcześniej podesunąć im plotkę o szalejącej na trakcie do Altdorfu bandzie zwierzołudzi. Można wręcz próbować ich skierować inną drogą, wtedy już na pewno skorzystają ze wskazówek przychylnego im (he, he) Heinricha Bergmana.

Niecodzienne spotkanie

Narada nareszcie dobiegła końca. Gracze trochę znużeni, niepewni tego, co niedługo nastąpi, wychodzą leniwie na ulicę. Oczy przyzwyczajone do świątynnego półmroku powoli dostosowują się do mocnego, południowego światła. Do uszu nieco oteplonych bohaterów dochodzą dźwięki... Gdzieś, kilka ulic dalej kilka osób panicznie krzyczy. Krzyki stają się coraz głośniejsze, raz po raz daje się słyszeć także inny dźwięk. Serca ogarnia chłód przerażenia, to potworny ryk mrozący krew, rozbrzmiewający pośród pustych ulic niczym potężna trąba. Narastający z każdą chwilą. W sercach graczy narasta niepewność. Niepewność czy ciekawość? Stoją w napięciu i słuchają. Słuchają i patrzą. Coraz głośniejszy i głośniejszy... Coś się zbliża, to pewne. Nagle zza zakrętu wypada zgraja ludzi. Biegą w kierunku graczy bezwładnie, potykają się o siebie, przewracają się. Nikt nie zważa na towarzyszy. Wszyscy prą do przodu ile sił w nogach. Dlaczego uciekają? Co spowodowało, że ich twarze wykrzywia grymas przerażenia? Jeszcze sekunda, dwie i wszystko staje się jasne. Za pędzącymi ludźmi pojawia się stwór. Stwór tak przerażający, że nawet kosmary z najmroczniejszych snów są niczym w porównaniu z nim. Potężne cielsko porośnięte gęstym, brunatno-czarnym futrem prze naprzd depcząc niezdarnych ludzi. Potężne łapska wychwytyują nieuwważnych i słabych, by zgasić ich życie w jednym tylko uścisku. Potężny łeb, z którego wydobywa się ryk mogący powalić na kolana jednego żołnierza zdobi para długich rogów. W końcu przerażenie ogarnia także graczy. Teraz już wiedzą przed czym zaraz będą uciekali. Teraz

już wiedzą dlaczego mają się spieszyć. Powoli rozpędzają leniwe jeszcze nogi, byle dalej od tej bestii, byle dalej... Nawet krasnolud zaczyna szybko przebiegać swoimi krótkimi nogami. Jeden tylko halfling nieświadomy niebezpieczeństwa chwilę zwleka z podjęciem tak ważnej dla jego życia decyzji. W końcu i do niego dociera, że z tą bestią lepiej nie spotkać się „oko w kolano”. Ile sił w nogach pędzi przed siebie. Nie zważa na kosze pełne owoców, na brudne kałuże, na czmychające spod nóg koty. Szybciej, szybciej... Nagle przed małym uciekinierem wyrasta mur. Wysoki, gruby, ceglany mur. Szybkie spojrzenie za siebie. Bestia jest tuż, tuż. Zmęczone długim i forsownym biegiem nogi odmawiają posłuszeństwa, halfling przewraca się. Bestia jest już prawie przy nim. Spojrzenie w lewo, jakaś stara gnijąca skrzynia. Spojrzenie w prawo, drzwi, ale jest do nich jakieś 5 metrów. Bestia zatrzymuje się nad przysła ofiarą. Jej gniew skupi się na tej małej istocie, a później znów poniesie się po mieście. Nastąpi chwila triumfu. Po tylu latach niewoli, po tylu latach cierpienia i poniżania nareszcie przychodzi zemsta, jej celem będzie ta mała istota. Halflingowi przebiega całe życie przed oczami. Chwile szczęścia, a przede wszystkim gorzkości, to dziwne zawsze bardziej pamięta się te gorzkie rzeczy. Bestia triumfalnie unosi ogromne ramiona już za chwilę spadną one na bezbronnego niziołka, już za chwilę zakończą jego życie. Czas zaczynie biec wolniej. Potężna łapa zbliża się w kierunku twarzy naszego małego bohatera. Jest blisko, coraz bliżej... Nagle zapada ciemność. Cały świat odpycha w błogiej nieświadomości. Dusza unosi się lekko... „Wstawaj mały nic ci nie będzie”. Donośny głos wyrwa niziołaka z ciemności. Halfling wygrzebuje się spod ciała potwora i spogląda na dobrze zbudowanego, odzianego w skórę wilka człowieka. W jego rękach spoczywa potężny obosieczny topór. Topór splamiony krwią minotaura. Człowie-

kiem, który uratował bohatera jest Gudmund Tassason, Templariusz Białego Wilka. Po ucieczce minotaura ze stadionu Barnabau Templariusze wyruszyli na ulice miasta, aby go zabić. Spotkanie z Gudmundem nie może się zakończyć jedynie podziękowaniami, konieczne jest wychylenie w towarzystwie dzielnego rycerza zakonnego kilku kufelków



piwa. Tassason bardzo polubi bohaterów i nie będzie ich chciał wypuścić z gospody aż do rana.

Już go gdzieś widzieliśmy. czyli poznajemy przeciwnika

Bohaterowie zechcą się zapewne do wyprawy gruntownie przygotować. Na pewno będą musieli zakupić najpotrzebniejsze rzeczy takie jak miecze, topory, halabardy, kusze, i inne mniej ważne rzeczy takie jak racje żywnościowe, koce lub pochodnie. Prędzej czy później trafią na jedno z miejskich targowisk. Tam jak zwykle panował będzie potworny ruch. Kupcy przekrzykują się nawzajem, niezadowoleni klienci przeklinają nieuczciwych kupców, ktoś goni jakiegoś złodzieja, co chwila opanowany amokiem zakupów przechodzień wpada na naszych bohaterów. Jednym słowem, aż się chce coś kupić. W pewnym momencie bystry (no dobrze, ten najbystrzejszy) awanturnik dojrzy przy jednym ze straganów znaną postać. Południowe, ostre rysy, czarne jak smoła włosy niezdarne przykryte podróżnym kapeluszem, przepaska na lewym oku. Tak, tak to Otto von Flinkkopf, który jak zwykle knuje za plecami wszystkich. Co robi Otto nie wie nawet jego pracodawca, szczerze mówiąc nie wiemy nawet my. Jedno jest pewne, coś mu nie idzie, ponieważ jest „nieco” zdenerwowany. To „nieco” zwłaszcza odczuwa kupiec, na którego krzyczy łowca skarbów. Po krótkiej chwili Otto zdecydowanie odwraca się, serca bohaterów na moment mrozi obawa, że Otto ich dostrzeże, po czym pogrążony we własnych myślach rusza w kierunku dzielnicy Nordgarden. Za nim rusza dwóch typków, którzy towarzyszyli mu w skarbcu krasnoludów. Tu należy wciągnąć graczy w epizod szpiegowski rodem z najlepszych filmów amerykańskich. Zatłoczone ulice, dziwnie przyglądający się nieznajomi, egzotyczni przybysze zaczepiający bohaterów i pytający o drogę, ciemne zaułki, z których na plecy bohaterów spadają

chytre spojrzenia, nagle otwierające się drzwi, osoba, która przez pewien czas podąża za graczami. Jednym słowem gracze mają popaść w małą schizofrenię. Musi im się wydawać, że cały świat czyha na ich tajemnice, pieniądze, życie. W rzeczywistości miasto żyje własnym życiem i nikogo nie obchodzi grupka przewrażliwionych cudaków (dobra rada: nigdy w obecności graczy nie nazywaj ich Bohaterów cudakami). Co więcej nawet samego Otto to nie interesuje, on ma większe problemy. W pewnym momencie otoczy graczy grupka rozwrzeszczanych dzieciaków, którym znudziło się uganiać się za przerażonym kotem. W efekcie Otto zniknie im z oczu. Ponownie spotkają go dopiero w Altdorfu. Jedną tylko rzecz powinna ucieszyć graczy. Cały ten epizod szpiegowski przywiódł ich w pobliże posiadłości Heinricha Bergmanna. Przypadek? Co stało się z Ottem? Zniknął w biurze swojego pracodawcy, skąd za trzy godziny poprowadzi ekspedycję.

Jeśli gracze będą gotowi mogą ruszać na południe. Heinrich Bergman zaopatrzy ich w konie (niestety tylko do Altdorfu) i na odchodnym przypomni im, że sprawa jest bardzo poważna i niecierpiąca zwłoki. Konkurencja nie śpi.

Rozdział II

Droga na południe

No to w drogę Bohaterowie ruszają wczesnym rankiem. Słońce nie daje się we znaki, a przy bramach miasta panuje mały ruch. Po godzinie drogi do uszu bohaterów dociera tętent kopyt ciężkiego konia. Po chwili zobaczą, że wierzchowca dosiada potężnej postury człowiek przystrojony w skóry wilka. Tak, tak to Gudmund Tassason. Jedzie do Altdorfu z listem do Wielkiego Teognisty (list dotyczy porwania małej dziewczynki, patrz Middenheimer). Takie spotkanie nie może się tak po prostu odbyć. Trzeba je uczcić odrobiną spirytusu krasnoludzkiego. Zapasy Gudmunda są dosyć skromne i wystarczą tylko na powitanie, ale od czego są przydrożne karczmy! Karczmy? No właśnie, karczmy...

Potęga miłości

Kiedy bohaterowie będą wysłuchiwać kolejnej, piętnastej już opowieści Gudmunda usłyszą przed sobą szcęk oręża i krzyki walczących. Templariusz Białego Wilka zareaguje natychmiast.

Krzyknie: „Za mną przyjaciele!” i popędzi w kierunku potyczki. Jeśli bohaterowie będą zwlekali, co oczywiście nie powinno się zdarzyć, w końcu bohaterstwo zobowiązuje, to możesz ich postraszyć szelestem liści i trzaskiem gałęzi. To zazwyczaj skutkuje. Kiedy dotrą na miejsce potyczki, z prawej strony drogi stoi przygnieciony sporym drzewem dyliżans, dookoła którego trwa zjadła walka. Z przodu trzech strażników dróg walczy z czterema mutantami. Z tyłu, z prawej strony drogi Gudmund mierzy się z trzema pomio-

tami Chaosu, natomiast z lewej strony jeden strażnik dróg broni się przed atakami dwóch napastników. W momencie, gdy bohaterowie dotrą na miejsce strażnik zostanie śmiertelnie ranny, a jego przeciwnicy zaatakują śmiało. Pamiętaj o Jurim Kurisimowiczu! Jednym z mutantów jest kobieta. Pomimo wielu mutacji widać, że kiedyś musiała być piękna. Teraz jednak w jej żyłach płynie krew skażona Chaosem, a wygląd zewnętrzny pozostawia wiele do życzenia. Ważne, żebyś przedstawił ją graczom jako dziką, żądną krwi bestię. Walka z mutantami nie powinna być trudna, nie daj jednak odczuć tego bohaterom, bo będą zawiedzeni. Tak to jest, jak za trudno to złe, jak za łatwo to też złe. Wróćmy jednak do walki. W momencie gdy kobieta-mutant otrzyma śmiertelny cios z przodu dyliżansu da się słyszeć potworny ryk przywódcy napastników, kiedyś Ditricha Vogela. Zabita była jego ukochana (jak widać miłość jest silniejsza nawet od Chaosu). Ditrich nienawistnym spojrzeniem przeszysze zabójcę ukochanej, jakby chciał powiedzieć: „Zemszczę się!”. W tym momencie jeden ze strażników ogłuszy go. Niedługo potem potyczka dobiegnie końca. Jednemu z mutantów walczących na przód dyliżansu uda się wyrwać i zacząć uciekać do lasu. Bez wahania pobiegnie za nim jeden ze strażników. Teraz bohaterowie mają chwilę, żeby się rozejrzeć. W dyliżansie jechały trzy osoby, wszystkie zginęły przyniesione pniem drzewa. Wóznice zginęli od ciosów mutantów. Z tyłu dyliżansu, z prawej strony leżą ciała dwóch strażników dróg i trzy ciała mutantów. Z lewej strony dwa ciała strażników i dwa mutanty zabite przez graczy. Z przodu strażnicy bez strat własnych zabili jednego napastnika, a dwóch skrepowali (jeden jest ranny). Strażnicy podziękują bohaterom i poproszą o pomoc w uprzątnięciu drogi i eskortowaniu mutantów do posterunku mieszczącego się przy pobliskim zajeździe „Wilczy Pazur”. Po jakimś czasie powróci strażnik, który ścigał jednego z mutantów. Powie, że ten cholerny pomiot nie żyje i nawet nekromanta nie będzie miał z niego pożytku. Tak naprawdę to zginął strażnik, a uciekający mutant, doppelganger, przyjął jego postać. Później będzie się starał uwolnić swoich kamratów. Kiedy droga będzie już jako tako uprzątnięta, a ciała pochowane bohaterowie będą mogli wyruszyć do „Wilczego Pazura”. Po dotarciu na miejsce strażnicy jeszcze raz podziękują za pomoc i umieszczą więźniów w wykopanej w ziemi celi, którą przykrywa porządna krata. Kiedy właściciel zajazdu, Gothard Fauler, usłyszy o bohaterskiej postawie poszukiwaczy przygód (Gudmund będzie miał w tym spory udział, najbardziej będzie chwalił czynny niżiołek, nawet jeśli jego udział w walce był znikomy) zaproponuje im darmowy nocleg, kolację i śniadanie. Takie propozycje się przyjmuje, zwłaszcza, że niedługo nadejdzie zmrok. O tej porze roku „Wilczy Pazur” przeżywa największy ruch. Tego dnia nie jest inaczej. Są chłopcy podróżujący do miasta, robotnicy, niżiołek ogrywający wszystkich w kości, młody szlachcic szukający przygód, jakaś podstarzała hrabina z trzema ochroniarzami, dwaj wóznicy dyliżansu do Middenheim, no i uwodzicielska złodziejka Elke Hauter. Gudmund oznajmi, że ruszają skoro świt i nie będzie chciał nawet o tym dyskutować. Najlepiej więc jeśli bohaterowie zaraz po kolacji udadzą się do swojego pokoju. Żeby być bohaterem to trzeba być wypożyczonym. Magik zapewne będzie chciał pograć w kości, ale templariusz spojrzy na niego wymownie i pokręci głową. Kiedy zapadnie noc do akcji wkroczy Elke, jej cel stanowi pokój hrabiny. Jedyna droga do niego wiedzie przez okno są-



OTTO VON FLINKKOPF

siadujące z oknem pokoju młodego szlachcica. Plan złodziejki jest prosty: uwieść młodzieńca, uspić go za pomocą środków dosypanych do wina, wejść przez okno do pokoju hrabiny, zabrać co cenniejsze przedmioty, po czym opuścić zajazd. Niestety proste plany zawodzą najczęściej. Tym razem nie będzie wyjątku. Szlachcic rzuci się od razu na złodziejkę i podczas szamotaniny zrzuci na podłogę lampę oliwną. Ta się potrzaska, a paląca się oliwa zaleje sporą część pokoju. Elke czym prędzej ucieknie z pomieszczenia, ale nie zrezygnuje z kradzieży. Na korytarzu zacznie krzyczeć, że zajazd się pali. „Wilczy Pazur” w całości wykonany jest z drewna, jest też suchy, czyli raj dla ognia. Płomienie w mgnieniu oka rozniosą się na cały budynek. Goście w panice będą biegali korytarzami. Co chwila ktoś na kogoś wpadnie, będzie słycać przekleństwa, a przede wszystkim we znaki będzie się dawał gryzący dym. To jednak nie koniec tragedii. Dopleganger tuż przed pożarem zabije śpiących strażników dróg i uwolni swoich pobratymców. Ogarnięty nienawiścią Ditrich Vogel będzie szukał mordercy swojej ukochanej. Kiedy bohaterom uda się opuścić piekło pożaru zobaczą jak trzech mutantów w bestialski sposób morduje przerażonych chłopów. Nagle mutanty ruszają w stronę poszukiwaczy przygód. Dokoła szalejący pożar, krzyk przestraszonych ludzi, a w dodatku na ich drodze stoi trzech rządzonych krwi mutantów. Przed walką nie da się już uciec. Niech ten pojedynek na długo zostanie w pamięci awanturników, niech im będzie trudno i niech wykażą się odwagą i sprytem (nie pomoże im nawet Gudmund, on jest teraz zajęty ratowaniem hrabiny). Kiedy padnie już ostatni mutant do bohaterów podbiegnie żona właściciela „Wilczego Pazura” i zacznie lamentować, że w zajeździe została jej mała córeczka. Mieszkanie rodziny Gotharda na szczęście mieści się na parterze i ogień nie odciął jeszcze do niego dostępu. Dziewczynka przestraszona płacze i kuli się na łóżku. Ma siedem lat i wyniesienie jej nie powinno sprawić większego problemu. Nie powinno, ale jednak sprawi, zapewne gracze zdążyli przywyknąć już do tego. Do środka dostanie się tylko jeden śmiech. Najlepiej ten, który podejmie decyzję najszybciej. Kiedy śmiech dotrze do dziecka korytarz z drzwiami ogarnie ogień. Sufit przepali się i jego część runie za plecami bohatera, reszta będzie wisiała „na włosku”. Jedyną drogą ucieczki jest okno. Tę scenę najlepiej rozegrać na czas. Jeśli masz klepsydę to przed wejściem bohatera do płonącej gospody przewróć ją i powiedz graczowi, że ma czas do przesypania się piasku. Zobaczysz jak będzie się uwiłaj. Jeśli będzie sobie za dobrze radził możesz go czymś spowolnić, np. niech wpadnie na stojące w pokoju krzesło. W momencie, gdy będzie weźmie dziewczynkę na ramiona i będzie skakał przez okno zawali się sufit. Niewiele brakowało. Uff, znowu mieliśmy szczęście. Nadchodzi rano. „Wilczy Pazur” spalił się doszczętnie. Jego właściciel się nie odżywa. Co innego jego żona, której lamenty obudzić mogą nieboszczyka. Gudmund powie, że zaimie się Gothardem i jego rodziną, a bohaterowie powinni wyruszyć w kierunku Altdorfu by poinformować o wydarzeniach minionej nocy pierwszy napotkany patrol strażników dróg. Podczas pożaru Juri okaże się mądrzejszym niż na to wygląda i przez cały czas będzie się trzymał Gudmunda. Po złożeniu zeznań strażnikom dróg bohaterowie będą mogli spokojnie ruszyć do Altdorfu. Droga do stolicy przebiegnie spokojnie. Dajmy bohaterom trochę odpocząć. W końcu nawet bohaterowie muszą odpoczywać.



W stolicy Imperium

W Altdorfie bohaterowie nie zabawią długo. Oczywiście stolica Imperium jest bardzo „atrakcyjnym” miejscem, ale bohaterowie mają teraz inne rzeczy na głowach (helmy, kapelusze i inne - przyp. Red.) i o „atrakcjach” będą musieli pomyśleć innym razem. Odnalezienie Luitpold Strasse nie będzie należało do trudnych zadań, wszak to jedna z głównych ulic. Dom Feulera wskaże im prawie każdy przechodzień. Kiedy dotrą do celu, zobaczą, że drzwi są lekko uchylone, a okiennice pozastłaniane. W środku panuje półmrok i zupełna cisza. Wszystkie pomieszczenia noszą ślady przeszukania. Sprzęty są porozrzucone na podłodze, szafy i szuflady opróżnione, łóżko przewrócone, obrazy pozrywane. Nie ma wątpliwości, że ktoś tu czegoś szukał. Theodor Feuler leży na podłodze w jednym z pokoiów na piętrze. Z rany na gardle wylewa się wolno krew, kupiec nie żyje... Kiedy jednak jeden z bohaterów podeszł do ciała, Feuler ostatkiem sił złapie go za nogę i spróbuje coś powiedzieć. Z jego ust wydobydzie się niewyraźny charkot, z którego zrozumieć będzie się dało tylko pięć słów: Flinkkopf, tabliczka, Marienburg, Isabella Castellijska. Teraz bohaterowie powinni się zdenerwować i dobrze, bo o to chodzi. Znowu ich Otto wykiwał, tylko skąd wiedział, że Feuler ma tabliczkę? Lubię te sytuacje, gdy gracze próbują zrozumieć, o co w tym wszystkim chodzi. Należy ci się drogi mistrzu kilka słów wyjaśnienia. Heinrich Bergman wykopał Otto po tabliczkę. Wszystko było tak zaplanowane, żeby Otto dotarł do Altdorfu przed graczami. Podczas drogi koń von Flinkkopf złamał nogę (jak widać nie tylko bohaterowie mają pecha), poszukiwacz skarbów przybył do stolicy Imperium tego samego dnia, co bohaterowie, ale kilka godzin wcześniej. Dotarł do domu Feulera i zaczął go wypytwać o miejsce ukrycia tabliczki. Kupiec nie chciał nic powiedzieć, dlatego Otto rozkazał przeszukać budynek. Kiedy tabliczka została odnaleziona Feuler nie był już potrzebny i Von Flinkkopf kazał go zabić. Kilka minut potem do budynku weszli bohaterowie. Teraz poszukiwacz przygód powinien się zacząć zastanawiać, co dalej. Dom Feulera nie jest jednak najlepszym do tego miejscem. Lada chwila może się tu pojawić patrol straży

miejskiej. Jeśli bohaterowie o tym nie pomyślą zasugeruj im to delikatnie. Nie jest także dobrym pomysłem wzywanie straży, ponieważ bohaterowie zostaną zatrzymani w celu wyjaśnienia, a na to czasu nie mają. Najlepiej więc udać się do jakiegś karczmy i wszystko przemyśleć. Juri oznajmi, że musi o wszystkim poinformować pana Bergmanna i jak najprędzej uda się w podróż powrotną do Middenheim.

Do Marienburga

Nie ulega wątpliwości, że następnym miastem, do którego muszą się udać nasi bohaterowie jest Marienburg. Tam zapewne bohaterowie zechcą szukać tajemnicznej Izabelli Castellijskiej i statku do Magritty. Najbezpieczniejszą drogą ze stolicy Imperium do największego portu w Starym Świecie jest Reik. Na drogach można się natknąć na bandytów, zwierz ludzi lub mutantów. W dodatku żeby przedostać się przez lasy za Carroburgiem trzeba wynająć drogiego przewodnika. Wszystko przemawia za tym, że gracze powinni wybrać podróż rzeką. Najlepiej więc sprzedać konie i wykupić miejsce na jednej z wielu barek. To wbrew pozorom nie będzie takie łatwe i tanie. Bohaterowie będą musieli spędzić cały dzień zanim, chodząc od kapitana do kapitana znajdą wolne miejsca na „Gwieździe Marienburga”. Gwiazda należy do barek niższej kategorii. Kapitanem jest, pochodzący z Marienburga, Ruth Hojkie. Kiedy bohaterowie zajmą już tandetne kajuty na barce okaże się, że będą musieli dopłacić. Jeśli będą się buntowali to Ruth ze stoickim spokojem oznajmi im, że mogą sobie poszukać innego statku. Bohaterowie nie mają więc wyjścia i muszą dopłacić (płatne z góry!). Pierwszego dnia podróży bohaterowie poznają największy sekret „Gwiazdy Marienburga”, otóż kucharz w ogóle się nie zna na gotowaniu. Przyrządzone przez niego potrawy są bez smaku i wyglądają tak, że lepiej o nich w ogóle nie mówić. Podczas pierwszego obiadu załoga zbuntuje się i zażąda powrotu do Altdorfu. Kapitan stanie przed ciężkim wyborem: wrócić się i stracić wynagrodzenie za dostarczony ładunek, czy ryzykować zbrojny bunt załogi. Wtedy przyjdzie mu do głowy pewien pomysł. Wezwie halflinga i zaproponuje mu, że zwróci bohaterom wszystkie pieniądze, jeśli ten do końca podróży zechce zająć się goto-

waniem. Propozycja nie do odrzucenia, zwłaszcza, że kapitan wygląda na takiego człowieka, któremu się nie odmawia. Niziołek zacznie już od kolacji tego samego dnia. Załoga będzie tak zachwycona nowym kucharzem, że zaraz po kolacji wyrzuci starego kucharza za burtę. Kapitan nawet nie będzie protestował. Droga zacznie się układać, nastroje zlagodnieją, a niziołek zdobędzie szacunek całej załogi.

Marienburg

miasto kupców i marynarzy

Kiedy podróż barką będzie dobiegała już końca bohaterowie ujrzą na horyzoncie mury Marienburga - największego miasta w Starym Świecie. Jeśli bohaterowie są pierwszy raz w Marienburgu to twój opis powinien wywrzeć na nich ogromne wrażenie. Potężne mury, ogromny, wypełniony po brzegi najprzeróżniejszymi okrętami port, setki ludzi na ulicach, wspaniałe budynki i mosty, to tylko niektóre z elementów, na które powinien zwrócić uwagę. Kiedy Gwiazda bezpieczeństwa dopłyne do doków i bohaterowie będą się zbierać do zejścia na ląd na ich drodze staną marynarze barki i oznajmą, że nie puszczą halflinga. Niech teraz bohaterowie wyteżą swoje mózgownice i coś wymyślą. Znaleźć jakąś osobę w tak dużym mieście nie jest łatwo. W urzędach trzeba czekać ponad dwa tygodnie, a chodzenie i pytanie od karczmy do karczmy może zająć zbyt dużo czasu. Po kilku dniach poszukiwań, kiedy bohaterowie stracą już większość pieniędzy i wszystkie chęci los się do nich uśmiechnie. Gdy kolejny raz będą przemierzali nabrzeże portowe halfling nagle stanie jak wryty. Nie będzie mógł wykrztusić z siebie ani słowa. Będzie jedynie wymachiwał rękami i coś próbował pokazać. Kiedy reszta bohaterów spojrzy w kierunku

wskazywanym przez niziołka zobaczy ogromną fregatę, a na jej burcie nazwę: Isabella Castellij-ska. Statek następnego dnia wypływa do Miragliano. Bohaterowie nie mają więc wiele czasu. Aby dowiedzieć się, co ten statek ma wspólnego z ich misją muszą działać natychmiast. Najłatwiejszym sposobem zdobycia informacji są marynarze. Nietrudno jest takiego namówić na kilka głębszych, a w trakcie wyciągnąć potrzebne informacje. Niezależnie, na jaki pomysł wpadną bohaterowie dowiedzą się, że jakiś jednooki jegomość przekazał kapitanowi skrzynię, która dostarczona ma być do jakiegoś kupca w Miragliano. Co jest w skrzyni nie wiadomo. Pewne jest tylko, że to musi być coś cennego, ponieważ kapitan umieścił skrzynię w swojej kajucie. Mocno wstawiony marynarz zdradzi w sekrecie, że widział jak kapitan z tym jednookim wkładał do skrzyni jakieś tabliczki, ale, jak przypomni marynarz, to tajemnica. Dziwnym zrządzeniem losu na statku jest jeszcze kilka wolnych miejsc i kapitan z chęcią przyjmie pasażerów. Nie jest to, co prawda po drodze, ale z Miragliano nie powinno być problemów z dotarciem do Magritty, a poza tym bohaterowie nie powinni chcieć kolejny raz stracić tabliczek. Dwa słowa wyjaśnię. Otto rzeczywiście przekazał kapitanowi Isabelli skrzynię zawierającą tabliczki. Tak się jednak składa, że nie dotrą one do Miragliano. Na Morzu Południowym statek zostanie zaatakowany przez Brytana, jednego z bardziej okrutnych i przebiegłych piratów z Sartossy. Posiada on tabliczkę z Magritty. Otto natomiast w przyszłym tygodniu wypływa z Marienburga do Bilbali skąd do Sartossy zabierze go zaprzyjaźniony „kupiec”. Poszukiwacz przygód dostał informację, że czwarta tabliczka widziana była właśnie w Bilbali. Jak się później okaże nie jest to prawdą. Czwarta część mapy leży bezpieczna w Barak-Varr.

Atak na morzu

Podróż będzie długa i nużąca. Pierwszego dnia, kiedy Isabella dotrze na Morze Południowe zaatakują ją Brytany. Najpierw kilka salw z potężnych dział, później abordaż, taki jest plan pirata. Jednak po trzeciej serii strzałów zdarzy się coś niespodziewanego. Nagle z głębin morskich wynurzy się potężny morski potwór. Wszystko będzie się działo w pewnej odległości od Isabelli i bohaterowie nie będą mogli się dokładnie przyjrzeć potworowi. Jedno jest pewne jago głowa przypominała smoczy łeb i tak jak smok zionęła ogniem. Statek piratów przeniesie ostrzał na potwora, ale ten zanurzy się. Po chwili pojawi się ponownie, jednak w innym miejscu, znów zionęcie i znów pod wodę. Jeśli sytuacja będzie dłużej tak wyglądała to statek piracki wkrótce zatoni. Nagle ów statek zaczyna się ustawiać z wiatrem. Rozpościerają się wszystkie żagle i piracki statek zaczyna się oddalać od Isabelli. Po chwili niknie za horyzontem, a potwór nie wynurza się po raz kolejny. Co się stało? Otóż Brytana zaatakował jego największy przeciwnik: krasnoludzki kapitan o przydomku Neno. Neno przewodzi podwodnej łodzi, którą bohaterowie wzięli za potwora morskiego. Krasnolud od dawna podążał za Brytanem. Atak na Isabellę okazał się

odpowiednim momentem, żeby uderzyć. Niestety Galeon Brytana szybko nabrał wiatru w żagle i umknął niezbyt szybkiej łodzi podwodnej kapitana Neno. Podczas ostrzału będzie miało miejsce jeszcze jedno wydarzenie. Kiedy jeden z bohaterów znajdujący się na pokładzie, najlepiej niziołek, będzie szukał schronienia, lina podtrzymująca jeden z masztów urwie się. Maszt zmierzał będzie nieuchronnie w stronę zatrwożonego niziołka. I nagle nadejdzie wybawienie. W ostatniej chwili zręczna osoba zdąży odepchnąć naszego bohatera. Maszt spadnie kilka metrów od niego. Wybawcą jest tajemnicza Aishaid z Arabii, która powraca z dalekiej podróży w rodzinne strony. Wróćmy jednak do naszych bohaterów. Podczas ostrzału dwa żagle Isabelli zostały uszkodzone. Kapitan oznajmi, że konieczne jest wypłynięcie do najbliższego portu i dokonanie koniecznych napraw. Najbliższym portem jest Magritta.

Epizod III Na południu

Magritta to najmniej ciekawe miasto w Starym Świecie. To istne przekleństwo dla mistrza gry, żadnych wrogów, tajemniczych historii, kontrowersyjnych rządów, nic tylko sielanka i handlujący ze wszystkimi kupcy. Długo zastanawialiśmy się jak urozmaicić bohaterom pobyt w tym nadmorskim kurorcie. Magritta jest niczym organizm. Poszczególne narządy współpracują ze sobą dla szczęścia ogółu. To prawie perfekcyjne społeczeństwo. Nikt (głośno) nie narzeka, nikt się nie buntuje, wszyscy (oprócz prywatorów, kupców i władz) postępują zgodnie z prawem. Cóż może wstrząsnąć takim organizmem? Oczywiście nasi bohaterowie. A dlaczego? Po pierwsze każdy obcy organizm zaburzy harmonię ciała dostając się do jego wnętrza. Po drugie jeżeli nie zrobi tego każdy obcy, to z pewnością nasi wyjątkowi bohaterowie. No bo wyobraźcie sobie niziołka grymaszącego podczas posiłku w karczmie. Krasnolud wraz ze swoimi dziwnymi nawykami. Jak na komendę po sali przechodzi cichy szmer: nie lubimy obcych, nie lubimy poszukiwaczy przygód. Burzą harmonię. Zakłócają nasz spokój. Pewnie jeszcze nas okradną no i do tego słyszałem, że kogoś porwano, a wszystko to w momencie przybycia statku. Bo coż znaczy przypadek. Przypadek oznacza przybycie naszych bohaterów. Ot co. Ale jak udowodnić, że za wszystko odpowiedzialni są nasi bohaterowie. No tak jeśli obrażą członka straży w stopniu sierżanta to już pierwszy krok. A jeśli jeszcze obrażą sędziego to już przesada. A jeszcze ta bijatyka ze współwzięciem. To zasługuje na karę. A w mieście trzy morderstwa. Można przy okazji zwiększyć wykrywalność przestępstw. Co z tego, że byli wtedy w więzieniu. Sztuka jest sztuka. A oskarżenie oskarżeniem. Jak chcesz może być rozpraw byle szybko. Jedynie wolny może być adwokat jakąś: NNNNiieeee WWWyysssssokki Sssssaaaaddziiie..... Dobrze, dobrze, powiesz jutro rano. Co? Za co? Za pobicie? Cholera, chcemy procesu nie... Tak czy inaczej zapewne czeka ich egzekucja zresztą nie pierwsza i nie ostatnia. Ale tutaj miłe zaskoczenie. No bo jak może wyglądać więzienie w mieście, w którym większość obywateli z dala omija pijaka. A ucieczki to druga natura naszych bohaterów. Pozostają jeszcze tabliczki, a te powinny być w posiadaniu krasnoludzkich kapłanów w świątyni. Wreszcie pierwszy przed Ottem, ale co to znowu pech. Kto tym razem. Cholerny pirat. Co za psubrat z tego Brytana. Cholera, trzeba nam na Sartossę i okoliczną wysepkę należącą do bandy Brytana..

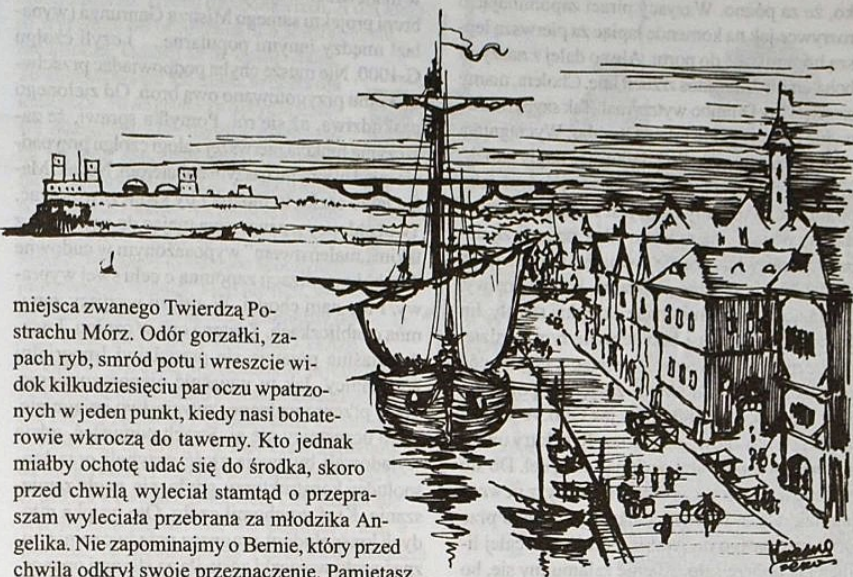


Sartossa

Po słodkiej Magritcie pozostało tylko wspomnienie. Oto przed naszymi bohaterami nowe wyzwanie - odszukać Brytana. Wydać by się mogło, że to banalne zadanie. Ale zwróćcie uwagę na niebezpieczeństwo jakie czeka na naszych Bohaterów w „Twierdzy Postarchu Mórz” jak zowie Sartossę brat marynarska.

Nic dziwnego Brytan od wielu lat nęka kupcu, którzy decydują się zapuszczać na okoliczne wody. Pierwsze co ujrzą nasi Herosi to nadbrzeżna karczma. Tam z pewnością skierują swoje kroki. Ufni w magię kufelka piwa postawionego marynarzom zapuszcza się w głąb „piekła”. Bo jak inaczej można nazwać miejsce, o którym zapomnieli bogowie. Pędzący jak zwykle przodem do tawerny nad którą widnieć napis „Syrenka” (właściwie to szczątki szyldu, kiedyś widniał tu szyldek „Za... Syrenka”), ale skąd mógłby o tym wiedzieć biedny halfing. Tylko cud ratuje go przed utratą uzębienia, gdyż drzwi od karczmy otwierają się gwałtownie i na zewnątrz wypada jakiś młodzieniec, a za nim oczom naszym bohaterów ukazują się barczysty blisko dwumetrowy drab. I znowu kłopoty, pomyślą gracze i mają rację. Przecież o to chodziło nam od początku. szybka akcja, po niej jeszcze szybsza i chwila spokoju, ale nie po to żeby złapać oddech tylko celem wywarcia jeszcze większego efektu, kiedy znowu zaskoczmy ich czymś nowym. No właśnie ale zagalopowałem się bo przecież mówiliśmy o kłopotach. Tym razem znowu przypadek. Znowu traf sprawił, że Bohaterowie znaleźli się dokładnie w tym momencie, kiedy kolejny been wpadł w kłopoty. Kolejny bo jak zwróciłeś uwagę każdy z naszych wtków miał swojego Przewodniego BN. Tym razem jest nim owa nieznajoma (Ups wyrwało mi się za wcześnie), która odziana w strój młodzika wyleciała z tawerny. Skąd wzięła się młoda i ładna kobieta (oczuja ich dopiero za chwilę), w tak paskudnym miejscu. Ano tylko i wyłącznie z jednej przyczyny. Dzisiaj wszystko jest dozwolone, mamy do czynienia z Bohaterami. A każdy James Bond miał swoją Sophie Marceau. A ich piękniejsza kobieta, tym w większe bagno muszą wdepnąć nasi Herosi, aby zasłużyć na uśmiech pięknookiej. Angeliki, to nieślubna córka Brytana. Przybyła do Sartossy, żeby dokonać zemsty na łotrze, który wykorzystał jej matkę i porzucił. Gorąca krew pirata sprawiła, że serce „młodej damy” nie zna strachu. Spryt wynagradza kobiecą słabość. Kiedy halfing otrząśnie się gracze zwrócą swe oczy ku „młodzikowi”, który miał szczęście posmakować tutejszej gościnności. Kiedy odkrywają swoją pomyłkę będzie za późno, aby zapomnieć o pięknej enpisce. Wystarczy jedno spojrzenie Berna i bohater zapomina przez chwilę o celu swojej podróży. Kilka twoich sugestii i karteczka przekazana graczowi odgrywającego Berna, na której przed sesją nakreśliłeś kilka słów opisujących piękną nieznajomą (wykorzystaj coś lirycznego, wzbudź w naszym bohaterze, człowieku wykształconym duszę artysty, a kłopoty nadejdą same) i jeszcze jedno nie zapominaj, że miłość czyni cuda. Co prawda bohater poprzez swoje nieroztropne zachowanie ściągnie jeszcze większe kłopoty na naszą drużynę, ale przydziel mu dodatkową pulę punktów szczęścia (miłość dodaje skrzydeł!!!). Tak więc piekielna przystań, pechowi bohaterowie i piękna Angelika to już coś. Zapewne gracze spróbują odnaleźć słynnego pirata. Zresztą po co szukać, sam ich znajdzie. Ale dajmy chwilę graczom na odkrycie uroków

miejsca zwanego Twierdzą Postarchu Mórz. Odór gorzałki, zapach ryb, smród potu i wreszcie widok kilkudziesięciu par oczu wpatrzonych w jeden punkt, kiedy nasi bohaterowie wkroczą do tawerny. Kto jednak miałby ochotę udać się do środka, skoro przed chwilą wyleciała stamtąd o przepraszam wyleciała przebrana za młodzika Angelika. Nie zapominajmy o Bernie, który przed chwilą odkrył swoje przeznaczenie. Pamiętasz klasykę westernów. Chodziło o momenty, kiedy do miasta przybył słynny rewolwerowiec. Tak właśnie do karczmy pewny siebie wkracza nasz zakochany bohater. Silne pchnięcie drzwi i dopomóżmy naszemu Bernowi, niech wejdzie do środka jak prawdziwy Bohater. W końcu ma za imponować pięknej Angelice. Drzwi otwierają się z trzaskiem uderzają o ścianę. Pierwszy, najbliżej siedzący słynny Johan „Brzytwa” zrywa się z miejsca, celem usunięcia przybysza z „lokalu”. Na jego nieszczęście tego wieczoru wypił zbyt dużo i potyka się o ławę padając pod nogi Berna, przy okazji wiszący kilka cali od drzwi szkielet rekina urywa się i spada prosto na głowę marynarza. Cała sala nagle zamiera. Kim jest przybyły? U jego stół leży jęczący postrach tawerny. Co do diaska się dzieje, tego nawet nie wie Bern. Fakt jest taki. Lekko zdziwieni bohaterowie rozglądają się po sali i kierują swe kroki ku najbliższemu stolikowi (jedynemu pustemu w tawernie, choć ulokowanemu w najlepszym punkcie). W tej chwili herosów nie interesuje zbytnio dlaczego stolik jest pusty skoro tłoczno jest nawet pod szynkwasem. Nawet spojrzenia wszystkich łotrów nie podpowiadają bohaterom, że zajęcie stolika pod oknem było dużym nietaktem wobec Ale czas wykazać się poczuciem humoru. Może jednak to miejsce nie jest takie straszne, skoro nawet donoszą piwo do stolika (czyżby karczmarz był uprzejmy dla wszystkich cudzoziemców). Wyjątkowo poprowadź scenę dłuższą. Pozwól swoim graczom na rozrywkę niech wymyślają przeróżne śmieszne zabawy pozwól się im wykrzyknąć. I w momencie najlepszej zabawy, kiedy gracz odgrywający niziolka przypomni wszystkim tą śmieszna sztuczkę z kartami, a reszta będzie pokładać się ze śmiechu słuchając opowieści starego marynarza wejdzie do środka on. I cały świat z powrotem wróci do ładu. Niech gracze wiedzą, że powrócił pan tej tawerny, dowcipni łotry na powrót stają się zabijakami mierzącymi dwa metry i posiadającymi za pasami noże do zarzynania wołów, a nasi bohaterowie mają kłopoty. Dlaczego zapytasz. No jak to, zajęli przecież stolik Wielkiego Brytana. Naruszyli jego prywatność, a za to czeka tylko śmierć lub „Bajabongo”. W jednej chwili dobry humor opuszcza nawet halfinga, który kilka sekund wcześniej kończył dorysowywać rogi portretowi wiążącemu na honorowym miejscu. Portretowi, którego mógł należeć tylko i wyłącznie do Tutejszego Bogza, Pana i Władcy czyli Brytana. No cóż minął czas żartów, przyszedł czas na ciagi, bo przez



kilka ostatnich minut nasi bohaterowie zapomnieli o prawdziwym życiu Bohatera. I co teraz spętani zostają uwięzieni w twierdzy Brytana. Ale gdzie podziła się nasza piękność. Jej brak wywoła w Bernie mieszane uczucia. Być może jest bezpieczna, lecz zawsze istnieje możliwość, że wpadła w ręce tych łotrów. Nie tym razem jednak. Powiem więcej jej brawura i odwaga uratuje życie bohaterów. Pozwoli zyskać szacunek wszystkich, nawet tych zatwardziałych drabów pływających pod piracką banderą. Ale to dopiero za kilka chwil. Wcześniej bowiem, zanim nastąpi egzekucja, nasi Bohaterowie trafią do celi. Współwięźniem jest czarnoskóry Dtumbo, kupiony podczas jednej z wypraw do Arabii na targu niewolników. Ów nieszczęśnik miał okazję trafić na zły humor władcy wyspy i teraz wspólnie z naszymi bohaterami oczekuje na śmierć. Z pewnością Berni i spółka spróbują zaprzężyć się z dzikussem. Tak przynajmniej powinno się stać dla dobra naszej rozgrywki. A co z egzekucją. Jak zwykle w takich przypadkach będzie to coś wyjątkowego. Nasi bohaterowie będą mieli okazję zobaczyć ulubieńców Brytana: dwa sympatyczne zwierzątka, które podobnie jak Dtumbo są do robkiem jego podróży. Kilka chwil w strachu z pewnością pozostawi wrażenie na naszych bohaterach. A egzekucja, ta z pewnością pozostanie w pamięci szczególnie halfinga, mającego tę przypadłość, że kupia uwagę stworzeń szukających pożywienia. I właśnie, gdy czwórka bohaterów prowadzi na egzekucję pojawia się piękna Angelika. Odkrywa swoją prawdziwą tożsamość, obrzuca obelgami ojca. Ośmiesza całą brat piracką. Jej historia sprawia, że wszyscy (nawet lwy) zamierają wsłuchani w jej opowieść. Czy potwór również ma serce z pewnością tak. Szybka kalkulacja i szybka odpowiedź doprowadzić dziewczynę a ich wrzucić do klatki. I dać im noż. W końcu trzeba być sprawiedliwym. Ale co to kiedy jeden z lwów zbliża się nieuchronnie do smakowitego kąska jakim jest halfing, Dtumbo rozpoczyna swój taniec. I nagle lwy patrzą jak wryte. Dzikus tańczy wymachując rękami odcinając uwagę od bohaterów. Na krótką chwilę pozwala zebrać myśli bohaterom. Znowu szczęście. Trzeba szybko działać tylko co zrobić, kiedy jest się w klatce w dwoma lwami i dzikussem, którego poznało się zaledwie dopiero wczoraj i to w celi razem ze szczurami. I nagle huk, to od

strony przystani. Czyżby wybawienie, szkoda tylko, że za późno. Wszyscy piraci zapominając o rozrywce jak na komendę łapiąc za pierwszą lepszą broń ruszają do portu. Ale co dalej z naszymi bohaterami. Lina, ktoś zrzucił linę. Cholera, mamy szansę. Oby Dtumbo wytrzymał. Tak szybko dawno nie ziewali, ale gdzie Dtumbo. Wyciągnięta ręka Berna, już ma dłoń dzikusa. I nagły skok... „Zaklinacz lwów” zakończył swój żywot jako obiad kociej rodziny. Kim jest wybawca dowiedzą się później, na razie co sił w nogach za dobroczyńcą zwłaszcza, że również Angelika jest z nimi. Gałęzie siekące po twarzy, kołące krzewy, wystające konary, milknące okrzyki i strzały. Im szybciej biegna nasi bohaterowie tym bardziej są „bezpieczni”. Wreszcie polana, a na niej coś za widok. Znajoma twarz, znajome spojrzenie oczu hm oka, to nie nikt inny jak Otto. A więc to tak, wszystko znowu na marne. To te lotry uwolniły nas, pomogły aby osiągnąć swój cel. Do stu piorunów czy to się wreszcie skończy, z pewnością tak, ale w ładowni statku wynajętego przez Otto i płynącego do Arabii. Porażka na całej linii, a tak dobrze szło. Ale nie załamujemy się, bo nie oto chodzi. Pomoc przybywa jak zwykle w takich momentach nie za późno, ale i też nie za wcześnie. Kto tym razem. Oczywiście Neno. Pan podwodnych mórz jak zwykle jest tam, gdzie trzeba. A jego łódź podwodna okaże się równie dobrym środkiem lokomocji jak galeon. A Otto, dla takich typków nawet wpływ do Arabii to nie wystarczająca przeszkoda, żeby osiągnąć swój cel.

Barak - Varr

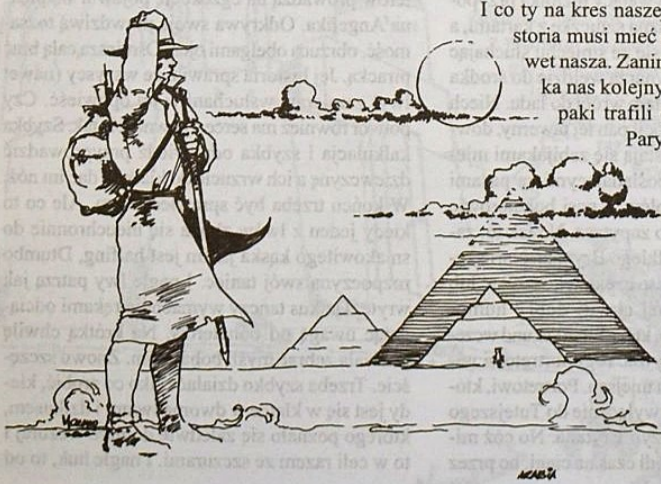
I coś byliście, kiedyś w prawdziwej krasnoludzkiej twierdzy. Pewnie nie. To dopiero odmiana, to nie tylko przeskok z miejsca na miejsce, ale podróż w czasie. Pradawne mury twierdzy świadczą o potęgze rasy krasnoludzkiej. Kiedyś byli wielkimi budowniczymi, te mury to pamiętają. Dla naszych bohaterów to prawdziwa gratka. Tutaj muszą kryć się skarby, ale na to nie ma czasu. Trzeba kontynuować poszukiwania. Należy czym prędzej spotkać się z krasnoludzkim przywódcą, przedstawić cel swojej podróży i zabrać tabliczki. Otto mógł być, gdzieś w pobliżu dotychczas ich wyprzedził, ale teraz mieli szansę okazać się szybszymi. Przechytrzył tego lotra, zdołał zabrać tabliczki i ruszył dalej do samej Arabii, a tam cel podróży już bliski. Nie daj czasu naszym bohaterom na wypoczynek, kiedy przekonają już krasnoluda o konieczności przekazania im tabliczki znowu wpadną w tarapaty. Tym razem stanie się to za sprawą... przypadku. Kiedy bohaterowie będą opuszczać twierdzę natkną się na oddział krasnoludów. Ci zaś oczekują na przybycie

wysłanników Imperium, którzy mają wziąć udział w manewrach wojskowych. Cel: test najnowszej broni projektu samego Mistrza Ganruna (wynalazł między innymi popularne....) czyli czołgu G-1000. Nie muszą chyba podpowiadać przeciwko komu przygotowano ową broń. Od zielonego paskudztwa, aż się roi. Pomyłka sprawi, że zaszczytna funkcja pierwszej załogi czołgu przypadnie między innymi naszym bohaterom. No tak. Mając takie cacko to można i by świat zawojować. Twoi chłopcy z pewnością mając do czynienia z takim „maleństwem” wyposażonym w cudowne dorobki cywilizacji zapomną o celu swej wyprawy. I oto nam chodzi. W euforii wszyscy zapomną o tabliczkach. Zostaną one w czołgu. I wtedy właśnie pojawia się prawdziwi Imperialni wysłannicy. Jak tu wyjaśnić nieporozumienie. Testy przeprowadzone, zwycięstwo osiągnięte, tylko uczestnicy nie ci. Strach pomyśleć, gdzie wyładowali by swoją złość przybyli oraz krasnoludcy konstruktorzy, gdyby nie nagłe zamieszanie. Ktoś uruchomił czołg. Oto grupka młodych krasnoludów, pragnąca przedwcześnie poznać uroki wojaczki zasiadła za sterami opancerzonego pojazdu. Co gorsza dwóch z wyrostków to wnuki Ganruna. Spróbujcie sobie tylko wyobrazić pojazd rusza, a w nim kilku młodych krasnoludów no i tabliczki. Te przez, które omal nie stracili życia. Bern nie zastanawiając się rusza w ślad za czołgiem. „Młoda obsada czołgu” próbuje zatrzymać pojazd raz po raz naciskając przyciski, przesuwając dźwignie. A efekt tego daje prawdziwy obraz możliwości czołgu. Pościg Berna uatrakcyjnił, wystrzelał z czołgu, spadającymi pociskami, które tylko o kilka metrów omijają jeżdżca. Dodaj do tego urwany hamulec i strome zbocze do którego zbliżają się nasi malcy. I co stanie się dalej. Bern w końcu dopadnie pojazd i znajdzie się na jego dachu. Co z tego, kiedy właz został zablokowany, a jedyna możliwość jego otwarcia, jest od wewnątrz. Czołg staranuje jedną z bram, rozwalając kilka wozów i ciągle będzie zbliżał się do stromego zbocza. A tam no coś już tylko śmierć. Kiedy przód czołgu zbliży się na kilka cali do zbocza. Pojazd nagle się zatrzyma. Malcy uratowani, tabliczki również, a Bern zostanie bohaterem. Przecież powstrzymał czołg. A jaka jest prawda, po prostu zabrakło paliwa. Ale po to postaci naszych Bohaterów są wyjątkowi żeby zbierać zasługi nawet jeśli są one niezasłużone. Nie rozpieszczaj ich zbyt. Gdyby chcieli uczciwie przypomnij o obowiązku Herosa czyli ratowaniu świata (nie to nie ta przygoda w tej są materialistami a chodzi o skarb), zresztą nieważne. Ważne jest by czym prędzej udali się do Arabii, bo tam ...

Arabia. Nareszcie!

I co ty na kres naszej wędrówki. Każda historia musi mieć swoje zakończenie nawet nasza. Zanim to jednak nastąpi czeka nas kolejny etap. Znaczący się chłopaki trafili do Arabii. Hura. Rajd Paryż-Dakkar dobiega końca. Lecz zanim odbieramy ich licznymi skarbami księżniczek i ożenimy ze smokami czas na ostatnią konfrontację w piramidach (brzmi tajemniczo!). Jak dotrą do Arabii oczywiście na statku naszego kochanego Neno (polubił się już tego faceta, jeśli nie to daj mu się

wykazać - może konfrontacja z prawdziwym potworem morskim słyszałem, że w tych okolicach żyły, kurka spojrzałem na Naczelnego i strach mnie oblać, nie ma gorszego potwora). Biedaczysko również polubił naszych podróżników. Szczególnie halfinga, który jako jedyny potrafił docenić zalety kuchni morskiej. Odróżnić kraba od homara. I tak oto z przyjaznego podwodnego królestwa Neno przenieśli się na ląd Arabii. Już na starcie postaw przed nimi zadanie porozumienia się z tubylcami. Chęć zapytać o karczmę, spotkany wskaże im bez problemów targ. Przecież każdy przyjezdny musi udać się na targ. Tam najpierw spróbują ich okraść, a później niedoszli sprawcy oskarżą ich o kradzież. Musisz uzmysłowić im zagrożenie. Przecież nie znają praw. A Bern przypomniał sobie, że jest chyba bardzo surowe. Pozostanie ucieczka. Wmieszać się w tu jest bardzo łatwo, ale chyba należy zdobyć stroje. O jest stragan i nareszcie ktoś zna ich język. Bracie dawaj te stroje płacimy od razu. Co? Targować się? Chłopie przecież daje ci tyle ile chcesz! Po co mam się z Tobą targować. Chcesz pięćtaśmasz! Co mam powiedzieć ty zdzierco dam najwyżej dwa. Czemu nazwałeś mnie łajdakiem przecież sam powiedziałeś, że nie jest warto więcej jak trzy. Do stu piorunów strażę zaraz nas nakryją. Co za upierdliwy kupiec. Do tego sprzedał za cztery, a chcieliśmy mu dać pięć. Pamiętaj „Żywy Braian” i spotkanie z kupcem. Jeżeli gracze nie będą chcieli się targować postraszyć dryblasem, który nagle pojawi się za plecami kupca. Z drugiej strony czas nagli bo straż może ich zaraz wypatrzeć. I jak wyjść z opresji. Jak zwykle stawiam na fantazję graczy i twoje poczucie humoru. Musi być zabawnie. Teraz z pewnością będą szukali piramidy, w której powinni odleżeć skarb. Ale jak dotrzeć do celu. I znowu pomocna dłoń tubylca to w drogę. Zdobądźmy tylko konie. I dalej. Aha jest handlarz dobra, dobra zgadzamy się. To wszystko nasze nie, nie potrzebujemy tylko cztery, co nie rozumiesz ty dumiu cztery nie dwanaście. Co nie chcesz pieniędzy jeszcze lepiej. Zabierz od niej ręce. Co Angelika za stado wielbłądów. I znowu kłopot przez nierozważność nasi bohaterowie wymieniają Angelikę na stadko dorodnych dwugarbów. Ale co z Angeliką? Szczególnie załamany jest Bern. Wiemy, gdzie ruszyć, ale bez Angeliki nie ruszymy w dalszą drogę. Przynajmniej nie na trzeźwo. I znowu przypadek sprawia, że spotykają przyjaciółkę. Co robi Aishaid tutaj? Ależ z nas dumie to przecież jej ojczyzna. Pewnie teraz razem uknują plan odbicia Angeliki. Piękność trafiła z pewnością do haremu znanego wielmoży. Ale co jeśli jest nim sam książę. I znowu moc pomysłów, każdy z planów jest dobry, każdy jednak ma również swoje minusy. Ale trzeba ryzykować. Tylko skąd przebrania. Zaczajeni dołączają do orszaku i dostają się na dwór arabskiego księcia. A tam. Znasz „Harem”, z pewnością nie obca ci są podstawowe zwyczaje arabskie. Przednia zabawa, korzystając z przepychu. Dramatyczne wydarzenia w scenarii pięknych komnat, wspaniałe chwile wśród uroczych żon księżących i wreszcie dreszcz emocji związany z ciągłą możliwością rozpoznania ich przez straż. Niezależnie od tego jak Ashid pokieruje naszymi graczami, jakie pomysły umożliwią ucieczkę sprawić należy, żeby w końcu gracze osiągnęli sukces i wyprowadzili z pałacu tylko na nieszczęście nie tę osobę co potrzeba. Wyrwana z niewoli będzie tak szczęśliwa i wdzięczna w szczególności Bernowi, że przysporzy mu jeszcze wiele kłopotów. Na szczęście nasza dama ma swoje sposoby. Angelika jest bardziej cwana niż przypuszczają nasi bohaterowie. Przy pomocy Głównego Eunucha ucieka z



niewoli. I co teraz pozostaje spotkanie. Ale w jaki sposób. Jeden z bohaterów dostrzeże dziwną postać kobiecą, która od dwóch godzin śledzi naszych bohaterów. Trzeba nią się zająć. Snorri był mistrzem w ogłuszaniu. Chytry plan i mają tajemniczą postać. Ojciec to przecież Angelika. Mogłes ją zabić. No przecież ja tylko lekko. Teraz należy szybko brać nogi za pas i uciekać. zanim Angelika się obudzi i... My tylko... Ale partacz, skąd ty ich wyczałeś Stary - to mają być Bohaterowie. Ale w drogę, bo skarb nie będzie czekał wieki. Zgodnie ze wskazówką na południe, o tej drodze mówił tubylec. Chyba źle zrozumiałem, miał być jakiś trakt, a tu tylko piasek. Mistrzem języka migowego to chyba nigdy nie byli, z pewnością nie Maxi. Ale co to jest woda. No nareszcie. Ha raduj się duszo. Oj, chyba nie! Czyżby fatamorgana? Naprawdę i jak tu być Bohaterem. Jeszcze chłodna noc i dalej. Coś chyba nie tak przecież Arab mówił coś o kilku godzinach drogi. Jak krasnoludy zanoszą skarb tak daleko? Chyba zawrócimy. Może jakaś niewielka kłótnia. trzech bohaterów i trzech enpistów (w dodatku trzy kobiety, w tym dwie, a może również Angelika zdążyła się zakochać w naszym Bernie). Ale czas nagli i warto przerwać spory. Lecz jak przystało na profesjonalistów zróbmy to z klasą. Spotkanie z Tuaregami szukającymi rewolucję może pomoże nam doprowadzić bohaterów w upragnione podziemia katakumb. Większy problem w tym, że Tuaregowie podzielili się dwa nowe ugrupowania pragnące obalić obecnego władcę. Tylko, że każdy chce osadzić innego człowieka. Komu pomogą bohaterowie to nieważne, kogo interesuje polityka Arabii. Ważne, żeby opowiedzieli się po jednej ze stron. A jak osiągną sukces przecież mamy dywersanta w naszych oddziałach. Zamiłowanie krasnoluda stanie się przyczyną powodzenia strony, po której znaleźli się nasi bohaterowie. Gorzej, że teraz wojownicy pustyni, będą nakłaniać naszych bohaterów by przystąpili razem z nimi do rewolucji. A na to chyba nasi bohaterowie nie mogą sobie pozwolić. No cóż czas się pożegnać i w nocy uciec z obozu sojuszników. Tym razem już we właściwą stronę. Do piramidy.

Piramida, czyli:

Przepraszam Szanowną Mumię, którędy do skarbu.

Pamiętaj, że w okolicy piramidy bohaterowie dotrą nocą. Taki już urok, jeśli strachy to tylko nocą. Prawdopodobnie zaczną szukać przejścia, daj im wykazać się sprytem, niech szukają analizując tabliczki i wreszcie zrezygnowani przypadkowo znajdą, bo i w końcu nie może zabraknąć im szczęścia. Teraz pozostaje zapuścić się w ciemną chęłusć księżyc i gwiazdy oświetlają tylko wejście. Pierwsza rzucona pochodnia oświetli ściany korytarza pradawnego grobowca. Pozwól graczom oswoić się z ciemnością, zagłębić się w korytarzach. Pierwsza pułapka uaktywni się dopiero wtedy, gdy zorientują się, że zabrnęli zbyt daleko aby teraz się cofnąć. Usłyszą dziwny zgrzyt. Może ktoś ruszył ich tropem. Teraz pora na strachy. Teraz gdy tylko płomienie pochodni oświetlają ściany korytarza, teraz, kiedy próbują wkroczyć do kolejnej komnaty i nagle pierwszy z idących słyszy świst. Rozpoczyna się walka o przetrwanie. Z jednej strony człowiek imieniem Bern, krasnolud Snorri, zabawny halfling Zwany Magikiem i dwie kobiety: piękna Angelika i tajemnicza Arabka. Z drugiej strony trudny przeciwnik. Architekt, który zaprojektował ten grobowiec, o którym krążyły legendy, że nie stworzyła go ludzka ręka. Jak zwyciężyć będąc wy-

czerpanym podróżą, mając za sobą setki mil: na lądzie i morzu. Trzeba być bohaterem. A oni mają to wypisane od urodzenia. Ich ścieżki tu się nie kończą. Dotarli aż tu, dotrą i dalej. To uhonorowanie ich trudu, to uczta dla konesera. To nagroda za dotychczasowe zaangażowanie. Co krok niech czyha na nich zapadnia, jeden fałszywy ruch i ściany zamkną się. A gdzie miejsce dla umarłaków. To przecież królestwo śmierci. Tu zginęło wielu krasnoludów. Wreszcie to miejsce spoczynku pradawnego władcy, a ten nie lubi, kiedy zakłóca się jego spokój. Dodajmy do tego Otta, który tylko korzysta z okazji. I wreszcie pora na wyjaśnienie tajemnicy Aishaid. Kim jest wojowniczką? Dlaczego los tak często łączył ją z bohaterami? Czym domyślili się, że płynie w niej krew kapłanów dawnego kultu. Pragnęła odzyskać relikw, ukryty gdzieś wewnątrz grobowca. Czy jednak nie wytworzyła się dziwna nić pomiędzy nią, a Bernem. Tak pokochała go i teraz kiedy znalazła relikw może razem z nim rozszerzyć zapomnianą wiarę. Tak ale co z resztą. Należy ich zgładzić. Kiedy bohaterowie dotrą do sali, w której spoczywają zwłoki byłego władcy. Arabka z łatwością odnajdzie kamień złożony na grobie zmarłego. Zagrozi drużynie. I co na to członkowie wyprawy. Przez kilka dni podróżowali ze zdrajcą. Kobieta wykorzystała ich dla realizacji swoich celów. Potrzebowała pomocy, żeby dotrzeć do wnętrza grobowca. Teraz była ich śmiertelnym wrogiem. Dodatkowo dziwny kamień zacznie w jej rękach świecić. Nagły strach ogarnie naszych bohaterów. Głośny szmer da się słyszeć z wnętrza grobowca. To dawny władca tych stron, pochowany w katakumbie budzi się do życia. Co teraz, oczywiście pojawiają się zli. Ogólnie zamieszanie. Czy ktoś wie co tu się dzieje. Biermy nogi za pas. Zwłaszcza, że Mumia wstaje i rusza w kierunku „kapłanki”. Coś nie tak, cichy krzyk Aishaid, ale bohaterowie nie zwracają uwagi ucieczka nie hańbi. Tylko dokąd. Znowu bieg ile sił. Jakaś zapadnia, skok, ale co z halflingiem. Morze karaluchów, nie to inne paskudztwa. O rany. Trzeba po niego wracać kilkadziesiąt metrów dalej mumia chyba dopadła któregoś z ludzi Otta. - Magik idziemy po Ciebie! Hej tutaj jest przejście. I dalej w głąb. Nagle światło - to koniec - obłąkany Otto kilka metrów przed nimi na chwilejących się nogach mierzy do nich z pistoletu. Za nim tylko wycie i urywane wrzaski. To naprawdę koniec. Strzał. Usłyszeli tylko huk. I halfling padł, upadła również Angelika. Na posadzkę osunął się również Otto.



Jak to jeden strzał trzy trupy. Coś tu nie gra i skąd tu tyle dymu. Na szczęście broń eksplodowała w rękach Otta. Dzięki bogowie. Ale co to za smród. Tu nie było ścian. O... i nie dokończył, pochodnia wysunęła się z rąk Berna. Nagły płomień. Mężczyzna instynktownie zasłonił tylko twarz. Mumia zajęła się ogniem. Uciekajmy. Dokąd. Skarbiec. Nie, do wyjścia...

Kilka godzin później

- Te poparzenia to nie taka zła rzecz, ale ty zawsze musisz tracić przytomność, kiedy jesteśmy tak blisko!
- Tak, tak, bo w ciebie nie mierzył...
- Czy ktoś zamknie im wreszcie usta? - Ja zajmę się Bernem! - Grzeszna dziewczynka, a Ty Maxiu kończ tę baraninę!

Od autorów:

A kto znalazł skarb ten znalazł. To nasza słodka tajemnica. No i wasza. Naczelnym pytał: „No i jak z tym skarbem znaleźli?” My wiemy, a Wy?

Kilka słów o tabliczkach

Na tabliczkach przedstawione są fragmenty mapy Arabii. Z dwóch tabliczek (tej z Middenheim i tej Magritty) można orientacyjnie określić miejsce usytuowania piramidy. To właśnie robi Brytan i Otto, gdy złapią bohaterów w Sartossie. Jak się okaże w Barak-Varr, tabliczki nie pokazują prawdziwej mapy. Dopiero połączeniu wszystkich czterech tabliczek pojawia się prawdziwa mapa z drogą do piramidy. To taki sprytny trick krasnoludów.

Scenariusz i reżyseria:

Tomasz Kowalik i Rafał Główna

W pozostałych rolach: Angelika Louvre Aishaid Elke Hauter Gudmund Tassason Hergar Rudobrody Mungrim Dalmrin Yokki Kurgarson Heinrich Bergman Juri Kurasimowicz Ruth Hojkier Ditrach Vogel Dtumbo Theodor Feuler Pirat Brytan oraz Otto von Flinkkopf jako Czarny Charakter i inni. Na specjalne zaproszenie Portalu w zdjęciach udział wzięli legendarni krasnoludzki kapitan Neno

Z pamiętnika wakacyjnego erpegowca

Filip Marković

Wakacje już mijają. Połowa sierpnia za nami. Jeszcze tylko dwa tygodnie i trzeba będzie ruszyć do szkoły. Ale i tak było nieźle. Mieliśmy grać przez całe dwa miesiące i robiliśmy to. Uratowaliśmy parę razy świat, wybawiliśmy parę księżniczek, rozwiązaliśmy zagadki cthulowe, zajęliśmy dzielnicę Night City. Co prawda sprawia nam to już trochę mniej radochy niż na początku, ale trzeba wykorzystać ten wolny czas. Na ten weekend nasz Mistrzuno przygotował coś specjalnego - będziemy grać przez sobotę i niedzielę. Chyba znalazł coś w najnowszym Portalu, bo nie pozwolił nam go przejrzyć. Niech mu będzie. Dobrze, że się starsi zgodzili, bo zapowiada się ciekawie. Szczególnie, że będę miał jakieś specjalne zadanie, MG umówił się ze mną na rynku koło fontanny. „Bądź o 17” - to jego słowa. Niech mu będzie, zjawię się. O, już tam siedzi! Coś nieszczerzenie wygląda, mam tylko nadzieję, że nie odwoła tej sesji! Krótkie przywitanie. Kurczę, naprawdę jest zmar-twiony...

„Stuchaj, mam do ciebie prośbę. Zrobiłbyś coś dla mnie?” No jasne, że tak. Przecież jestem jego kumplem. Siega do plecaka, wyciąga stamtąd kopertę. „W tej knajpce koło rynku siedzi na tarasie piękna dziewczyna. Czarne, krótkie włosy, na stoliku ma różę. Siedzi na tarasie. Zanieś jej to. Wiesz, wolałbym jej nie spotkać. Aha, gdyby coś chciała przekazać, to weź to i przynieś, dobra?” OK., nie ma sprawy. Oj, ktoś tu znów zamieszał. Ciekawe, co jej zrobił, że nie chce jej się na oczy pokazać. W sumie to nieważne, nie moja sprawa. Rzeczywiście siedzi na tarasie, rzeczywiście, jest nieźla. Wygląda na trochę chłodną, ale to by się pewnie dało zmienić. Krótkie przywitanie, wyjaśnienie sprawy. „Aha, to nie miał nawet odwagi tutaj sam przyjść? Może usiądziesz na chwilę, sprawdzę, co ma mi do powiedzenia.” Bardzo proszę, z największą przyjemnością. Otwiera kopertę, wyciąga... O kurczę, to niemożliwe. Pięć baniek? Mój kumpel zawsze pożycza na mineralną, a tu taka sumka? Jed-

nym z banknotów dziewczyna płaci za swoje picie, resztę wkłada do torebki. W kopercie znajduje jeszcze jakąś karteczkę, czyta ją, gniecie i wrzuca do popielniczki. „Przepraszam cię na chwilę, muszę wyjść do toalety. Poczekasz tu na mnie?” Jeśli w ten sposób dowiem się o co chodzi... Czekam minutę, dwie, pięć... Jak długo będzie tam siedzieć? Po dziesięciu minutach podchodzi do kelnera. Tak, widział ją... Wysła jakieś dziesięć minut temu. Cholera jasna, co jest grane? A karteczka? Już wcześniej trochę mnie korkiło, ale teraz nie wytrzymuję. „Tu masz ostatnią ratę. Ja wywiązałem się ze swojej części umowy, teraz kolej na Ciebie. Jeszcze raz Cię błagam. Nie mów IM, że ja wiem...” Nie-dobrze, w co on się wplątał? Lepiej do niego wróć, trzeba z nim porozmawiać. Siedzi tam, gdzie się spotkaliśmy. Ciągłe zmartwiony i poważny. „I jak, przekaza-łeś? Czemu to tak długo trwało?” Opo-wiadam mu wszystko, a później od razu pytam i proszę o wyjaśnienia. Patrzy na mnie dziwnym wzrokiem. „Dobra, po-wiem ci, o co chodzi. Ale i tak nie uwie-

rzysz. Chodź, przejdziemy się. Widzisz, ten świat, który nas otacza...nie jest prawdziwy. Przynajmniej nie całkiem. (O czym on bredzi?) Rzeczywistość nie jest tym, czym się wydaje. Ziemia to nic więcej niż poletko doświadczalne dla naukowców przyszłości. (He?) Tfu, jakiej przyszłości! Teraźniejszości, to my jesteśmy cofnięci o parędziesiąt lat. Jest tak, mamy rok 2078. Cywilizacja poszła do przodu, nawet nie wiesz, jak bardzo. (Chyba zaczynam jarać, my już gramy!) Naukowcy stworzyli ten sztuczny świat, by przeprowadzać badania na nas, ludziach. Mają dostęp do naszych mózgów, mogą w nich mieszać, grzebać, szukać tam informacji, odpowiedzi. Mogą na nas wpływać. (No, nieźle, nieźle. Zobaczmy co dalej.) Nigdy nie wiadomo, czy to co widzimy jest prawdą czy obrazem stworzonym przez nich. Nie wiadomo czy dziewczyna, którą kochasz jest rzeczywista czy posłana przez nich. Jeżeli uda ci się wygrać mecz - byłeś lepszy od przeciwnika, czy oni chcieli, żebyś zwyciężył? W ten sposób mogą badać nasze zachowania, nasze reakcje na różne

bodźce... Widzę, że mi nie wierzysz... Nie dziwię się. Ale wiem jak cię przekonać, że ten świat nie jest rzeczywisty. (Patrzy się na swój zegarek) W przeciągu minuty potraci mnie, albo ciebie jakiś facet. Nie patrz tak na mnie, wiem o czym mówię. Jest nas niewielu, tych, którzy wiedzą. Mamy sposób, żeby oni się o tym nie dowiedzieli. (Hej, uważaj! O kurczę, przecież przed chwilą powiedział, że ktoś nas potraci! Skąd wiedział? Nieważne, nieźle wyszło. Chociaż skądś znam tego gościa, może to znajomy MG.) Wiesz co, nie będę dzisiaj grał, nie mam ochoty. Powiedziałem już Marciniowi, żeby coś przygotował. Dzisiaj on poprowadzi.” Wsiada do autobusu, bez pożegnania. No dobra, co on wykombinował tym razem? Powiedział, że mam iść do Marcina, może on też miał taki wstęp. No to w drogę... „Cześć, już jesteś? A mistrzunio? Co powiedział? Że ja prowadzę? Nic o tym nie wiem. Nieważne, wejdź



do pokoju, zaraz przyjdę." Ale zrobił minę, gdy usłyszał, że to on prowadzi. Przecież podobno dogadali się co do gry... Nie rozumiem. Hej, może to dalsza część scenariusza, a to Marcin ma specjalne zadanie, a nie ja. Pisk opon. Rzucam się do drzwi, za późno. Marcin już odjechał. No i co ja mam teraz zrobić? Zejdę do jego siostry, może ona coś wie. Powiedział, że musi coś załatwić. Pilnie. Mam na niego nie czekać. No to spadam. Co tu tak sam będę siedział. Tyle, że dalej nie wiem co zrobić. Zadzwońię do kumpli, którzy mieli grać. No tak, budka oczywiście zajęta. Wreszcie, karta do środka, wykręcić numer. No jasne, Michała nie ma w domu. Marek jest, ale mówi, że nie przyjdzie. Pojechałbym do niego, ale nie wiem gdzie mieszka. Do jasnej, przecież musiał zostawić mi jakąś wskazówkę! Nie ma tylko bladego pojęcia jaką. Bez sensu, nie będę tu sterczał, wracam do domu... Cześć mam. Tak trochę się zamieszalo i skończyliśmy szybko. Co? Był to listonosz? Z telegramem? To czego nic nie mówi... Dawaj, szybko... „Pierwszy król wśród ławek i drzew. Bawi się wśród dzieci w mieście wielu technik. Jutro, 9”. Hmmm, o co w tym chodzi? To na pewno część scenariusza... Miasto wielu technik... Gliwice, oczywiście, przecież to tam jest politechnika! Pierwszy król wśród ławek i drzew... Mam, z czym ci się kojarzą ławki i drzewa? Z parkiem? To jest myśl, a pierwszym królem był... Mieszko. Nie, Bolesław Chrobry! Ale jaki to ma związek? Mapa Gliwic, szybko... Jest, mam! Ha, park Chrobrego! Zaraz koło polibudy! Nie wiem tylko co z tymi dziećmi. Spoko, dowiem się jutro o dziewiątej... No i co, chodzę, chodzę i nic. Dobrze, że autobus się nie spóźnił, jestem trochę przed czasem. Dzieci, dzieci... tam są. Plac zabaw. A król? Hej, znam tego gościa, spotkaliśmy się kiedyś na sesji w klubie. Dobra nasza, mam was. Krótkie przywitanie, od razu pytanie. „Nie jestem upoważniony do odpowiadania. Mam ci to przekazać.” Jakaś karteczka. „Bard śpiewa w samym centrum miasta. Weź jego instrument, on wskaże ci drogę.” Banał, z czym wy do ludzi? Samo centrum to rynek, jakiś bard - pewno ktoś tam będzie grał. Oki, to lecimy... Mówiłem, że ktoś będzie grał? No i miałem rację. Nawet go znam. Trzeba przyznać, że chłopcy się naprawdę postarali. Tylu ludzi się męczy, żebym ja miał trochę zabawy. Lepiej z nim pogadam. O kurczę, pokazuje na czapkę przed nim. Spryciarz! Dobrze, że wzięłem jakieś drobnaki. Wrzucę dwójkę, może wystarczy... nie przerywa grania. O ty! Jeszcze jedną... No, podnosi się. Co chce? Twoją gitarę chce. Oczywiście, że cztery zety wystarczą. Dobrze jest, mam ją. Ona wskaże mi drogę? Gdzie, do sklepu muzycznego? Zaraz, chwila! W środku coś jest. Ludzie się trochę dziwnie patrzają, gdy odwracam ją do góry nogami, ale co mi

tam. Przygoda jest tego warta. Kolejna kartka, i jakiś woreczek foliowy. A co to za białe kryształki? Wygląda jak cukier, ale powiedzmy, że to magiczny proszek, albo coś innego. Nie konwencja nie pasuje. Jakies dragi? Niech będzie, ale ja tego brać nie będę. Dobrze mi idzie. Oni się starają dla mnie, ja im jakoś wynagrodzę ten trud. Założmy, że to dragi. A na kartce adres. Przecież tam mieszka Ignacy. Ciekawe, kim on będzie. Jak na razie, mistrzuniu jest dobry, Marcin zły. Zobaczymy, co teraz będzie... Witam Ignacy. O, ale poważny. Dobra, dostosuję się. Mam u niego sprawdzić pocztę. Siadam przy komputerze, małe zmiany w konfiguracji programu. Jest list od mistrzunia. Z tytułowany „BARDZO WAŻNE”. Sprawdzmy. „Przepraszam za te wszystkie szopki, ale chciałem się upewnić, że to ty znajdziesz proszek (w końcu grasz w rpg, znasz się na rozwiązywaniu takich zagadek). To jeden z dwóch składników potrzebnych do tego, byś poznał prawdę. Ja mam drugi. Pamiętaj, jak ci mówiłem, że mamy sposób, by oni się o nas nie dowiedzieli. Te składniki to właśnie ten sposób. Jeżeli chcesz poznać prawdę, przyjdź do mnie dzisiaj o godz. 15.30. Jeżeli nie chcesz... radzę chcieć. Teraz nie masz już wyboru. Wiesz co się stanie, gdy oni się zorientują, że wiesz to, czego nie powinienes?”. Skoro tak postawił sprawę, trzeba się będzie do niego wybrać. Hej, ale od Michała też dostałem list „BARDZO WAŻNE”. „Uciekaj, szybko! Nie wierz nawet jednemu słowu Filipa i Ignacego. To co wiesz od nich nie jest prawdą. Zapewne dali ci już biały proszek. Przyjdź z nim dzisiaj o 15.30. Gdybyś zapomniał, tu jest mój adres. „Rany, do tej pory wszystko szło gładko. Co mam zrobić, jaką podjąć decyzję? Na razie lepiej stąd wyjść. Jeżeli to Michał ma rację, to jestem w niebezpieczeństwie... Wybrałem Filipa, mojego mistrzunia. Nie wiem dlaczego. Intuicja? Szósty zmysł? Przypadkowa myśl? Na miejscu się okaże, czy miałem rację...” Cześć Tomek, dobrze, że jesteś. Wchodź szybko, nie ma czasu.” Wchodzę szybko. Na stole w jego pokoju nieduża miseczka. Filip wlewa do niej z jakiejś dziwnej buteleczki brązowy napój. To nic, że wygląda jak pepsi. „Wsyp tu proszek”. Wsypuje. Pepsi gwałtownie się pieni. „Teraz wypij, połóż się i zamknij oczy. Pierwsze chwile bywają czasem nieprzyjemne.” Piję, kładę się, zamykam oczy. Filip wychodzi z pokoju i zamyka drzwi. Po chwili wraca. W dalszym ciągu mama zamknięte oczy. „Tomek... pomóż...” Pada na ziemię! Zrywam się z łóżka. Do pokoju wchodzi ta dziewczyna, którą wczoraj poznałem. „Byliście już blisko. Jaka szkoda, że ten biały proszek nie jest tym, czym myślicie. Jeżeli to poprawi ci teraz humor, powiem, że dobrze wybrałeś.” Zasłania mi oczy. „Ciemność”...

Myśleliście kiedyś, żeby zagrać w LAR-Pa? Wiem, nie było wolnego miejsca, nie chcieliście się chować po konwentach czy lasach, było za mało ludzi, żeby odgrywali enpistów... Przeczytaliście właśnie szkielec przygody, która umożliwi Wam rozegranie sesji „na żywo”. Występują tu setki statystów (to nic, że nieświadomych swego udziału w grze), nie trzeba przygotowywać jakiś dziwnych średniowiecznych strojów. Scenariusz jest prosty, zagadki i fabuła nieskomplikowana. Taki miał być. Jego zaletą ma być zaskoczenie gracza, spróbowanie czegoś nowego, chwilowe odsapnięcie od zwykłych sesji, kiedy to przemierzacie światy nie ruszając się z kanapy. Nie zmienia to wszystkiego faktu, że ciężko jest zagrać w coś takiego - głównie ze względów technicznych. Pierwszym problemem jest przekonanie paru graczy, by chcieli się poświęcić dla jednego. Drugim - kontrolowanie poczyną grającej osoby. Tu przydaje się telefon komórkowy i ktoś do śledzenia... Nam osobiście dużo kłopotów sprawiło odnalezienie chętnego do gry na gitarze na środku rynku... Ale tu właśnie tkwi haczyk - enpisi też mogą się dobrze bawić. Pokonując spiętrzające się problemy, kontaktując się ze sobą w czasie gry... Oczywiście nie zapomnijcie o spotkaniu po takiej sesji i dokładnym obgadaniu jej z resztą kumpli i graczem. Możecie też wtedy ustalić sprawy finansowe, podzielić między siebie koszty rozegrania przygody (bilety autobusowe, wizyty w knajpie).

Aha, zauważyliście pewno, że zagadki dostosowane są do miast, na których się znamy (Rybnik, Gliwice). Będziecie musieli je przerobić, tak, by pasowały do Warszawy, Poznania czy Szczecznoszy. Jeżeli tak duży obszar działań (dwa miasta) Wam nie pasuje, pozmieniacie przygodę tak, by ją zagrać w jednym. Jeżeli uważacie, że jest do bani, napiszcie coś sami, będę się cieszył, że podsunąłem Wam pomysły. Uważajcie tylko, by zbyt nie komplikować scenariusza. Wystarczy, żeby graczowi w jednym miejscu coś się pomyliło, i nie dokończycie gry (bo np. nasz bohater pojedzie do innego miasta niż miał). Byłoby chyba głupio, gdyby musiał się plątać bez żadnego celu. Podpowiem Wam, że ja myślę w tej chwili na podobnym scenariuszem dla dwóch osób. Jak na razie ciągle się zastanawiam nad tym, czy mają oni ze sobą współpracować, czy rywalizować...

Pamiętajcie też o jednym. To ma być gra! I gracz ma się szybko w tym zorientować. Nie trzymajcie go zbyt długo w strachu i niepewności. Zawsze trzeba wiedzieć, kiedy zaczyna się sesja, a kiedy kończy. Miłego LAR-Powania.



(Gwiazdo)Zbiory Wyłącznie

Dawid Brykalski

Strach się bać

Chciałbym pogadać z Kingiem. Mam mu do zadania wiele pytań.

Co za przewrotność.

King opisując świat - nasz świat - tak drobniawczo (nawet w tych opowiadaniach), robi to w ten zadziwiający sposób, że o tym świecie się zapomina.

Niektórzy nawet zaczynają się bać.

Czy zasługa to przemysłnych fabuł? Czy może prawdopodobnych bohaterów? A może tych niewiarygodnie szczegółowych opisów małomiasteczkowych społeczności.

Ja tam nie wnika.

Chciałbym tylko zadać te wszystkie pytania autorowi „Szkieletovej założgi”. Może tak byśmy wreszcie się w tym całym fandumie zorganizowali i zaprosili S. Kinga do RP?

Piszcie na adres Portalu. Każdy głos poparcie jest ważny.

Szkieletowa założga, Stephen King, Prószyński i S-ka, 2000 r.

Baśnie nim zgaśniesz

Niejednokrotnie podkreślałem, że cenię sobie niezwykle zbiory opowiadań. Dobrze antologie - czyli takie, gdzie przeważają opowiadania wyśmienite - to prawdziwy dla mnie rarytas.

Branża wydawnicza SF i F słabo jednak dba o mnie jako klienta i choć w zasadzie znakomitą większość (ładnie brzmi, faktem jednak jest, że jest ich mało) z tego poletka mam w rękach, ledwie niektóre godne są polecenia.

Jako człek chcący sięgać tam, gdzie rozum nie sięga (ha, ha, ha) chciałbym dziś Szanownemu Państwu zarekomendować książkę, która jest studium dziesiętprocentową fantasy, zarazem nią nie będąc. Wydane to tomiśzeczko jest nie gorzej niż (u)znane „Legendy”. Grube nad podziw. Kosztowne, a jakże. Dobrze? Nie inaczej.

Chińskie i nie tylko opowieści dotyczą skały „makro”; stworzenie świata, wojny bogów, przygody herosów, losy władców i państw, ale również „mikro”: losów biedaków, pojedynczych duchów, dusz, przedmiotów, uczuć, zwierząt. Są smoki, i magia i miecze, i herosi, i dramaty ludzkie i filozofia, której Zachód uczy się od paru dziesięcio-

leci i jest wreszcie mędrzec Konfucusz. Są nawet shorty! Jak dla mnie bomba. Piękne, wysmakowane, barwne, odrębne, oryginalne.

Trzy ostatnie słowa? Polecam, polecam, polecam.

Baśnie i legendy Dalekiego Wschodu, Helena Adamczewska, PWN, 2000 r.

Odgrzewane Kotlety

Trzy poprzednie zbiory Mr. Żelaznego były bez wyjątku przynajmniej świetne. Niestety wydawca uznał, że może na nieżyjącym autorze pojechać dalej i wydał ten oto tomik. Skoro wszystko co najlepsze już było, zaserwowano nam OK. (patrz tytuł rec)

Do opowiadań - jak na Żelaznego mocno takich sobie - dołożono kilka esejów krytycznych oraz wypracowań z cyklu „Jak pisać”. Nic one ani nowego, ani odkrywczego nie wnoszą. Za głębokie też nie są. Może co najwyżej ciut poetyckie, albo mi się przywidziało po wstępach autora, który prawi nam, że poezję pisarz czytać musi.

Czego się można było spodziewać, jeśli otrzymujemy teksty pisane na potrzeby klubowych wydawnictw imprezowych. Nie ważne czy w Stanach czy w RP nigdy nie będą to teksty błyskotliwe, a do błyskotliwości swej Żelazny mnie przyzwyczaił.

Kategorycznie kategoryzując jest to literatura wagonowa i to wyłącznie z braku lepszych. Ot, nie ciężki, ale jednak zawód.

Mróż i ogień, Roger Żelazny, Rebis, 2000 r.

Keep the Distance

Byłoby bardzo miło, gdyby ktoś z Was sięgnąłby po którąś z opisywanych przeze mnie książek. Byłoby jeszcze milej, gdyby ktoś sięgnął po ostatni (last but not least!) zbiorek. Vonnegutowi robi się z pewnością najmilej - jeśli tylko się dowie.

Na zawartość „Tabakiery” składają się teksty pisane dla najrozmaitszych periodyków, które w latach powojennych i późniejszych cieszyły się w Stanach ogromną popularnością - aż do nokautującego zwycięstwa TV. Przez to teksty trącą trochę myszką, ale nie straciły na dowcipie oraz uprzej-

mych i życzliwych sugestii autora dotyczących sytuacji międzyludzkich. Istotną cechą prozy - zachęcam gorąco do czytania powieści! - jest szlachetność formy i języka oraz absurdalnie trafny humor.

I jeszcze jedno powinno Was motywować do sięgnięcia po tą poważną bądź co bądź lekturę. Vonnegut jest autorem zaliczanym zarówno do kręgu SF jako głównego nurtu. Po przeczytaniu „Tabakiery” nikt nie będzie już mógł powiedzieć, że eRPeGowcy czytają same bzdury.

Tabakiera z Bagombo, Kurt Vonnegut, Albatros/Andrzej Kuryłowicz, 1999 r.

Nie ma lepszych

Zamiast opowiadać tę doskonałą książkę - powiem Wam dziś jak to ciężko być recenzentem w renomowanym bądź co bądź magazynie. Po pierwsze Naczelny goni - bo tak naczelni mają w zwyczaju i obowiązku. Goni on biednego recenzenta, żeby tenże: pisał ciekawie, pisał rzetelnie, pisał oszczędnie (na tej stronie nigdy nie było więcej niż 5 tys znaków!), pisał terminowo i nie marudził.

Więc, skoro już wyczerpałem 50% limitu słów na tę książkę - a zasługuje ona na znacznie więcej - mam dla was następującą propozycję: poszukajcie po znajomych i bibliotekach wszystkie pisma, w których opublikowano mniej lub bardziej nadętą recenzję na temat „Człowieka ilustrowanego” następnie skserujcie to wszystko, a potem przyklejcie na jedną kartę papieru. Wynik należy odczytać jednym tchem. Łatwo dojść wtedy będzie do wniosku, że recenzent nie ma lekkiego życia - wszystkie argumenty zostały już wyczerpane, by podkreślić walory tej książki.

Pozostaje mi więc, po raz kolejny, dziś odesłać Was do tytułu, które zawsze staram się, by coś znaczyły, naczelnemu zagrozić, że któregoś dnia prześlę mu 5 tys spacji, a człowieka, na którego skórze są wyrysowane jak żywe historie prosić, by zechciał i mnie odwiedzić.

Dobranoc Państwu.

Człowiek ilustrowany, Ray Bradbury, Prószyński i S-ka, 2000 r.



Im dalej tym gorzej

EuGeniusz Dębski

Moje zapędy recenzyjne skwitował ktoś uszczypliwym: Przyganiał kociol garnkowi...

Coś w tym jest. Ale nie to, co myślał uszczypliwy. Piszę tak często źle o produkcji fantastycznej z powodu dużego jej przerobu. Gdybym czytał tylko wybrane książki, wybranych i poleconych autorów - miałbym inny obraz przed oczami.

Ale tak nie postępuję, dlatego kwaśna mina.

Z tym, że kiedy trafiam na takie coś jak **Tima Powersa „Data ważności”** (*Prószyński i S-ka*, przełożył Marcin Wawrzyńczak) - robi mi się szczególnie miło i przyjemnie.

Wspaniała książka, treściwa i gruba, jest czym się nacieszyć. A cieszy tu wszystko. Sama intryga - jakby z grubsza znana, ale wiemy już, że nie ma pomysłów oryginalnych. Tak więc fabułę Powers opakuje w bardzo-bardzo atrakcyjne opakowanie. I to wystarcza. Wprowadza do anegdoty bardziej lub mniej znane postacie, a właściwie ich duchy - występuje w „Dacie ważności” duch Tomasa Alvy Edisona, pośrednio duch wielkiego prestidigitatora H. Houdiniego i Forda (tego od Focusa). Aż mnie korci, żeby powiedzieć coś więcej, ale byłoby to nieuczciwe względem tych, których udało mi się zaintrygować i nakłonić do przeczytania. Więc milczę, dodam tylko, że poza pomysłami autor wykazał się znakomitym warsztatem, a tłumacz dostosował się doń i powstało coś takiego (pierwszy lepszy przykład, posmakujcie): „Angelica bardzo uważała, by nie robić nic, co mogłoby wywracać jej /duchy/ ze stanu drzemki. Nie gwizdała żadnych starych piosenek Beatlesów (Sullivan twierdził, że „The Long and Winding Road” jest szczególnie skuteczna), ani - w tej okolicy - „Oye Como Va” Santany; nie podnosiła znalezionych monet z ulicy, szczególnie tych bardzo błyszczących; i nie patrzyła prosto w oczy twarzom z wypłowiałych zdjęć w witrynach małych zakładów fryzjerskich, bo Sullivan ostrzegł ją, że przestraszone młode duchy lgną do tych oczu, a potem czekają, by napotkać wzrok i się do niego

przykleić”. No? Nie jest pyszne?

Co my tam jeszcze czytaliśmy? A! **Terry Pratcheta „Ruchome obrazy”** (*Prószyński i S-ka*) - chwala tłumaczowi, Piotr Cholewa narobił się nieźle, i nieźle to wyszło. Ale mam wrażenie, że pomysł generalny starczyłby najwyższej na nowelę, ale autor uznał inaczej i rozciągnął go na powieść. No i stało się - to, co na początku bawiło i śmieszyło, w środku i pod koniec zaczęło nużyć. Niektóre gagi wyglądają jak upchnięte na siłę, by tylko spuchła wierszówka. No a finał - jakby kto inny napisał, gdzie finezja Terry'ego, gdzie jego lotność?! Tak wołam, czytając o biednych Magach pchniętych do działania w świecie, którego nie znają. Grepisy na poziomie kabaretu OTTO, Flip i Flap na niezdarno. Szkoda. Smutek.

Chichotałem, owszem, zarechotałem ze dwa razy, ale to tyle. W pierwszej części książki. Dlatego proponuję czytać ją mniej więcej do połowy.

Konsekwentnie schodzimy w dół, cenzurki coraz niższe, właściwie - najniższe.

Sięgnąłem po „Wspaniałą gwiazdą rękę” **Gregory'ego Benforda** (*Amber, tł. Radosław Januszewski*). Powiedziałbym tak: Jeśli piszą „Następca Isaaca Asimowa i Arthura C. Clarke'a” - uciekaj, czytelniku. Wiej, gdzie się da, do wyjścia, do piwnicy, bylebyś nie kupił i nie czytał. Udusiła mnie ta rzecz na 47 stronie. Czego tam nie ma: robole, zmechy, skradacze, lancery, marudery i kupa innych stworów mechanicznych, polujących na ludzi. Benford - fizyk, naukowiec i współpracownik NASA (kto nim jeszcze nie był?) - lepiej, by pozostał na polu nauki, ale albo tam mizernie płacą, albo skończyła się synekura w NASA i trzeba było coś wykroić z siebie. Podkładając wydawcy „barwną biografię” autora. Naprawdę - dawno już nie czytałem tak smutnego gniota. Męcząc się z tymi kilkudziesięcioma stronami miałem wraże-

nie, że autor - oby go parchy oblaży - rozumował następująco: „*Ja jestem facet mądry, naukowiec przy tym. Mam pomysł na powieść fantastyczną; może nie jest to pomysł dobry, ale - na Boga! - kto to będzie czytał? Prości czytelnicy, którzy tykną każdy ekskrement. Niemożliwe, bym ja, taki mądry nie wcisnął im jakichś pierdoł!*” No to wciska. Nie dajcie się! Nie bądźcie tacy ambitni jak ja, nie męczcie się do 4 strony. Może, nie wykluczam tego, komuś się spodoba. Propozycja - dźgnąć palcem w dowolne miejsce, otworzyć, zacząć czytać. Wrażliwych odrzuci po kilku zdaniach, niewrażliwi zdziwią się, co też Dębski smuci. Ci mogą czytać od początku do końca. Co mi tam, ja ostrzegałem.

Najwyżej będzie znajomy pogrzeb.

Ostatnio przeczytane

Jako magazyn otwarty i nieustannie doskonalący się wprowadzamy nowy dział. Znajdzie się w nim miejsce dla różnych osób (znanych i znanych mniej), które zechciały nam odpowiedzieć na jedno proste pytanie: *Co Pan ostatnio przeczytał?* Jesteśmy przekonani, że wyniki są wielce inspirujące.

Tomek Kołodziejczak

(pisarz, fan, recenzent magazynu MiM, redaktor naczelny Świata Komiksu)

1. H.P. Lovecraft - „Nadnaturalny horror w literaturze”
2. Isaac Asimov - „Magia i złoto Ezeja”
3. Rudolf Kippenhahn - „Tajemne przekazy - Szyfry, Enigma i kart chipowe”
4. Rafał Ziemkiewicz - „Wybrańcy bogów”
5. Walter J. Williams - „Stacja Aniołów”

Rafał A. Ziemkiewicz

(pisarz, publicysta, redaktor polityk...)

1. Grzegorz Sadowski - „Bitwa pod Getysburgiem”
2. Ton Hiney - „Raymond Chandler Biografia”
3. Aleksander Lebież - „Szkoda wielkiego kraju”
4. A & B Strugacscy - „Kulawy Los”
5. Gustaw Herling-Grudziński - „Najkrótszy przewodnik po sobie samym”

Dawid Brykalski

(pisarz, wywiadowca, recenzent, księgarz, fan rocka, socjolog)

1. Thomas Harris - „Hannibal”
2. Eurypides - „Tragedie”
3. Umberto Eco - „Trzecie zapiski na pudełku od zapałek”
4. James Morrow - „Tak oto kończy się świat”
5. James Morrow - „Jednorodzona córka”

opracował d.b.

Ogniem i mieczem

dodatek do gry *Dzikie Pola*

Hańba. W tym słowie zawiera się cała recenzja. I tu bym chętnie skończył, gdyby nie konieczność jej uzasadnienia. No więc... Na początku mamy dość porządną tekścik historyczny o podłożu powstania i o sytuacji na Ukrainie. Artykuł chwalebny, całkiem dobrze służy jako wprowadzenie. Szkoda tylko, że miejscami bywa nierzetelny - nie z powodu braku wiedzy, lecz z powodów ideologicznych. Np. autorytatywne nazywanie Ossolińskiego głównym winowajcą klęski piławieckiej jest zbyt śmiałym posunięciem - żeby nie rzec nadużyciem - bo zarówno sama klęska, jak i rola w niej kanclerza są kwestiami mocno kontrowersyjnymi. (Zresztą prokozacką tendencyjność widać nawet w początkowym „Słowie od autorów”.) Mimo tego jednak, pierwszy artykuł zasługuje na pochwałę. Jako jedyna część tej książki. Bowiem dalej następuje skrót treści sienkiewiczowskiego „Ogniem i mieczem”, którego przydatność i sens drukowania są zerowe, a sam fakt dla myślącego czytelnika niemal obraźliwy. Bo autorzy zapewniają, że i tak niezbędna jest lektura rzeczony powieści. To ja przepraszam, panowie, po kiego czorta to streszczenie - czytelnik głupi i nie pojmie? Nie zapamięta co się działo? Eee, tam... Idźmy dalej. Znajdziemy też, nikomu chyba niepotrzebne, statystyki bohaterów filmu (tak, filmu, bo rysunki wzorowano na aktorach filmowych zamiast na opisie z książki), nie do końca zresztą zgodne z prawdziwymi zdolnościami postaci. Mamy także krótki tekścik o husarii, w całości niemal przepisany z pojedynczego źródła: „Husaria” Cichowskiego i Szulczyńskiego. Największą zaś objętość posiada artykuł o urzędach staropolskich. Temat ciekawy i wiadomości przydatne, tyle że niemal wszystko jest beczelnie przepisane od Zbigniewa Góralskiego, a nie powstydzono się i żywcem przedrukować dwóch tabel. Co zaś kompletnie pograża ów dodatek w moich oczach, to zupełny brak szacunku dla czytelnika - nie zadano sobie nawet trudu, by przepisać rzecz bezbłędnie. Ot, na przykład, Z. Góralski pisze, iż dwóch wojewodów wybierano na sejmikach, a byli to woj. połocki i witebski. A tymczasem w „OiM” są to... płocki i wileński! Nie no, Radziwiłłów, moi państwo, szaraczkowie obierali! Wybaczcie, ale jeśli ktoś nawet przepisać nie potrafi porządnie... I na koniec dowcip, tj. 1 scenariusz oparty na oklepym motywie pościgu za porwaną przez Kozaków panną. Parę ładnych scen do wszystkiego, co ów dyariusz oferuje. Reasumując, „OiM” to cieniutka książeczka wypełniona w połowie materiałem zbędnym, a w połowie wziętym z dwóch pozycji, których łączna cena i tak pozostaje niższa od ceny dodatku. A dosadniej: okropna komercha sporządzona pośpiesznie i na odpięrz, aby się nachapać na fali popularności filmu. I to naszym kosztem, kosztem miłośników systemu. Przykro mi, panowie, ale na to wychodzi.

Michał Mochocki

Kosmiczna otchłań

dodatek do gry *Cyberpunk 2020*

Jeżeli masz dość przeludnionej, zanieczyszczonej Ziemi pierwszej połowy XXI wieku, jeśli nie możesz już patrzeć

na postępującą degenerację i rozpad cywilizacji, zdobądź gdzieś „jedynę” 5000 E\$ i wsiądź na pokład jednego z wahadłowców ESA, który zabierze Cię kilkaset kilometrów ponad powierzchnię umierającego świata. Tam wśród orbitalnych konstrukcji, majestatycznie okrążających Ziemię, będziesz mógł rozpocząć nowe życie. Wszystko to umożliwi Ci „Kosmiczna Otchłań”, dodatek do systemu „Cyberpunk 2020”, który podobnie jak podręcznik podstawowy został wydany na polskim rynku przez firmę Copernicus Corporation. Cóż ciekawego możemy w nim znaleźć? Już pobieżne przeglądnięcie tego suplementu uzmysłowi nam ogrom pracy, jaką jego twórcy włożyli w realistyczne, zgodne ze współczesną wiedzą odwzorowanie warunków panujących w międzyplanetarnej pustce. Liczne tabele opisujące najprzeróżniejsze aspekty pozaziemskich podróży, wykresy trajektorii lotów, schematy futurystycznych pojazdów kosmicznych - oto co będzie nam towarzyszyć w trakcie czytania podręcznika. Inna rzecz, że pod względem opisowym jego klimat zdecydowanie odbiega od standardów „mrocznej przyszłości”. Szczerze mówiąc „Kosmiczna Otchłań” jest chyba najmniej „mrocznym” dodatkiem do systemu. Ja nie narzekam, ale z pewnością nie wszystkim się to spodoba. No cóż, w kosmosie wspólnym wrogiem jest lodowata pustka, od której człowieka oddziela tylko kilka centymetrów stali. Dla wszystkich tych którzy lubią sobie postrzelać, ostrzeżenie - tam na górze typowa broń palna nie jest zbyt mile widziana, więc lepiej zaopatrzyć się w specjalną amunicję lub nauczyć się walczyć nożem. Dlaczego? To proste jak wykres orbity Hohmanna - przypadkowe przebiecie poszycia statku oznacza utratę cennego powietrza, a w konsekwencji szybką śmierć. Okay, przejdźmy do rzeczy. Pierwsze strony dodatku zawierają trochę kosmicznej terminologii, alternatywną historię podboju kosmosu (do roku 2025) oraz schemat układu orbitalnego Ziemi i Księżyca. Prócz tego możemy tam jeszcze znaleźć opis siedmiu organizacji, które odegrały dominującą rolę w „zagospodarowaniu” przestrzeni, a także mapę Świata obrazującą rozmieszczenie wszystkich baz kosmicznych. Dla tych, którzy nie bardzo orientują się w astronomii, przydatną pomocą będzie z pewnością część rozdziału poświęcona ciałom niebieskim naszego Systemu Słonecznego. Znajdują się tam takie rzeczy jak szczegółowe opisy planet i ważniejszych planetoid, informacje o ich przydatności dla człowieka oraz tabela opóźnień transmisji radiowych. Na kolejnych stronach poruszono wyjątkowo obszerny temat przetrwania żywych organizmów (w tym oczywiście ludzi) w kosmosie, które zależne jest od trzech podstawowych rzeczy: sztucznie wytwarzanej atmosfery, niskiego poziomu promieniowania oraz skutecznego rozwiązania problemu przebywania w zerowej grawitacji. Wszystko to poparte jest informacjami z zakresu biologii oraz fizyki, zaś mechanika gry zostaje wzbogacona o kilka skomplikowanych tabel i sporą dawkę nowych zasad. W kosmicznym dodatku nie może oczywiście zabraknąć pojazdów kosmicznych. Mamy więc rysunki oraz dane techniczne najprzeróżniejszych orbitalnych i międzyplanetarnych konstrukcji: od stosunkowo prymitywnych rakiet, takich jak Ariane VI poprzez bojowe krążowniki klasy Delta, aż do ogromnych pojazdów kursujących na trasie Ziemia-Mars. Jeśli MG zechce wrzucić swoich graczy w jakiś międzyplanetarny konflikt, będzie mógł wykorzystać zamieszczone w dodatku zasady, dotyczące kosmicznych batalii, podczas których używane

są lasery, miotacze strumieniowe, akceleratory materii oraz inne futurystyczne bronie. Ci jednak, którzy liczą na widowiskowe potyczki w stylu „Star Trek” albo „Gwiezdnych Wojen” będą chyba trochę rozczarowani, gdyż temat ten potraktowano w sposób skrajnie realistyczny. Statki nie mają zwrotności X-wingów, dla walczących dowódców obce jednostki są zazwyczaj tylko świetlistymi punktami na ekranach radarów, a systemy uzbrojenia są obsługiwane przez komputery bojowe... Ale kosmiczne wehikuly to nie wszystko. Trzeba także pomyśleć o osobistym wyposażeniu, niezbędnym w przestrzeni pozaziemskiej. Jeden z rozdziałów poświęcony jest więc różnym interesującym „drobiazgom”, takim jak kosmiczne skafandry, plecaki odrzutowe czy pojazdy, które umożliwiają poruszanie się po powierzchni innych ciał niebieskich. Mamy tam też opisane kilka nowych broni, a także trochę biotechnologicznych ulepszeń organizmu, które przydatne są poza Ziemią. Z ciekawszych rzeczy, w dodatku znaleźć można jeszcze plany stacji orbitalnej „Crystal Palace” oraz księżycowej kolonii „Tycho” (tej, z której w 2009 ESA wystrzeliła 12 ton skał na Waszyngton). Przedostatni rozdział traktuje o życiu i pracy w kosmosie. Zawiera osiem nowych umiejętności i opisy pięciu kosmicznych korporacji. Ostatnie czterdzieści stron dodatku to duży, złożony scenariusz, którego akcja rozgrywa się głównie na Marsie. Scenariusz ten ma na celu stopniowe wprowadzenie MG i graczy w pozaziemską rzeczywistość roku 2025. „Kosmiczna Otchłań” to w zasadzie dobry dodatek, jednak szczerze mówiąc nie ma się czym specjalnie zachwycić. Możesz go kupić, ale jeśli tego nie zrobisz, absolutnie nic na tym nie stracisz. Ja osobiście trochę się na nim zawiodłem. Mam trochę zastrzeżeń odnośnie tłumaczenia. Całość psują błędy gramatyczne i stylistyczne (na szczęście niezbyt liczne). Niepotrzebnie spolszczono większość skrótów: np. powszechnie przyjęte w astronautyce LEO przemianowano na NOW, ESA zaś przekształciła się w EAK (dla niektórych może to być początkowo nieco mylące). Podoba mi się natomiast realistyczne podejście do tematu, jakim jest kolonizacja kosmosu. Moja ocena tego dodatku to trójka z plusem (plusik za opisy planet - są naprawdę dobrze napisane).

MAGAZYN FANTASTYCZNIE!

<http://sf.magazyn.pl>

Buszując po sieci znaleźć można obecnie całkiem sporą ilość różnego rodzaju serwisów, magazynów czy pism poświęconych fantastyce. Wśród nich bardzo pozytywnie wyróżnia się, obchodzący właśnie rocznicę (pierwszą) istnienia, Magazyn Fantastycznie! Różni się on formułą od innych podobnych mu stron internetowych - nie publikuje opowiadań, a jedynie publicystykę - we wszelkich jej odmianach, oraz mnóstwo nowości z „fantastycznego świata”. A także kilka innych rzeczy ale o tym za chwilę. Największą zaletą MF! jest regularność - co miesiąc pojawia się w sieci spora porcja naprawdę dobrej fantastycznej publicystyki, ponadto przez cały miesiąc pojawiają się na stronie różne fantastyczne newsy. Do plusów należy dodać ładny układ graficzny choć zbyt długie czytanie białych tekstów na niebieskim tle powoduje, przynajmniej u mnie, zmęczenie oczu. Ale dla krótkich tekstów jest to układ bardzo do-

bry. No dobra ale na podsumowania czas jest na końcu teraz więc przyjrzymy się bliżej formie MF! Strona tytułowa magazynu to zawsze najświeższe wieści dotyczące zbliżających się konwentów, rozdanych nagród czy wydanych książek. Dalej mamy dział «W magicznej kuli» zawierający omówienia najciekawszych filmów z szeroko pojętej fantastyki dostępne w kinach lub na kasetach wideo oraz spis najciekawszych dla fantastów filmów i seriali, które mają się pojawić w telewizji w najbliższym czasie. To bardzo ciekawy dział - wreszcie nie trzeba samemu ślepczeć nad programem telewizyjnym szukając interesujących nas pozycji - szkoda tylko, że ostatnimi czasy jest on rzadziej aktualizowany. Kolejnym, najsmaczniejszym chyba kąskiem w „Magazynie Fantastycznie” jest dział „Publicystyka” zawierający głównie recenzje książek SF&F (zarówno tych najnowszych jak i nieco starszych) jak i różnego rodzaju dywagacje na tematy fantastyczne (jak na przykład tekst Piotra W. Cholewy „Coś trzeba jednak wiedzieć” nagrodzony Nagrodą Elektryka dla najlepszego tekstu publicystycznego jaki ukazał się w sieci w roku 1999). Zresztą częstokroć i recenzje stają się podstawą do głębszych przemyśleń nad wieloma ważkimi sprawami. Co miesiąc pojawia się kilka - kilkanaście tekstów, a pisane są one przez ludzi znających się naprawdę na rzeczy - wspomnianego już Piotra W. Cholewę (znanego tłumacza min. Discworldu), Romualda Pawlaka (pisarza i publicystę znanego chociażby z Fenixa), Elżbietę Gepfert, Ewę Pawelec czy Jolę Pers. „Księgarenka”, kolejny dział MF!, zawiera zapowiedzi wydawnicze największych polskich wydawnictw, „Szef kuchni poleca” to najlepszy zdaniem autorów serwisu tekst wydania - może być to recenzja książki, filmu, strony internetowej czy nawet relacja z wystawy. Kolejne warte uwagi miejsca to: „Listy z laboratorium” i „Samotny strzelec”. Pojawiają się tam ciekawe artykuły naukowe, historyczne jak również dotyczące wszelkiego rodzaju treści paranormalnych czy w jakiś sposób zagadkowych. Poziom tych tekstów jest różny jednak przeważnie potrafią one zaintrygować czytelnika. W każdym wydaniu MF! jest również galeria. Bywa ona bardzo różna czasem zawiera ona zdjęcia z konwentów, czasem obrazy czy szkice Vallejo, a czasem zdjęcia wykonane przez Teleskop Hubble’a będące inspiracją dla scenografów filmów o podboju kosmosu. Każdy kolejny numer przynosi konkurs - raz jest on łatwiejszy, raz trudniejszy, ale zawsze można w nim wygrać ciekawe nagrody. Trzy razy w tygodniu (poniedziałek, środa, piątek) pojawia się na stronach Magazynu kolejny odcinek (a właściwie pasek) komiksu FreeFall Marka Stanleya. Ponadto znaleźć tu możemy bogaty zbiór linków do fantastycznych stron www. Podsumowując Magazyn Fantastycznie to naprawdę ciekawy, profesjonalnie zrobiony serwis z dużą ilością naprawdę dobrych tekstów. Widać, że redaktorzy serwisu przykładają się do swej pracy starając się zaprezentować czytelnikom naprawdę dobre teksty. Do mankamentów zaliczyć można brak możliwości «downloadowania» magazynu celem czytania go «offline» oraz wspomniany już przeze mnie na początku nieco męczący dla oka układ kolorów. Niedogodności ten nie powinny jednak być przeszkodą, dlatego też uważam, że Magazyn Fantastycznie! powinien być lekturą obowiązkową każdego szanującego się miłośnika fantastyki. Acha ma on jeszcze jeden duży plus - jest darmowy (nie licząc kosztów połączenia się z naszym ulubionym monopolistą)

Michał „Puszon” Stachyra

Oferta sprzedaży wysyłkowej

Poniżej znajduje się lista produktów, które można zamówić wysyłkowo, począwszy od prenumeraty, przez archiwalne numery, na dodatkach do CP2020 kończąc. Aby je zamówić należy wpłacić na pocztę (za pomocą zamieszczonego obok przekazu) odpowiednie kwoty (podane przy opisie produktu), a na odwrocie przekazu WYRAŹNIE ZAZNACZYĆ za co wpłaciło się pieniądze (służy do tego system kodów). Wysyłka zamówionych produktów jest na koszt Wydawnictwa.

Bonifikaty:

Dla osób, które zdecydują się teraz wykupić prenumeratę przewidzieliśmy specjalną zniżkę na zakup archiwalnych numerów - dla nich koszt dowolnego z nich wynosi jedynie 10 zł. Jeśli więc chcecie zamówić prenumeratę i któryś z archiwalnych numerów musicie wpłacić 30 zł + 10 zł za każdy z zamawianych archiwalnych numerów. Natomiast osoby, które nie są zainteresowane prenumeratą, lecz chcą zamówić trzy lub więcej numerów archiwalnych także otrzymują specjalną bonifikatę - dla nich koszt każdego z numerów wynosi tylko 11 złotych - w sumie muszą więc zapłacić 33 złote (lub 44 jeśli zamawiają cztery numery)

Niespodzianki dla prenumeratorów

Wszyscy prenumeratorzy biorą udział w losowaniu nagród. Tym razem nagrody otrzymali:

Ewa Ryszkowska z Krakowa
 Paweł Prokopowicz z Warszawy
 Michał Próchniak z Kurowa
 Krzysztof Bach z Gdańska
 Andrzej Świerczyński z Krakowa

Nasza oferta:

Portal #1; kod: P001
 cena: 13 zł

Portal #2; kod: P002
 cena: 13 zł

Portal #3; kod: P003
 cena: 13 zł

Portal #4; kod: P004
 cena: 13 zł

nakład Portalu #5 wyczerpany

płyta CD z muzyką do sesji RPG; kod: CD001
 cena: 18 zł

Prenumerata półroczna począwszy od numeru siódmego; kod: PR007
 cena: 30 zł

Dodatki do gry CP2020

Podręcznik podstawowy; kod: CP001
 cena: 60 zł

Słuchajcie głąby; kod: CP002
 cena: 39 zł

Chromebook; kod: CP003
 cena: 30 zł

Maximum metal; kod: CP004
 cena: 28 zł

Chronić i służyć; kod: CP005
 cena: 39 zł

Chromebook 2; kod: CP006
 cena: 39 zł

Neoklany; kod: CP005
 cena: 28 zł.

ANKIETA 6

W tym numerze zmiany: ankieta
przybiera formę listu. Napiszcie
kilka słów - wrażeń na temat
szóstego Portalu.
Oprócz tego podajcie Wasze dane,
abyśmy mogli wysłać Wam nagro-
dę. I napiszcie, co chcielibyście
wygrać!

Pobranie dla poczty		Pobranie dla banku		Pobranie dla posiadacza rachunku		Pobranie dla wpłacającego	
Zł.	 słownie	Zł.	 słownie	Zł.	 słownie	Zł.	 słownie
..... wpłacający		 wpłacający		 wpłacający		 wpłacający	
..... ulica, nr domu mieszkania, miejscowość, kod pocztowy		 ulica, nr domu mieszkania, miejscowość, kod pocztowy		 ulica, nr domu mieszkania, miejscowość, kod pocztowy		 ulica, nr domu mieszkania, miejscowość, kod pocztowy	
Wydawnictwo PORTAL s. c. BPH s.a. oddział Gliwice 10601187 - 320000538782		Wydawnictwo PORTAL s. c. BPH s.a. oddział Gliwice 10601187 - 320000538782		Wydawnictwo PORTAL s. c. BPH s.a. oddział Gliwice 10601187 - 320000538782		Wydawnictwo PORTAL s. c. BPH s.a. oddział Gliwice 10601187 - 320000538782	
Datownik podpis przyjmującego	Zł. opłata	Datownik podpis przyjmującego	Zł. opłata	Datownik podpis przyjmującego	Zł. opłata	Datownik podpis przyjmującego	Zł. opłata

ANKIETA 6

Portal

Portal

Portal

Portal

II Konkurs na scenariusz

Tematem konkursu jest przygoda, której muzycznym motywem przewodnim będą utwory ze ścieżek dźwiękowych z filmów: „Ostatni mohikanin” lub „Łowca androidów”

Do Was należy, czy wybieriecie jeden szczególny utwór, czy całą płytę, czy przygoda jest mocno związana z muzyką, czy nawiązuje do niej luźno. Po prostu... to Wasza decyzja.

Termin nadsyłania prac upływa ostatniego dnia września - rozwiązanie konkursu oraz zwycięska przygoda zostaną opublikowane w grudniowym Portalu.

Prace przysyłajcie na adres:

Wydawnictwo Portal

ul. Ks. M. Strzody 2/407

44-100 Gliwice

portal@rpg-portal.pl

Na zwycięzców czekają nagrody!

PLEBISCYT 2000

odłona czwarta

Dziś będzie nad wyraz krótko, bo wszyscy już chyba słyszeli o naszym plebiscycie:

Wybierzcie trzy najlepsze gry RPG wydane w języku polskim oraz trzy najlepsze scenariusze opublikowane w polskim magazynie RPG.



**Czekamy na Wasze propozycje,
już w grudniu
rozwiązanie plebiscytu!!**

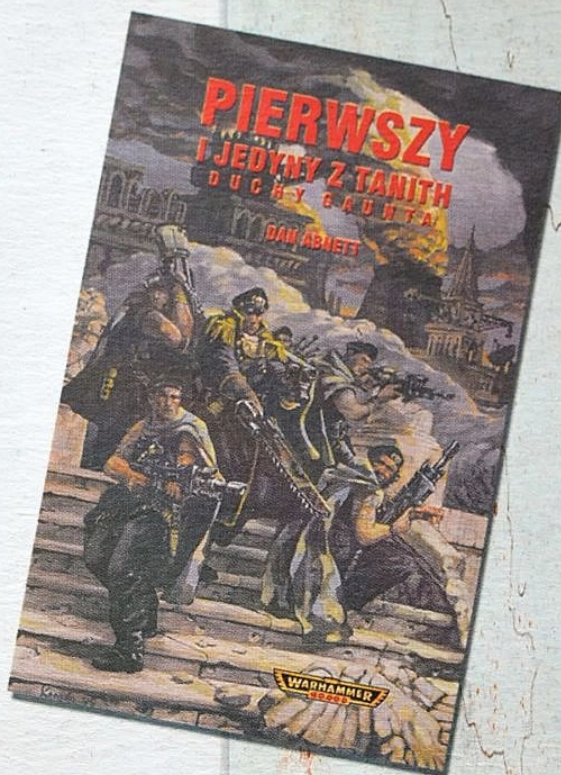
CZARNA
BIBLIOTEKA



PIERWSZY I JEDYNY Z TANITH

powieść Dana Abnetta
o Duchach Gaunt'a

Oto koszmarna przyszłość
Warhammera 40.000,
gdy ludzkość stoi na
granicy zagłady.
Galaktyczne Imperium
nękane jest niebezpieczeństwami.
W opanowanym przez Chaos
systemie Sabbat, Imperialny Komisarz Gaunt
musi poprowadzić swoich ludzi do zwycięstwa
walcząc z siłami Chaosu i intrygami dowódców
sprzymierzonych regimentów.
Pierwszy i Jedyny to epicka saga
o planetarnym podboju,
wielkich ambicjach, zdradzie i honorze.



ZABÓJCA TROLLI

powieść Williama Kinga

jest pierwszą częścią sagi
o Gotreku Gurnissomie,
opowiadanej przez jego
towarzysza podróży,
Felix'a Jaegera.

Osadzona w mrocznych
realiach świata Warhammer

powieść składa się z kilku odrębnych opowiadań,
zawierających opisy najbardziej zdumiewających przygód tej niebezpiecznej pary bohaterów.
Na drodze do chwalebnej śmierci w bitwie stoją potwory, demony, czarnoksiężnicy, mutanci,
orki i jeszcze gorsze istoty. To jednak zadanie dla Gotreka.
Felix musi tylko przeżyć, żeby móc opowiedzieć swoją historię.



Sprzedaż wysyłkowa:
Copernicus Corporation
ul. Długosza 2/16
01-174 Warszawa
BPH SA IV o/Warszawa
10601060-320000435863

cena 1 egz. 27 zł.
koszt wysyłki wliczony w cenę książki

Legenda



Pięciu Kół

Gra fabularna w Szmaragdowym Cesarstwie



Opowiadamy historie o bohaterach by pamiętać,
że my też możemy być wielcy – Tao Shinsei

Legendy już nadchodzą! Zobacz www.l5k.pl