

ZEW DŻUNGLI, ZEW DZICZY

PORTAL 15

17pg

cena 12 pln
w tym 7% VAT

Traktat
o aktorstwie

FAVELAS
Setting do ZC

Tachometr
scenariusz do Deadlands
Ignacy Trzewiczek

ISSN 1508-6232



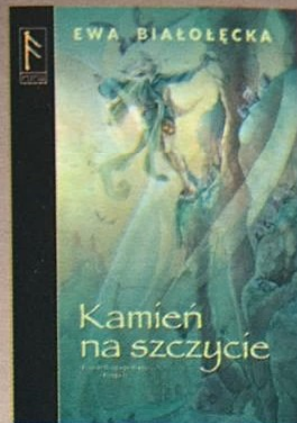


Agencja Wydawnicza RUNA

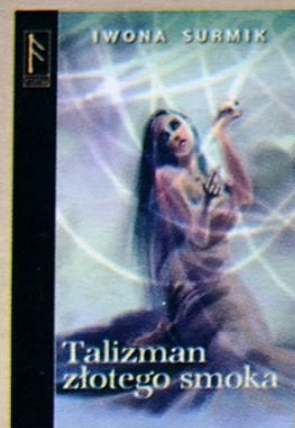
POLECA

nową serię literatury fantastycznej

Ewa Białolecka
Kamień na szczycie



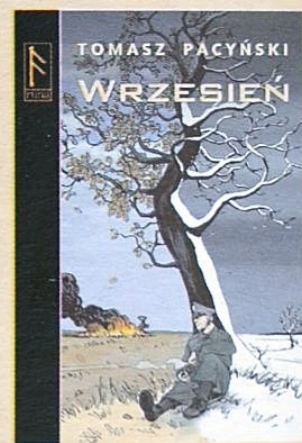
Pełna uroku opowieść o przyjaźni, miłości i magii, za którą zawsze płaci się bardzo wysoką cenę. Po ucieczce z Zamku Magów grupa przyjaciół osiada na Smoczym Archipelagu. Ich towarzyszką i młodzieńczą miłością staje się Jagoda, dziewczyna o potężnym talencie magicznym, która jak oni musi ukrywać się przed starszymi magami. Chłopcy dorastają i izolacja zaczyna im ciążyć, bezpieczeństwo zmienia się w nudę, pojawiają się pierwsze konflikty. Co gorsza, okazuje się, że świat też nie do końca o nich zapomniał i spokój baśniowej wyspy rychło może zostać zburzony.



Iwona Surmik
Talizman złotego smoka

Mroczna, pozbawiona czułości i łatwych odpowiedzi historia okaleczonego dziecka, które usiłuje zapanować nad własnym przeznaczeniem. Uprowadzona przez dziczące plemię rozbójników, Albana dorasta w chacie zaklinaczki Mei. Nie zna świata poza granicami puszczy, a dla leśnych łupieżców wciąż jest zdobyczą i niebezpiecznym dziwadłem. Całym jej dziedzictwem jest złote znamię w kształcie smoka oraz moc, która jej zdaniem niesie tylko zniszczenie i śmierć. Albana podejmuje desperacką próbę ucieczki z lasu, jednak w świecie wioski i ludnych miast pozostaje obca nawet wówczas, gdy spotyka mężczyznę, który usiłuje ją pokochać.

Tomasz Pacyński
Wrzesień



Militarna powieść SF, która w fikcję polityczną wplata gorzką krytykę Rzeczypospolitej i współczesnego społeczeństwa. Po raz kolejny propaganda zwycięstwa oraz opieka Najjaśniejszej Paniąki zawiodły w konfrontacji z czołgami. Kiedy po przegranej kampanii Polska została znów podzielona pomiędzy najeźdźców, Wagner, oficer rezerwy rozgromionej armii, postanawia zostać w lesie. Jednak w świecie dotkniętym bezsensowną wojną nie pozostało wiele do ocalenia. Stopniowo wiara we wszelkie wartości ulega zachwianiu, a jedyną rzeczą zdolną zastąpić romantyczny mit niezłomnej walki o niepodległość staje się ucieczka w krainę fikcji.



Anna Brzezińska
Opowieści z Wilżyńskiej Doliny

Przesycona zgryźliwym humorem, przewrotna opowieść, w której baśń miesza się z groteską i zaskakująco współczesną refleksją. Wilżyńska Dolina jest ukryta pośrodku Gór Żmijowych i jakkolwiek władcy i pleban mogą mieć w tej kwestii inne zdanie nieodwołalnie i niepodzielnie należy do Babuni Jagódki. W Wilżyńskiej Dolinie jedna rzecz jest pewna – nie należy lekceważyć Babuni, niewiasty wygadanej, beczelnej i nader niebezpiecznej. Interwencje wiemy bezpowrotnie zmieniają los Szymka świniopasa, pięknej Jarosławy, wiejskiej ładaczniczki Gronostaj i zbójcy Waligóry, a także wielu innych. Tyle że nie ma nic groźniejszego niż własne życzenia. Zwłaszcza jeśli się spełniają.

Od października

szukaj w księgarniach i salonach Empik w całym kraju.

Sprzedaj wysyłkowa i więcej informacji o książkach:

www.runa.pl

Przy tworzeniu piętnastego Portalu towarzyszyło nam wzmożone życie konwentowe. Trzy dni temu wróciliśmy z bardzo udanego Flamburga w Mirowie, jutro zaś wyjeżdżamy do Krakowa na Polecen. Uff, kilkudniowe bieganie w upale po wapiennych skałkach i zimne noce dają trochę w kość. Ale opłaciło się, bo można było tam dojrzeć ciekawe zjawisko: swoisty renesans zaangażowania, z jakim wszyscy podchodzili do gry. Miejmy nadzieję, że jest to pierwsza oznaka nadchodzącej nowej ery w polskim (teraz już nie aż tak zaściankowym) RPG.

Wracamy jednak do Portalu.

Co w środku:

W tekście numeru Rork zabierze Was prosto do piekielnych slumsów Favelas. Jeśli lubicie barkerowskie klimaty, pełne mistyki pomieszanej z brudem i bólem, pokochacie ten tekst. Portowe uliczki, wodoo, świat nędzy, agresji i horroru. Aż ciarki przechodzą po plecach. Pewnie niejedną z nas po lekturze „Favelas” zabierze się od razu za spisanie wrażeń odnośnie swojego miasta czy osiedla.

Za Favelas rozciąga się zielony bezkres dżungli, które odwiedzimy w „Tropikalnym piekle” w roku 2020. Czy najnowszy sprzęt podola w walce z bezlitosną naturą? To się okaże dopiero na sesji.

Bardzo ciekawe podejście do „Wilkołaka”, inne (może ...lepszego?), prezentuje Andrzej Stój w „Prawdziwym obliczu bestii”. Znowuż „Przemoc” Skalnego próbuje przewartościować pozycję przemocy właśnie w realiach Świata Mroku. Kto wie, może szykuje nam się jakaś mała rewolucja?

Z barków Ignacego spadło ostatnio trochę portalowego ciężaru, co szybko znalazło odbicie w przyprawie jego nowych tekstów: wróciły bardzo lubiane przez Was Arkana Magii. Poza tym dokończył on wreszcie swój Tachometr, który znajdziecie w Woluminie. Historia pełna barwnych scen (niczym z komputerowych przygodówek), nie zabraknie w niej ani łamania głowy, ani szybkiej akcji i strzelania.

Dalej: W imię miłości - scenariusz intrygi, rozgrywający się pośród pięknych scenarii. Nasi samuraje muszą mocno wysilić szare komórki by wyłowić osoby, którym można zaufać. Galeria charakterystycznych, dopracowanych postaci, a nawet gotowe korespondencje, których lektura uatrakcyjni sesję.

Jeszcze kilka słów odnośnie Woluminu. Nawet jeśli na co dzień nie grywacie w Deadlands czy w L5K, rozegrajcie sobie te dwie przygody — jako jednorazówki, przerywniki w cyklu sesji swojego ulubionego, eksploatowanego nieustannie systemu. Działa to niezwykle odświeżająco, a obie przygody nadają się absolutnie do rozegrania jako jednorazówki.

Szczególną Waszą uwagę zwracam na „Traktat o aktorstwie” w dziale Almanachu. Rzetelny, pełen konkretnych materiałów, który powinien zadowolić najwybredniejszych. Żadnego wodolejstwa. Podobnie zresztą jak i w drugim z almanachowych artykułów — o trikach z zastosowaniem muzyki na sesjach.

Oczywiście, sporo jeszcze smakowitych kąsków znajdziecie w piętnastce. „Świat z klocków” rozpocznie prawdopodobnie temat sieci w Cp2020, bo z pewnością wszystkiego nie wyczerpuje. Są i Wasze ulubione NCN i MZM. Jest czwarta odsłona historycznej sterylizacji Starego Świata z cyklu „Czas ognia, czas wicherów”. W dziale Historii tym razem o dramatycznych podbojach miłosnych Kazimierza Wielkiego (niech Was nie zmyli tytuł! Krew leje się tam jak w Warhemmerze), o husarii, a także krótki szkic przygody „Iżby głowę unieść cało”.

Na zakończenie przypominam o konkursie na scenariusz-baśń i zachęcam do wzięcia w nim udziału.

Często dostajemy pytania czy można do Portalu pisać, czy można przysyłać artykuły. Tak to już jest — jedni autorzy podchodzą do tego jak kot do wody, bawią się w jakieś ostrożne podchody. Inni przysyłają stos gotowych tekstów z dopiskiem „mam pisać dalej czy lepiej kupić sobie wędkę?”. Konkurs jest najlepszą okazją do spróbowania własnych sił — ot, temat jest, na tekst czekają. Wystarczy tylko pomyśleć, spisać, wysłać. Ktoś mi tu jeszcze podpowiada, że potrzebny jest jakiś znaczek. No to czekamy! Aha! Przygodę o Szkarłatnym Kapturku w konwencji „Werewolf’a” sobie podarujcie. Już powstaje. Za to nie ma jeszcze nic o siedmiu zabójcach trolli i sierotce Marysi ani o dziewczynce z fireballami...

Michał Oracz



Wydawca

Wydawnictwo PORTAL
Ignacy Trzewiczek
trzewik@rpg-portal.pl

Redaktor Naczelny

Michał Oracz
portal@rpg-portal.pl

Redakcja

Marek Noga
(Warhammer)
murphy@wfrp.net

Michał Mochocki
(Dzikie Pola)
zulus@studio.net.pl

Marcin Chałubiec
(gry bitewne,
Legenda Pięciu Kręgów)
obi@zeus.polsl.gliwice.pl

Przemek Wenio
(CP2020)

Paweł Jurgiel
(Świat Mroku)
skalny@wp.pl

Stale współpracują

B. Dawiec, M. Blacha, J. Chlebica,
T. Dzierżek, Ł. Fiema, T. Z. Majkowski,
A. Pilipiuk, M. Sołtyśiak, A. Stój,
M. Szaleniec oraz Nurglitch

Ilustracje

Joe Abracadabra, R. Gruszewicz,
T. Jędruszek, M. Kornatka,
A. Hammudeh, M. Macha, S. Mazur,
G. Raczek, A. Serkowski,

Ilustracja na okładce
Tomasz Jędruszek

Skład i łamanie

Michał Oracz

Korekta

własna

Druk

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

Adres redakcji

ul. Św. Urbana 15; 44-100 Gliwice;
tel. (0-32) 331 67 21

Sieć

www.rpg-portal.pl
portal@rpg-portal.pl
webmaster: Adam Byrtek

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 _____ **RAPORT Z RYNKU**
Ignacy Trzewiczek
Informacje z kraju

FELIETONY

- 6 _____ **METARPG**
Marcin Blacha,
zdj. serwis Valkiria
- 7 _____ **ABRAKADABRA,**
JESTEM KONSUMENTEM
Tomasz Z. Majkowski,
zdj. serwis Valkiria

TEKŚCIOR NUMERU

- 8 _____ **FAVELAS**
Jakub „Rork” Żulczyk,
il. T. Jędruszek
Miejska dżungla slumsów Rio De Janeiro

CYBERPUNK

- 18 _____ **TROPIKALNE PIEKŁO**
Andrzej Stój, il. R. Gruszewicz
Dżungla 2020
- 26 _____ **ŚWIAT Z KŁOCKÓW**
Przemysław Wenio, il. T. Jędruszek
Zbliżenie na netrunnerów i sieć w CP2020
- 32 _____ **NIGHT CITY NEWS**
Tomasz !Blob! Dzierżek,
il. Joe Abracadabra
*Co słyszać w Nightcity? Poczytaj NCN,
rozwińcie w postaci szkiców przygód*

GROZA

- 40 _____ **PRAWDZIWE OBLCZE BESTII**
Andrzej Stój, il. A. Serkowski
Wilkołak inaczej

46 _____ PRZEMOC

Paweł Jurgiel, il. M. Kornatka
Co począć z tą przemocą? Jak to ugryźć w ŚM?

HISTORIA

- 52 _____ **KOBIETY KAZIMIERZA**
WIELKIEGO
Jarosław Chlebica
Krwawe i zadziwiające podboje... miłosne
- 58 _____ **NIE ZABIERAJCIE JEJ**
SKRZYDEŁ
Marek Piwoński, il. R. Gruszewicz
Husaria

- 60 _____ **IŻBY GŁOWĘ UNIEŚĆ CAŁO**
Rafał Chałcampowicz,
Michał Mochocki, il. M. Macha
Krótką przygodą do Dzikich Pól

DARK FANTASY

- 61 _____ **MROczne ZAUKI MIASTA**
Łukasz Fiema, il. R. Gruszewicz
Materiał do Warhammera
- 65 _____ **ARKANA MAGII:**
EFEKT SZYBY
Ignacy Trzewiczek, il. R. Gruszewicz
*Gdzie podziła się tajemniczość postaci
Czarowników?*
- 70 _____ **CZAS OGNI, CZAS WICHRÓW CZ. 4:**
DWIE KORONY, DWA CESARSTWA
Marek Noga, il. R. Gruszewicz
Czwarta część storylinii do Warhammera

GRY BITEWNE

- 75 _____ **NEWSY**
Krzysztof Fudalej
Co nowego w WFB, w WH40K

- 77 _____ **APEL**
Ignacy Trzewiczek, il. R. Gruszewicz
Kontrowersyjnie o dziele biterwianków

ALMANACH

- 88 _____ **TRAKTAT O AKTORSTWIE**
Paweł Marcisz, il. G. Raczek
Wnikliwy i rzetelny poradnik gracza
- 89 _____ **DZWIĘK W RPG**
Łukasz „Gustav” Śmigiel,
il. A. Hammudeh
*Dźwięk na sesji może być czymś więcej
niż tylko tłem*

WOLUMIN

- 92 _____ **W IMIĘ MIŁOŚCI**
Jacek Hałas-Jabłkowski, il. S. Mazur
Barwna przygoda intrygi do L5K
- 108 _____ **TACHOMETR**
Ignacy Trzewiczek, il. M. Kornatka
Przygoda do Deadlandów

MAGAZYN

- 113 _____ **SKLEP PORTALU**
Co ciekawego możesz zamówić wysyłkowo?
- 116 _____ **ANKIETA**



uwaga! reklama!

maChiNa



Raport z rynku

Ignacy Trzewiczek

Po burzliwym czerwcu, lipiec i sierpień okazały się być miesiącami bardzo spokojnymi. Zgodnie z naszymi zapowiedziami ukazała się **Droga ku Chwale**, trzecia gra w serii **Nowej Fali**. Gra ukazała się na Dracoolu, do sklepów RPG trafiła na początku lipca. Droga zebrała zarówno bardzo dobre recenzje (Poltergeist) jak i negatywne (lista dyskusyjna Portalu), na pewno jednak nie przeszła niezauważona. To, co jej się zarzuca to fakt, iż nie jest Nową Falą, lecz klasycznym erpegim — skondensowanym tak, by zmieścić go na 66 stronach. To prawda, Droga to gra, w której jest i MG, są gracze, profesje, są umiejętności i mechanika, nie sposób z tym zarzutem się nie zgodzić. To, co w Drodze urzekło wszystkich to ilość ciosów, technik walki, ilość opcji, którą otrzymują gracze tworząc swojego wojownika. Z tym także nie sposób się nie zgodzić, podręcznik do Drogi to w olbrzymiej części lista możliwych ciosów i ataków. To gra kung-fu w pełni tego słowa znaczeniu. Jaka będzie jej przyszłość, dowiemy się niebawem, już teraz **Inkluz**, największy internetowy magazyn o grach RPG otworzył dział poświęcony Drodze, znajdziecie tam nowe techniki walki, opis świata, wiele ciekawostek i pomysłów na przygody — zachęcam do odwiedzin Inkluzu, można z jego łam wiele dowiedzieć się o Drodze. Także na **Valkirii** znajdziecie wiele materiałów poświęconych naszej grze, serwis organizuje konkursy, przeprowadził wywiad z autorem gry Andrzejem Stojem i przygotował jeszcze wiele innych ciekawostek.

Droga była jedynym podręcznikiem, który ukazał się w wakacje. Trudno uwierzyć, prawda? Pisałem w czerwcu o wysypie, o dodatkach, grach o wszystkim co wydawcy rzucili na rynek przed wakacjami. Kiedy nadszedł lipiec i sierpień, zamilkli. Dopiero dwa miesiące później, w ostatnim tygodniu sierpnia Portal opublikował **Honor o zmierzchu**, pierwszą swoją produkcję do **Legendy Pięciu Kręgów**.

Wakacje to dziwny okres dla wydawania gier. W Stanach lipiec i sierpień to z reguły wysyp nowych tytułów, w tym okresie odbywają się największe imprezy naszego rynku **Origins** oraz **Gen Con**. Wydawcy przygotowują na nie najsmakowitsze kąski, hity reklamowane od wielu miesięcy. U nas zupełnie jest odmiennie, gdy przychodzą wakacje rozpoczynają się urlopy, wyjazdy, sielanka. Nic się nie dzieje. Ożywienie następuje dopiero we wrześniu i październiku, apogeum oczywiście ma miejsce w grudniu, miesiącu szalonych, gwiazdkowych zakupów. Co ciekawe, wszystkie dotychczasowe wakacje dla Wydawnictwa Portal były zawsze bardzo dobrym okresem sprzedaży, archiwalne numery schodzą wtedy jak ciepłe bułeczki, także gry **Nowej Fali**, czy **Władca Zimy**. W wakacje dużo się gra, potrzeba wielu dobrych scenariuszy i pomysłów na przygody.



ISA nadal nie pokazała **D&D 3ed.** Gra miała mieć premierę w czerwcu, potem przesunięto ją na lipiec, a wreszcie na sierpień. Według najnowszych informacji ma Podręcznik Gracza ma się ukazać 27 września, czyli de facto jej premiera odbędzie się na toruńskim Zahconie. Wydrukowane, i gotowe do sprzedaży są już inne podręczniki do d20, opis Greyhawka oraz dwie przygody - wszystkie czekają na premierę D&D, bowiem nie można ich opublikować przed podręcznikiem podstawowym! Przez pewien okres po środowisku krążyły informacje, że to Wydawnictwo MAG posiada prawa do wydania **Forgottenów**, trudno jednak ocenić ile w tym prawdy - skoro ISA oficjalnie zapowiada polską edycję **Forgottenów** na maj przyszłego roku.

Portal spróbuje, wzorem wydawców na zachodzie zmierzyć się z d20 i jej popularnością. Autorzy stale współpracujący z wydawnictwem piszą już materiały do d20, niebawem na rynek trafi **Panthar**, kampania do d20 autorstwa Ignacego Trzewiczka i Michała Oracza, a po niej **Heratica**, duży projekt nad którym od dłuższego czasu pracowali Marcin Blacha i Ignacy Trzewiczek, a w pracy pomagają im Marcin Mortka, Tomasz Barański i Michał Oracz. Ciekawe wydaje się być jak pojawienie się d20 odmieni nasz rynek, czy jak grzyby po deszczu — podobnie jak na zachodzie — zaczną pojawiać się małe, na wpół amatorskie wydawnictwa nakierowane tylko na produkcję d20. Zadaliliśmy to pytanie internautom odwiedzającym naszą stronę i-netową i odpowiedzi są więcej niż optymistyczne, w chwili zamykania tego numeru, po 19 dniach od rozpoczęcia sady 65 osób uważa iż powstanie wiele nowych małych wydawnictw, 58 osób uważa, że polscy wydawcy rzucą na rynek wiele produktów do d20 i zaleją nimi rynek, a jedynie 31 osób uważa, że d20 przejdzie bez echa i nie wpłynie na dotychczasową politykę wydawniczą. Ciekawe jak będzie, ciekawe...

Sukces **Machiny** pociągnął za sobą bardzo poważne kroki. Po pierwsze, Machina będzie pierwszym naszym produktem, który doczeka się dodruku. W naszych magazynach zostało jeszcze nieco ponad dwieście sztuk i ta ilość codziennie się zmniejsza. Nowa Machina będzie nieco różniła się od pierwotnej wersji, aktualnie trwają prace nad nową instrukcją, która jasno wyjaśni wszystkie zasady gry, testujemy też kilka nowych reguł, które mogą uatrakcyjnić rozgrywkę. Nowa Machina będzie różnić się od pierwszego wydania, chcielibyśmy poprawić błędy na kartach, które wypatrzyli gracze z całej Polski, chcielibyśmy dać Wam nowe Machiny i choć kilkanaście nowych kart specjalnych. W chwili kiedy piszę te słowa kalku-

lujemy wszystko, rozmawiamy z drukarnią oraz Adamem Hammudem, który musiałby wykonać grafiki do nowych kart. Wszystko wyjaśni się w najbliższych tygodniach, a nowa Machina trafi do sklepów późną jesienią.

Zanim jednak do sklepów trafi **Machina**, na rynku pojawi się **Ghulaki**. Ghullaki, jak wspominałem w poprzednich Portalach to gra, w której gracze sterują dwunastką rozbieganych, zupełnie nie karnych stworków, które dotykają wszystkiego tego, czego im nie wolno dotykać, i pchają łapy wszędzie tam, gdzie ich pchać nie należy. Zadaniem graczy jest przeprowadzić całą to hałastę przez Instytut — tam bowiem były więzione! W Ghullakach gościnnie wystąpią: Pan Roman, Pani Krystynka, dyrektor Wąsacz i inni, znani z Machiny bohaterowie!

Niestety, przesunie się premiera **Gwiezdnego Pirata**. W chwili kiedy piszemy te słowa wciąż czekamy na uregulowanie spraw administracyjnych i prawnych, niestety, okres urlopowy w urzędach zupełnie stordował premierę pisma. Obok możecie zobaczyć gotowe strony z GP, który od kilku tygodni jest już praktycznie gotowy i jedyne na co czeka to kilka pieczętek i podpisów.

MAG milczał przez całe wakacje, na wrzesień zapowiedziany jest ostatni numer **Magii i Miecza** oraz **Miecz przeznaczenia**, kampanię do Wiedźmina autorstwa Asi i Maćka Szaleńców. Przygody, które dotychczas czytałem do Wiedźmina nie były najlepsze, jednak Szaleńcowie to pierwsza liga, powinno być więc o wiele lepiej. Dowiemy się już niebawem. W ostatnim raporcie pisałem, że plotki o tym, iż **MAG** zamknie linię RPG są tylko plotkami, i nie mają z prawdą nic wspólnego. Dziś, po dwóch miesiącach i kolejnych informacjach napływających do nas z różnych źródeł coraz bardziej realne staje się, iż Wydawnictwo naprawdę porzuci rynek RPG i skupi się na literaturze. W obliczu milczenia Copernicusa, który już definitywnie porzucił wydawanie nowych pozycji do CP2020, o Zamku Falkensteinie nie wspominając, w obliczu fuzji Toriego z Portalem może się okazać, że pod koniec roku na rynku zostaną niejako tylko dwa wydawnictwa — Portal i ISA. Alarmujące informacje o niskiej sprzedaży i kłopotach wydawców okazały się być prawdą. Polsky wydawcy RPG nie narzekali dla samej przyjemności narzekania, narzekali, bo nakłady naprawdę są niskie, narzekali bo gry naprawdę sprzedają się fatalnie.

Smutny koniec. Może bardziej optymistycznie? Poczekajmy do września i października, zobaczymy jakie przygody czekają gwiazdnego Pirata, zobaczymy jak przyjmie się kampania do Wiedźmina, kibicujmy polskiemu D&D'kom i oczywiście Monastrowi! I uważajcie! Ghullaki wyprują z Was flaki!

KONKURS NA NOWE KARTY SPECJALNE I NOWE MACHINY DO DRUGIEJ EDYCJI!

Z okazji przygotowywania dodruku, a zarazem II, poprawionej edycji Machiny ogłaszamy konkurs dla wszystkich miłośników tej szalonej gry!

Zadanie jest proste - przesłać na adres Wydawnictwa pomysły, uwagi, cokolwiek, co mogłoby urozmaicić Machinę. Czekamy na nowe maszyny, na nowe karty specjalne, na wszystko, co przyjdzie Wam do głowy!

Z nadesłanych pomysłów wybierzemy najlepsze i wykorzystamy w nowej Machinie. Na zwycięzców czekają nagrody!

Niech się dzieje!

Pomysły przysyłajcie na adres: portal@rpg-portal.pl

FALKON 2002

Lubelskie Stowarzyszenie Fantastyki „Cytadela Syriusza” oraz IV Liceum Ogólnokształcące im. Stefanii Sempołowskiej w Lublinie zapraszają na III Ogólnopolski Konwent Miłośników Fantastyki **FALKON**, czyli Fantastyczny Atak Lublina.

Data: 22-24 listopada 2002 roku.

Miejsce imprezy: IV Liceum Ogólnokształcące przy ulicy Szkolnej 4 w Lublinie.

Program: liczne prelekcje i prezentacje, spotkania z plejadą najlepszych polskich autorów i tłumaczy, spotkania z redakcjami pism fantastycznych, dyskusje, LAR-Py, gry fabularne, turnieje gier bitewnych i karcianych, pokazy iluzjonistyczne, pokazy filmowe, koncerty muzyki folkowej i rockowej, pokazy walk rycerskich i wschodnich sztuk walki, mnóstwo konkursów i wiele innych atrakcji oraz gwiazda zagraniczna - Pat Cadigan!

Koszt: Cena akredytacji wyniesie tylko 25 zł. W ramach akredytacji przysługuje możliwość skorzystania z noclegów w sali zbiorowej (zaopatrzenie się w karimatę i śpiwór!). Osoby zainteresowane noclegami w hotelu znajdą odpowiednie informacje na stronie internetowej konwentu.

Na miejscu zapewnimy bufetowe jedzonko i napitek, w pobliżu jest również kilka kafejek i restauracji.

Kontakt:

Krzysztof Księski - ksieski@poczta.wprost.pl <<mailto:ksieski@poczta.wprost.pl>> lub 0 502 998 973

Łukasz Fedorowicz - fedorus@poczta.wprost.pl <<mailto:fedorus@poczta.wprost.pl>> lub 0 501 551 827

oraz

Lubelskie Stowarzyszenie Fantastyki „Cytadela Syriusza” przy Wojewódzkim Domu Kultury, ul. Dolna Panny Marii 3/22, 20-010 Lublin.

Wejdź na naszą stronę internetową: www.falkon.prv.pl <<http://www.falkon.prv.pl>> i www.lsfcs.prv.pl <<http://www.lsfcs.prv.pl>>.

Chciałbyś na szkolnych lekcjach pograć w RPG?

Namów swego nauczyciela do wzięcia udziału w kursie organizowanym przez warszawski ODN. Zmień swego belfra w nowoczesnego pedagoga i mistrza interaktywnej, fabularnej i kształcącej gry.

Naucz się, jak przy pomocy technik RPG umożliwić uczniom eksplorację wirtualnej przestrzeni o parametrach odpowiadających pożądanej epoce historycznej, przestrzeni geograficznej, fikcyjnego świata działu literackiego, itp. Takie zajęcia mogą być frajdą dla wszystkich — i dla uczącego, i dla nauczanych. Mogą intensywnie rozwijać umiejętności językowe i wiedzę w pożądanym zakresie, a jednocześnie szalenie aktywizować wyobraźnię, kształcić charakter i dostarczać rozrywki. RPG umożliwia przekazywanie wiedzy i motywowanie do samokształcenia w stopniu niedostępnym dla technik klasycznej драмы.

Zachęć swego nauczyciela do zapoznania się z najnowszym osiągnięciem metodyki ery multimedialnej: **RPG**. Kurs jest przeznaczony dla nauczycieli i wychowawców wszystkich typów i poziomów szkół: od podstawowych po wyższe, tak państwowe, jak prywatne, typowe i specjalne.

Informacje:

http://www.odn.edu.pl/szkolenia_2002x03.htm - pozycje 45 i 139, lub jszeja@pro.onet.pl



MetaRPG

Marcin Blacha

Jednym z moich nieszkodliwych dziwactw jest czytanie pewnych książek niemal zawsze w takich samych okolicznościach. Co ciekawe - zwyczaj ten dotyczy tylko fantastyki. Przykładowo - „Lewa ręka ciemności” skraca mi zwykle podróż pociągiem. Nie wiem w jaki sposób zrodziły się te nawyki i nie obchodzi mnie ich mechanizm. Czytelnicze dziwactwa traktuję jako miły dodatek do lektury, a nie problem dla psychologa. Z jakiego powodu zwierzę się z nich na łamach pisma poświęconego RPG? Kurioza powyższe uświadomiłem sobie bowiem przed jedną z sesji, zastanawiając się nad otoczką towarzyszącą grom fabularnym.

Sesja RPG to nic innego niż spotkanie towarzyskie w gronie znajomych. Celem jest zabawa. Środki do osiągnięcia celu są różnorakie. Wielu wykształciło swoisty rytuał towarzyszący sesji gry fabularnej. Zaczyna się od zapraszania graczy. Wiadomo kto się spóźni, kto będzie marudził przez telefon. W gronie moich ulubionych współgraczy, gdy wszyscy szczęśliwie się zejdą, pierwsza godzina zarezerwowana jest na wyszumienie się, plotki i dowcipy. Jeżeli mamy zamiar dopiero tworzyć postacie, z góry można przewidzieć komu nie będzie się chciało liczyć współczynniki, a kto wymyśli bohatera zupełnie nie pasującego do danego systemu. Zamieszanie wzmagają się kiedy zebrani przypominają sobie o Kartce. Kartka zawiera bowiem kwiatki z poprzednich sesji i jej ceremonialne odczytanie nieodmiennie powoduje salwy śmiechu. Rozpoczynają się gorączkowe dociekania - w jakiej sytuacji dane słowa zostały wypowiedziane? „Dzień dobry. Jesteśmy z FBI. Przyjechaliśmy w sprawie pańskiej krowy” - to „oczywiście” Delta Green. „Jak nazywał się ten miecz? Ekskalibur, nieee... Paracetamol?”. Tymczasem gra ma się zacząć. Wszyscy rozsiadają się wygodnie, a gospodarz proponuje właśnie herbatę i kawę. Dla niektórych to doskonała okazja by wyjść na papierosa.

MetaRPG, czyli otoczką towarzyszącą grom fabularnym, jest nie mniej ważna niż sama gra. W każdej niemal grupie istnieje zbiór zwyczajów związanych z sesją. Jeżeli by porównać grę do uroczystego obiadu, gdzie daniem głównym jest wkroczenie do wyobrazonego świata, gromadzimy się nie tylko dla piczystego, ale i po to by zasmakować poprzedzających ucztę zakąsek, i by cieszyć się towarzystwem przy stole. Podobnie rzecz się ma z konwentami - prelekcje i sesje służą jako osnowa zabawy. Również na internetowych listach dyskusyjnych - wpisany w elektroniczny adres temat wymyka się rozmowom i stanowi okazję do dygresji. Część spośród fanów nie gra w ogóle lub gra bardzo rzadko. Dla nich RPG to pretekst do spotkań ze znajomymi, kolekcjonowania podręczników, publicznego zaprezentowania własnego światopoglądu. Gracze dzielą się na grupy zwolenników poszczególnych gier, tworzą żargon związany z ulubionym systemem. Czasem zwalczają tych grających niesłusznie.

Gry fabularne są zabawą. Nie przeczy temu założenie żadnego systemu. Różne style grania, jeżeli nie szkodzą i przynoszą uczestnikom zabawy zadowolenie, mieszczą się w konwencji RPG. Zagrożenie dla gier fabularnych płynie nie z faktu, iż podręczniku wspomniano o diabłach i Bogu, i nie z faktu, że ktoś na konwencji pomalował sobie twarz. Niebezpieczeństwo tkwi w metaRPG, bo otoczką gier pozostaje już poza sferą zabawy, choć nadal się do niej odnosi. Zrozumiałe jest, że faworyzujemy jedne settingi i nie lubimy innych, ale każdy, kto publicznie szydzi z wodziarzy, fanów ED i fabularyzowanych warcabów, w rzeczywistości kwestionuje cudzy sposób czerpania przyjemności z gry. Innymi słowy - wmawia komuś, iż ów nie potrafi się bawić. A w sferze metaRPG obrażamy graczy, nie ich bohaterów.

Naturalna riposta - bywa przecież, że gra rzutuje na życie i przestaje być zabawą. Projekcja świata gry odciska się na osobowości gracza i osoba taka funkcjonuje skrzywiona świecie realnym. Wodziarze bredzą, dzikopolowcy chleją i rzygają. Każdy spotkał się przecież z takim przypadkiem. I co z tego? Ano to, że posługując się stereotypami atakujemy w wypowiedziach nie bredzące i rzygające jednostki, a ogół miłośników danej gry. Krytykujemy nie konkretnego człowieka, ale wszystkich ludzi bawiących się w określony sposób.

Niedawno odbyłem długą podróż pociągiem. „Lewa ręka ciemności” leży na dnie plecaka. Jest to między innymi opowieść o indywidualności i grupie. Nie wiem po raz który z kolei ją czytałem - podobało mi się jak zawsze. Jak zwykle odkryłem jakiś przeoczony szczegół. Czytałem oczywiście dla przyjemności. Wiem, że Gethen nie istnieje, zdaje sobie sprawę iż prozy Le Guina nie stawia się na równi z prozą Prousta. Jednak przeżywałem losy Genly'ego Ai i niemal poczułem bezsilność Estravena gdy napisał „zwalczać coś, to znaczy to coś podtrzymywać”. W trakcie lektury odczuwałem emocje, na koniec zabłąkało mi się w głowie kilka myśli. Podróż minęła jak z bicia strzelił. Czytałem „Lewą ręką ciemności” dla przyjemności. Z takim samym nastawieniem idę w tą niedzielę grać w L5K.

Wiem, że metaRPG funkcjonuje tylko dzięki temu, że istnieje społeczność graczy - czy jest ową społecznością szukająca się do sesji grupa ze swoimi zwyczajami, czy cały fandom ze swoją kulturą. MetaRPG powinno być zabawą wokół zabawy. Pamiętajmy o tym - bo przecież wszyscy chcemy bawić się dobrze, bez złej krwi, nie cudzym kosztem. Jeżeli w RPG gramy dla frajdy, cieszymy się gdy przeczytamy nowy dodatek, dostrzeżemy w ręku MG znajomą niebieską teczkę lub gdy współgracz - jak zwykle - powie „sprawy się komplikują”. Dzięki miłym drobiazgom i dobrym zwyczajom wybrzmieć może nareszcie sakramentalne „siedzicie sobie w karczmie...”.

Abrakadabra, jestem konsumentem

Tomasz Z. Majkowski



No i mamy rynek. Cudownie, nieprawdaż? Gry fabularne przestały być hobby, zmieniły się w interes, zaczęły funkcjonować na zwyczajnych, ekonomicznych zasadach. Czasy, do których wzdychałem od tak dawna, nadeszły w glorii i chwale. *Gaudeamus!*

Od pewnego czasu poletko naszej wspólnej zabawy zalewają klienci. Gdzie się człowiek nie obróci, dowiaduje się przy tym, jak źle są traktowani, i jakąż to Żli Wydawcy czynią im krzywdę, gwałt i dysgurs. A to paczka nie doszła, a to cena podręcznika za wysoka, a to update strony ciągnie się już tydzień — a wszystko to właśnie w klienta uderza. Nikt nie szanuje jego praw, parszywcy, którzy jego kosztem starają się nabić sobie kabzę, „olewają” (jak to się przy takich okazjach mawia) go — on jednak jest konsumentem, jedynym powodem istnienia producenta i ma swoje prawa — z chęcią więc je okazuje, trąbiąc larum przy każdym opóźnieniu i niedogodności.

Oczywiście, klient ma swoje prawa i jak najszczytniejszą ideą jest egzekucja tychże — kiedy jednak z owych handlowych prawideł czyni się zakłęcie, nabiera to postaci cokolwiek komicznych. Nabzdycza się bowiem nasz konsument, włos jeży i popada w ton świętego oburzenia, bijąc w alarmowe dzwony — oto znów wydawca gry fabularnej nie szanuje jego uczuć. Wydawca, który — ze swojej strony — ze wszystkich sił i w miarę środków robi wszystko, aby owego niezadowolonego konsumenta dopieścić.

Wszyscy wiemy, bo poruszano tę kwestię wiele razy, że na grach fabularnych się nie zarabia. Nakłady podręczników są śmiesznie niskie, a na widok statystyk sprzedaży każdy ekonomista złapałby się za głowę, potem zaś położył się w progu i szaty rozdarł, błagając nierozważnego inwestora, by na zawsze porzucił myśl o czerpaniu zysków z rynku gier. Rolpleje wydają wyłącznie pasjonaci, ludzie, którzy inwestują swój

czas i pieniądze, by — w miarę swoich możliwości — przybliżyć rzeszom ukochaną rozrywkę. Dochody, które z tego czerpią, nie wystarczają na życie — ba, z powodzenia można nazwać je śmiesznie małymi. Nie zmienia to jednak faktu, że są wśród nas tacy herosi, którzy a darmo piszą, publikują, tłumaczą i ilustrują, by każdą zarobioną złotówkę zainwestować w nowy produkt. Kierują się motywacją w świecie ekonomii zupełnie nieobecną — zamiłowaniem.

Przychodzi na to nasz Niezadowolony i widząc, że Prawdziwe Życie zmusiło pasjonata do pewnych ustępstw podnosi larum: „zostałem olany! Wydawca mnie ignoruje! A ja jestem Klientem, to właśnie dla mnie wydawca w ogóle istnieje!” Oczywiście, że dla Ciebie, szanowny konsumencie. Bo przecież nie dla zysku — skoro na każdym sprzedanym podręczniku zarabia kilka złotych, a poświęca długie tygodnie na jego przygotowanie. Tylko, że Ciebie nie interesuje bilans zysków i strat, sytuacja wydawcy, który nie jest odległym o całe eony, bezdusznym milionerem, lecz takim samym fanem, który tym tylko się od Ciebie różni, że właśnie dla Twojej korzyści marnuje czas i pieniądze.

Gdybym był początkującym literatem, publikującym — przy pomocy ksero — własną powieść w odcinkach dla setki znajomych, sprzedawał ją niewiele powyżej kosztów kopionowania — ot, żeby kilka piwek zrekompensowało mi długie noce spędzone nad tekstem — i u moich drzwi stanąłby nabywca, bezczelnie twierdząc, że on wydaje na moją gazetkę pieniądze i — jako taki — domaga się odcinka z którym zwłóczyłem o kilka dni, obilbym mu oblicze i zrzucił ze schodów. Zapewne każdy z was postąpiłby tak samo — brak szacunku dla pracy wykonywanej z potrzeby serca wywoła gniew lub, co gorsza, ugasi ogień w piersi każdego Judyma. Odurzeni jednak swą pozycją rynkową Klienci systematycznie wy czekują na każdy, najmniejszy nawet błąd, by, zasłoniwszy się swą konsumencką egidą, trąbić na alarm i bić w dzwony. A ręce wydawcy opadają coraz bardziej.

Nie, nie twierdzę, że konsument z pokorą znosić ma każdy wydawniczy wybryk i piąć z zachwyty na widok każdego przejawu wydawniczej działalności. Obrona prawa do samodzielnego wyboru, do oceny i krytyki jest rzeczą szczytną — lecz powoływanie się na prawa ekonomiczne, w tonie nieodmiennie histerycznym, przy byle okazji — dość nikczemną. Tak, warto czasem próbować zrozumieć wydawcę pasjonata — tak jak i ten powinien dbać o swego przyjaciela — klienta.

Bo przecież klient ma swoje prawa — ale wyłącznie wtedy, gdy faktycznie nim jest — a więc kupuje. Kiedy ostatnio nabyliście podręcznik do gry fabularnej? Ile osób wypada w waszej drużynie na jedną książkę? Jak często zmieniacie gry? Jeśli zaczynacie się czymś interesować, czy kupujecie dodatki? Tak, czasy są ciężkie. Dla wydawców również.



FAVELAS

Jakub „Rork” Żulczyk

Materiał do systemów Zew Cthulhu 1990+. Delta Green i Unknown Armies.



Blisko jedna czwarta z 10 milionów tzw. cariocas, mieszkańców Rio De Janeiro, mieszka w favelas - ogromnych, zajmujących potężne obszary slumsach. Favelas rozrastają się w coraz szybszym tempie od początku stulecia i od zawsze były siedliskiem przestępczości. Są dzielnicami nędzy, często pozbawionymi infrastruktury komunalnej. W slumsach wielkich zespołów miejskich Brazylii mieszka około 25 mln. osób. W wielu miejscach slumsów nie ma prądu ani kanalizacji.

Witaj w favelas. No cóż, jak mam być szczerzy, to są dwa wyjścia. Albo jesteś zabłąkanym turystą, który zgubił swojego przewodnika i trafił tutaj, w drżące, brudne serce Rio De Janeiro. Albo chcesz coś dostać, lub zobaczyć. Ale wtedy uważaj. Jeśli tylko zaczniesz pytać, od razu ta wiedza dotrze do pewnych osób - a to może skończyć się w najłagodniejszym wypadku gustowną operacją plastyczną dokonaną przez paru osiłków w ciemnym zaułku.

Favelas to kraina sekretów, inny świat, który swoją powierzchnią obejmuje połowę miasta a nawet więcej - rozrasta się z każdym dniem, jak jakiś ogromny, puchnący pasożyt. Otacza miasto niczym pierścien, wrzyna się w nie, jest jego treścią i ciałem. Nie zwiedzisz favelas w

jeden dzień - i nie zwiedzisz go w dwa miesiące. To cuchnące labirynty slumsów, wysypisk śmieci, posklejanych kartonowo - blaszanych konstrukcji, zapuszczonych szeregów kamienic. To nie bogate, willowe dzielnice, piękne hotele, wielkie banki. To jest prawdziwa Brazylia. Rozkładający nad nami ręce wielki kamienny Chrystus przeklina nas, uśmiechając się szyderczo. Favelas to getto, raj, wysypisko śmieci, piekło i bagno jednocześnie. Tu najbardziej mroczne i odwieczne tajemnice tego kontynentu czują się jak u siebie w domu. Co, zdziwiony? Może się jednak przejdziemy kawalek? Mogę być twoim przewodnikiem, nie ma sprawy. Ale nie mów nikomu o tym, że mnie znasz, i że mnie widziałeś. A jak zobaczą nas razem... no cóż. Powiedzmy, że załatwiam ci na noc dwunastolatkę. Kim jestem? Powiedzmy, że pewien czas temu sam przyjechałem zrobić tu reportaż, no i tak mi się tu spodobało, że zostałem. To była ironia. Po prostu trzymaj mnie tu parę interesów... tak, oczywiście, że Ci o nich nie powiem.

Ludzie z Favelas mówią o sobie, że są ludźmi góry. Dlaczego? Bo wszystkie bogate, piękne turystyczne dzielnice Rio, te, które pokazuje się w telewizji, i te do których przyjeżdżają turyści położone są niżej, przy plażach. Nad tymi pięknymi, pocztówkowymi budynkami i krajobrazami rosną niczym ropiejąca rana te slumsy, okrywając miasto niczym brudny, nadgniły welon. Ludzie w Favelas nie mówią też nigdy, że mają dom. Z prostej przyczyny - jutro już mogą go nie mieć. Wystarczy jeden ogromny deszcz czy wichra, i już jedna dzielnica zostaje obrócona w perzynę. Ale nikt się tym nie martwi, bo po tygodniu w miejsce tej zniszczonej z

kartonów, kawałków blachy i śmieci zbudowane zostaną dwie inne. Ostatnio na przykład wiatr zniszczył całe Wzgórze Hien - to tam, widzisz? Mieszkają tam głównie przesiedleni tu siłą indianie z dżungli i nielegalni imigranci. Jednak po miesiącu wszystko stało z powrotem. I było tam dwa razy więcej budynków - i dwa razy więcej ludzi.

Pytasz, czy tu cały czas jest tak parno i gorąco? Niestety, prawie przez cały rok. A co najgorsze, niewiele osób ma w domu lodówki. Czasami jednak pada deszcz. Ale nie chciałbyś stać tutaj, na tej ulicy, gdyby on spadł. Większość tych śmieci, zagród, prowizorycznych ścian popłynęła by razem z błotem w dół, aż do Rio.

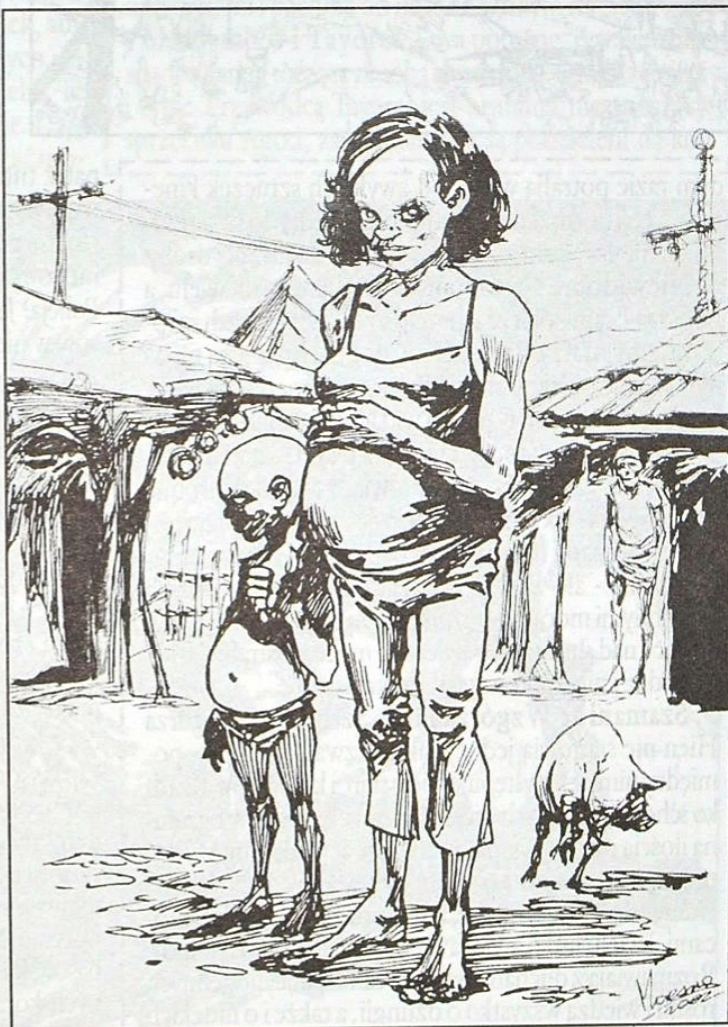
O, widzisz tamtego bezzębnego starca, tarzającego się po ulicy, z potokami piany ciekącej z ust? Nie, nie biegnij mu pomóc. To nie żaden epileptyk. To wyznawca Baduida, halucynogennego kościoła. Pełno tutaj tych ludzi - przychodzą z samych obrzeży *favelas*, ze śmieciowisk zwanych Jabda, położonych na samym skraju miasta i dżungli - właśnie tam bogate mieszcuchy wyrzucą wszystkie wydalone przez siebie odpady... Ten stary właśnie jest w trakcie tego swojego transu... Ma dziwny kolor skóry? Taki zgniłozielonkawy? No cóż, jakbyś faszerował się tym świństwem, też nie wyglądałbyś jak Ricky Martin. Jakim świństwem? Nie jest to ani peyotl, ani meskalina, ani ayahuasca... jest zielone i lepkie, i miałem to kiedyś w rękach.... Podobno uzyskują wtedy kontakt ze swoimi Bóstwami. I z tego co mówią, nie chciałbyś spotkać tych Bóstw, turysto. Mieszkańców dżungli, którzy byli tu dawno temu, jeszcze przed człowiekiem, zwierzętami i roślinami - na przykład Hanake, Robaczego Boga - w ich wizjach przyjmuje postać olbrzymiej dżdżownicy, drążącej ziemię pod całym *Favelas*...

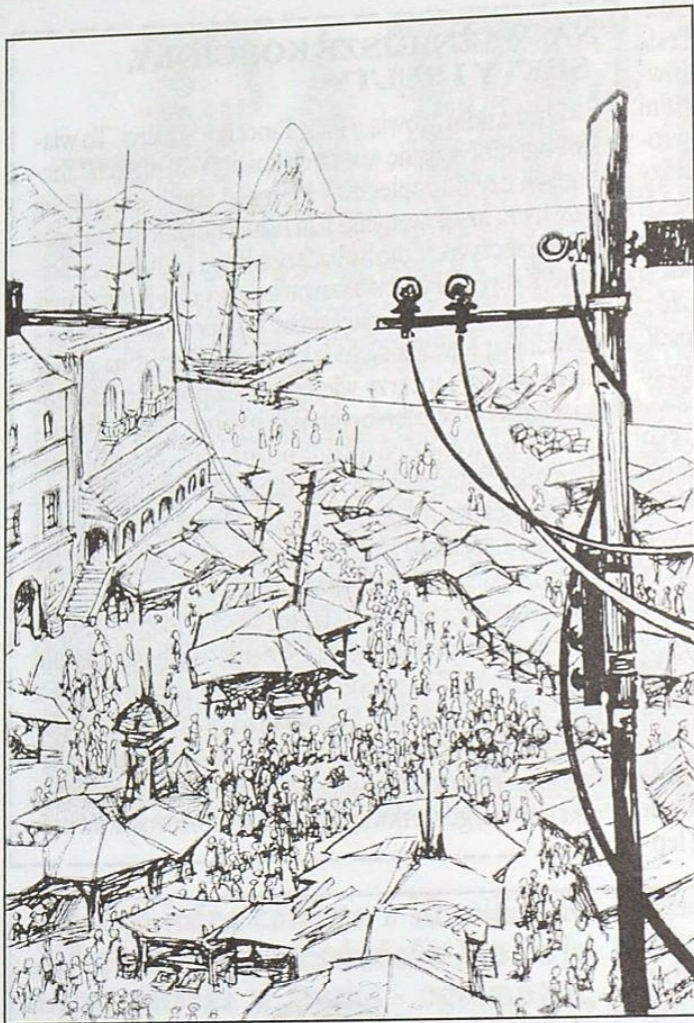
O, na zapleczu tego antykwariatu spotykają się wyznawcy Tańca Śmierci. W każdy czwartek odprawiają swoje nabożeństwa, przyzywając nie wiadomo jakie cholerstwa.... Tańczą przy przeraźliwych dźwiękach organów i eksperymentalnych wrzaskach, wymalowani, poprzębijani kolcami, wytatuowani, spoceni. Ranią się i kopulują, a spermą i krwią malują na podłogach tych piwnic wielkie, bluźniercze mandale... A tamci w czerwonych szatach, idący w tej krótkiej procesji to Guaranga, klan bezlitosnych zabójców... potrafią bez mrugnięcia okiem ugotować żywcem kilkoro dzieci jednej nocy, aby z ich miękkich, ciepłych wnętrzności zrobić potem wieczerzę dla swojego opiekuńczego ducha - Baki. To wyjątkowo skuteczny opiekuńczy duch - każdego, kto miał z nimi jakieś zatargi, nigdy już potem nie zobaczyłem. Zarabiają kupę forsy - często występują z nimi bardzo bogaci i wpływowi ludzie... wpływowi także tutaj, w *favelas*. Ej, nie patrz tak na tego faceta! To Jamedi, ich przywódca... I jest to jeden z najbardziej nie-

NAJWAŻNIEJSZE KOŚCIOŁY, SEKTY I KULTY

Umbanda. Mówią o nich Tancerze Śmierci. To właśnie oni spotykają się w starych kościołach, małych tancbudach czy na zapleczach sklepów, aby otumanić się dziwnym, uzyskiwanym z lian halucynogenem i do upadłego tańczyć, czcząc Robaczego Boga Hanake czy Daibate, Zjawę O Tysiącu Twarzach, który daje swoim wiernym wyznawcom umiejętność przepowiadania przyszłości i wpływania na ludzkie myśli. Wśród na pozór niegroźnych Tancerzy wielu posiada potężne zdolności telepatyczne, albo psychokinetyczne. Na pozór małomówni, na codzień można poznać po ich zamalowanym białą farbą prawym policzku - Znamieniu Daibate.

Diableros. Już szerzej opisani, Diableros są jednym z najbardziej niebezpiecznych klanów w całym *favelas*. Mimo iż wiele ich mocy magicznych jest im tylko przypisywana, nie zmienia to faktu, że są doskonałymi zabójcami i znawcami trucizn. Są bardzo dobrze opłacani - z reguły pracują dla grubych szych i gangsterów z bogatych dzielnic Rio De Janeiro. Ich znakiem rozpoznawczym są czarne cylindry. Ich magia jest totalnie chaotyczna i niekontrolowana nawet przez nich samych, i nikt nie wie, gdzie tkwią granice ich możliwości. W każ-





dym razie potrafią wiele, od zwykłych sztuczek kinetycznych (poruszania przedmiotami itd.) do przejmowania totalnej kontroli nad osobowością drugiej osoby.

Niewidomi. Niewidomych jest bardzo niewiele, a gdy idą ulicami, otacza ich welon przestraszonych szepcików i komentarzy. Bez względu na upał zawsze są ubrani w ciężkie, workowate habitusy z zawsze przesłaniającymi oczy kapturami. Czasami widać ich jak pilnikami czy gwoździakami wydrapujących dziwne napisy na ścianach budynków *favelas* - niektórzy mówią, że są to ochronne zaklęcia. Nikt tak naprawdę nie wie za wiele o Niewidomych - oni sami mówią bardzo niewiele i bardzo enigmatycznie - ale wszyscy uważają ich za obdarzonych ogromnymi mocami strażników *favelas*, utrzymujących krążące nad slumsami odwieczne moce w astralnej równowadze i nie dopuszczając do katastrofy.

Szamani ze Wzgórza Hien. Szamani ze Wzgórza Hien nie stanowią jednej, silnej i zwartej grupy - pomiędzy nimi też występuje wiele starć i konfliktów. Rzadko schodzą do innych części *favelas* - obwieszony ogromną ilością ozdób, wymalowany farbą, nagi, długowłosy, milczący mężczyzna od razu wzbudziłby niepożądaną ciekawość. Wiadome jest, że dysponują potężnymi mocami, i wielu ludzi zwraca się właśnie do nich o pomoc. Rozmawiają z duchami, są znawcami halucynogennych roślin i wiedzą wszystko o dżungli, a także i o ludzkich

bezpiecznych ludzi w całym Rio De Janeiro. Nie, to nie maska, to blizny i tatuaże. Gdy wchodzi do pierwszej lepszej speluny tutaj, wszyscy milkną. I nikt mu nie każe płacić rachunku.... A ta czaszka którą miał zaczepioną przy pasie? Idź się jego spytaj, czyja była. Łapiesz już?

Favelassame w sobie są jak jeden wielki amulet. Kultury i kościoły są tutaj jak gangi, szamani i czarownicy są tak samo ważni jak mafijni bossowie na Sycylii.

Tutaj krążą różne historie. I różne legendy. A każdy tutaj szuka czegoś, co ma ktoś inny. Tutaj cały czas obowiązuje stan wojenny, stary. Ludzie chcą wiedzy, mocy, narkotyków, zbawienia. To jest tak jak Nowy Jork, tu też są bitwy gangów - ale Bloods i Crisps są w porównaniu z tymi tutaj jak banda Teletubisiów. Na przykład Mulambos - nigdy nie patrz za długo w oczy krępemu wyrostkowi z wielkim wytatuowanym na ramieniu M i czerwonej chustce na głowie. Członkowie tego gangu za dnia to zwykle, czternastoletnie chłopaki, które właściwie nic nie robią poza kopaniem piłki na tych boiskach. Ale wieczorem wyciągają z szafek zdobytą na wrogach broń, i łańcuchami i nożami zaczynają załatwiać swoje porachunki. Te kreski wycięte na rękę tego chłopaczka? No, pewnie jest to ilość trupów którą ma na koncie. Mówisz, że on wygląda przecież tylko na piętnaście lat? Skoro wygląda na piętnaście, znaczy że ma jedenaście. Tak naprawdę to nikomu nie

patrz tutaj za długo w oczy. Tu nie pyta o okaleczone trupy znalezione w śmieciowiskach. Jeśli się spytasz o ostatni pożar opuszczonego kościoła i dobywające się z niego ryki i opętane śpiewy, każdy będzie milczał. Policja? Jaka policja? Chodzi ci o tych spoconych grubasów w niebieskich koszulach, non stop pijących kawę i żrących pączki? Heh, to co ich różni od każdego tutejszego gangu to służbowe samochody. No, czasem zdarzy się jakiś głupi policyjny idealista, któremu chce się czegoś tam szukać, rozwiązywać jakieś sprawy... Znika bardzo szybko i nikt nawet się nie kwapi by poszukać gdzie on jest. Wszyscy wiedzą, że gdy policjant przegrał za dużo pieniędzy w którymś z tych nielegalnych kasyn, a ma dwa służbowe pistolety, to z miejsca sprzedaje jeden z nich za bezcen. Ten gruby z wąsami to komisarz Fuentez. Pracuje w wydziale antynarkotykowym - w praktyce polega to na tym, że gdy za dużo zapłaci dziwe, z którą się bawił wczoraj wieczorem, sprzedaje cały zapas skonfiskowanej heroiny, leżącej na komisariacie. To jest ul prawdziwego, pieprzonego zła. Nie wiem, jakie demony kontrolują *favelas*. Każdego dnia widzę obciążone ciążą młode dziewczyny, patrzące na mnie przenikliwie swoimi wielkimi, zasnutymi zielonkawą mgłą oczyma. Nie chciałbym oglądać tych rozkosznych bobasów, kiedy już się urodzą. Widzę młodych, obwieszonych koralami, wytatuowanych w masę przeróżnych symboli chłopaków, stojących na rogach ulic, trzymając

długie, zakrzywione sztylety. Widzę noszących na głowach czarne cylindry *diableros*, z oczami przesłoniętymi okularami przeciwsłonecznymi, z przymocowanymi do ćwiekowanych pasów woreczkami zatrutego bielunia, mogącego sprawić, że zobaczysz okropieństwa, po których do końca życia będziesz szaleńcem. Albo wyruszyć do ciała innego człowieka i nigdy już nie wrócisz. Kto to *diableros*? Szaleni magowie. Zupełnie nieobliczalni, i posiadający ogromne, nieopisywalne moce. Jeśli zwrócisz się o pomoc do jednego z nich, to tylko zależy od jego humoru, czy naprawdę ci pomoże, czy ściągnie na ciebie jeszcze dużo gorszy koszmar... Ostatnio zaginął chłopak mojej sąsiadki. Mówili, że widywano go z *mbandaleras*, rozkopywaczami grobów. Nie pytałem się jej, ani ona nic nie mówiła. Mimo, że serce matki nigdy się nie goi. Nie było nawet pogrzebu. Mój inny znajomy, stary przyjaciel, Rico, oszalał. Miał sklep z tytoniem i chciał rzucić urok na człowieka, który ukradł mu mnóstwo pieniędzy. Poszedł do jakiegoś *diableros* i... nie chcę wiedzieć jak to się skończyło. Wiem tylko, że czasami widzę go o zmierzchu, jak biegnie przed swoim mieszkaniem i wyje tak strasznie, jakby chciał dorównać wszystkim psom, które szukają jedzenia na tutejszych śmieciowiskach. Widziałem kiedyś, jak potrafią urządzić sobie nawzajem. Rytualne mordy? To tutaj codzienność. Czasami przez slumsy przejeżdżają bogate limuzyny szarych z dzielnic willowych. I wiem, że oni nie szukają tu tylko heroiny i nieletnich dziewczynek, aby zrealizować swoje chore żądze. Szukają dziwnych roślin, które są uprawiane na polach niedaleko favelas. Te rośliny uzależniają jak nic innego na tym świecie. Dają ludziom iluzję siły, zsyłają wizje, pozwalają zrzucić uro-

sercach. Niektórzy mówią, że szamani są obciążeni swego rodzaju klątwą, która „przywiązuje” ich do *favelas* i nie pozwala stąd uciec. Gdy ona minie, wszyscy czarownicy ze Wzgórza Hien powrócą do dżungli.

Falekti. Tą nazwą określa się wszystkich właścicieli kramików z różnymi amuletami i ziołami, hipnotyzatorów, sprzedających różne uroki i pokazujących sztuczki na Targu - czyli wszystkich, którzy są pogardzani przez prawdziwych czarowników. Jednak falekti także posiadają mnóstwo wiedzy, może nie magicznej, ale są niewyczerpaną kopalnią informacji o stosunkach obecnie panujących w favelas. Oczywiście nic tak nie rozsypa im języka jak parę szeleszczących banknotów. Poza tym w ofercie falekti można czasami znaleźć coś naprawdę interesującego - skąd wiesz, czy to nie jest właśnie *ten* korzeń, *ta* księga, *ten* amulet?

Mbandaleras, rozkopowacze grobów. Pod inną szerokością geograficzną nazwano by tych ludzi nekromantami, pod jeszcze inną nekromantami i koprofilami. Mbandaleras praktykują magię umarłych - rozkopywują groby i bezczeszczą ciała, aby uzyskać z nich niezbędne substancje oraz elementy do swoich obrzędów. Niektórzy mówią, że mbandaleras mają moc wskrzeszania zmarłych i zamieniania ich w swego rodzaju zombie, którzy wykonują każde ich polecenie. Mbandaleras mają przeważnie siłą skórę, podkrążone oczy z ciemnożółtymi obwódkami i pachnie od nich nadgniłym mięsem.

Mulambos i Tayores. Dwa potężne, rywalizujące ze sobą gangi, toczące ze sobą nieustanną walkę na śmierć i życie. Przywódcą Tayores jest brutalny, nie znoszący sprzeciwu Agod, zaś Mulambos są podzieleni na ko-





mórki, z których każda ma innego „szefa”. Każdy z gangów ma ściśle wyspecjalizowane oddziały (wojownicy, dealerzy) oraz pola działania (np. Mulambos kontrolują całość Starych Ulic, Tayores - Wzgórza Kanałów). Mulambos można poznać po czerwonych chustkach i wytatuowanym M, Tayores z reguły przewiązują spodnie zielonymi szarfami.

Vizitas. Tym mianem określa się młodych, rozpieszczonych dzieciaków z bogatych dzielnic przyjeżdżających do *favelas* zaszać i kupić narkotyki. Widzi się ich tutaj bardzo często, i równie często znajduje ich trupy - jednak pokusa „atrakcji”, które oferuje *favelas*, jest zbyt silna, by jej się oprzeć.

ENPISI

Marcello Hayuna. Cokolwiek nie zdarzyłoby się w *favelas* - czy to konflikt między gangami, czy duży przypływ narkotyków, czy interwencje policyjne., zawsze wie o tym ten niski, korpulentny facet z wąsikami. Kontroluje on większość wpływów z prostytucji i narkotykami w *favelas*, nie wtrąca się jednak w sprawy nadprzyrodzone. Niewiele wiadomo o jego przyszłości - podobno był zwykłym drobnym złodziejaszkiem i przemytnikiem, który przez głupią wpadkę spędził 14 lat w bardzo ciężkim więzieniu o zaostrożonym rygorze. Zdobyte tam doświadczenie wykorzystuje w *favelas*, osiągając w slum-

ki i robić z innymi ludźmi w snach tak popieprzone rzeczy, że nawet nie zdajesz sobie z tego sprawy. Tak na marginesie, potem te rośliny jadą transportami do Kolumbii i Chile. I tam, sproszkowane, dodaje się je do kokainy... Na przykład *darante*, zdradliwe ziele. Cholerstwo rośnie wszędzie, ale tylko szamani, którzy w dzień grają na bębnach na Placu Psa, wiedzą, jak uzyskać z niego ekstrakt, który da ci moc czytania w myślach swoich wrogów. Różni ludzie szukają tu potęgi i mocy, które może im dać tylko siedzący w małej, wymalowanej w przyzywające duchy znaki chacie czarownik. Ale to są złe moce. Bezlitosne i chciwe. Te moce są teraz panami *favelas*. Te moce tchnęły nienawiść w kultury i grupy, aby zabijały się nawzajem w drodze po władzę. Zyskują opętanie i chore sny, aby podporządkować sobie ludzi i być ich panami. I te moce też walczą między sobą tutaj, w slumsach. *Mescalitos*, duchy dżungli, duchy dawnych wojowników, starzy, dziwni bogowie - oni wszyscy od dawna mają tutaj swój dom. Przecież ten wiatr, który zniszczył Wzgórze Hien, nie przyszedł znikąd... Ludzie chcą zawsze władzy. Każdy z tych chłopaków, którzy kopią piłkę na tamtym placu, chciałby mieć tyle kobiet i pieniędzy co Ronaldo. Każda z tych dziewczyn, przygotowujących się w szkole tańca do kolejnego karnawału, pragnie kiedyś spotkać bogacza, który wyłowi ją z tłumu jej podobnych i zapewni jej godziwe

życie. Tak samo każdy, który przyjmuje zatrute ziele, który przywołuje tamte Bóstwa, chce mieć władzę, moc, wpływać na rzeczywistość. Ale to jest bardzo niebezpieczne, turysto. Tak samo jak niebezpieczne jest chodzenie po *favelas* w nocy, mimo że prawie nikogo nie ma na ulicach. Ale od rzeczy, które usłyszałyś zza zamkniętych drzwi i z tłących się mdłym czerwonym światłem okien, dostałbyś omamów i szaleństwa.

Tak najczęściej kończą różni łowcy sensacji, poszukiwacze nadprzyrodzonych zjawisk, członkowie jakichś dziwnych tajnych wywiadów, których też jest pełno w *Favelas*. Częściej widzę tu jakichś śmiesznych koleś w reporterskich czapeczkach, niż pracowników agencji humanitarnych. Myślą, że każdy od razu opowie im o wszystkim, co dzieje się w slumsach. Ale nie. Tu każdy zaufek, każda klatka schodowa, każda piwnica ma swój sekret, mroczną historię, napisaną na przegniłych ścianach koźlą albo ludzką krwią. I ci głupcy nie zdają sobie sprawy z tego, że gdy już wpadną na trop czegoś, to już dawno mają wypisany wyrok śmierci... Myślisz, że to takie rzadkie, zobaczyć tutaj na ulicy grupę ludzi, przybijających gwoździami jakąś kobietę do wymalowanej na drewnianej ścianie gwiazdy? Widziałem coś takiego trzy dni temu... Sekrety mieszają się z legendami, prawda z fikcją. Ludzie mówią o potężnym, powykrzywianym, pozszywanym z różnych części ciała człowieku, który odwiedza śmieciowiska i szuka pokarmu, a w nocy przeraźliwie i smutno wyje. Rozповідаją z wypisanym

na twarzy krystalicznie czystym przerażeniem o cmentarnej kobiecie, wychudłej, bladej postaci z ogromnymi szponami, która zagląda przez okno do domu w każdą noc poprzedzającą czyjaś śmierć. Mówią o dziwnej chorobie, która dotyka każdego, kto wejdzie do pewnego opuszczonego budynku w Starych Ulicach - zarażony pokrywa się cały czarnymi plamami i umiera w przeraźliwie długiej, pełnej halucynacji febrze... Nie dawałbym temu wiary, gdybym nie widział takiej śmierci na własne oczy. Widziałem i słyszałem też dużo innych rzeczy. Widziałem rzeczy, które dzieją się podczas karnawału. Bo karnawał, który idzie normalnie ulicami, karnawał pięknie przebranych ludzi, to jedno. Ale prawdziwy karnawał ma miejsce tutaj, w favelas. Te wszystkie speluny i ukryte lokale zamieniają się w miejsca takich orgii... w życiu nie widziałeś czegoś takiego. Dziewczynki i chłopcy w takim wieku jaki tylko sobie zamierzysz, wszystkie możliwe narkotyki i wszechobecne mdłe czerwone światło, krzyki rozkoszy połączone z rykami agonii, mamrotaniem zaklęć i opętańczym rytmem bębnow, który niczym chmura zarazy ogarnia całe miasto. Niektórzy mówią, że jeśli nie chcesz się obudzić w naprawdę podłym, pozbawionym światła miejscu, nie wsłuchuj się w niektóre rytmy, wybijane tutaj w karnawał przez całą dobę... No i pochód. Pochód, który idzie przez całe favelas. Idą w nim nie tylko szkoły tańca. Idą w nim wszystkie kościoły, wszystkie gangi... omamieni przez narkotyki, wyjący, tarzający się po ziemi we wściekłym tańcu. Zaczynają od Wzgórza Kanałów, potem idą Starymi Ulicami, Placem Lampionów, Wzgórzem Dymu... i wracają na początek. To nie jest taki karnawał jak tam w dole, w mieście. Widziałeś kiedyś jak bawią się biedni ludzie? Bawią się tak, jakby mieli jutro umrzeć. Wszędzie są bębny, pot, pochodnie, farba, piach i alkohol. Tańczący, kochający się, mordujący i upijający do nieprzytomności ludzie. Kluby dla biedoty pękają w szwach, a potężni czarownicy na czas karnawału zamieniają się w zwykłych hochsztaplerów, wyciągających gołębie z cylindrów. Warto zostać tu na karnawał - mimo iż chyba nigdzie na świecie nie jest on tak niebezpieczny. Ale zostań, warto - tylko nie kupuj alkoholu czy różnych innych środków od przypadkowych ludzi... Jest taka kobieta, Naitane, właścicielka jednej ze szkół tańca. Nikt nie wie ile ma lat, ale ma na koncie więcej trupów niż zmarszczek na twarzy... I każda dziewczyna, która przystępuje do jednej z jej szkół tańca jednocześnie zaczyna pracować w jednym z jej luksusowych burdeli... i w każdy karnawał kilkanaście z tych dziewczyn znika bezpowrotnie. I parę z nich potem znajdują na wysypiskach śmieci, z upiornymi pogrzebowymi maskami z zakrzepłej krwi i rozmazanego makijażu. Na tłach Paradiso, dyskoteki i burdelu w podziemiach starego kościoła, tak luk-

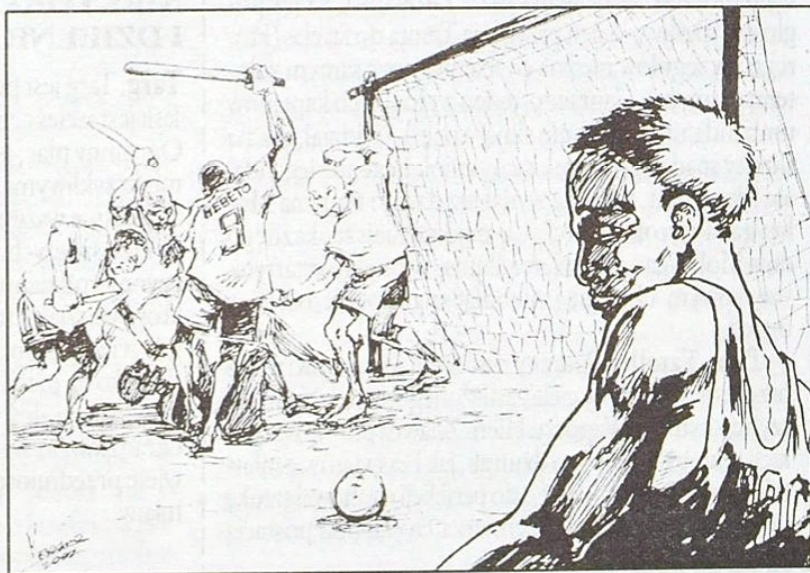
sach coraz większe wpływy. Kiedyś chciałby przejąć kontrolę nad wszystkimi gangami i klanami w favelas - jednak za jego plecami pojawia się coraz więcej ludzi, dla których Hayuna robi się coraz bardziej niewygodny.

Roka. Tylko samobójca i głupiec nie boi się Roki - tak mówi się o tej w sumie najbardziej legendarnej postaci w całym favelas. Niewielu tak naprawdę widziało tego potężnego czarownika, który praktycznie nie opuszcza swojej rezydencji, mieszczącej się w podziemiach opuszczonej kamienicy na Wzgórzu Kanałów. Tak jak Hayuna kładzie rękę na prawie każdej przestępczej działalności w favelas, tak przed Roką drżą wszyscy czarownicy - od zwykłych *falekti* do najpotężniejszych przyzywaczy demonów. Zasięg władzy Roki nie obejmuje tylko Wzgórza Hien.

Naitane. Trzecia, po Hayunie i Roce najpotężniejsza osoba w favelas. Właścicielka szkoły tańca, luksusowej dyskoteki dla burżujów z bogatych dzielnic i ogromnego domu publicznego. W przeciwieństwie do tamtych dwóch pokazuje się publicznie bardzo często, chociażby otwierając podążający przez favelas pochód karnawału. Ta szczupła, starsza pani o zawsze związanych w kok, kruczoczarnych włosach, pomimo iż sadystyczna i bezwzględna, ma w sobie chyba najwięcej ludzkich odruchów. Pracujące u niej dziewczyny i prostytutki (najczęściej dziewczyny wykonują oba zawody naraz) są dobrze wynagradzane i traktowane (na tyle dobrze, że dla wielu nastolatek z favelas „praca u pani Naitane” jest największą życiową aspiracją). Chodzą jednak plotki, że znajdowane trupy prostitutek od Naitane były ofiarami wyuzdanych orgii, i zostały wcześniej od niej „wykupione” za grubą sumę przez „organizatorów”.

Trent Moheyagan. Prywatny detektyw, doskonały szachista, alkoholik i znawca halucynogenów.

Pracuje na prywatne zlecenia, generalnie dla sztych favelas, a także z innych części Rio. Przebywa w slumsach od paru lat, i jest chyba najuczciwszym, a zarazem najbardziej cynicznym mieszkającym tu facetem. Jako





osoba która wpadnie prędzej czy później na trop wszystkiego, już dawno pewnie leżałby zakopany na jakimś śmieciowisku, gdyby nie krążące o nim pogłoski. Prawie wszyscy, od najniższej postawionych w hierarchii favelas, po najbardziej uznanych szamanów i gangsterów, są święcie przekonani o olbrzymich nadnaturalnych mocach Moheygana jako czarownika. Krąży pogłoska, jakoby w dzień przybycia Trenta do favelas (którego szczegółów nie zna chyba nikt poza samym zainteresowanym), Ganraedo, jeden z głównych kapłanów umbanda miał strasznie silną wizję — widział, jak na slumsy spada ogromny, czarny anioł. Legenda legenda, ale faktem jest, że Roka wydał już dawno temu na Moheygana wyrok śmierci. Co najdziwniejsze, każdego dnia Moheyan przemierza slumsy w swoim wytartym, wojskowym ubraniu i nieodłącznym papierosem w ustach.

Don Tarello. Potężny wróżbita i przepowiadacz przyszłości, ukryty w ciele zasuszonego starca. Największy autorytet na Wzgórzu Hien. Znawca prawie wszystkich sekretów zarówno dżungli, jak i zaświatów. Śmiertelny wróg Roki. Podobno do perfekcji opanował sztukę wychodzenia z ciała i przemierza favelas pod postacią

susowego i ekstrawaganckiego, że nie znajdziesz takiego w najbardziej bogatej dzielnicy miasta. Ale nikt o to nie pyta. Jak zwykle. W karnawale wszystkie planowane przez cały rok transakcje, rytuały, grupowe zabójstwa i inne wielkie rzeczy mają swój czas... To jest prawdziwe święto prawdziwego Rio De Janeiro. To chyba wina tych gwiazd nad miastem, w dni karnawału świecą jakoś... inaczej?

A, pewnie chcesz się zatrzymać w jakimś hotelu... no, tego który właśnie pokazałeś, nie polecam. Biali turyści wchodzą tutaj i praktycznie nie wychodzą. A ci którzy wychodzą, bełkoczą mi potem o małych, zadymionych pokojach, świecach, czaszkach, lepkiej, śmierdzącej krwi i labiryntach zatęchłych korytarzy... I wcale mnie to nie dziwi. Co tak się gapisz? Ja tylko udzielam dobrych rad.

Myślisz, że ubrany w brudny, choć dobry garnitur facet, biegający w kółko i bełkoczący coś o tym że nic nie pamięta i nie wie jak tu się zjawił to tu taki niecodzienny widok? Ale nie, nie bój się tak. Mogę zaprowadzić cię do malej, pachnącej potem i tytoniem knajpy, gdzie jest tylko mocny rum i piękne kobiety, i najgorsze, co może cię spotkać to kradzież portfela. Nie wszędzie w favelas jest tak źle... Cholera, rozgadałem się, i tak już powiedziałem Ci za wiele... I mam swoje sprawy do załatwienia. Także jeśli przyszedłeś tutaj porobić zdjęcia, to

lepiej stąd sieprzaj. I zapamiętaj mnie jako człowieka, który być może w tym momencie uratował ci życie. Nie? Czego szukasz? Czego? Człowieka który umie przyzwąć.... Żartujesz sobie ze mnie. Czy ja pana znam? *I don't speak English. I don't understand, Sir. I don't speak English....*

NIEKTÓRE LOKACJE I DZIELNICE FAVELAS

Targ. Targ jest po prostu targiem, i nie ma innej nazwy. Jeśli jest jakieś centrum Favelas, to jest nim właśnie Targ. Ogromny plac, po brzegi załadowany budami, sklepami, krzykliwymi sprzedawcami, ludźmi handlującymi absolutnie wszystkim - od tandetnych wisiorów przez obrazy świętych po narkotyki, broń i dzieci. Targ jest czynny codziennie, i jest niemal pewne, że wiele osób, które widziałeś tu jednego dnia, nie zobaczysz już nigdy więcej. Po placu i jego obrzeżach można poruszać się tylko na piechotę, najlepiej bez żadnych przedmiotów i dużej ilości gotówki przy sobie - ryzyko bycia okradzionym waha się w okolicach stu procent. I tak wiele przedmiotów można nabyć tylko na drodze wymiany.

Kościół pod wezwaniem Przenajświętszej Pa-nienki. Opuszczony kościół, który spłonął w niewyjaśnionych do dziś okolicznościach. To na jego tyłach znajduje się niestawny lokal Paradiso, do którego wstęp mają tylko nieliczni - przeważnie bawi się w nim zdegenerowana bohema z bogatszych części miast, szukająca jeszcze mocniejszych wrażeń niż narkotyki i seks. Na pozór wygląda jak zwykłe ruiny kościoła, zaś o tym, że w środku znajduje się dyskoteka, nie informuje absolutnie nic. Jedyne, co czyni ten budynek naprawdę charakterystycznym, to ogromny, choć częściowo już nadpalony i zniszczony fresk, przedstawiający Jezusa z rozłożonymi rękoma - namalowany na bocznej ścianie kościoła.

Wzgórze Hien. Cały czas odbudowywane po olbrzymim huraganie, Wzgórze Hien to miejsce zamieszkania siłą przesiedlonych tutaj Indian z buszu. Większość z nich uległa zupełnej degeneracji, zamieniając się w zwykłych, tępych rabusiów i alkoholików (identyczna sytuacja ma miejsce w Australii - patrz degeneracja mieszkających w miastach aborygenów). Jednak czarownicy i szamani wciąż mieszkają na wzgórzu hien, przyrządzają napary z ayahuaski i liści laptos, rzucają uroki i przywołują demony z głębi dżungli, z którymi tylko oni są w stanie stanąć twarzą w twarz. Na wzgórzu nie ma praktycznie normalnych domów - to prawdziwy labirynt szałasów i lepianek skonstruowanych pośpiesznie ze śmieci, drewna, drutu, szmat, przrzedziewałego metalu - wszystkiego, co tylko można sobie wyobrazić. Wszędzie panuje nieopisany odór - rozkładającego się w upale mięsa, odchodów i śmieci. Tak właśnie jest na Wzgórzu Hien.

Wzgórze Kanałów. Wzgórze Kanałów to tak jakby centrum *favelas* - zupełnie odmienne miejsce od Wzgórza Hien. Tam mieszkają zdegenerowani synowie buszu, i szamani próbujący kontynuować dawne tradycje. Na Wzgórzu Kanałów gangi są doskonale zorganizowane, kwitnie korupcja i handel narkotykami, a ludzie zamiast odurzać się najtańszym alkoholem i klejem, tak jak zdegenerowani indianie ze Wzgórza Hien, starają się dbać o swoje interesy. Tak samo czarownicy z tej części slumsów zupełnie różnią się od milczących, starych indian. To tutaj urzędują szaleni *diablos* - niezwykle groźni, opętani magowie w czarnych cylindrach, umiejący równie dobrze posługiwać się ziołami, jak i nożem czy pistoletem. To tutaj tkwi siedziba Marcello Hayuny, człowieka, który trzyma puls na wszystkim, co dzieje się w *favelas*, oraz tajemniczego Roki, o którym prawie wszyscy mówią tutaj jako o najpotężniejszym żyjącym czarowniku. Na Wzgórzu Kanałów magia nie jest celem - jest środkiem. Tu każdy na niej zarabia, i wykorzystuje tajemne moce do swoich celów i porachunków. Jednak te moce są kapryśne i nawet najpotężniejszemu czarownikowi mogą wyrwać się spod kontroli. W zaułkach Wzgórza Kanałów znajdujących jest coraz więcej trupów okaleczonych tak straszliwie, że nie mógł tego zrobić żaden człowiek. Jednak nikt o tym nie mówi... Mówi się często za to o konflikcie pomiędzy dwoma wzgórzami - wielu ma ochotę zdobyć

psa lub szczura. Tak samo jak z Roką, każdy liczy się z Don Tarello, jednak o ile dla tego pierwszego najważniejsza jest wręcz obsesyjnie pożądana władza, którą może zdobyć za pomocą czarów, to dla Dona magia jest celem, a nie środkiem. Ten potężny czarownik nienawidzi szafowania swoimi ogromnymi umiejętnościami, i rzadko używa ich tutaj, w świecie realnym. Większość czasu i tak spędza na planie astralnym, rozmawiając z duchami i bóstwami.

Agod. Agod nazywany jest w *favelas* „małym generałem”. Faktem jest, że udało mu się zjednoczyć w wieku siedemnastu lat około trzydziestu pomniejszych gangów w jedną, sprawnie działającą organizację znaną jako Tayores. Teraz już został im tylko jeden przeciwnik - równie potężny gang Mulambos, z którym toczą wyniszczającą wojnę. Agod jest niski, barczysty, cały pokryty tatuażami i obwieszony złotą biżuterią. Jest brutalny, bezkompromisowy i straszliwie niebezpieczny - nikt tak jak on nie umie walczyć nożami, kastetami i łańcuchami (te umiejętności stanowią zresztą główny atut „wojowników” Tayores). Jedyny człowiek, któremu narazie podlega Agod (który, jak mówią pogłoski, zabił własnoręcznie oboje rodziców) to Marcello Hayuna, ale on sam przymierza się do szybkiej detronizacji „cesarza” Favelas. Zresztą ma ku temu podstawy - Tayores to ogromna siła, z którą liczy się każdy w Favelas. Jego piętą achillesową jest jego stosunek do nadprzyrodzonych - uważa je za wierutne bzdury, a wszystkich czarowników i szamanów ma za głupich szarlatanów. Wszystkie problemy woli rozwiązywać siłą.

FEAR AND LOATHING IN FAVELAS - POMYSŁY NA PRZYGODY

Witajcie w slumsach. Jak najprościej wprowadzić graczy w przygodę dziejącą się w slumsach? Najprostszą i najefektywniejszą będzie metoda „w pogoni za czymś”. Ślad potężnego atrofaktu, starego zaklęcia, czy też poszukiwanego, niebezpiecznego kultysty, może zaprowadzić ich do favelas. Atrofakt może być na przykład w posiadaniu potężnego kapłana Umbanda, kultysta może być pod protekcją np. samego Roki... możliwości jest wiele, a świat Favelas przeogromny.

Blask. Podczas strzelaniny dwóch młodocianych gangów coś dziwnego zostaje uwolnione z biegnących pod *favelas* kanałów ściekowych. Świadkowie mówią jakby o potężnym słupie niebieskiego blasku, który nagle wynurzył się spod ziemi, zabierając ze sobą paru stojących obok przerażonych chłopaków. Sytuację zaczynają się powtarzać w różnych częściach *favelas*, zaś przerażeni ludzie zaczynają szeptać o gniewie Robaczego Boga... Jednak ktoś mówi, że widział porwanych chłopaków w innej części slumsów, w okolicach świątyni Umbanda, chodzących po ulicy z dziwnym, mętłym wyrazem oczu...

Zaginienie. W niewyjaśniony sposób zaginęła w favelas córka bardzo wpływowego i bogatego biznesmena z Rio De Janeiro. Zrozpaczony ojciec wysłał do slumsów swoich ludzi, aby szukali każdego jej tropu. Nie można znaleźć ciała. Wkrótce okazuje się, że ostatnio widziano ją, jak wychodziła z klubu Paradiso w towarzystwie paru dziwnych, pokrytych tatuażami mężczyzn. I że była jakby w dziwnym rodzaju transu...

Złoty strzał. W dyskotekach Rio De Janeiro pojawia się nowy, dziwny narkotyk, nazywany Złotym Strzałem, pochodzący podobno ze slumsów. Staje się niebawem modny, a jego amatorzy z przestachem po paru dawkach odkrywają, że zysła on przerażające i potężne wizje, pokrywa ciało dziwnymi plamami, a czasami powoduje kompletną utratę przytomności, z której człowiek budzi się w samym sercu slumsów, pokryty krwią, brudny i z podartymi ubraniami... oraz dziwnymi, mglistymi wspomnieniami. I nawet sam Marcello Hayuna, który rozprowadza specyfik, nie zdaje sobie z tego sprawy. Tymczasem ktoś w mroku już zaciera ręce, uśmiechając się...

Oko Salamandry. W slumsach pojawiają się pogłoski, o potężnym aterfakcie, nazywanym się Oko Salamandry. Podobno zalana bursztynem gałka oczna po-

moc, jaką mają szamani z dżungli, mieszkający na Wzgórzu Hien - jednak tamci wcale nie chcą jej oddać.

Plac Psa. Za dnia plac psa jest jednym ze zwykłych placów Favelas - przesiadują tam zawsze dziwni, milczący, długowłosi szamani ze szczepu *ateynos*, bez przerwy grający na bębnach... i znający wiele sekretów. Nazwa placu pochodzi od blakającej się po nim ogromnej ilości bezpańskich psów - wielu chciałoby wiedzieć, co je przyciąga... Jednak w nocy każdy omija to miejsce. W niektóre dni, bardzo późno, odbywają się tu obrzędy *mbaka*. Bardzo krwawe obrzędy, z mnóstwem ofiar, którą może być każda, przypadkowo napotkana osoba. Odprawiają je wyznawcy Baki - wielkiego, krwiożerczego demona, przez wielu uznawanego za patrona favelas. *Bacantos*, bo tak o sobie mówią, to zwykli ludzie - jednak gotowi do najwyższych poświęceń dla swojego potwornego, często przedstawianego jako ogromny pies bóstwa. Mówi się, że noc obrzędów można poznać po tym, że o zachodzie słońca z Placu Psa słychać opętające wycie dziesiątek psich gardel...

Stare ulice. Stare Ulice były kiedyś dzielnicą przemysłową - teraz w ruinach starych fabryk i zakładów mieszkają rozmaite społeczne wyrzutki, a także całe rodziny. Z całych slumsów najmniej tu szamanów, szkół magicznych i czarowników, zaś najwięcej zwykłych przestępców. Niewielu zapuszcza się tu w nocy - a i zza niewielu małych, wybitych okienek w okopconych ścianach z czerwonej cegły widać w nocy jakieś światło.

Pieczary. Pieczary znajdują się za Favelas - jakiś kilometr od ostatnich zabudowań Starych Ulic. Jest to ciąg wielkich, pionowych skał, poprzecinanych kilometrami labiryntów i jaskiń. Na ścianach pieczar widać wiele bardzo starych, regularnych malowideł - nikt ma pojęcia skąd pochodzą, ani kto jest ich autorem. Jest to bardzo niebezpieczne i legendarne miejsce - jeśli ktoś tam był i wrócił żywy, szepcze się o nim z wielkim podziwem. A jeśli ktoś bywa tam często - znaczy to, że jest osobą, na widok której milknie każdy w favelas. Taką jak czarownik Roka. Wokół pieczar narosły już setki mitów - że to tam regularnie objawia się czarownikom z Wzgórza Hien Robaczy Bóg Hanake czy ohydna Matka Larwa, na której odwłoku według starych legend miliony lat temu wyrosła dżungla. To tam podobno widziano *Ramboke*, mitycznego, ludożernego potwora, według niektórych nawiedzającego w nocy favelas. Jednak naprawdę niewielu mieszkańców favelas ma ochotę tam pojechać i naprawdę to sprawdzić.





W jaki jeszcze sposób los rzucić może naszych bohaterów w obłęd brazylijskiego Favelas?

Oto przykład.

Na co dzień Badacze nie włóczą się po pustyniach, dżunglach, lodowcach, tak też nie włóczą się po Azji, Afryce czy Ameryce Południowej. Raczej przesiadują wygodnie w swoich salonach czy to w Londynie, czy w Bostonie, Paryżu, Krakowie. Gdziekolwiek jednak są — najczęściej czegoś szukają, coś badają. Półki Badaczy pełne są egzotycznych figurek czy amuletów, rzadkich znalezisk, nabytych u znajomych antykwariuszy czy też sprowadzanych z dalekich krajów na specjalne zamówienie.

Wyobraź sobie, że gracze są właśnie w trakcie rozgrywania scenariusza / kampanii zupełnie z naszym Favelas nie związanej — ot, szukają pewnego X.

Wprowadź pewien motyw uboczny — oto, z początku sporadycznie, potem coraz częściej, śnią o miejscach, pełnych isticie piekielnych scen i postaci (tak, to nasze Favelas). Opisz je tak, aby żadnemu z graczy nie przyszło nawet do głowy, że może to być jakieś rzeczywiste miejsce na ziemi. Tym większy szok przeżyją, gdy to się właśnie okaże. Ponadto w owych snach pojawia się postać Chrystusa — stoi z rozpostartymi ramionami, a u jego stóp wiją się piekielne miasmo.

Dalej — na snach się nie kończy. Oto zaczynają dostrzegać „znaki”. Przez głowę przewinie się, niczym jakiś slajd, scenka z krajobrazem: żółta woda, zielone dachy dżungli, zamglone wzgórza wystające z powierzchni morza.

Na tym etapie gracze powinni mieć już za sobą sporo łamania głowy nad znaczeniem tych wizji. A w połączeniu z faktem, że owo poszukiwane przez nich X nijak nie daje się wysledzić, mogą wpaść na pomysł, że wizje mają charakter prekognicji, niejasnych przeblysków z przyszłości, może ostrzeżeń. W jakiś sposób mają możliwość odczytać skrawki tego, co los dla nich już zawczasu przygotował.

W końcu w ich ręce wpada broszurka, gdzie na zdjęciu ukazane są identyczne wzgórza jak w snach. Miasto rozłożone na brzegach wielkiej zatoki, nad nim zaś wzgórze, na szczycie którego stoi majestatyczny, olbrzymi posąg Chrystusa z rozłożonymi rękami. Szybki rzut okiem na podpis pod zdjęciem: Rio de Janeiro...

To jest to! Cokolwiek znaczą te wizje, dowiemy się tylko tam. Może to i idiotyczne, ale jedziemy do Brazylii. Coś tam jest. Coś, co sprawia, że nasze dusze nocą wędrują do tego miasta, że tajemnicze postacie stamtąd wlepiją w nas wzrok w naszych snach. Niby to tylko sny. „Znaki” też da się jakoś racjonalnie wytłumaczyć — podświadomość, przeczuwanie, rozstrojone nerwy... Jasne, pewnie nie ma w tym nic dziwnego. Szybciej, pakujcie się. X jest w Brazylii. Jedziemy do piekła.

MOracz,

na podstawie motywu kampanii K. Owedyka

zwala widzieć rzeczy, które dzieją się w zupełnie innym miejscu... bezustannie szpiegować ludzi, na których zostanie rzucona klątwa. Tylko nie wiadomo, kto tak naprawdę go ma - bezustannie przechodzi z rąk do rąk, a wielu ma na niego ochotę. W tym sam Roka, okrutni *diablos*, a także Trent Moheyagan, i Niewidomi, którzy próbują nie dopuścić do tego, by aterfakt wpadł w niepowołane ręce. Tymczasem przedmiot zupełnie przypadkowo wpada w ręce naszych graczy - nagle stają się osią rozgrywki, która na pewno zmieni oblicze slumów...

NIEKTÓRZY BOGOWIE FAVELAS

Hanake, Robaczy Bóg. Według wierzeń jego licznych wyznawców, Hanake pod postacią ogromnego robaka cały czas drąży pod *favelas* ogromne korytarze, w których toczą nieustanną wojnę „dobre” i „złe” moce. Czczą go między innymi Umbanda, Tancerze Śmierci i Banuidas, członkowie halucynogennych kościołów. Hanake nie jest dobry ani zły, po prostu jest potężną siłą, wprawiającą w ruch wszystko co nad, pod i w Favelas. Składane są mu liczne ofiary, ze zwierzęcego mięsa i owoców. Nie ma jednego wielkiego obrzędu ku czci tego Boga - wszystkie odbywają się w różnych miejscach, o różnym czasie i na różne sposoby.

Baka. Bądź grzeczny, bo w nocy przyjdzie Baka i cię zje - to zdanie chyba usłyszał każdy mieszkający w slumsach dzieciak. No, pod warunkiem, że nie wychowywał się sam. Religioznawca czy antropolog który przyjechałby do favelas miałby z Baką potężne kłopoty - jest jednocześnie mitem, legendarnym potworem, duchem i czczonym bóstwem. Jak już zostało wspomniane w tekście, obrzędy ku jego czci na Placu Psa zawsze kończą się krwawą rzeźnią. W wyobrażeniach ludzi przyważnie przyjmuje postać olbrzymiego, owłosionego potwora, pokrytego skorupą śluzu i zaschniętej krwi swoich ofiar. Niektórzy twierdzą, że jest on tak naprawdę stworzonym przez Rocę golemem będącym na jego usługach, inni, że potężnym czarownikiem, który został przeklęty przez duchy dżungli. Jednak prawdą jest, że na wysypiskach śmieci znaleziono wiele ciał, pokrytych śladami ogromnych szponów i szczęk. Czy to tylko dzikie zwierzęta?

Ayahuasca. Duch dżungli, Orzeł, Przewodnik, zaklęty w halucynogennej lianie. To od jego imienia wzięła się nazwa potężnie silnego specyfiku, który jest jedyną drogą umożliwiającą kontakt z tym potężnym bóstwem, czczonym przez szamanów ze Wzgórza Hien. Nie wiadomo, czy to bóg jest rośliną, czy roślina bogiem - Ayahuasca obdarzył jednak swoich wyznawców potężnymi mocami. Podróże astralne, przepowiadanie przyszłości, opętywanie umysłów - to drobnostka dla tajemniczych starców ze wzgórza, na którym w jasne, bezchmurne noce zawsze słychać nie wiadomo skąd dochodzący opętańczy rechot hien.

Tropikalne piekło



Andrzej Stój

"Mówili, że korporacje wytną wszystkie lasy zwrotnikowe do 2019 roku. Twierdzili, że Ziemia umrze a my wraz z nią. Urządzali manifestacje, happenin-gi, na których mówili o krzywdzie, jaką doświad-cza puszcza amazońska. Robili reportaże, na któ-rych pokazywali wymarłe lasy, rzekomo efekt kor-poracyjnej polityki względem lasów Ameryki Po-ludniowej. Gówno prawda. Lasy nadal istnieją i są bardziej gęste, niż w ostatnich dwóch stuleciach. Korporacje sadzą na specjalnie przystosowanych do tego terenach zmodyfikowane genetycznie drze-wa, dojrzewające w ciągu kilkunastu miesięcy. Zresztą, szła na meble z drewna już dawno się skoń-czył - wszyscy wolą rzeczy z syntetyków. Amazo-nia przetrwała, dżungla przetrwała. Chyba po to, by nasi dowódcy mieli nas gdzie wysyłać na te sa-mobójcze misje, które w ich papierach występują jako tajne. A wycięliby w cholerę te drzewa..."

- fragment wywiadu z pułkownikiem Alanem Brockiem dla Dziennika 54, w piątą rocznicę jego przejścia na emeryturę

Dżungla... słowo to kojarzy mi się przede wszystkim z dziką, nieujarzmioną przyro-dą. Z lasem tak gęstym, że przez korony drzew nie przedostaje się ani jeden promień słoń-ca. Jest to dom dla tysięcy nieznanym człowiekowi

gatunków roślin i zwierząt. Dżungla kojarzy mi się z gorącym, wilgotnym powietrzem. Z zawsze towa-rzyszącymi ludziami komarami... Jest ona dla mnie tysiącem niezbadanych kilometrów przestrzeni, w której może znajdować się cokolwiek. Pomimo całej naszej technologii, tysiący lat rozwoju nigdy nie ujarzmiłsiśmy sił, które drzeźnią wewnątrz puszczy amazońskiej. *To zdarzało się jedynie podczas niezwykle gorącego lata* - czy te słowa coś Ci mó-wią? Tak, to oczywiście Predator. Czy nie sądzisz, że nadszedł czas, by postacie Twoich graczy opu-ścili miłe, przyjemne miasto i zmierzli się z praw-dziwą, a nie betonową, dżunglą? Porzućcie zimne ulice, nocne strzelaniny, pościgi i interesy, robione w ciemnych zaułkach. Dajcie sobie spokój z wojną przeciwko korporacjom, z reputacją, giri i całym śmieciem, jaki niesie ze sobą cywilizacja. Opuśćcie miasto.

Prowadzenie sesji, których akcja będzie mieć miejsce w dżungli to większe wyzwanie, niż Ci się zapewne wydaje. Ich tematem nie będzie walka Kra-wędziarzy z korporacjami, nielegalne interesy, czy policyjne śledztwa. Miejscem ich akcji nie będą klu-by z głośną muzyką, kryształowe biurowce ani strefa walki. Przenosząc akcję gry do dżungli musisz za-pomnieć o wszystkim, co charakteryzowało Two-je "miejskie" sesje. Musisz zacząć od początku.

Najtrudniejszy jest pierwszy krok. Spróbuj wystartować z hukiem. W jednej chwili przerzucić postacie graczy z miłego, bezpiecznego Night City wprost do serca lasu. Zabierz im wszystkie zabawki cywilizacji, poczynając od telefonów komórkowych, przez skomplikowaną broń, na wszczepach kończąc. Nie wiesz, jak to zrobić? Nie żartuj sobie... Spraw, by samolot, którym gracze lecą na karawal w Rio spadł w sam środek lasu. Jedynymi, którzy przetrwają katastrofę będą właśnie oni... Niech gliniarze przyłapią graczy na popełnianiu jakiegoś przestępstwa. Wojsko da im alternatywę od wieloletniej odsiadki na Bloku Ciężkim... Jedna misja w Ameryce Środkowej... Bogaty biznesmen poszukuje córki, porwanej dla okupu przez partyzantów walczących o niepodległość kraju, o którym nikt nie słyszał... Korporacja poszukuje naukowca, który ukrył się gdzieś w Kolumbii. Nagroda za jego odnalezienie ma pięć zer... Oczywiście nikt nie powie bohaterom o eksperymentach, jakie prowadzi w swoim laboratorium, ukrytym w dżungli, ów naukowiec. Postacie nie dowiedzą się o istnieniu straszliwych, zmutowanych zwierząt, zabijających wszystko, co wkroczy na ich terytorium... Myśliwi staną się ofiarami... Uczyni z graczy ochroniarzy fixera, handlującego w Ameryce Południowej. Zamiast walizki pieniędzy dostanie kulkę w łeb a bohaterowie będą musieli uciekać w dżunglę... Może któryś z nich jest reporterem? Net 54 oferuje 50 tys. E\$ za reportaż o wojnie domowej w jednej z brazylijskich prowincji... Armia chętnie przyjmie go jako korespondenta wojennego... Bohater ujrzy wojnę taką, jaką jest naprawdę. Zobaczy zbombardowane wioski, masowe groby, żołnierzy mordujących się nawzajem w konflikcie, którego przyczyny powstania już dawno nikt nie pamięta... Militech z chęcią wynajmie grupę Krawędziarzy by przetestowali ich najnowsze zabawki na polu prawdziwej bitwy, w środku Ameryki Środkowej... Wiesz już, jak wprowadzić graczy prosto do piekła na Ziemi? Jeszcze nie? No to myśl. Kombinuj.

Może stworzycie nową drużynę? Niech gracze wcielą się w grupę żołnierzy, walczących po stronie Stanów Zjednoczonych w jednej z tych niezliczonych środkowoamerykańskich wojen. Jeden z nich może być reporterem, dokumentującym cały konflikt... Może wolicie wcielić się w handlarzy narkotykami, prawdziwych książąt Ameryki Środkowej? Chcecie zamieszkać w wielkich posiadłościach, obracać milionowymi sumami? Spróbujcie z drugiej strony. Zagrajcie grupą najemników, wędrującą od miasta do miasta w poszukiwaniu lokalnych wojen, ludzi do zabicia... Co powiecie na grupę dezertów, pływających jako przemytnicy starą, wojskową łodzią? Każda osada to potencjalnie miejsce na inną opowieść. Amazonka to naprawdę wielka rzeka. Może stać się domem również dla postaci graczy...

Mój ulubiony sposób na wprowadzenie postaci graczy w sam środek dżungli wykorzystuje jedną z opisanych obok metod. Do bohaterów graczy, mieszkających w Night City, zgłasza się pewna osoba - oznaczmy ją jako X. Nie jest ważne, czego chce od graczy. Istotne jest to, że oferuje w zamian za wykonanie zadania sporą ilość pieniędzy a sama akcja musi być przeprowadzona w Ameryce Południowej. Zadaniem, jakie zleca X może być cokolwiek: porwanie jakiejś osoby lub odbicie więźnia, zniszczenie plantacji marihuany, odnalezienie naukowca... cokolwiek, co zmusi bohaterów do opuszczenia Miasta. Misja na tyle opłacalna, by warto było ruszyć tylko do samolotu.

Jako środek transportu od lotniska do miejsca akcji oraz z powrotem do punktu, z którego ekipa ma być zabrana, bohaterowie otrzymują starą, wojskową łódź. Na jej pokładzie znajduje się stary karabin maszynowy z tysiącem sztuk amunicji, trochę żywności i broni ręcznej, podstawowe leki... Łódź o nazwie Andie staje się na kilka tygodni domem bohaterów. Płyną w dół Amazonki, starając się dotrzeć do miejsca akcji. Nieważne, czy uda im się odbić poszukiwaną osobę, zniszczyć plantację, czy w inny sposób wypełnić cel misji. Gracze zbierają się w drogę do punktu, skąd mają być zabrani helikopterem do Stanów. Pomoc nigdy nie nadejdzie. Kiedy łódź zbliży się w pobliże punktu zbornego, postacie usłyszą z radia głos spikera, mówiący o zniszczeniu niezidentyfikowanego śmigłowca, który naruszył przestrzeń powietrzną państwa, w którym się znajdują. Bohaterowie mogą jeszcze mieć trochę nadziei, że zniszczony helikopter to nie ten, który miał ich wyciągnąć z tego bagna. Oczywiście są w błędzie. Godziny mijają...

Po jakimś czasie gracze zrozumieją, że utknęli tu na stałe. Kiedy spekulują na temat ich obecnej sytuacji dochodzą do wniosku, że jedynym sposobem na powrót do domu jest zabranie się łodzią do jakiegoś portu i stamtąd odpłynąć na pokładzie statku. Pierwsze problemy zaczną się uwidaczniać już wkrótce. Po pierwsze, bohaterowie nie znają Wielkiej Rzeki. Nie mają pojęcia, w jaki sposób mogą dopłynąć do oceanu. Po drugie, nie znają ludzi, których mogą spotkać na swojej drodze. Po trzecie, łódź zżera cholernie dużo paliwa. Szybko stanie się jasne, że bez dodatkowych funduszy nie wyrwą się z tego bagna. Kiedy dotrą do najbliższej osady, poznają pana Sancheza, który zapłaci im dwa tysiące dolców za przewiezienie niewielkiej ilości broni do osady, leżącej nieopodal. Oczywiście leży ona w przeciwnym kierunku do tego, którym muszą podążać bohaterowie...

Moi gracze nigdy nie wrócili do domu. Wciąż pływają wzdłuż Amazonki na pokładzie Andie, przewożąc ludzi i różne towary. Ich plany powrotu do domu same wyparowały. Postanowili zostać.

W pewnej chwili usłyszałem trzask i coś przed nami eksplodowało. Wiedziałem, że to jest pułapka. Facet, który prowadził wszedł na minę. Błyskawicznie padłem na ziemię. Wtedy zaczęli strzelać..”.

O wiele większy...

Prowadząc sesję w dżungli staraj się wywołać w swoich graczach tę aurę obłądu i tajemniczości. Utwierdź ich w przekonaniu, że nie są już panami Miasta. Tutaj są tylko kilkoma z niezliczonej rzeszy drapieżników, polujących na swoje ofiary. Bądź bezwzględny. Wykorzystaj każdy błąd, jaki popełnią. Jeśli będą opierać się o swoją technologię, niech

Na samej dżungli nie da się stworzyć całej opowieści. Jest ona doskonałym tłem na akcję Twoich sesji - innym, niż dotychczas, bardziej niebezpiecznym niż strefa walki, ale to wciąż tło a nie oś przygody. Grając w Ameryce Środkowej bohaterowie graczy cały czas stykać się będą ze skrajną biedą mieszkańców tamtych krajów. Ujrzą zacofanie, brak podstawowych urzędzeń, bez których sami nie mogą żyć. W amazońskich wsiach i miasteczkach nie ma telefonów. Nie ma telewizorów. Technologia to słowo, które tu nie ma znaczenia. Nadszedł czas, by te słowa zrozumieli bohaterowie graczy. Grając w dżungli będą musieli nauczyć się korzystać z tego, co mają. Do granic możliwości a nawet poza te granice. Jeśli nie zdobędą amunicji do swojej broni, stanie się bezużyteczna. Problem w tym, że miejscowi posiadają jedynie kilka AK 47 i broń wyprodukowaną w Ameryce Południowej. O standardach Nato w produkcji pocisków nie słyszeli. Nie słyszeli też o Nato. Jedyne sposoby, by ich broń zaczęła strzelać to zakup broni od miejscowych. A jest to stara, zawodna broń...

W krajach Ameryk Środkowej oraz Południowej istnieją jedynie dwa typy ludzi: bogacze i ci, którzy na ich bogactwo pracują. Staraj się pokazać to na każdym kroku. Handlarze narkotyków, tworzący swoje mini-państewka, stanowiący własne, wyjątkowo surowe prawa. Właściciele fabryk i kopalń, płacący swoim pracownikom najniższe z możliwych pensji... Żołnierze, opłacani przez bogaczy, będący ich osobistą gwardią... niesprawiedliwość wyziera z każdego kąta. Nikt nie sprzeciwia się istnieniu takiej sytuacji. Biedacy nie mają broni, zresztą nie wiedzieliby jak się nią posługiwać. Słowo sprzeciwu wobec lokalnego "władcy" oznacza

pewną śmierć z rąk najemników, wynajętych w celu podporządkowania sobie lokalnej społeczności. Czasami wystarczy wygnanie, wprost do dżungli... Na swoich sesjach musisz pokazać, że w Ameryce Środkowej zapanowało nowe średniowiecze. Zwykły człowiek nie ma żadnych praw, poza jednym - prawem do pracy. Za nędzne pieniądze, w skrajnych warunkach. A czy ma jakiś inny wybór?

Kiedy będziesz pewien, że w głowie każdego z graczy powstał już obraz biedy, jaką cierpią tamtejsi ludzie, pokaż im świat bogaczy. Opisz wielkie, wspaniałe posiadłości otoczone kordonem dobrze wytrenowanych i uzbrojonych ochroniarzy. Pokaż im piękne wille, z basenami i tarasami. Z technologią, obecną na każdym kroku. Niech gracze ujrzą przepaść, jaka dzieli świat bogatych od świata biedaków. Pokaż im to, czego dotychczas im brakowało. Wygodne łóżko. Telewizja. Sieć. Ciepła woda, płynąca wprost z kranu. Technologia. Bogactwo. Zastanów się, co te słowa dla Ciebie znaczą. Pomyśl, czym są dla Twoich graczy. Potem zaatakuj ich serią słów, opisujących to, co widzą na własne oczy. Ludzie żyją tu w lepszych warunkach, niż najważniejsi biznesmeni w Night City. Gracze zapewne zapragną tego luksusu. Będą chcieli stać się częścią tego wspaniałego świata. Daj im szansę. Niech handlarz, do którego posiadłości trafili da im propozycję pracy. Wie, że są wyszkoleni lepiej, niż każdy z jego ochroniarzy, znają się na broni i walce w każdym terenie. Mają talent, który on zechce wykorzystać. Jeśli zde-

cydują się zostać, otrzymają duże wynagrodzenie w eurodolarach i dostęp do najnowocześniejszego sprzętu. Będą żyć w warunkach, o których w Night City mogli jedynie marzyć. Nie ma jednak nic za darmo.

Daj graczom kilka dni na oswojenie się z luksusem. Niech przyzwyczają się do wygód i polubią je. Przez kilka godzin będą "pracować" - siedzieć na tarasie z bronią w ręku, obserwując okolicę w poszukiwaniu potencjalnego zagrożenia. Wieczorem gra w karty z innymi strażnikami. Opisz ich tak, by gracze zaprzyjaźnili się z nimi. Ukaż ich jako normalnych, zadowolonych z życia facetów, którzy nawet mogą dać się polubić. Potem pokaż im prawdziwe oblicze takiego życia. Bohaterowie graczy będą wysyłani do wiosek. Będą musieli zbierać haracz za "ochronę". Tych, którzy nie płacą, będą musieli brutalnie pobić. Co zrobią, kiedy jedną z takich osób okaże się młoda dziewczyna? Ich "kumple" zgwałcą ją, jeśli nie zapłaci żądanych pieniędzy. Jak zareagują na to bohaterowie graczy? Podczas wyjazdów opisz strażników jako bezwzględne, bezduszne maszyny, których jedynym celem jest wypełnienie rozkazów ich zwierzchnika. Pokaż całą brutalność tego świata i niech gracze okażą się złem, które jest powodem tego wszystkiego. Jeszcze raz ukaż im biedotę miasteczek, niesprawiedliwość, jaka dotyka zwykłych ludzi. Co zrobią bohaterowie graczy? Zagłębią się w ten świat, czy może odejdą, zachowując czyste sumienie? Ale czy



bierność w obliczu krzywdy innych pozwoli bohaterom graczy spać spokojnie?

Jeśli opiszesz całą sytuację wystarczająco sugestywnie, gracze zaczną zastanawiać się nad możliwością pomocy biedakom. Odpowiednimi opisami zasugeruj, że handlarze narkotyków to korporacje tego świata. Zwykli ludzie to szarzy obywatele miast, uzależnieni od tych, na których majątki pracują. Daj graczom do zrozumienia, że ten świat nie różni się od tego, który pozostawili za sobą. Nie ma co prawda miast, uliczek i korporacji, jednak nie znaczy to, że nie istnieje tu Krawędź.

Trzeba tylko wiedzieć, gdzie szukać...

Czy nadszedł czas na kolejną rewolucję?

Czy bohaterowie graczy staną do walki?

Czy zasłużą na miano Krawędziarzy?

Pokaż im sytuację taką, jaką jest naprawdę. Tyśiące ludzi pracuje na utrzymanie garstki wybrańców, żyjących w luksusie. Jedni mają prawa, co dzungla. Pytanie brzmi: czy to bohaterowie graczy, czy raczej bogaci tego świata są silniejsi? Kto wyszedłby zwycięsko z tego konfliktu? Kto odważy się na zrobienie tego pierwszego kroku? Spróbuj zagrać na emocjach graczy. Kiedy zaprzyjaźnią się z barmanką, obsługującą gości w jednym z podrzędnych barów, garstka pijanych ochroniarzy zastrzeli ją dla zabawy. Kiedy uda im się zebrać pieniądze na powrót do Miasta, ktoś dowie się o tym. Żołnierze zabiorą im jedynie gotówkę i amunicję do broni. Zastanów się, co poczują wówczas gracze? Frustrację? Bezsilność? A może gniew? Szaloną, czystą wściekłość, żądę niszczenia, zabijania tych, którzy stanęli im na drodze... Podsycaj to uczucie. Postaraj się, by szczerze zapragnęli pokonać swojego wroga, zetrzeć go na proszek i wszelki ślad jaki po nim pozostanie. Daj im broń, którą będą to w stanie zrobić. Daj im okazję na dopełnienie zemsty. Czy zaryzykują? Czy poddadzą się instynktom?

Będę z tobą uczciwy. Szansa, że bohaterom graczy uda się pokonać swoich wrogów jest minimalna. Ich przeciwnicy są nieporównywalnie liczniejsi, mają znaczenie bardziej zaawansowany technologicznie sprzęt, znają teren na którym przyjdzie im walczyć. Doskonale wiedzą, gdzie bohaterowie będą mogli się ukryć. Pomimo tego istnieje szansa, że gracze wyjdą z tej walki zwycięsko. Jeśli okażą się wystarczająco sprytni, pomysłowi i odważni, może udać im się zwyciężyć. Zmieniać choć część świata na lepsze. Ten jeden, jedyny raz.

"Nadszedł kres wyzysku rządu brazylijskiego. Przez wiele dziesiątek lat obywatele obszaru, zwanego prowincją Mato Grosso, byli wyzyskiwani przez kraj, do którego przynależność nigdy nie deklarowali. Wysokie podatki, brak opieki lekarskiej i straszne warunki życia zmusiły nas do wystąpienia przeciwko władzy, którą Wy zapewne uznacie za

legalną. Przypomnijcie sobie jednak historię Stanów Zjednoczonych. Czy obywatele tego kraju nie nazywano niegdyś buntownikami? Ich sytuacja jest podobna do naszej. Pragniemy jedynie wolności, możliwości samostanowienia własnych praw i decydowania o swoim losie. Jeśli ceną za to ma być krew, przelejemy ją z radością. Niezależnie od tego, czy będzie to nasza krew, czy żołnierzy brazylijskich, którzy zostali już postawieni w stan gotowości. Dlatego błagam Was, powstrzymajcie ich przed wywołaniem tego konfliktu. Nie ustąpimy, póki choć jeden z nas będzie w stanie walczyć. Zwycięzimy lub zostaniemy zabici!"

- przemówienie Raymonda Le Guerre, przywódcy Powstania Kwietniowego z roku 2016 skierowane do przywódców państw Europy oraz Ameryki Północnej

Ameryka Środkowa to nie tylko handlarze narkotyków, dzungla i biedota. Jest to również miejsce tysięcy małych wojen, rewolucji, "akcji prewencyjnych" i "misji pokojowych". W tych krajach produkuje się więcej narkotyków, niż w reszcie świata. W niektórych z nich jest to legalne. Nic więc dziwnego, że rządy wielu państw, głowy rodów mafijnych a nawet niektóre korporacje tak intensywnie wpływają na tamtejszą politykę. Heroina stała się nowym środkiem płatniczym, bardziej wartościowym niż złoto. Producenci narkotyków obracają miliardowymi sumami, budując swoje imperia poprzez wyzysk biedaków. Europejscy lub azjatyccy szefowie różnych organizacji przestępczych rozprowadzają towar na całym świecie za cichą zgodą i współpracą rządów wielu państw. Czasami dochodzi do otwartej walki o kontrolę nad danym obszarem. Rządy i korporacje wysyłają wówczas w środek dzungli swoje najlepsze oddziały, mające na celu wyeliminować wroga i przywrócić porządek. Czasami takie niewielkie konflikty przeradzają się w wojny.

Ameryka Południowa to również kontynent tyśiące rewolucji i buntów. Ludzie, mający dość istniejącego porządku poszukują przywódcy, który zaprowadzi ich ku lepszej przyszłości. Czasami zdarza się, że jakiś człowiek decyduje się sprzeciwić władzy. Nawołuje do przeciwstawienia się rządowi, do wsparcia buntu i rewolucjonistów. Jeśli dysponuje wystarczająco dużą charyzmą, ludzie idą za nim. Powstają oddziały partyzantów, przygotowujące się do walki z wojskami rządowymi. W końcu dochodzi do konfliktu zbrojnego. Kiedy wojna zacznie zbierać swoje żniwo, nikt ani nic nie jest już bezpieczne. Oddziały palą całe wsie, jeśli tylko zaistnieje podejrzenie, że ukrywają się w nich rewolucjoniści. Bombardują całe miasteczka, zabijają dziesiątki, setki niewinnych osób... Buntownicy odpowiadają tym samym. Podkładają ładunki wybuchowe, przeprowadzają

dzają akcje terrorystyczne. Niewinni znowu cierpią... Nikogo nie interesuje jednak ich los. Gdzieś w środku wojny ludzie zapominają o przyczynie jej wybuchu. Przestają się liczyć ludzie. Walczącym zależy jedynie na zniszczeniu przeciwnika, starcia go na proszek. Za wszelką cenę...

Walka w Ameryce Południowej lub Środkowej to najgorsza rzecz, jaka może się przytrafić żołnierzowi. Temperatura powyżej trzydziestu stopni, ciężkie, wilgotne powietrze i wszechobecne komary to najmniejsze ze zmartwień. Podczas akcji gęsto rosnąca roślinność zmniejsza widoczność do kilkunastu metrów. Strzela się wówczas na oślep, licząc na wyczucie i dobry słuch. Bardzo często można zostać trafionym przez własnych kolegów... Wojna w dżungli nie zna żadnych zasad. Ludzie zabijają się na wszelkie możliwe sposoby. Samoloty i AV-ki zrzucają bomby, pokrywając olbrzymie połacie lasu płynnym ogniem. Hektolitry napalmu zalewają dżunglę, niszcząc całe życie... Technologia umożliwia bombardowania z niespotykaną wcześniej precyzją... Partyzanci urządzają zasadzki w głębi lasu. W momencie, kiedy kolumna wrogich żołnierzy zbliży się wystarczająco, dowódca wydaje komendę otwarcia ognia i setki pocisków lecą w kierunku ludzi, desperacko starających się ukryć, ocalić swoje życie...

Technologia kontra inteligencja.

Cyberteknika przeciwko dżungli.

Pokaż swoim graczom wojnę w pełnej okazałości. Niech ujrzą spalone wsie, zwęglone ciała i szloch rannych... Niech poczują swąd palonego ludzkiego ciała, niech ujrzą horror prawdziwej wojny. Daj im posmakować okrucieństwa, na jakie stać żołnierzy obydwu walczących stron. Ludzie, rozrywani na strzępy po nastąpieniu na jedną z najnowszych min przeciwpiechotnych. Żołnierze, którzy giną w męczarniach po dostaniu się w obłok trującego gazu... Broń biologiczna, zabijająca skuteczniej niż pluton czołgów... Jest to ciężka, brudna wojna. Rządzi nią desperacja i szaleństwo. Pokaż ten brak logiki w działaniach wojsk. Po co niszczyć wieś, skoro wiadomo, że nie ukrywają się w niej partyzanci? "Na wszelki wypadek" - oto odpowiedź, jaką mogą usłyszeć z ust oficera, który wydał rozkaz ataku. Sumienie i humanitaryzm to martwe pojęcia podczas wojny. Zastępuje je najstarsze z praw.

Wygra, jak zwykle, silniejszy. Najbardziej desperowany. Ten, którego stać na najbardziej nieludzkie czyny.

Zastanów się, jak gracze zareagują na wybuch wojny? Co zrobią, kiedy ujrzą zniszczenia, śmierć setek niewinnych, bezbronnych osób? Staną do walki, czy może uciekną na ubocze, starając się jakoś przeżyć, zachowując zdrowe zmysły? Daj im wolny wybór. Żołnierze otrzymają możliwość dezercji lub wycofania się poza linię frontu. Rebelianci mogą uciec w góry, ukryć się przed wojskiem wroga na odludziu. Najemnicy po prostu zrezygnują ze swoich kontraktów. Daj bohaterom szansę na wyrwanie się z tego piekła, zanim będzie zbyt późno. Jeśli zdecydują się walczyć pokaż graczom, jak wielki błąd popełnili. Dowódcy zmuszą ich do mordowania niewinnych. Odmowa wykonania rozkazu to kulka w łeb, więc jeśli postaci nie będą zabijać, śmierć spotka właśnie je. Będą musieli strzelać do cywili, bombardować wioski pełne bezbronnych ludzi, zabijać kobiety i dzieci. Jeśli nie wycofają się w porę, stracą życie. Albo własne człowieczeństwo. Po jakimś czasie przestanie ich "ruszać" widok spalonego żywca człowieka. Zabijanie zacznie przy-



chodzić im łatwiej. W końcu nie będą mieli żadnych oporów przed zabiciem kogokolwiek. Może nawet zasmakują w morderstwach? Wojna niszczy wszelkie pozytywne uczucia...

Zastanów się, jak tacy ludzie odnajdą się w świecie po powrocie do Miasta? Wspomnienia wojny będą ich zaskakiwać na każdym kroku. Uliczna strzelanina przemieni się w walkę w dżungli... W Night City nie będzie obowiązywać prawo wojenne, lecz bohaterowie zrozumieją to dopiero po jakimś czasie. Noce pełne będą koszmarów, w których ukazują się im twarze zamordowanych osób, sceny zbrodni, jakie popełnili... Z czasem stanie się to nie do wytrzymania. Jak ta historia się skończy, zależy jedynie od Ciebie...

"Piętnasty dzień maja, robi się naprawdę gorąco. Ta piekielna rzeka robi się coraz szersza. Chmura komarów cały czas unosi się nad łodzią... Dobrze, że palę. To odstrasza je na tyle, by nie żarły mnie w twarz. Inni mają mniej szczęścia. Jonesowi skończył się zapas fajek. Martin i Carlos nie palą. Tylko meksykańiec znalazł swój sposób na komary. Smaruje się jakimś świństwem. Odstrasza od niego komary tak skutecznie, jak nas.

Słońce wisi nieruchomo ponad naszymi głowami. Świeci tak mocno, że nawet okulary przeciwsłoneczne gówno pomagają. Powietrze jest cholernie wilgotne. Całe ubranie lepi mi się, od potu i pary, która cały czas się osadza na wszystkich i wszystkich... Na niebie nie ma śladu choćby najmniejszej chmurki... Jedynym plusem takiej pogody jest możliwość opalenia się. Można przy tym załapać raka skóry.

Na łodzi panuje leniwa atmosfera. Wszyscy śpią albo właśnie zasypiają, z wyjątkiem tego, który pilnuje steru. Nie dzieje się nic. Właściwie to dobrze, bo zazwyczaj "coś" oznacza strzelaninę i ryzyko utraty życia. Ech, już nigdy nie dam się namówić na misję w Ameryce Południowej..."

- wpis z pamiętnika anonimowego żołnierza, rok 2019

Prowadząc scenariusze, których akcja będzie mieć miejsce w Ameryce Środkowej lub Południowej będziesz musiał stworzyć zupełnie inny klimat, niż w Night City. W Mieście liczy się szybkość, pewność siebie, styl i poza. Muzyka musi być głośna, akcje szybkie a alkohol mocny. Zmieniając miejsce akcji musisz całkowicie zmienić swój styl prowadzenia. Jak mówiłem wcześniej, wszystko zaczynasz od początku.

Pierwszy krok musi być pewny, dlatego powinienś od razu dokonać zmian, które są konieczne. Opuszczając Miasto, powinniście zapomnieć o czarnych płaszczach (kto wytrzyma w temperaturze czterdziestu stopni w opancerzonym płaszczu?),

deszczowych nocach i ciemnych uliczkach. Zostawiliście je za sobą.

Opowieść o dżungli powinna być rozgrywana za dnia, najlepiej w gorące, upalne popołudnie, kiedy słońce wisi jeszcze wysoko na horyzoncie. Nie nocą, kiedy robi się chłodno. Nie. Gracze powinni na własnej skórze poczuć upał, jakiego doświadczać ich postacie. Jeśli jeden z nich uprze się chodzić w opancerzonym płaszczu, każ mu założyć taki na sesji. Ciekawe, ile czasu wytrzyma? Jeśli gracze przy muzyce, zmień jej rodzaj. Zamiast ścieżek dźwiękowych do Spawna, Matrixa lub Strange Days puść Jimmiego Hendrixa, The Doors, czy choćby Janis Joplin. Muzyka powinna być spokojna, stonowana i cicha. Prowadź narrację powolnym, pewnym głosem. Dokładnie opisz każdą napotkaną osadę, każdy szczegół, który może wydać się interesujący. Stwórz aurę tajemniczej podróży, w której niebezpieczeństwo może kryć się za każdym zakrętem drogi, czy rzeki. Twórz scenariusz podczas trwania sesji. Wymyślaj ciekawych NPCów, interesujące miejsca. Nie staraj się wprowadzić walki na siłę. Kto powiedział, że sesja musi zakończyć się walką? Może tak było w Night City. Tu rządzą inne zasady.

Najważniejszy powinien stać się dialog, zarówno pomiędzy samymi graczami jak i rozmowy z bohaterami niezależnymi. Postaraj się odegrać odmienne osobowości napotykanych osób. Jedni będą do bohaterów nastawieni przyjaźnie, inni nawet nie zechcą zamienić z nimi choć jednego słowa. Każdy człowiek jest inny i Twoim zadaniem będzie ukazanie tej prawdy graczom. Zmusz ich do rozmowy na tematy, które interesują ich bohaterów. Pozwól wspominać przeszłość, snuć plany, dotyczące przyszłości. Akcja powinna rozwijać się powoli. Napięcie, spowodowane zagrożeniem powinno być gdzieś w tle, choć cały czas musi pozostać obecne. W centrum opowieści powinien znajdować się cały kontynent. Lepiej, by jej tematem była podróż przez serce dżungli, niż walka z Systemem, prowadzenie śledztw czy układanie planu porwania. Przygody powinny być bardziej wiarygodne, niż te rozgrywane w Mieście.

Pisząc scenariusz, którego akcja będzie mieć miejsce w Ameryce Południowej, postaraj się zo-
stawić dużo miejsca na inwencję graczy. Powinni poczuć, że tylko oni mają władzę nad swoimi postaciami. Nawet, jeśli zamierzasz poprowadzić sesję według wcześniej zaplanowanego scenariusza, zmień go, jeśli zmuszą Cię do tego gracze. Nie oszukuj ich rzutami, które i tak niczego nie zmieniają. Nie stawiaj wyraźnych wskazówek, mówiących "Tu dalsza część scenariusza". Pozwól się im wykazać. W Ameryce Południowej jest więcej miejsca dla aktorstwa i odgrywania postaci, niż może Ci się wydawać. Bohaterowie nie muszą ciągle się spie-
szyć. Nie grożą im korporacje, gliny ani booster-

gangi. Mają być może do wykonania jakieś zadanie, jednak jest ono jedynie jednym z wątków tworzonej opowieści. Tutaj bardziej niż czyny liczą się słowa.

“Strzelanina skończyła się jakieś dziesięć minut temu. Wszędzie, w promieniu stu metrów leżały ciała. Niektórzy mieli rany postrzałowe, jednak większość zabiły bomby, które AV-ki rzuciły na walczących. Jedno z ciał zaczęło się poruszać. Sierżant Roberts uniknął śmierci dzięki czterem kolegom, którzy zostali zmasakrowani przez odłamki. Jemu prawie nic się nie stało. Żołnierz wstał, opierając się na swoim karabinie. Rozejrzał się po polu walki. Widok był straszny, jednak on nie przejął się nim ani trochę. W swoim krótkim, dwudziestoletnim życiu widział wystarczająco dużo śmierci i trupów. Nie wzbudzało w nim to już emocji.

Dziesięć metrów dalej leżał Moofas, oddziałowy sanitariusz. Jęczał cicho, wzywał pomocy, choć wiedział, że nikt mu jej nie udzieli. Czuł tylko ból w prawym boku i krew z niego wypływającą. Nagle nad jego głową pojawiła się obca sylwetka. Roberts przyjrzał się Moofasie, podniósł karabin, po czym powiedział:

- I tak nie przeżyłbyś z takimi ranami.

Dźwięk serii z karabinu rozniósł się pośród drzew”

Jak sam widzisz, opowieści, których akcja toczy się w Ameryce Południowej, rządzą się innymi zasa-

dami niż te, które rozgrywają się w Night City. Dżungla daje spore możliwości. Możesz poprowadzić sesję, która będzie przypominać scenariusze miejskie. Gracze wcielą się w żołnierzy wykonujących jakąś tajną operację. Możesz również uczynić z nich rewolucjonistów, działających dla dobra ludzi, którzy im zaufali. W dżungli jest miejsce na Krawędź i Rewolucję. To tylko ułamek tego, czym może stać się Ameryka Południowa.

Stwórz kampanię, w której gracze będą pływać na pokładzie łodzi po całej Amazonce. Sesje będą przypominać klimatem “Czas Apokalipsy”, “Jądro Ciemności” czy choćby “Pluton”. Pokażesz graczom nowy świat, zupełnie inny od tego, który znali do tej pory. Życie toczy się tutaj wolniej. Ludzie nie ulegają modzie, nie szaleją w pogoni za nowoczesną technologią. Mają problemy, jak każda ludzka istota na tej planecie, jednak ich życie wydaje się być bardziej... stabilne?

Masz przed swoimi oczami świat, który pełen jest możliwości. Świat, który może stać się miejscem opowieści tak skrajnie różniących się od siebie, że nie sposób wyekspluatować wszystkich wątków w nim tkwiących. To nowa, zupełnie odmienna rzeczywistość, która może stać się domem dla Ciebie i Twoich graczy.

Czy jesteś gotów przekroczyć wrota do tego świata?

Czy jesteś gotów zbliżyć się do Krawędzi tak blisko, jak nigdy dotąd?

Zatem powodzenia...





Przemysław Wenio

Świat z klocków

Sieć, cyberprzestrzeń, cyfrowa pajęczyna, możemy nazywać ją tysiącem imion, a i tak pozostanie jednym z najważniejszych, konstytutywnych wręcz elementów uniwersum *Cyberpunka 2020*. I chyba nie ma takiego Mistrza Gry, który by się z powyższym twierdzeniem nie zgodził. Ale dlaczego w takim razie sieć odgrywa marginalną rolę w każdym scenariuszu (serio, nie potrafię sobie przypomnieć żadnej opublikowanej przygody, w której sieć byłaby elementem wiodącym lub chociaż bardziej wyeksponowanym), a netrunner potrzebny jest jedynie do zbierania informacji i otwierania drzwi, które za cholerę nie dają się wysadzić? Dlaczego, pytam się!!! Przecież sieć to najbardziej wszechobecny wynalazek ludzkości, który przebojem wdarł się w każdą niemal dziedzinę życia prawie całkowicie ją sobie podporządkowując. Sieć to symbol wolności, postępu i technologii. Sieć to czysta magia XXI-go wieku... Dlatego każdy szanujący się cyberpunkowy MG nie może dopuścić do sytuacji, gdy grający netrannerem nudzi się przez 90% czasu sesji, a włącza się w akcję jedynie wtedy, gdy ta utoyka w martwym punkcie, tylko po to, aby ruszyć ją z miejsca podając resztkę informacji, które „zebrał w sieci”. Błąd, błąd i jeszcze raz błąd!!! Artykuł niniejszy zawiera kilka sposobów na podniesienie prestiżu szlachetnej profesji netranneru oraz na uczynienie globalnej sieci tym, czym powinna być w 2020 roku. Ale nie będzie tu bardzo szczegółowego opisu sieci,

nikt nie znajdzie tu mappek, schematów, tabelki liczb i innych tego typu rzeczy. Postaram się za to przedstawić ogólny zarys wyglądu cyberprzestrzeni, jej zastosowań, użytkowników oraz korzyści i niebezpieczeństw związanych z jej używaniem.

1. SIEĆ.

Cóż to takiego jest sieć? Według autorów podstawki jest to wirtualna przestrzeń podzielona na kwadratowe pola (najprawdopodobniej różowego koloru) i zapełniona ikonami, czyli graficznymi reprezentacjami wszystkich jej użytkowników, zarówno tych indywidualnych – netrannerów, jak i zbiorowych – fortece danych firm, urzędów, korporacji itp. I koniec. Nie ma co, jest to bardzo wyczerpujący i malowniczy opis. Aż chce się tam od razu wskoczyć i narozrabiać. Bez żartów, nawet kompletnie zidiociały gracz nie chciałby grać postacią spędzającą większość czasu wśród wściekle różowych kwadratów, głupawych grafik i tandetnych animacji. Dlatego należy uczynić sieć czymś więcej, czymś magicznym, dostępnym jedynie dla wybranych, gdzie sieciarz miałby ogromną przewagę nad swoimi kumplami z drużyny i większością zwykłych ludzi. Narzędziem, które stwarza ogromne możliwości wpływania na świat rzeczywisty, tak bardzo od sieci zależny. Ale jak pogodzić ten postulat z wszechobecnością sieci oraz stosunkowo łatwym i prostym dostępem do niej?

Należy drastycznie zmienić wizerunek i zasady działania pajęczyny. Cóż to takiego jest więc sieć?

Opis jej struktury zaczniemy od samego dołu. Materialną podstawą istnienia cyberprzestrzeni są oczywiście przeróżne komputery (deki, terminale, serwery itp.), kable, łącza, gniazda, satelity, fale elektromagnetyczne i cała reszta tego stuffu, który pozostaje domena techników, choć każdy szanujący się sieciarz powinien chociaż odrobinę się na tym znać, aby móc dokonać konserwacji swego sprzętu lub podstawowych napraw w warunkach polowych. Złośliwy MG może pokarać niedbałego (zbyt pewnego siebie, wkurzającego etc.) netrunnera całą gamą niespodziewanych awarii i uszkodzeń, choćby tylko po to, aby uświadomić wszystkim jak ważna jest dobra znajomość własnego sprzętu (oraz regularna jego konserwacja oczywiście).

Po drugie, sieć to swego rodzaju przestrzeń (o tym, dlaczego swego rodzaju, za chwilę), wirtualne odwzorowanie świata rzeczywistego „zaludnione” ikonami użytkowników. Pajęczyna podzielona jest w „pionie” oraz w „poziomie”. W poziomie na strefy (tak jak w podręczniku) mniej więcej odpowiadające kontynentom, dalej na sektory – jest to podział sztuczny, administracyjny oraz pola, czyli lokalne jednostki wymiaru sieci służące głównie do nawigacji. Tajemnicą poliszyneła jest jednak fakt, iż wiele korporacji posiada „poligony doświadczalne” usytuowane na oceanach, orbicie okołozemskiej, Księżycu lub Antarktydzie. Oficjalnie nic takiego nie istnieje, a zlokalizowanie (nie mówiąc już o dostaniu się do środka) owych supertajnych fortec danych graniczy niemalże z cudem i naraża śmiałka na ogromne niebezpieczeństwo. Co kryją owe znikające, ruchome fortece (większość z nich jest podłączona do sieci jedynie na krótki czas)? Któż to wie? Podział pionowy sieci dzieli ją na tzw. poziomy dostęp. Przy normalnym zalogowaniu się do sieci użytkownik znajduje się na poziomie zero, zbudowanym z pomarańczowych kwadratów dzielonych fioletowymi liniami. Na tym poziomie odbywa się 99% wymiany informacji oraz legalnych transakcji handlowych. Tutaj znajdują się wirtualne salony sprzedaży znanych i mniej znanych firm, wszelkie urzędy, biblioteki, archiwa, większość prywatnych stron i wszystkie inne systemy użyteczności publicznej. To właśnie z tego poziomu korzysta każdy „szary” użytkownik internetu i dlatego jest on poziomem najbardziej „zaludnionym” i „zabudowanym”. Atakowanie fortec danych na poziomie zero przynosi z reguły mizerny „łup” w postaci katalogów z produktami, list płatników ZUS, adresowych baz danych, planów, map i tym podobnych śmieci, chociaż, jeśli taka wola Mistrza Gry, można tu znaleźć prawdziwe, warte kupę szmalu perełki (z reguły umieszczone przez nieuwagę). Ponad poziomem zero znajduje się poziom plus jeden (zwany również czerwonym, ze względu na

taka właśnie barwę pól, dzielonych czarnymi, matowymi liniami). Próżno tu szukać kosztownych grafik, czy przyciągających wzrok animacji, dominują proste geometryczne bryły, zazwyczaj czarne lub białe, z neonowymi symbolami firm i urzędów. Poziom czerwony bazuje na wewnętrznych serwerach konkretnych firm i urzędów i jest niedostępny dla zwykłych użytkowników sieci. Można się tu dostać jedynie przez specjalne bramki umieszczone na poziomie zero, po zaprezentowaniu „zaproszenia”, czyli kilkudziesięciocyfrowego kodu dostępu, innego dla każdego upoważnionego sieciarza i zmienianego w różnych odstępach czasu w zależności od woli wydającego upoważnienie. Oczywiście, każdy poważnie traktujący swój zawód netranner zna co najmniej kilka sposobów na ominięcie bramek i nielegalne dostanie się na poziom czerwony, bo tam znajduje się wszystko to, co tygrysy lubią najbardziej. Zaszyfrowane kanały transmisji danych policji, pogotowia, wojska, rządów itp. listy pracowników firm, listy płac, schematy zabezpieczeń budynków, projekty badawcze, strategie rozwoju firm, łącza komunikacji wewnętrznej, sterowniki przeróżnych urzędów, wirtualne sale rekreacyjne i wszystko, co MG raczy tam umieścić. Poziom plus jeden to istna żyła złota dla każdego pajaka. Jednakże wszystkie te cuda chronione są przez LÓD. Czarny jak serce samego Saburo Arasaki. Niestety, nie ma nic za darmo, przebywanie na poziomie czerwonym bez autoryzowanej przepustki jest przestępstwem karanym długoletnim więzieniem, a schwytanie na próbie ataku fortecy danych karane jest natychmiastowym pozbawieniem kodu dostępu do sieci, a w przypadku schwytania ciała netrunnera, dostosowaniem osobowości lub całkowitym zakazem logowania się do cyberprzestrzeni (pamiętacie Case'a z *Neuromancera* i jego „problem”? - o to właśnie chodzi), polegającym na fizycznej modyfikacji układu nerwowego przestępcy uniemożliwiający mu bezpośrednie korzystanie z sieci (na szczęście nikt nie wpadł jeszcze na pomysł odcinania palców żeby uniemożliwić korzystanie z klawiatury). Jednakże pomimo tych wszystkich niebezpieczeństw, to właśnie poziom czerwony jest „miejscem pracy” większości sieciarzy w 2020 roku. Przecież trzeba z czegoś żyć, nie? Ponad poziomem czerwonym znajduje się na poły legendarny, zabójczy poziom żółty¹ zbudowany z żółtych pól dzielonych zielonymi liniami, zwany też plus dwa. Oficjalnie nic takiego nie istnieje, a wśród netrannerów krążą legendy o śmiarkach, którzy odważyli się wejść w żółć i nigdy nie wrócili (czasami wracali ... obłąkani, odmienieni lub bardzo, bardzo bogaci). Jako że ten poziom nie istnieje, nie ma oficjalnej drogi dostania się tam, próba odnalezienia bramki do żółci może stanowić oś wspaniałego scenariusza z netrannerami w rolach głównych. Poziom plus dwa to czysty chaos, ciągle się zmie-

nia, mutuje, ewoluje w dziwne, obce formy. Można tu spotkać potężne rządowe bądź korporacyjne SI oraz najlepszych korporacyjnych sieciarzy strzegących spokoju tego dziwnego serwery, najściślej żółty to supertajne, prywatne serwery, najściślej strzeżone tajemnice, gorące linie pomiędzy prezesami megakorporacji, głowami państw oraz najwyższymi urzędnikami, czarne teczki i prywatne wirtualne rzeczywistości możliwych tego świata np. Olimp, Atlantyda, zamek markiza de Sade itp. A wszystko to strzeżone przez legion fanatycznych netrannerów, wściekłe SI i superzabójczy ŁÓD. Przebywanie na poziomie plus dwa nie kwalifikuje się nawet na jakiegokolwiek przestępstwo, każdy schwytany intruz zostaje natychmiast „zniknięty”². Na samym dole sieciowej piramidy znajduje się poziom minus jeden, mityczna szara strefa, schronienie wszelkiej maści wyrzutków, przestępców, zbuntowanych SI oraz netrannerów buntowników zmagających się z wszechobecnym, ograniczającym wolność informacji SYSTEMEM. Fizyczną bazą poziomu szarego są stare, nieużywane, niepotrzebne lub zapomniane, lecz wciąż sprawne serwery, prywatne komputery przeróżnych maniaków, terminale w opuszczonych schronach i fabrykach, „nieczynne” satelity telekomunikacyjne oraz pamięć „pożyczona” z oficjalnych, aktywnych systemów. Na ten poziom można dostać się przez specjalne bramki zwane dziurami. Jednakże nie jest to taki proste. Najpierw trzeba otrzymać specjalne zaproszenie lub rekomendację od „stałego bywalca” szarej strefy lub samemu stać się jej użytkownikiem poprzez wypracowanie sobie odpowiedniej opinii oraz szacunku i respektu w światku zawodowych netrannerów. Każda osoba przebywająca na minus jeden bez zaproszenia musi się natychmiast wytłumaczyć lub zostanie zaatakowana. A gliny sieciowe, korpy i donosiciele nie mają co liczyć na litość... Oficjalnie poziom szary nie istnieje, więc raczej nikt nie zainteresuje się pechowcem, który przepadnie tam bez wieści. A kiedy już się tam dostaniemy... Poziom szary jest prężnym ośrodkiem nielegalnego handlu, centrum wymiany informacji drugiego obiegu, wylęgarnią socjopatów i anarchistów, poligonem doświadczalnym dla nowych programów oraz bazą dla przeróżnych sieciarskich bractw i stowarzyszeń. Można tu kupić prawie wszystko, dostać intratne zlecenie, wymienić się oprogramowaniem, pogadać w bezpiecznych bbs-ach czy też wynająć najlepszych hakerów lub płatnych morderców. Można też zagrać w „najbardziej odlotowe gry jakie wymyślił człowiek”, skosztować wirtualnej rozkoszy z cyberkurtyzanami lub zwiedzić „najdziwniejsze, najbardziej zakręcone VR na świecie” (opuszczone stalowe miasta, księżycowe pustynie, Krainy Czarów itp.). Minus jeden to kwintesencja cyberpunkowej wolności, to baza Loteków z *Johnny'ego*

Mnemonic, to miasto Hak Nam z *Idoru* i domena Republiki Żądy ze *Światła wirtualnego*.

Trzecim stopniem struktury sieci jest jej przeznaczenie, które z konieczności ma ogromny wpływ na jej formę. Sieć jest środkiem służącym komunikacji. Tu odbywa się wymiana informacji, tu się handluje, tu można się rozerwać, zabić lub bardzo szybko zginąć. Nie zapominajmy o tym.

I w końcu, sieć to informacja, kod binarny, cyferki i pędzące w różnych kierunkach elektrony.

Wspomniałem wcześniej, iż pajęczyna jest swego rodzaju przestrzenią. Stwierdzenie to wymaga oczywiście rozwinięcia i wyjaśnienia. Otóż, generalnie rzecz ujmując, SIEĆ W OGÓLE NIE JEST PRZESTRZENNA, zatem nie może być ani żadną przestrzenią, ani miejscem, ani niczym podobnym. Czymże więc jest? Jest informacją przepuszczoną bezpośrednio przez mózg użytkownika czasem przy współudziale zmysłów (wpatrywanie się w monitor, stukanie w klawiaturę itp.), a czasem bez (połączenie bezpośrednie przez łącze interface'u). Informacja zaś nie jest przestrzenna, jej nośnik owszem, ona sama nigdy. Cyberprzestrzeń znajduje się w mózgach jej użytkowników. Dlaczego więc postrzegamy ją jako przestrzeń, skoro de facto ona nią nie jest? Odpowiedź na to pytanie jest, wbrew pozorom, bardzo prosta. Sieć JAWI SIĘ jej użytkownikom jako przestrzeń ze względu na prosty fakt, iż ich mózgom łatwiej jest w ten sposób operować informacjami w niej zawartymi. A po ludzku: mózg człowieka wizualizuje sieć jako przestrzeń, bo może postrzegać świat tylko takimi kategoriami (innych nie posiada) i tak jest szybciej i wygodniej. I tu wychodzi na jaw jeden z grubszych kiksów autorów podręcznika. Za wszelką cenę starają się nam narzucić postrzeganie sieci niejako w poziomie, zachęcając nawet do tworzenia schematów fortec danych w oparciu o krzyżówki, podczas gdy pojęcie przestrzeni zawiera w sobie z definicji os pionową (poza tym klóci się to z lansowanym w podstawce wizerunkiem graficznych reprezentacji baz danych – wysokie, monumentalne „budynki” itp.). Gdzie tu logika? Zwłaszcza że poruszanie się po sieci ograniczone jest do pięciu kwadratów na rundę. Po co, do cholery, te „wysokie budynki” skoro poruszamy się i tak tylko w poziomie? Ba, sam schemat projektowania fortec danych zakłada ich jednopoziomowość, podczas gdy obserwującemu je z zewnątrz netrannerowi jawią się jako te nieszczęsne „wysokie budynki”. Tu nie ma żadnej logiki. Wniosek: wywalamy pięć kwadratów na rundę (śmiganie po sieci to nie gra w szachy, a jeśli już, to jest to berek lub zabawa w chowanego, gdzie wykryty i złapany przegrywa), zastępując je możliwością swobodnego poruszania się w pionie i poziomie z prędkością równą sumie refleksu sieciarza i szybkości jego decku. Dlaczego właśnie tak? Bo

szybkość poruszania się w sieci nie zależy od siły mięśni i wydolności układu krążenia, lecz od szybkości reakcji, prędkości przewodzenia impulsów nerwowych przez odpowiedni układ. Oczywiście netrannerzy wykorzystują szeroki wachlarz przeróżnych środków przyspieszających ich reakcje i zwiększających szybkość poruszania się w sieci (poczynając od medytacji i autohipnozy, przez stymulanty chemiczne, aż do specjalnych programów przyspieszających odpowiadających pojazdom w świecie rzeczywistym). Zasada jest prosta: kto nie jest wystarczająco szybki, jest trupem.

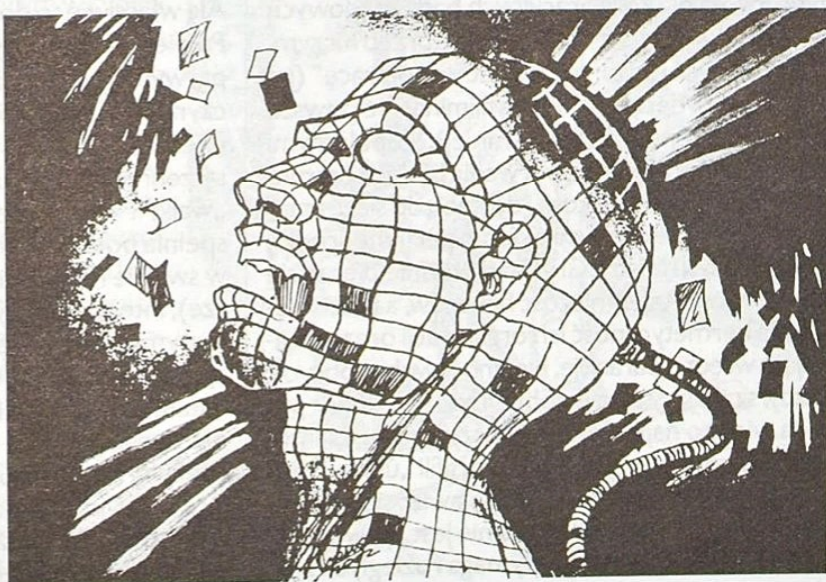
1a. Nad wszystkim czuwa gospodarz domu...

Opisując strukturę cyfrowej pajęczyny, nie sposób pominąć jej ADMINISTRATORÓW, czyli ludzi (oraz SI) czuwających nad bezpieczeństwem danych oraz regularnym płaceniem rachunków przez abonentów. A, jako że obiecałem nie wnikać w szczegóły, ograniczę się jedynie do kilku zdań ogólnych. Po pierwsze: każdy ma taką policję, na jaką sobie zasłużył. Dlatego wszelkie kwestie formalne, nazwy, strukturę i sposoby działania pozostawiam do opracowania kreatywnym Mistrzom Gry. A jeśli ktoś nie lubi się wysilać, niech sięgnie do podstawki i odpowiednio zmodyfikuje zawarte tam informacje. Po drugie: gliny w sieci są, choć mało kto lubi tych gości. I nic dziwnego, skoro ich jedynym zadaniem jest utrudnianie pracy wszystkim komputerowym przestępcom. Po trzecie: formacji i oddziałów zajmujących się ochroną danych i tropieniem hakerów jest prawie tyle samo, co bractw i stowarzyszeń netrannerów. Wedle zasady „każdy pilnuje swego” prawie każda korporacja posiada własnych sieciarzy odpowiedzialnych za ochronę danych i likwidowanie zbyt ciekawskich jednostek. Pod nimi znajdują się policyjne i wojskowe wydziały przeznaczone do zwalczania komputerowych przestępców i na samym dole piramidy odpowiedniej służby korporacji telekomunikacyjnych, czyli „właścicieli” sieci (np. Netwatch). I wszystko byłoby cacy, gdyby nie fakt, iż administratorzy posiadają także specjalne oddziały przeznaczone do namierzania i likwidowania przestępców w świecie rzeczywistym. Można mówić o sporym szczęściu, jeżeli netranner dorwie zwykłą policję lub przedstawiciela „właścicieli” sieci, bo wtedy czeka go legalny proces i sprawiedliwa kara (choć te nie są w 2020 łagodne), zaś jeśli namie-

rzy go wojsko lub siły korporacyjne to... puff i nigdy go nie było. Życie netrannerka to nie bułka z masłem. I w końcu po czwarte: rachunki NAPRAWDĘ potrafią wykończyć. Z doświadczenia wiem, że gracze często o tym zapominają, ergo: ich postacie nie płacą. A wtedy administrator zaczyna przysyłać listy z pogróżkami i żądaniem zapłaty KOŁOSALNEGO rachunku (opłaty + kara + odsetki od opłat + odsetki od kary + odsetki od odsetek itd.). Wniosek: można nieźle załatwić postacie graczy zasypując je stertą zaległych rachunków, wezwań na kolegium i pozwów sądowych. A może któryś pomyślał o zleceniu bankowi płacenia rachunków przelewem prosto z jego konta? Nie sądzę.

2. NETRUNNER

Przejdę teraz do opisu profesji netrannerka z wszystkimi jej wadami i zaletami. Na początek przedstawię dwa związane z tą profesją stereotypy. Pierwszy z nich, umieszczony w podstawce, porównuje netrannerka do maga z gier fantasy. Sieć to kraina czarów, inny wymiar, a programy to zaklęcia itp. itd. Drugi z nich ukazuje netrannerka jako chudego, niepozornego, bladego, anemicznego młodzieńca (obowiązkowo z worami pod oczami) z mieszkania naprzeciwko, o którym sąsiedzi wiedza jedynie, że jest, nie urządza imprez, nie wraca po nocy do domu i ogólnie dobrze się prowadzi. I wbrew pozorom jest to w 100% prawda. Netrunner, podobnie jak mag, nie ma zbyt wiele czasu na treningi strzeleckie czy rozwijanie muskulatury, a spędzanie większości czasu w sieci nie sprzyja zachowaniu kondycji czy dobrego zdrowia. Poza tym taki stan rzeczy wiąże się ze swoistą „filozofią życiową” wyznawaną przez ogół zawodowych sieciarzy. Centralnymi elementami owej filozofii są pogarda ciała i cielesności oraz przedkładanie sprawności intelektualnej ponad wartości typowo ciele-



sne. Jest jednak mały wyjątek, prawie wszyscy netrannerzy są szybcy jak sto diabłów, ponieważ w ich zawodzie szybkość jest wszystkim, inwestują w dopalacze refleksu i prawie cały czas jadą na przełożonych, zwiększających szybkość reakcji prochach. W ten sposób chcą wykroczyć poza swoją cielesność, pragną pozbyć się ograniczeń narzuconych przez ich biologiczną formę, chcą stać się elementem świata czystej myśli, w którym spędzają tak dużo czasu. Jednakże takie postępowanie pociąga za sobą pewne niebezpieczeństwo, które zgubiło już wielu, zbyt gorliwie negujących własną cielesność, netrannerów. Chodzi tu o obiegową opinię, iż „mięso” można bezkarnie zostawić z tyłu i pójść się bawić w sieci. BŁĄD! To właśnie owo „mięso” produkuje energię dla każdego prywatnego superkomputera – mózgu. Doświadczeni sieciarze o tym wiedzą i stąd tak duża popularność przenośnych zestawów podtrzymywania życia (patrz *Chromebook 1*) i innych tego typu gadżetów. Poza tym, każdy szanujący się netranner posiada rozległe kontakty na Ulicy oraz w światku przestępczym (co daje mu szybki dostęp do bezpiecznych kryjówek, prochów i programów), w środowisku lekarskim (niekiedy trzeba reanimować lub wstawić nową zabawkę), reporterskim (czasem udaje się im coś opchnąć) i technicznym (bez komentarza). Mile widziani są także znajomi solosi, którzy w razie czego popilnują ciała, kiedy netranner buszuje w sieci, obronią przed intruzami, czy też wyciągną z obłąkanej, do niedawna bezpiecznej kryjówki. Ale właściwym modus operandi każdego zawodowego netrannera jest jego ukryta tożsamość. Działanie incognito i z ukrycia jest naczelną zasadą etosu sieciarzy. Dlatego najgorszą zbrodnią jest ujawnienie prawdziwej tożsamości któregoś z braci, o ile się ją wcześniej poznało oczywiście. Zdekonspirowany netranner, to martwy netranner, jak głosi stare sieciowe przysłowie. Po ujawnieniu prawdziwej tożsamości, haker staje się zwierzyną łowną dla korporacyjnych bądź rządowych werbowników, którzy nie cofną się przed niczym, aby go dorwać i „zapropionować współpracę” (jeśli jest naprawdę dobry) lub wyeliminować (zawsze to jeden potencjalny wróg mniej). Popularnymi metodami werbunku są porwania bliskich netrannerowi osób, blokada kont i dostępu do sieci, szantaż, oczernianie i wszystkie inne, perfidne środki, które wymyśli Mistrz Gry. Stąd właśnie bierze się przysłowiowa tajemniczość hakerów, a także niezwykła hermetyczność ich organizacji oraz, zahańczająca wręcz o paranoję, nieufność wobec obcych. Każdy, szanujący swoje dobre imię, netranner posiada więc co najmniej kilka fałszywych tożsamości, a mistrzowie w tym fachu potrafili „unicestwić” swoją prawdziwą tożsamość i pojawiać się pod setkami innych, z których żadna nie jest prawdziwa. Oczywiście taki „zabieg” wymaga rozległych zna-

jomości w światku fixerów i kosztuje kupę szmalu. Ale opłaca się, każdy stary sieciarz to potwierdzi.

Ciągłe zagrożenie życia oraz praca w maksymalnie stresujących i niebezpiecznych warunkach są powodami, dla których zawodowi hakerzy łączą się w różnorakie bractwa i stowarzyszenia w celu wzajemnego wspierania się podczas akcji, zapewnienia sobie bezpieczeństwa oraz szybszego i łatwiejszego tworzenia programów. Grupy te mają bardzo różny charakter, od religijno – mistycznych (głoszących, iż sieć jest uwięzionym w materii bogiem, którego trzeba uwolnić) poprzez rewolucyjno – anarchistyczne, aż po nieformalne związki zawodowe. Wszystkie te organizacje mają jedną cechę wspólną, którą jest zasada: rubel za wejście, dwa za wyjście. Oznacza to, ni mniej ni więcej, iż o wiele łatwiej wejść w szeregi takiej organizacji, niż je opuścić. Sieciarskie bractwa są ekstremalnie hermetyczne, bezwzględnie tępią każdy przejaw niesubordynacji i łamania zasad, a wszystko to, w celu zapewnienia pełnego bezpieczeństwa i komfortu pracy wszystkim ich członkom.

Ktoś mógłby zapytać: dlaczego właśnie netrunner, skoro praktycznie każdy ma dostęp do sieci i może z niej korzystać? Odpowiedź na to pytanie jest bardzo prosta. Netrunner jest kimś szczególnym, ponieważ posiada specjalną umiejętność – INTERFACE, której nie posiadają zwykli użytkownicy sieci. Zalogować może się praktycznie każdy, ale to właśnie specjalna umiejętność netrunnerów sprawia, iż użytkowanie i poruszanie się w sieci jest szybkie, łatwe, efektywne oraz przyjemne. Dla laika sieć jest przestrzenią, w której się on porusza; dla netrunnera jest to czysta informacja zakodowana w ciągach z pozoru bezsensownych cyfr (sieciarz postrzega cyberprzestrzeń tak, jak Neo postrzegał Matrix pod koniec filmu). Zmysłny netrunner wie gdzie uderzyć, aby ten misterny, cyfrowy gmach rozleciał się na miliard odłamków; a wtedy chwytą on jeden z nich i ucieka. Ot i cała filozofia. Ale właściwie to do czego służy ten cały interface? Po pierwsze, do szybkiej i sprawnej obsługi kompa, wywoływania poleceń MENU i tym podobnych czynności. Ale to potrafi nawet idiota. Po drugie, interface służy do orientowania się w pseudoprzestrzeni pajęczyny, oceny niebezpieczeństwa oraz „walki”. W sieci specjalna umiejętność netrunnera spełnia podobną funkcję, co zmysł walki solosów w świecie rzeczywistym. Po trzecie (i najważniejsze), interface służy do postrzegania sieci jako zerowymiarowej, nieprzestrzennej. Jest to kulminacja i cel wszystkich działań wszystkich sieciarzy – ostateczne stopienie się z cyberprzestrzenią, stanie się nią, przejście w inny stan istnienia, całkowite i definitywne odrzucenie cielesności przypominające buddyjską nirwanę. Niestety, jest to, jak dotąd, tylko cel i nie ma żadnego udokumentowanego przypadku osiągnięcia takiego stanu, chociaż w sie-

ci krążą rozmaite legendy o ludziach, którzy tego dokonali. Podobno osiągają oni coś na kształt wszechwiedzy, mogą swobodnie przenikać do wszystkich fortac danych oraz w ułamku sekundy znaleźć się w dowolnym zakątku cyberprzestrzeni. Ale oprócz możliwości zabawy w sieci, posiadają netrannerzy szeroki wachlarz środków i możliwości wpływania na świat rzeczywisty. Chodzi tu o programy służące do zdalnej kontroli rozmaitych urządzeń (od drzwi, wind, kas fiskalnych i odkurzaczy, po cyborgi, gniazda karabinów maszynowych i różne pojazdy), a w sprzyjających okolicznościach nawet cudzych wszczepów; programowanie, tworzenie programów i handlowanie nimi oraz obrót informacjami. Dobry netranner to człowiek, który nigdy nie narzeka na brak zajęć, a co za tym idzie – kasy (oraz wrogów).

Jednakże „praca” hakera to nie tylko same plusy i przyjemności. W tej skomplikowanej komputerowej rozgrywce można bardzo dużo zyskać, ale równie dużo stracić. Dlatego właśnie tak wielu młodych sieciarzy nie dożywa chwili, gdy mogą się komuś pochwalić swoimi osiągnięciami. Związane z pracą w sieci niebezpieczeństwa i zagrożenia można podzielić na trzy zasadnicze kategorie. Pierwszym z nich jest „klasyczne” uzależnienie się od przebywania w cyberprzestrzeni. Wystarczy rozejrzeć się dookoła, żeby poznać skalę problemu i zobaczyć ilu maniaków internetu leczy się u różnych psychologów, a co dopiero w roku 2020, gdzie dostęp do sieci jest o wiele łatwiejszy niż dzisiaj, a ona sama jest praktycznie niezbędna do życia oraz pracy. A uzależnienie może prowadzić do śmierci z przedawkowania, czyli w naszym przypadku, odwodnienia organizmu na skutek zbyt długiego przebywania w pajęczynie. Poza tym, ciało buszującego w sieci netrannera jest całkowicie bezbronne, co może prowadzić do śmierci, jeśli sieciarz komuś podpadł i zbyt dużo czasu spędza pracując bez należytej asekuracji. Drugim niebezpieczeństwem, czyhającym w cyberprzestrzeni na nieostrożnych sieciarzy, jest możliwość daleko posuniętych ingerencji w ich umysły i osobowości, a nawet ich całkowitej zmiany. Ma to związek z ignorowanym często przez młodych i niedoświadczonych netrannerów faktem, iż po zalogowaniu się do sieci ich ciała fizyczne zostają zamienione na inne, złożone z elektronów i impulsów elektrycznych. A te można bardzo łatwo uszkodzić, zniszczyć, bądź zmienić. I właśnie możliwość modyfikacji tego innego ciała to najgroźniejsze z czyhających w sieci niebezpieczeństw. Korporacyjni specjaliści od modyfikacji osobowości, znani pod obiegową nazwą wypychaczy, atakują sieciarzy specjalnymi, pozornie nieszkodliwymi programami, które nieznacznie modyfikują strukturę umysłu zaatakowanego. Stwarza to możliwość praktycznie

nieograniczonej, swobodnej interwencji w ciało i życie „zainfekowanego” netrannera poprzez odpowiednie zaprogramowanie jego mózgu. W ten sposób można przeprowadzić pranie mózgu na odległość lub wywoływać u ofiary różne choroby (psychiczne i fizyczne) oraz określone reakcje i stany organizmu, nie mówiąc już o kontrolowaniu cybersprzętu. W ten sposób nieostrożny pająk może stać się bezwolnym, sterowanym elektronicznie zombie na usługach np. korporacji. A co najważniejsze, nie będzie nawet zdawać sobie sprawy, że coś jest z nim nie tak. I w końcu trzecim rodzajem zagrożenia jest po prostu możliwość śmierci lub trwałego okaleczenia po ataku programu antypersonalnego. Oddziały szpitali w 2020 roku pełne są zredukowanych do poziomu warzyw netrannerów, którym się nie udało. Cóż, taka jest cena, którą trzeba zapłacić za możliwość bycia bogiem, chociaż przez chwilę...

I to by było na tyle. Pozostaje mi tylko życzyć wszystkim wielu godzin wspaniałej zabawy w sieci. Nie bójcie się jej używać, w końcu właśnie po to została stworzona.

Przypisy:

¹ Kto pamięta Wurta Jeffa Noon'a, ten doskonale wie, o co mi chodzi.

² Zniknięcie – natychmiastowa egzekucja połączona z usunięciem wszelkich śladów istnienia delikwenta.



HOT NEWS:

Gitara Silverhande'a – imitacja

Kolekcjoner sprzętu muzycznego, a także wielki fan Silverhande'a nabył dzisiaj gitarę, na której Johnny grał podczas słynnego koncertu w 2013 roku. Na nieszczęście kupującego, gitara okazała się podróbką, sam muzyk potwierdził jej fałszywość. Przypominamy, iż gitara zaginęła z garderoby Silverhande'a tuż po koncercie, na którym obecna była rekordowa liczba ludzi.

Nie znana jest cena, jaką zapłacił kolekcjoner oszustowi, jak również nie wiadomo nic o tożsamości tegoż.

4 osoby otruły się alkoholem

Ciała trzech osób odnaleziono w mieszkaniu Marka Galofa, pracownika miejskiej sieci wodociągów, który uczestniczył, wraz z przyjaciółmi z pracy w mocno zakrapianej imprezie. Sam Mark przebywa w szpitalu, w stanie ciężkim, jest sparaliżowany, co potwierdza teorię lekarzy iż skażony alkohol uszkodził rdzeń kręgowy.

Według naszych informacji alkohol został kupiony w znanym i słynącym z dużego wyboru alkoholi sklepu należącym do pewnej sieci handlowej mającej siedzibę w Night City.

Wydarzenie to wydaje się popierać próby wprowadzenia prohibicji, jednakże jak wypowiadają się znajomi poszkodowanych, tu nie zawinił alkohol, więcej ludzi ginie w wypadkach samochodowych, a pomimo tego wciąż wydaje się nowe prawa jazdy.

Wyłączenie z użytku odcinka metra

W związku z zalaniem części miasta, szczególnie zachodniej części Plazy, odcinki metra Night City przechodzące pod zalanymi terenami zostały czasowo wyłączone z ruchu w celu przeglądów, oraz ew. napraw. Jutro o godzinie 15 trasami kolejki podziemnej znów będą jeździły pociągi.

Z wstępnych analiz wynika, iż woda nie przedostała się w żaden sposób na tory metra, ani nie uszkodziła otaczających korytarz kablów i rur.

Zapowiedź filmu z Eurodynem

Stacje filmowe zaperzentowały dziś zapowiedź film o niemówiącym zbyt wiele tytule „Flashwork”, z Kerryem Eurodym w roli głównej. Najbardziej zastanawiający jest fakt, iż na kilkuminutowym filmie zaprezentowanym dzisiaj światu głos głównego bohatera nie należy do znanego muzyka! Wytwórnia filmowa, oraz sam Eurodym odmawiają komentarza.



Wiadomość Dnia

Awaria wodociągów widmem Dolnego Night City.

Dolne dzielnice Night City, a także część ekskluzywniej Plazy znalazła się pod wodą z powodu awarii miejskiej sieci wodociągowej. Poważne awarie czterech z dwunastu głównych rur zasilających dolne Night City okazały się pęknięciami na wysokości ulicy 12stej na zachód od centrum Plazy. Hektolitry wody szybko zalały ulice od 8mej do 19tej, oraz fale poczęły spływać do niżej położonych dzielnic. Utonęło sześć osób – pracowników miejskiej sieci wodociągów, a 14 osób uznawanych jest za zaginione.

Aktualnie woda zalała wszystkie poziomy podziemne, piwnice, oraz sięgnęła wysokości blisko półtora metra. Przejazd zalanymi ulicami jest niemożliwy, do transportu ludzi używane są pojazdy AV. Straż już zaczęła przepompowywać wodę z zalanych terenów do niezalanych studzienek kanalizacyjnych, położonych w okolicy, przynosi to wymierne efekty i poziom wody opada, gdyż został odcięty przepływ wody w tym rejonie (przez co duża część budynków pozostaje bez wody, oraz prądu, gdyż woda zalała przewody wysokiego napięcia).

Policja wszczęła dochodzenie w sprawie niedopatrzenia okresowych przeglądów sieci wodociągowej. Z nieoficjalnych informacji wiemy jednak, iż rury były badane miesiąc temu i spełniały wszystkie potrzebne normy. Inne źródła podają iż zanotowano kilka niewielkich wstrząsów tuż przed pęknięciem rur.

Woda powinna zostać odpompowana do jutra, do godziny 9 rano, natomiast wymiana uszkodzonych części sieci potrwa do godziny 15.



Liquid

Potrzebujesz alkoholu?
Największa w Night City
hurtownia napojów wysokowych
W ofercie wszystkie alkohole
z całego kraju
Od piwa, po europejskie wódki.
Plaza 310.

Smog w dzielnicy robotniczej

Przeterminowane, stare, zniszczone, rozpadające się. Tak w skrócie można określić filtry antysmogowe, oraz przeciwpyłowe w fabrykach bezpośrednio przylegających do Night City. Pomimo iż spełniają one obowiązujące normy, na uwagę zasługuje fakt, iż uregulowania te są przestarzałe (pochodzą z 2011 roku).

W czasie zbiegły się odpowiednie (złe) warunki atmosferyczne, oraz zwiększona produkcja pyłów i gazów, w wyniku czego znad stref fabrycznych nad miasto nadciągnęła chmura smogu. Pokryła ona już większą część północno-zachodnich dzielnic robotniczych i zbliża się do miasta. W okolicznych data-termach i billboardach wyświetlane są ogłoszenia ostrzegające przez smogiem, oraz apelujące o zakładanie masek ochronnych.

Analiza chemiczna chmury smogu wykryła śladowe ilości radioaktywnych cząsteczek jodu I-125. Pomimo iż nie ma bezpośredniego zagrożenia, władze miasta apelują o niewychodzenie z domu.

Policja wszczęła śledztwo w sprawie niekontrolowanego używania materiałów radioaktywnych (co jest karalne od roku 2015, gdy pamiętnego 20 czerwca wybuchła fabryka silników AV, korzystająca z materiałów radioaktywnych).

Przestępcy w imieniu prawa

W przeciągu ostatniego tygodnie nieznany bliżej Policji grupa określająca się mianem „Rosyjskiej Mafi Dobrego Serca” zabiła sześć wysoko postawionych mafijnych urzędników, oraz kilkudziesięciu żołnierzy. „Mafia” likwiduje bossów półświatka NCN, ich ochroniarzy, oraz żołnierzy. Z nieoficjalnych źródeł dowiedzieliśmy się, iż wczoraj do komendy głównej PKC został dostarczony żywy boss jednego z liczących się boostergangów, oraz kilka nagrań przedstawiających akcje „Mafii”.

Chociaż podają się za „Rosyjską Mafię” nikt nie zna ich pochodzenia, tożsamości, ani nawet miejsca pobytu. Każdą akcję mają zaplanowaną, oraz zakamuflowaną, tak, że dopiero po dostarczeniu do PKC dowodów ktokolwiek może stwierdzić iż dane wydarzenia naprawdę miały miejsce.

Oficjalnie Policja potępia takie działania jako niezgodne z prawem (zabójstwa!), jednakże nieoficjalnie wszyscy wyrażają uznanie dla ludzi, którzy z narażeniem własnego życia likwidują przestępczość w Night City.

Policja Korporacyjna Centrum poszukuje informacji o członkach grupy, oficjalnie przekazała im wiadomość, iż chętnie widziałaby w szeregach swoich grup szturmowych tak doskonałych żołnierzy.

HOT NEWS:

Awaria świateł w centrum miasta

Ruch drogowy przeżywa ostatnimi czasy falę dziwnych wypadków. Dzisiaj, światła na większości głównych skrzyżowań zaczęły zmieniać się w sposób niekontrolowany. Nie pomogło przeładowanie systemów zarządzających ani przejście na tryb manualny.

Na głównych skrzyżowaniach znajdują się już patrole drogówki, które odpowiednio zarządzają światłami, natomiast na drogach pobocznych wciąż wszystko jest dziełem przypadku.

Policja podejrzewa włamanie do sieci zarządzania przez jakiegoś dowcipnego netrunkera.

Zwiększenie zatrudnienia w FarmaTeam

Farma Team to nieduża firma, produkująca sprzęt medyczny, oraz farmaceutyki na zamówienie oddziału Trauma Team w Night City. Od dziś do pracy przychodzi kilkaset osób więcej.

Kierownictwo FT nieśmiało potwierdza fakt przyjęcia dużego zamówienia od Trauma Team. Nieoficjalnie mówi się, iż produkowany będzie VOID-0, nowy lek antydepresyjny laboratoriów TT.

AV-Taxi wystartowało

W Night City rozpoczęła działalność nowa firma taksówkarska wyposażona jedynie w pojazdy napędzane silnikami AV. Te ekskluzywne aeroloty zostały zamówione w fabrykach Mercedesa, firma, oprócz usług dla korporacji świadczy normalne usługi na rynku taksówkarskim.

Dane spółki AVT znane są jedynie urzędowi, a nazwiska głównych aukcjonariuszy pozostają w tajemnicy. Nieoficjalnie mówi się, iż maszyny kupione przez firmę kosztowały w sumie 50.000.000 e\$.



RipUP

Centrum wymiany,
kupna,
oraz sprzedaży
cyberwszczepów

Potrzebujesz nowych części?

Chcesz sprzedać stare?

Znalazłeś najlepsze do tego celu miejsce.

Ulica 12ta 345/4.

Cybertronic:

Lek antydepresyjny

Lek antydepresyjny o jeszcze nie ustalonej nazwie marketingowej... Prosto z laboratoriów Trauma Team w Night City do Twojego organizmu. Najnowsze dzieło najlepszych lekarzy, biologów i farmaceutów. Noszący nazwę kodową VOID-0 to antydepresyjny, oraz antymaniakalny lek. Powstrzymuje wszelkie objawy depresji, poprawia samopoczucie, nie powoduje uzależnień!

Co ważniejsze – częste jego stosowanie wpływa na ośrodek mózgowy, powodując spadek agresji, oraz zmianę usposobienia. Lek ten może być rewolucją na rynku resocjalizacji, planuje się wprowadzenie go w fazie testowej w więzieniu w NC.

Kontrakt na ten lek planuje podpisać także wojsko, oraz korporacje takie jak Arasaka i Militech. Szykuje się wielki przebój na rynku farmaceutycznym, oraz naprawdę duże pieniądze dla Trauma Team.

Jedyną wadą tego środka jest jego gwałtowna reakcja z alkoholem, w wyniku której w większości przypadków następuje paraliż (który w kilkudziesięciu procentach przypadków da się uleczyć wszczepiając cyberszkielet), jeśli lek wejdzie w reakcję z dużą ilością alkoholu (stężenie we krwi powyżej 1,5 promila), następuje całkowity paraliż układu oddechowego i w wyniku tego – śmierć.

Wszczepię NIIS

Network Individual Identification System, to nowy pomysł Infocompu. "Nanoprocessor Lokalizujący" – tak brzmi nazwa patentowa na to urządzenie. Ten mikrowszczep, który umieszcza się w rdzeniu kręgowym przekazuje wszystkie informacje o człowieku – począwszy od numeru ID, przez aktualny stan (fale mózgowe, rytm serca), po lokalizację. Pozwoli to rejestrować wszystkich obywateli (na początku pilotażowy program zostanie uruchomiony w Night City i obejmie chętnych, następnie rozszerzony zostanie na całe miasto, a docelowo działać będzie w całym kraju). Już nie będzie

anonimowych zbrodni, w rejestrach systemu będzie zapisane kto, oraz kiedy przebywał w danym miejscu.

Niektórzy błogosławią wynalazek, inni wolą się wstrzymać z komentarzami. Faktem jest, iż ogranicza to w znacznie prywatność, którą gwarantuje obywatelom konstytucja. Jest to poważny argument i może zawrócić na planach sprzedania systemu NIIS państwu, a wcześniej Night City. Kontrakt opiewa na miliony eurodolarów w przypadku miasta, oraz miliardy w wersji dla państwa.

Docelowo nanoprocessory będą wszczepiane wszystkim. Każdy noworodek otrzyma również NIIS od razu po porodzie. Planowane wprowadzenie NIIS do użytku w NC: styczeń 2021, a tymczasem można się zgłaszać do programu pilotażowego – każdy zapisany otrzyma wszczep, oraz 1500 e\$, które wynagradzają utratę prywatności. A kto wynagrodzi wszczepy reszcie ludzi nieuczestniczących w programie pilotażowym?

AVCI

Oto największy projekt USA może się dokonać na terenie Night City. Otóż AV-City to kilkudziesięciotysięczne miasto utrzymywane przez silniki AV zasilane energią słoneczną. Komfort życia w takim mieście byłby wysoki, w razie potrzeby można by wynieść miasto ponad chmury (zawsze dobra pogoda), a rozrzedzenie powietrza wpływa dobrze na samopoczucie. Jedynymi mankamentami są – ogromne koszty przedsięwzięcia, oraz wysokie koszty mieszkań sięgające 5.000.000 e\$ za jedno mieszkanie. Niemniej jednak z pewnością znajdują się chętni na takie atrakcje (w końcu pomimo umieszczenia miasta niepodobał NC, zamieszkiwać je będą ludzie z całego kraju). Planowane uruchomienie miasta – 2034.

Jeśli chesz, już możesz zamieszkać w podniebnym mieście! Wystarczy komputer, terminal VR, lub CyberDeck! Wyszukaj LDL „AVC”, oraz zamieszkać wirtualne miasto. Abonament miesięczny to jedyne 100 e\$, a w tym wirtualu możesz robić praktycznie wszystko!

Prohibicja?

Jak poinformował rzecznik burmistrza, planowane jest wprowadzenie zakazu sprzedaży i spożycia alkoholu na terenie Night City, oraz przylegających do niego miastach. W uzasadnieniu swojej decyzji, biuro burmistrza podało nasilające się czynniki takie jak: ilość wypijanego alkoholu, ogólnodostępność tegoż, ogromna ilość wypadków spowodowanych przez pijanych kierowców, oraz fakt, iż duża część przestępstw była popełniana pod wpływem alkoholu.

Taka decyzja z pewnością nie przysporzy popularności burmistrzowi – Johnowi Valverowi. Związują się organizacje broniące dostępu do napojów wysokowych. Działacze tychże twierdzą, iż alkohol i tak będzie dostępny, natomiast spadną wpływy do budżetu miasta (a także stanu). Pomijając to, dziwnym jest fakt wprowadzenia prohibicji na terenie jednego okręgu.

Na wszystkich kierownikach barów, pubów i klubów padł pląd strach, gdyż wprowadzenie zakazu sprzedaży alkoholu równa się praktycznie zamknięciu tychże zakładów.

Reporterzy NCN.com badają sprawę i już wkrótce możecie się spodziewać kolejnych doniesień z rynku alkoholowego. Z nieoficjalnych źródeł wiemy, iż zakaz być może nie wejdzie w życie.

Losowania (19.05):

"Happy 3": 3,6,9

"Traditional 6":

2,6,15,24,25,33

"Bodies": 15/24/9/11/3

Życzymy wysokich wygranych

Happy 3 jest to gra, w której losujemy 3 numery spośród 50, Traditional 6 – zwykły Duży Lotek, Bodies – ilość tragicznych zgonów w poszczególnych dzielnicach.

NCN COMI

część dla MG



Tomasz !Blob! Dzierżek

HOT NEWS & REKLAMY:

Gitara Silverhande'a.

Kogo w obecnych czasach interesują gitary? Kto może za nie płacić w setkach tysięcy eurodolarów. Pracownicy korporacyjni, ludzie którym się powiodło. Mniejsza o osobę, ważne jest, iż ten kto utopił masę pieniędzy w bezużytecznym kawałku plastiku, na pewno pała rządzą zemsty. Tutaj pojawia się zadanie dla graczy – trzeba będzie skorzystać z pomocy solo, fixera, wreszcie jakiegoś rockmana, by wejść w odpowiednie środowisko, poznać odpowiednich ludzi i ich odpowiednie ciemne interesy. Skoro gitara zniknęła 7 lat temu, gdy Silverhand był już popularny, to należy mieć nadzieję, iż nie uległa ona zniszczeniu – czy to przypadkowym, czy celowym. Przedmiot ten, aktualnie warty wielkie pieniądze znajdzie się w posiadaniu jakiegoś kolekcjonera, bądź niczego nieświadomego fana muzyki... Problemem będzie tylko odpowiednio wydosztanie od tejsze osoby słynnej gitary. W grę wchodzi legalne środki (można ją kupić), bądź bardziej podejrzane (kradzież, szantaż, wymuszenie). Decyzja należy do Graczy.

Drugim wątkiem są poszukiwania cwane go oszusta, który nie pozostawił po sobie żadnych danych. Ale ktoś, kto wzbogaca się kosztem znaczących osób szybko kończą. Nie będę przedstawiał pomysłów na wplątanie BG w tą historię (to od Ciebie zależy czy będą oni rodziną, znajomymi, bądź też pracownikami poszkodowanego). Podsunę kilka wątków na temat samej osoby. Czy ktoś, kto z dnia na dzień bogaci się, będzie potrafił zachowywać się po staremu. Czy nie

pójdzie do lepszej restauracji, nie kupi droższych ubrań, lepszego zegarka? Na pewno nie będzie potrafił się powstrzymać. A jeśli będzie uciekał z miasta, wybierze drugi przedział, czy business class?

A może nasz cwaniaczek, to rzeczywiście posiadacz gitary Silverhande'a? Jakże interesujące będą miny Graczy, gdy oznajmisz, że w domu zabitego przez nich „cwaniaczka” odnajdą prowadzącą gitarę, a zaraz obok niedokończony e-mail wyjaśniający całą sprawę. „Przepraszam pana bardzo, jestem roztargniony i wysłałem złą gitarę, właśnie idę wysłać sprzęt jeszcze raz, pozdrawiam...”. Hmm...

4 osoby zatruty się alkoholem.

Alkohol gra jedną z pierwszoplanowych ról w tym odcinku NCN.com. Głównie za sprawą pewnego specyfiku, oraz awarii wodociągów, wątki te można również odegrać oddzielnie. Jestem pewien, że każdy MG będzie miał inne pomysły. Tymczasem przejdźmy do oryginalnej wersji. Na pewno nie umknęło nikomu, iż osoby, które (rzekomo) zatruty się, były pracownikami sieci wodociągów miejskich. Czy ma to coś wspólnego z awarią tychże? Co mogło się stać tym osobom, iż umarły? Odpowiedź sama ciśnie się na usta – VOID-0. Powiązanie objawów do tych opisanych w części Cybertronic od razu rzucają się w oczy. Tylko dlaczego VOID-0 był obecny w sieci wodociągowej? O tym jednak opowiem w części dotyczącej leku.

Na uwagę zasługuje fakt, iż rzekomo zatruty alkohol pochodził ze znanej hurtowni. Może jednak Gracze powinni zainteresować się reklamami? Szybkie dochodzenie doprowadzi ich do sklepu sieci Liquid, gdzie spotkają się z... wynikami wszystkich potrzebnych

badania, jakie alkohol przeszedł, zanim trafił na półki. No cóż, czasami musi zdarzyć się fałszywy trop.

Jeśli nie korzystasz z wątku o VOID-0, można przyjąć iż alkohol rzeczywiście był trefny, za to sklep może chcieć zlikwidować BG, bądź też wykorzystać ich do zatuszowania całej sprawy. Wybór należy do Ciebie.

Wyłączenie z użytku odcinka metra.

Ktoś coś majstruje przy metrze. Niezbyt wesoła sprawa, szczególnie dla zatłoczonych ulic Night City... Wiadomo – ciągly pośpiech, ciasnota, a tu jeszcze metro nawala. Nie zapomnij o tym szczególnie, gdy BG korzystają z tego środka lokomocji.

Skoro doniesienia prasowe wyraźnie głoszą, ioszą, ioniosło żadnego uszczerbku na skutek zalania ulic, dlaczego więc zamknięto ten odcinek aż na 24 godziny? Oto sprawa dla dociekliwych BG.

BG mogą sobie przypomnieć o tym, iż nieopodal znajduje się duży bank. Ktoś, kto posiadał opowiednio postawionych znajomych (wcale nie muszą być kimś znaczącym, kto by się przejmował wodociągami... Dopóki działają – nikt.) mógł zorganizować 24-godzinną przerwę, a w tym czasie spokojnie dobrać się do eurodolarów składowanych w banku, jak również do złota. BG mogą spróbować im przeszkodzić, bądź poczekać aż wykonają robotę i zgarnąć łup. A może wpadną na jakiś inny pomysł?

Przy korzystaniu z wątku VOID-0, można umieścić w okolicy tego odcinka punkt, w którym znajdują się zbiorniki środka, oraz bezpośredni jego aplikator do systemu wodociągowego. Należy sprawdzić czy środek nie zamókł, oraz czy jego dozowanie odbywa się prawidłowo. A jak to można łatwiej zrobić pod przykrywką napraw i badań...

Zapowiedź filmu z Eurodynamem.

Dla odmiany coś lekkiego. Kto był tak perfidny, że podmienił głos w oficjalnym trailerze. Zapewne jakiś Netrunner namieszał w bazach danych. Może nawet podłożył swój własny głos? Jeśli tak – nietrudno go będzie odnaleźć... dla drużynowego netrunnera. Nagroda czeka!

Dlaczego ani Eurodyne, ani wytwórnia filmowa wstrzymują się od komentarzy? Może to całe zamieszanie to tylko przemyślane działanie mające na celu zwiększenie popularności filmu? Jak zareaguje wytwórnia na wieść iż ktoś wie o wszystkim? Polecą go zabić, albo spróbują przekupić. Coś dla Graczy chcących spojrzeć od strony ściganych, a nie ścigających.

Awaria światła w centrum miasta.

Czarny miesiąc dla komunikacji miejskiej w NC. Aktualnie królują wariujące światła. Raz – policja (drogówka) ma więcej roboty. Drużynowy policjant coś przekrobał? Szef może go wysłać na „machanie światłami”. Nigdy nie wiadomo co może się zdarzyć na skrzyżowaniu, może nawet załapać się na niezłą strzelaninę, gdy ktoś będzie próbował ukraść stojący na skrzyżowaniu wóz.

BG mogą zgarnąć niezłą kasę pomagając policji w złapaniu żartownisia. Nie można wyłączyć sieci, gdyż wtedy wszystkie światła zgasną, a to spowoduje chaos. Tymczasem ktoś cały czas bawi się światłkami. Jeśli Twój netrunner narzeka na brak zajęć, daj mu za zadanie odnalezienie żartownisia. Jeśli nie masz netrunnera, można poprowadzić BG inną ścieżką, nie w cyberprzestrzeni ale w realnym świecie prosto do maszyny, na której został uruchomiony program losujący ustawienia światła. Wyciągnięcie wtyczki powinno pomóc. Dalsze śledztwo zależy już od Ciebie i Twoich Graczy.

Nie zapominaj o zmianach światła tym bardziej, jeśli drużyna rozbija się po mieście samochodem.

Zwiększenie zatrudnienia w FarmaTeam!

Od razu ciśnie się na usta jedno – VOID-0. Zamówienie aż tak wielkie, że potrzeba setek ludzi? Jeśli tylu pracowników potrzeba na pilotażowy program, to co będzie, gdy plan obejmie większe tereny? Żyła złota i dla zakładów od których TraumaTeam kupuje produkt, jak i dla samego TT, które dostaje pieniądze od miasta. No fakt, ale gdzie lądują tak duże ilości specyfiku? Odpowiedź już za chwilę.

Czy smog, I-125, FarmaTeam, oraz zwiększenie liczby pracowników ma jakiś związek? Być może... Czyżby poważana firma produkująca medykamenty miała związek z promieniotwórczymi substancjami? Wypadki chodzą po ludziach, może „nowi pracownicy” mają tylko zastąpić starych, którzy zginęli podczas awarii jakiegoś promieniotwórczego materiału. Na pewno ciekawi będą nie tylko BG i rodziny robotników, lecz i miasto, które może nałożyć na firmę duże kary.

AV-Taxi!

Brakuje komuś pracy? Czemu nie zatrudnić się jako kierowca drogiego, ekskluzywnego AV-Mercedesa-taksówki? Potrzebne wysokie referencje, dobra znajomość pojazdów AV, ogląda... A czy jest jakieś lepsze miejsce na wyciąganie informacji od przewożonych grubych ryb, niż taksówka (pomijam tutaj piwnice, gdzie przystawia się takim grubym rybom pistolet do skroni). W przyjacielskiej pogawędce z taksówkarzem niejedno się przypadkiem wypapla. Dla BG korzyść podwójna – pieniądze i informacje.

Nie na darmo jednak jest to ekskluzywna firma taksówkarska. Każde zadraśnięcie, czy uszkodzenie maszyny BG pokrywa z własnej kieszeni, a za zniszczenie maszyny należałoby odkupić nową, tylko skąd wziąć na nią pieniądze..

Nieuważnym Graczom podeślij zamiast zwykłej, zamówionej taksówki AV-kę. Czeka ich niemiła niespodzianka przy płaceniu (chyba, że śpią na pieniądzach, wtedy będzie to przyjemność... a może oni się o czymś wygadają w rozmowie z taksówkarzem?).

Liquid!

Zatrucie się alkoholem (w przypadku nieużywania wątku VOID-0) to olbrzymi cios dla firmy. Podważa jej wiarygodność na rynku, w związku z czym traci klientów i... pieniądze. BG mogą przydać się w dwojaki spo-

sób – bądź jako reporterzy, przedstawiający wspaniałość firmy, bądź jako najemnicy mający zatuszować całą zającie.

Inna sprawa do wprowadzenia prohibicji – dla takiej hurtowni to śmierć. Co mogą poradzić BG? Od czego fixerzy i ich znajomości? Przeniesienie się do podziemia jest trudne, kosztowne, ale może się opłacić (lub przynieść straty w wypadku niewprowadzenia zakazu sprzedaży alkoholu)...

BG mogą też zainteresować się sklepem z czysto ludzkiej potrzeby napicia się. Ekskluzywne bary nie nadają się dla ulicznych zabijaków (dla których istnieją zwykłe sklepy z sieci Liquid), lecz każdy znajdzie coś dla siebie. Wybór trunków jest ogromny. Ceny również nie są małe, ale czego się nie robi dla przyjemności.

RipUP

No cóż, nazwa nie zachęca do zakupów, chociaż sprzedać coś tam można. Szybko RipUP może zostać ulubionym sklepem BG, gdzie sprzedadzą wszystkie cyberwszczepy niepotrzebne spotkanym po drodze osobom. Jeśli jednak nie masz rambo-graczy, to sklep może okazać się niezłym miejscem na naprawę ich sprzętu. Ludzie naprawdę znają się na rzeczy i wprost odnawiają sprzęt, za niewielką cenę.

Niech jednak nie dadzą się nabrać na niezwykle tanie oferty sprzętu cybernetyki. Jest ona zużyta, w stanie nienadającym się do użytku. Koszta naprawy podniosą cenę.

CYBERTRONIC:

Lek antydepresyjny.

No cóż, kto nie cierpi na depresję w 2020 roku? Lek wydaje się być cudowny, wręcz wspaniały, a kto by się przejmował reakcją z alkoholem? Skoro nie ma depresji, niepotrzebny i alkohol... Nawiasem mówiąc, to ten właśnie lek jest głównym sprawcą zamieszania w tym odcinku NCN.com. No cóż, Trauma Team spodziewa się sporych zysków ze sprzedaży. Natomiast antymaniakalne skłonności pojawiające się u badanych, to tylko dodatkowy atut. Cudowny środek – znikają wojny, przemoc, brutalność.. Jeżeli wciąż nie domyślasz się gdzie i jak zastosowano VOID-0 przejdź do części o uszkodzeniach rur.

Podaj swym BG cudowny lek na ich kłopoty i zmartwienia – depresja znika w mig, od razu pojawiają się chęć do życia, rządza przemocy znika, ogólnie jest świetnie. Bez uzależnień, wszystko naturalnie. Niech tylko uważają na wszelakie zło, gdyż raczej nie będą chcieli strzelać do okradających ich złodziei, raczej jeśli ich złapią, skończy się na upomnieniu. Lek jest silny, więc nici z planowanych wypadów rabunkowych. BG się po prostu nie chce strzelać, nagle jest przeciwko przemocy... Dziwne... nieprawdaz?

No i nie wolno zapominać o reakcji z alkoholem. Każdy lubi sobie popić. Z tym, że dla BG „po leku” może się to skończyć śmiercią, paraliżem, albo nowym cyberszkieletem, na który oczywiście fundusze musi zdobyć sam.

Wszczepy NIIS.

No cóż, jeśli BG akurat brakuje pieniędzy, to czemu by się nie zapisać. Mały wszczepik i 1500 e\$ łąduje w kieszeni. A już na pewno BG nie będą płakać z powodów utraconej prywatności. Lamety zaczną się dopiero, gdy zostaną przyłapani na „gorącym NIISie” podczas jakiegoś rozboju, czy zabójstwa. Te 1500 e\$ na pewno nie wynagrodzi więzienia. Próby wyrwania samemu wszczepu kończą się przeważnie tragicznie – duża ingerencja w układ nerwowy powoduje ból, oraz częściową utratę kontroli nad ciałem (paraliż, osłabienie reakcji). Nic miłego.

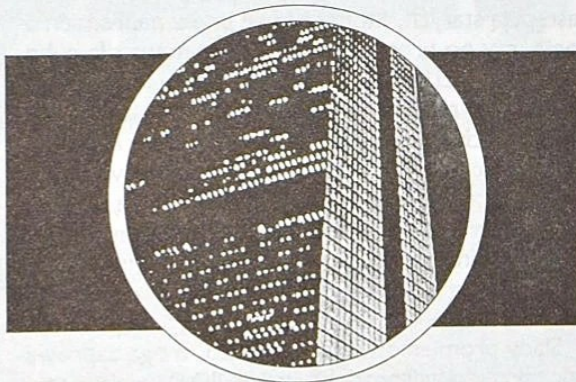
Dobry, drużynowy netrunner może spróbować dostać się do komputerów Infocompu, w celu pobrania informacji o osobach, które go aktualnie interesują. To potężne, lecz niebezpieczne źródło wiedzy.

AVC.

Pozwól Graczom spokojnie robić plany na przyszłość. Może poprowadzisz im kiedyś przygody w podniebnym mieście? „Latające Las Vegas” brzmi nieźle. Tymczasem jednak zająć się trzeba realiami.

Do użytku zostany oddał wirtualny świat, odzwierciedlający życie w podniebnym mieście. Abonament niewielki, czemu więc nie použíwać sobie. Miasto jest naprawdę wspaniałe i zachęca do wykupu apartamentu już w gotowym mieście. Praktycznie jest w nim wszystko, a on-line jest przeważnie około połowy mieszkańców, czyli jakieś kilkanaście tysięcy osób. Dobry pomysł na zorganizowanie bezpiecznego spotkania.

Jeśli jesteś złośliwy, a Twoi Gracze lubią poszaleć w wirtualu, sprowadź na ich karki wirtualną policję, oraz netrunnerów. Uciekczą przed wirtualną policją i prawdziwymi netrunnerami? Czemu nie?



CZĘŚĆ GŁÓWNA:

Awaria wodociągów widmem Dolnego Night City.

Teraz się wszystko wyjaśni – o co tutaj chodzi (przynajmniej w mojej, głównej wersji). Awaria nie była do końca przypadkowa, miała pogrzebać tych, co montowali urządzenia do dozowania VOID-0 do sieci wodociągów miejskich (dzięki czemu wszyscy prędzej czy później by się jej napili). Trauma Team podpisała tajną umowę z władzami miasta o szybkim rozpoczęciu wdrażania VOID-0 do miasta, dzięki czemu przestęp-

czość ma zmaleć, a generalne samopoczucie obywateli – wzrosnąć.

Oczywiście utopiono kilka osób, natomiast cztery kolejne „zatruty się alkoholem”, jednakże wciąż są osoby, które wiedzą coś o całym przedsięwzięciu. – na przykład te, które uzupełniały zbiorniki z VOID-0 niepoddał rzekomo naprawianego odcinka metra. Inna sprawa, że lek wchodzi w gwałtowną reakcję z alkoholem co musiałoby się wiązać z wprowadzeniem prohibicji (patrz niżej). Jeszcze inaczej podchodząc do problemu – lek nie był testowany na dłuższy okres czasu, może okazać się, że wszystko skończy się jak w Kemo z „Quarantine”. Może również tutaj w sieci wodociągów rezyduje nieznana bliżej bakteria, która w połączeniu z VOID-0 powoduje psychopatyczne myśli i odruchy. Night City – miasto szaleńców?

Można to też potraktować jako część planu rabusiów planujących okraść bank – takie zamieszanie skutecznie odciągnie uwagę służb od zwykłego przegładu technicznego metra.

Może awaria wodociągów ma inne podłoże – fabryki wysyłające radioaktywny I-125 do atmosfery pragnęły pozbyć się resztek substancji, więc wszystko poszło do ścieków, gdzie po drodze natrafiło na filtry, przepompownię i zrobiło małe bum, a teraz wiele osób babra się w radioaktywnej wodzie. Nic dziwnego, że później giną (jak np. rzekomi uczestnicy „libacji”).

Nie zapominajmy o wpływie awarii na sytuację w mieście – obok niedziałających świateł mamy teraz zalane dzielnice!

Smog w dzilenicy robotniczej.

Niektóre fabryki rzeczywiście prowadzą nieczyste działania, mają coś do ukrycia. Radioaktywne substancje to nie przelewki. Podejrzenie pada od razu na FarmaTeam, które zatrudniło nowych pracowników... Zastępują starych, którzy zginęli przez napromienianie, czy po prostu potrzebna jest nowa siła robocza. A może Ci ludzie potrzebni są do usunięcia I-125?

Smog na pewno nie ułatwia życia mieszkańcom i tak biednych dzielnic robotniczych. Trzeba nosić maski, uważać na oczy, na pył wdzierający się wszędzie. Lepiej nie zabierać ze sobą licznika Geigera... by nie ujrzeć pozytywnego wyniku na obecność niewielkich ilości substancji radioaktywnych w powietrzu. BG którzy odwiedzają te tereny z całą pewnością wyniosą niemiłe wspomnienia...

Ślady promieniotwórczego I-125, mogą zaprowadzić także do hali produkcyjnej VOID-0, gdzie można

się przekonać o używaniu niewielkich ilości radioaktywnych komponentów w tym „bezpiecznym” leku. Ani Trauma- Ani Farma-Team nie pożądałyby wydośtania się takich informacji na światło dzienne. Co robią BG – to już ich sprawa... i Twoja, drogi MG.

Przestępcy w imieniu prawa.

BG mogą próbować dołączyć do „wspaniałej”, rosyjskiej grupy. Naprawdę niezwykle jest to, iż ktoś wziął się w mieście za przestępców, jednocześnie samemu będąc jednym z nich. Ślady – nazwiska, zaprowadzić mogą do szefów „mafii”, lecz będzie to trudne. Nikt tak nie umie się ukrywać jak oni. Jedynymi śladami będą właśnie nazwiska. Osoby, które były likwidowane nie mogły być wybierane na chybił-trafił. Ich śmierć musiała działać na korzyść „Dobrego Serca”.

Kto mógł wpaść na tak szalony pomysł. Nie wiadomo, może BG to odkryją. Takie informacje są wiele warte dla PKC, która chce zwerbować „Rosyjską Mafię” do swoich grup uderzeniowych. Czy RMDS przystanie na to, czy będzie wolał dalej likwidować bossów półświatka? A może BG wstąpią do „mafii” i będą służyć miastu za dobrego opiekuna?

Jeśli stoją po drugiej stronie barykady, to ich zadaniem może być zlikwidowanie RMDS. Nie będzie to zadanie łatwe – najpierw należy ich odnaleźć, a potem pokonać. Typowe zadanie dla typowej drużyny lubiącej raczej typową akcję.

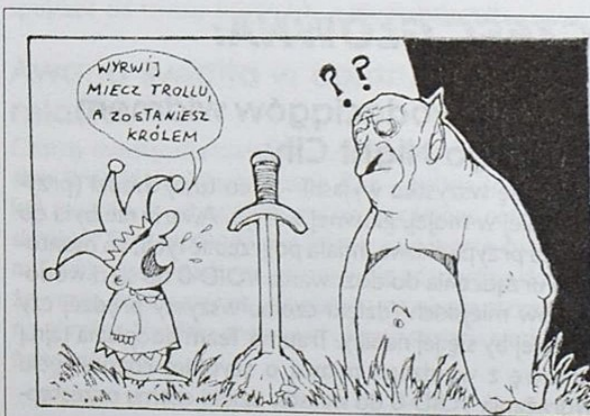
Prohibicja.

Od razu przypominamy sobie reakcję VOID-0 z alkoholem, oraz plany jego wprowadzenia na terenie miasta. W takim wypadku zakaz wydaje się być słuszny, jednakże nikt nie wie, iż niedługo zaczną pić VOID-0. Takie działanie za plecami nie spotyka się z miłym przyjęciem...

Łatwą formą zarobku dla BG po wprowadzeniu zakazu będzie podziemny handel alkoholem, być może jego produkcja. Mogą – dzięki swym znajomościom – pomagać sklepom przenosić się do podziemia.

BG mogą również próbować wynaleźć środek zastępczy – napoje wysokokowe bez alkoholu. Czy takiego czegoś nie ma w swej ofercie Liquid!?

Reporteży mogą również próbować nagłośnić całą sprawę z prohibicją, VOID-0, a przy odrobinie szczęścia i I-125. Tylko jakim kosztem?



Wszystko o fantastyce

SFINKS

miesięcznik literacko-informacyjny

W każdym numerze znajdziecie

- 👉 powieść lub dwie mikropowieści
- 👉 wywiady z pisarzami i tłumaczami
- 👉 informacje z planu filmowego, prezentacje kultowych filmów i seriali
- 👉 omówienia gier komputerowych, witryn komputerowych, porcję wieści ze świata SF&F, nowinki z pogranicza nauki i fantastyki
- 👉 nowości książkowe, recenzje, listy bestsellerów, konkursy i varia
- 👉 felietony tuzów polskiej fantastyki

**SZUKAJCIE
W KIOSKACH
I SALONACH
PRASOWYCH**

WEJDŹ W XXI WIEK Z NOWYM PISMEM!

Prawdziwe oblicze Bestii

Andrzej Stój



Wielu świeżo upieczonych mistrzów gry, zaraz po przeczytaniu podstawowego podręcznika do W:A zadaje sobie pytanie: „Dobra, ale co ja mam z tym zrobić”? Setki idei i najróżniejszych pomysłów mieszają się, czyniąc rzeczywistość, opisaną w podstawce chaotyczną i niezrozumiałą. Z jednej strony mamy brutalność i bezwzględność świata realnego, cywilizacji, która powoli, lecz nieubłaganie, chyli świat wilkołaków ku upadkowi. Z drugiej, fanatyzm religijny garou, ich oddanie Gai i Dzikunowi, pragnienie powrotu do dawnych czasów, chęć zniszczenia ludzkiej cywilizacji. Do tego dochodzi Umbra i sfera duchowa - mistycyzm, magia i wiele innych czynników, które obracają w proch wyobrażenie przeciętnego gracza o wilkołakach. A na dodatek ochrona środowiska.

Niezły kociół.

Po przeczytaniu podstawki „Wilkołaka: Apokalipsy” zacząłem się zastanawiać, o czym właściwie ma opowiadać ta gra. Gracze zapewne będą oczekiwać szybkiej, brutalnej gry o istotach, które stanowią cień własnej rasy, ostatnich przedstawicieli gatunku, który za kilka pokoleń odejdzie w zapomnienie... Nie ma tu miejsca na ratowanie przyrody, Umbre i totemy. To nie jest gra o sadzeniu kwiatków.

Postanowiłem zmodyfikować system do swoich potrzeb.

Oto efekt mojej pracy.

Opowieść o wilkołakach

Kim są wilkołaki? Cóż, przyjacielu, są dokładnie tym, za kogo ich bierzesz. Bestiami, lecz jednocześnie ludźmi. Istotami, w której ciele miotają się dwie dusze. Nie znamy początków rasy wilkołaków, choć najstarsi, najpotężniejsi spośród Kainitów mówią o kłątwie, jaką zesłano na jednego z pierwszych śmiertelników. Kłątwie, która pozbawiała kontroli nad ciałem i czyniła człowieka więźniem Bestii, którą my, wampiry, również nosimy wewnątrz siebie. Pierwszy spośród wilkołaków był ponoć człowiekiem niezwykle umysłu, spoglądającego w przyszłość z wielkimi planami. Pragnął uczynić ludzkość potężną, zdolną do przeciwstawienia się siłom natury i istotom nadprzyrodzonym. Zgubiła go pycha. Próżność. Brak pokory. Został ukarany, przeklęty kłątwa likantropii. Miał jednak szansę na zbawienie. Kłątwa wilkołaków różni się od tej wampirzej. Po pierwsze, Likantropy żyją jak normalni ludzie, starzeją się i umierają jak oni. Mogą żyć w świetle dnia, przyjmować normalne jado i napitek. Po drugie, kłątwa objawia się najsilniej podczas pełni księżyca, kiedy to Bestia - spersonifikowana „zła połowa” danej osoby, wychodzi na wolność i nieomal przejmuje kontrolę nad ciałem. Po trzecie, wilkołaki zostały obdarzone zupełnie innymi mocami: niezwyczajną odpornością na choroby i trucizny, zdolnością

regeneracji kończyn oraz możliwością zmiany kształtu. Niewyjaśniona pozostaje wrażliwość na srebro. Wada ta prawdopodobnie jest wywołana mocą klątwy, podobnie jak przebicie kołkiem serca Wampira czy nie odbijanie się w lustrze wampirów z klanu Lasombra.

Łatwo jest się domyślić, że likantropia nie została zesłana na pierwszego spośród rodu wilka po to, by zgubić jego duszę, lecz jedynie w celu nauczki, zmuszenia go pracy nad pohamowaniem swoich emocji i popędów. Trudna to sztuka, jako że uczucia to część naszego człowieczeństwa, a instynktów nie łatwo się wyzbyć. Tak więc, jeśli wierzyć legendzie, pierwszy wilkołak przekazał swoje przekleństwo kolejnym, podobnie jak Kain. Jego „dzieci” naznaczyły piętnem wilka kolejnych i tak historia powtarzała się, aż do czasów obecnych. W jaki sposób przekazywana jest klątwa? Poprzez ugryzienie, jednak nie każda zraniona przez wilkołaka osoba staje się ofiarą przekleństwa. Potrzeba jeszcze tego czegoś, co trudno zdefiniować. Niektórzy nazywają to Zwierzęcością, inni piętnem wilkołactwa. Osoba, która zostanie przez likantropa zraniona musi mieć w sobie wewnętrzny szal, zwierzęcy instynkt, Bestię, która od tego momentu stanie się jego towarzyszem. Zresztą, niewiele przeżywa atak wilkołaka.

Kłątwa nie objawia się od razu. Bestia powoli, w przeciągu kilku miesięcy, rozbudza się, starając się przyzwyczaić do nowego ciała. Wtedy zaczyna się nim bawić. Jest to najtrudniejszy okres w życiu każdego wilkołaka. Miotają nim różne uczucia, pojawiające się znikąd i znikające równie szybko, jak się pojawiły. Gniew, furia, strach, pożądanie, agresja, nienawiść - emocje te opanowują przekłętą na kilka tygodni, zapewne czyniąc jego życie piekłem. Urzędnik, który pobił własnego szefa. Żona, która groziła rozwodem, zostaje znaleziona martwa, pogryziona przez jakieś dziwne zwierzę. Całe mieszkanie zostaje obdarte z tapet a większość sprzętów rozbita na kawałeczki. Ci, których przeklęty nienawidzi przeżywają serię wypadków. Jest to czas Bestii, to ona kieruje ciałem przyszłego wilkołaka przez te kilka dni lub tygodni. Wszelkie ukryte pragnienia znajdują swój upust, swoje rozwiązanie. Po jakimś czasie, kiedy Bestia nasyci się Szalem, przychodzi czas pierwszej przemiany, czas zewu do księżyca i pierwszego polowania. Ofiarą zostaje zazwyczaj człowiek. Wiele osób zastanawia się, dlaczego nikt nie słyszy o wyciu w środku nocy, o zmasakrowanych zwłokach, znajdowanych w zaułkach slumsów. Dbamy o to, by poprzez nich nikt nie wpadł na ślad Kainitów. To leży w naszym interesie.

Od tej pory przeklęty staje się prawdziwym wilkołakiem. Potrafi, przy odrobinie koncentracji, zmienić swoje kształty w postać półwilka lub wilka. Uzyskuje zdolność regeneracji i niewrażliwość na zimno. Wszelkie choroby, które trawiły jego ciało, nagle znikają, podobnie jak blizny i różnego rodzaju znamiona. Zęby stają się idealnie białe, kły się wydłużają i lekko zaostwiają. Ręce i tors mężczyzny zaczynają porastać gęste włosy. Oczy świecą lekko w ciemności. To są atrybuty wilkołactwa, zalety i wady likantropii. Jest to dziedzictwo, przekazywane w

Mechanika

Pierwszą, najważniejszą zmianą, jaką będziesz musiał uczynić jest usunięcie wszystkich rzeczy, odwołujących się do duchowej strony Wilkołaka: darów, Gnozy, wszystkich cech Sławy, Pierwotny Instynkt oraz rangi. Oczywiście jest, że plemiona oraz patronaty również. Zamiast tego pojawiają się znane z Wampira cechy charakteru: Sumienie, Samokontrola oraz zastępujący Odwagę Instynkt a na miejscu Gnozy-Człowieczeństwo.

Czym jest Instynkt?

Instynkt jest dla wilkołaka tym, co określa jego umiejętności, związane z jego wilczą naturą. Od tej cechy zależy, jak szybko będzie mógł przybrać formę Półwilka (nie nazywa się już Crinos), jak skutecznie będzie mógł korzystać ze swoich wilczych zmysłów i jak wielki respekt będzie budził przed zwierzętami. Nie jest to jednak cecha w pełni pozytywna. Im większy Instynkt, tym łatwiej bohater wpada w szal i tym łatwiej traci kontrolę nad swoimi działaniami. Tym dłużej trwa okres furii i tym trudniej jest się z niego wyrwać.

Nie ma nic za darmo.

Tworzenie bohatera przebiega tak samo, jak w podręczniku podstawowym, za wyjątkiem kilku elementów tego procesu.

** Gracze nie wybierają już patronatu, plemienia oraz rasy z jakiej pochodzą. Pomijają również etap przydzielania darów i punktów Sławy. Zamiast tego, muszą określić wartości swoich cech charakteru. Baza, każdy wilkołak ma w nich jedną kropkę. Do podziału ma siedem punktów (podobnie jak wampir) a każdy dodatkowy kosztuje dwa punkty wolne.*

*** Z cech pozycji należy wykreślić Czystość Rasy, Pamięć przodków, Fetysz, Krewniaków, Totem i Rytuały.*

**** Początkowa wartość Szalu bohatera jest równa jego Instynktowi. Zwiększenie tej wartości o 1 kosztuje 1 punkt z puli punktów wolnych.*

***** Początkowe Człowieczeństwo bohatera równe jest sumie jego Sumienia i Samokontroli. Każdy dodatkowy kosztuje 1 punkt z puli punktów wolnych.*

****** Początkowa wartość Siły woli bohatera równa się sumie jego Sumienia i Samokontroli, zmniejszonej o wartość, równą Instynktowi. Zwiększenie tej wartości o 1 kosztuje 1 punkt z puli punktów wolnych.*

Bohaterowie mogą od tej pory przybrać jedną z trzech form: Człowieka, Półwilka (dawny Crinos)

lub Wilka (dawny Lupus). Pozostałe formy pozostają dla większości z nich niedostępne. Dopiero wykupienie pewnej zalety daje dostęp do form Glabro i Hispo, lecz o niej napiszę dalej.

W mojej wersji wilkołaka regeneracja Lupinów jest dużo bardziej szybka i skuteczna, niż w podręczniku podstawowym.

** Wilkołak leczy, niezależnie od postaci, tyle nieprawdziwych obrażeń na rundę, jak wielka jest jego cecha Wytrzymałość.*

*** Obrażenia prawdziwe leczone są z prędkością jednego punktu na rundę.*

**** Obrażenia, wywołane srebrem lub inne, których nie da się wyparować, mogą być leczone jedynie naturalnie (co w przypadku wilkołaków oznacza jeden punkt na godzinę) lub szalem.*

Wydawanie punktów szalu również uległo zmianie.

** Wydanie jednego punktu Szalu powoduje uzyskanie tylu dodatkowych akcji w rundzie, ile wynosi Instynkt bohatera. Nie kosztuje to ani jednej akcji.*

*** Wydanie jednego punktu Szalu w celu regeneracji obrażeń powoduje usunięcie wszystkich nieprawdziwych ran, oraz tylu prawdziwych, ile wynosi wartość cechy Wytrzymałość bohatera (uwzględniając ewentualne zmiany, wywołane przemianą). Dotyczy to również ran wywołanych srebrem. Bohater nie musi zadeklarować użycia punktu w chwili po otrzymaniu obrażeń, może uczynić to w dowolnej chwili. Użycie punktu Szalu w taki sposób kosztuje 1 akcję.*

**** Wydanie jednego punktu szalu w celu zmiany formy powoduje przybranie jej automatycznie. Nie powoduje to utraty akcji.*

***** Każdego dnia wilkołak odzyskuje ilość punktów szalu, równą wartości jego cechy Instynkt. Dodatkowo, po zakończeniu walki liczba punktów Szalu zwiększa się również o tą wartość.*

Podczas emocjonujących sytuacji, w których wilkołak jest obrażany lub denerwowany w inny sposób należy wykonać specjalny test, zwany testem Gniewu. Wykonuje się go rzucając liczbą kości, równą cesze Samokontrola bohatera, na stopień trudności równy cesze Szal bohatera. W zależności od sytuacji liczba ta może się zwiększyć lub zmniejszyć o kilka punktów. Jeśli w teście wypadło mniej, niż trzy sukcesy, bohater wpada w furję i do czasu jej zakończenia kontrolę nad bohaterem przejmuje



jedyną bliźnię, która nie znika. Jest to ślad kłów wilkołaka, który przekazał tej osobie klątwę. Likantropi mówią, że każdy ślad jest inny i można rozpoznać który wilkołak jest odpowiedzialny za naznaczenie danego śmiertelnika przekleństwem. My tego nie widzimy, a przynajmniej większość z nas.

Początkowo młody wilkołak nie posiada prawie żadnej kontroli nad swoją zwierzęcą częścią, przemienia się jedynie podczas pełni, kiedy na trzy noce Bestia przejmuje kontrolę nad człowiekiem. Z wiekiem przychodzi kontrola i obojętność, które łączą się ściśle. Odcinając się od emocji wilkołak uzyskuje większą kontrolę nad Bestią, osłabia ją i czyni niegroźną nawet podczas pełni. Nigdy jednak nie udaje się wyciszyć całkowicie jej zewu. Likantrop uczy się korzystać ze swoich mocy. Wilkołaki potrafią czynić wiele rzeczy, których my nie możemy. Mogą tropić ofiarę każdym ze zmysłów. Przyspieszają swoje ruchy tak, że najpotężniejsi Kainici przestają dostrzegać ich sylwetki. Regenerować rany w przeciągu sekundy. Poprzez szal uzyskują dostęp do wspaniałych, nieokreślonych mocy, jednak większość z nich jest mieczem obosiecznym - korzystanie z nich wymaga pełni zaangażowania, oddania się emocjom. Odcięcia od tego, nad czym się tak usilnie pracowało. Podobnie jak z nami...

Zadziwiający jest fakt łączenia się poszczególnych likantropów w grupy, przez nich zwane sforami. Przeciętą sforę liczy od 5 do 10 członków i skupia jednego starszego wilkołaka oraz jego „dzieci” - ludzi, którzy przez niego zostali naznaczeni klątwą. Sfora trzyma się razem, a jej członkowie są połączeni więziami silniejszymi, niż możemy sobie wyobrazić. Wampiry z Sabatu

powołują się właśnie na wilkołaki, tworząc własne sfory. Każda taka grupa posiada własne terytorium, którym najczęściej jest kilka bloków, przecznica, lub rzadziej, cała dzielnica. Każda próba naruszenia terytorium danej sfory spotka się z wrogością i otwartym atakiem. Wilkołaki są istotami terytorialnymi i jedyne, co cenią ponad sforę to terytorium, które uważają za swoją własność. Różnice pomiędzy sforami nikną, jeśli porównać je do nienawiści, jaką czują wobec siebie wilkołaki różnych stad, czyli pochodzące z różnych miast. W przypadku, kiedy terytorium danej sfory zostanie naruszone przez kogoś obcego, wszyscy zrywają się by zgładzić intruza. Czasami całe stado rusza w pogoń za wielką grupą obcych, którzy próbują przejąć miasto. Wilkołaki ten czas nazywają Wojną.

Niestety, nie znam społeczeństwa wilkołaków aż tak dobrze, by jednoznacznie stwierdzić, czy istnieje wśród nich jakaś skomplikowana hierarchia. Pewne jest, że każda sfora i stado ma przywódcę, który pełni swoją funkcję do czasu, aż znajdzie się inny, młodszy i silniejszy, który pokona starego wodza w walce. Według moich przyjaciół w klanie Gangrel wilkołaki tworzą skomplikowane struktury społeczne. Poszczególne jednostki wyznaczane są do pełnienia określonej funkcji - organizacji pożywienia i pieniędzy, kontaktu z ludźmi, ochroną terytorium sfory i innymi rzeczami, ważnymi dla wilkołaków.

Każdy wilkołak posiada cel w swoim życiu, podobnie jak wampiry dążą do Golkondy. Owym celem jest stan Równowagi, bardzo podobny do naszego wyobrażenia Golkondy. Jest to stan umysłu, kiedy Bestia i dusza łączą się ze sobą, stając się na powrót jednością. Losem wilkołaka przestają rządzić emocje lub zwierzęce instynkty, a zaczynają jego rozumny i wolny wybór. Nikt i nic nie grozi mu w przypadku uniesienia się emocjami, wybuchnięciem gniewem czy okazaniem jakichkolwiek uczuć. Podobno klątwa zostaje wówczas zniesiona. Podobno. Na Ziemi nie ma likantropa lub byłego likantropa, który mógłby potwierdzić te słowa. Związane jest to prawdopodobnie z życiem wilkołaków i strukturą ich społeczeństwa - wydaje się nam, że współczesne dzieci wilka bardziej koncentrują się na wydobywaniu swoich naturalnych zdolności, i obejmowaniu kontroli nad przemianą niż na powstrzymywaniu się przed uczuciami i dążeniem do Równowagi. Tak więc wilkołak, który pragnie osiągnąć ten stan, zmuszony jest odejść od stada i zamieszkać na pograniczu, tam, gdzie nikt nie dba o terytorium. W języku likantropów takie istoty nazywane są samotnymi wilkami. Są one ścigane i zabijane, ponieważ uznaje się, że są ucieleśnieniem przeciwieństw dobrego wilkołaka, zbiorem jego najgorszych wad. Na niektórych terytoriach, szczególnie w Kanadzie i Europie samotne wilki są tolerowane, choć wyraźnie traktowane gorzej.

I to wszystko, szanowna eminencjo, co mogę powiedzieć na temat wilkołaków. Rozumiem, że zechcesz się teraz udać na polowanie, panie...

mistrz gry. Również on określa, jakie działania podejmie postać podczas furii.

Wraz ze zniknięciem plemion, usunięte powinny zostać zalety i wady, odnoszące się do duchowej strony wilkołaka, np. Odporność na Emanacje Zmija. Dodatkowo usunięciu ulega zaleta Odporność na srebro. Zamiast tych zalet i wad wprowadzone zostają:

*** Niezwykła przemiana** (Zaleta, 6 pkt.): dzięki tej zalecie bohater jest w stanie przyjmować dowolną z pięciu form wilkołaka, bez żadnych testów, choć wciąż zajmuje to jedną akcję (chyba, że gracz wyda w tym celu punkt szafu).

*** Niepohamowana furia** (Wada, 7 pkt.): wszelkie testy Gniewu, wykonywane przez gracza, kontrolującego bohatera, posiadającego tą wadę mają stopień trudności 10. Ponadto wymaga się od niego o 1 sukcesu więcej, niż w przypadku innej postaci. **Niezwykła samokontrola** (Zaleta, 7 pkt.): Dzięki tej zalecie, trudność testów Gniewu, wykonywanych przez bohatera nie może przekroczyć 6, ponadto wymagany jest jeden sukces mniej, niż zazwyczaj (choć minimalnie 1).

Przy wydawaniu punktów doświadczenia gracz uzyskuje nowe możliwości na ich spożytkowanie. Są to:

*** Wzmocnienie przemiany**

Koszt równa się aktualnej wartości zwiększanej cechy razy trzy.

Wydając punkty doświadczenia gracz może sprawić, że jego bohater będzie potężniejszy, niż przeciętny wilkołak po przemianie. Wybiera w tym celu jedną z cech i wydaje liczbę punktów, równą wartości, o jaką obecnie jest zwiększany ten atrybut razy trzy. Przykładowo, gracz pragnie, by jego postać była silniejsza niż zazwyczaj po przemianie w formę Półwilka. Normalnie cecha ta zwiększana jest o 4 punkty. Żeby zwiększyć tę wartość do 5, gracz musi wydać 12 punktów doświadczenia ($4 \times 3 = 12$). Nie można w ten sposób zwiększyć modyfikacji cechy więcej, niż dwukrotnie (czyli siła w postaci Półwilka może wzrosnąć maksymalnie o 8 pkt. z Zręczność o 2).

*** Potęga Szafu**

Koszt równy jest aktualnej wartości tej cechy pomnożonej przez wartość Instynktu bohatera razy trzy.

Wykupienie pierwszego punktu kosztuje 10 punktów doświadczenia: jest to specjalna cecha, przypominająca działaniem wampirze dyscypliny. Dzięki tej cesze bohater może wykonać, wydając

punkt szalu, dodatkowo tyle akcji, ile kropek ma w Potęgę Szalu. Przykładowo, ktoś z Instynktem równym 3 i Potęgą Szalu 2 może wykonać dodatkowo 5 akcji na rundę, wydając jeden punkt Szalu.

Koszt wykupienia tej cechy równy jest aktualnemu poziomowi Instynktu razy wartość Potęgi szalu razy trzy. Przykładowo, ktoś z Instynktem równym 3 i Potęgą szalu 2 musi wydać 18 punktów doświadczenia by osiągnąć wartość 3 w Potęgę szalu ($3 \times 2 \times 3 = 18$).

Cecha Potęga szalu przyjmuje wartość od 0 do 5 kropek.

* Szybka regeneracja

Koszt równy jest aktualnej wartości tej cechy pomnożonej przez 8.

Wykupienie pierwszego punktu kosztuje 10 punktów doświadczenia): dzięki tej cenie bohater leczy na rundę dodatkowo tyle obrażeń, ile wynosi wartość tej cechy. Obrażenia wywołane srebrem leczone są wciąż normalnie, Szybka regeneracja zwiększa jednak ilość obrażeń uleczonych Szalem.

Szybka regeneracja przyjmuje wartość od 0 do 5.

* Wilcze zmysły

Koszt równy jest aktualnemu poziomowi tej cechy razy 6.

Wykupienie pierwszej kropki kosztuje 10 punktów doświadczenia): bohater, testujący swoją spostrzegawczość zwiększa ilość przysługujących mu kostek o wartość cechy Wilcze zmysły Dotyczy to oczywiście jedynie testów opartych o wzrok, słuch, węch, smak i dotyk postaci.

Wilcze zmysły przyjmują wartość od 0 do 5.

Podane powyżej cechy nie mogą być zakupione na początku gry. Można je nabyć jedynie punktami doświadczenia, choć nie wymagają nauki lub specjalnego przygotowania.

To tyle odnośnie pewnej alternatywnej wizji wilkołaka. Jeśli będziesz miał jakieś pytania lub sugestie co do tego artykułu, prześlij mi list na adres encefalograf@poczta.arena.pl a na pewno postaram się Ci pomóc.

Powodzenia!



Wiesz już, jakiego Wilkołaka chciałem zaprezentować w tym artykule. Prawdziwą bestię, pozbawioną kontroli nad swoimi czynami, przekłętą kłutą równie potężną, co Mroczny Pocałunek. Wilkołaka, którym rządziłyby instynkty, wewnętrzna Bestia, starająca się przejąć kontrolę nad ciałem i dać upust swojej złości. W mojej wersji tej gry nie ma miejsca na Umbre, Żmija i walkę o ocalenie środowiska. Właściwie już nie ma czego ratować.

Przygody

Zastanawiasz się pewnie, o czym mogłyby opowiadać przygody, prowadzone w takim świecie. Być może wydaje Ci się, że taki świat nie nadaje się do poprowadzenia więcej, niż jednej przygody. Nic podobnego. W mojej wersji Wilkołaka można znaleźć mnóstwo pomysłów na przygody. Oto kilka głównych tematów, na których można oprzeć swoje sagi:

Wojna o terytorium: pomiędzy wampirami a wilkołakami trwa stan wojny, spowodowany konfliktem interesów, w momencie przecięcia się dróg tych dwóch gatunków. Zarówno Kainici, jak i Lupini posiadają wysoko rozwinięty instynkt terytorialny i robią wszystko, by obronić swoją dzielnicę. Ciekawe, jak zareagowałoby gracie, gdyby dowiedzieli się, że ich teren naruszył ktoś potężny, posiadający tak wielką moc, że walka z nim nie ma sensu? Co zrobiłaby sfora, by ochronić swoją ziemię? Czy zabrałaby ziemię innej grupie istot nadnaturalnych, słabszej od nich?

Różne grupy inaczej odbierają ludzi, żyjących na ich terenie, dlatego warto byłoby zadać graczom pytanie: czy staną do walki w obronie ludzi, żyjących w ich dzielnicach? Czy interesuje ich los tych istot?

Wojny pomiędzy watahami: wilkołaki, podobnie jak wampiry, nie darzą się wzajemną sympatią. Prowadzą walki między sobą z równie wielką zaciętością, jak z Kainitami. Wojna ta może przybierać wiele form. Jak zareagują bohaterowie na próbę zastraszenia ich organizacjami rządowymi, albo na groźby ze strony organizacji przestępczych? Co zrobią, kiedy jeden z wrogich im Lupinów, człowiek o wielkich wpływach, zacznie inwestować ciężkie pieniądze w tą dzielnicę, jedynie po to, by usunąć stamtąd bohaterów? W jaki sposób przeciwstawia mu się?

Organizacje rządowe: istnieje duże prawdopodobieństwo, że kilka organizacji rządowych wie coś na temat kłutwy likantropii i planuje zrobić z niej użytek na własny cel. Być może agenci takiej organizacji wpadną na ślad bohaterów i będą starali się za wszelką cenę dowiedzieć o nich prawdy, a następnie unieszkodliwić. Jak zachowają się w takiej sytuacji bohaterowie? Czy zareagują z wrodzoną im gwałtownością, tym samym niszcząc sobie życie i skazując się na wieczną tułaczkę, ucieczkę

przed potężną organizacją? A może złączą współpracować i pomogą tej organizacji w łapaniu innych Lupinów?

Może gracze wcielą się w Lupinów, będących efektem eksperymentów wojskowych, których celem było stworzenie „żołnierzy doskonałych”? Może zechcą zbiec z placówki, w której służyli i zacząć żyć w miarę normalnym życiem?

Organizacje pozarządowe: podobnie jak wojsko, FBI i kilka innych organizacji, jakieś prywatne firmy mogły wpaść na ślad wilkołaków. Firmy farmaceutyczne, których celem jest odkrycie leku na śmiertelne choroby lub regenerację kończyn uczyniłyby wszystko, co w ich mocy, by dotrzeć do Lupinów i dokładnie ich zbadać. A to raczej oznaczać będzie wiwisekcję i śmierć pacjenta. Dlatego też takie firmy posunęłyby się do środków, które dla FBI czy CIA byłyby nie do przyjęcia. Najlepszym przykładem takiej organizacji jest Pentex, przedstawiony w podręczniku podstawowym (i licznych dodatkach).

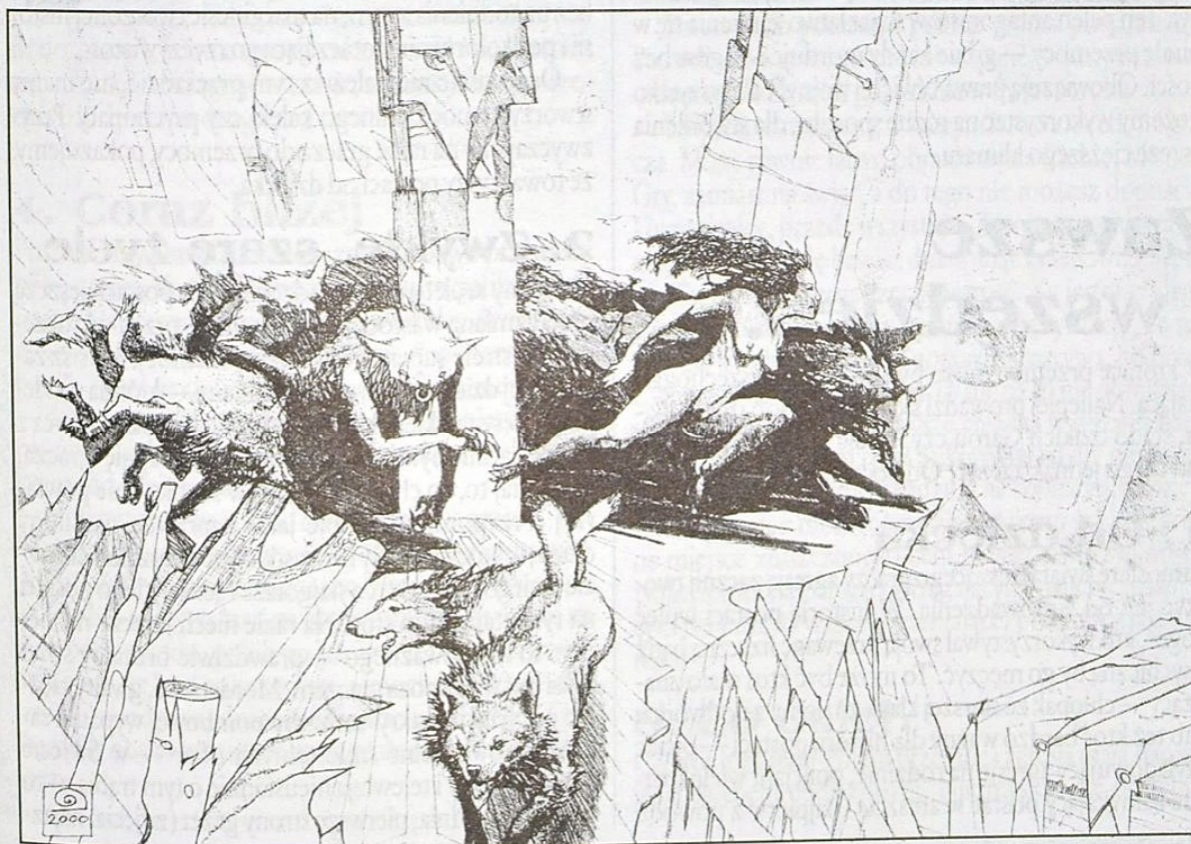
Równowaga: wiele wilkołaków stara się osiągnąć stan Równowagi, czyli zespolenia Bestii z człowiekiem. Najczęściej musi to oznaczać odłączenie się od stada i zamieszkanie samotnie. Życie samotnego wilka lub kilku na wspólnym terenie jest nie lada wyzwaniem. Jeśli chcesz skoncentrować się na tej gałęzi wilkołaczej egzystencji, będziesz musiał wykazać się nie lada umiejętnościami. Sesje będą ciągiem dni, z których każdy przynosi nowe wyzwania. Ciągłe narastający gniew i szal zmuszają bohatera do popełniania strasznych czynów, niezgodnie z

jego wolą. Czy taki wilkołak ma szansę na utrzymanie lub nawet odzyskanie człowieczeństwa? Jak będzie sobie radził z problemami dnia codziennego?

Jak widać, większość z powyżej przedstawionych pomysłów koncentruje się na przeżyciu. Jest to podstawowa kwestia dla każdego wilkołaka i nie powinna być pod żadnym warunkiem pomijana. Młodym wilkołakiem targają w każdej chwili wielkie emocje z którymi najczęściej nie może sobie poradzić. Efektem są morderstwa i cierpienie niewinnych ofiar. Bohaterowie będą grać najczęściej rolę złych, negatywnych bohaterów w sztuce jaką jest opowieść prowadzona przez mistrza gry. Ludzie będą się ich bać, stronić od nich i unikać za wszelką cenę. Bohaterowie będą przeżywać nagłe ataki szału, podczas którego wszystko na ich drodze ulegnie zniszczeniu. Jak sobie poradzą z czymś takim? Czy uda im się ukryć swoją tożsamość?

Moja wizja wilkołaka opiera się w znacznej części na postaci wampira, ukazanej w podręczniku do Maskarydy. Dodając wilkołakom Bestię, która jest prawdziwym wrogiem, większym od szału, przedstawionego w podręczniku do Apokalipsy, daje mistrzowi gry szansę poprowadzenia przygody, podczas której gracze będą się mogli poczuć jak prawdziwi Lupini- potężni, silni, wytrzymali, ale jednocześnie nie w pełni kontrolujący swoje zdolności.

Wydaje mi się, że jest to ciekawsze, niż rola obrońców Gai.



PRZEMOC

PAWEŁ JURCIEL

Świat Mroku jest zły i straszny.

Czy to zdanie nie brzmi dla was jak truizm?

Zastanówmy się jednak jeszcze raz, co sprawia, że świat jest przerażający. To coś, do czego wielu graczy już przywykło - **Przemoc!**

Świat Mroku jest przesycony przemocą. Niezależnie od tego kim grasz, zawsze się z nią spotkasz. Różnica polega tylko na tym jak chętnie będziesz ją współtworzył. Ten pełen antagonistów świat łatwo zamienia się w spiralę przemocy — gdzie każdy morduje wrogów bez litości. Obowiązują prawa "świętej wojny". To wszystko możemy wykorzystać na różne sposoby, dla stworzenia jeszcze cięższego klimatu.

Zawsze i wszędzie...

W kronice przemoc może być po prostu wszechogarniająca. Najlepiej prowadzi się w ten sposób sforę sabatu, stado dzikich Garou czy kabałę bojowych magów. Od czego jednak zacząć? Od początku.

1. Od dziecka

Atmosferę świata duszącego graczy agresją zacznij tworzyć już od wprowadzenia. W historię postaci wpleć kogoś, kto wykorzystywał swoją przewagę fizyczną bądź psychiczną by go męczyć. To może być ktoś mało znaczący — chłopak ze starszej klasy, znajomy z podwórka; lub też ktoś bardzo ważny dla historii postaci — ojciec wyładowujący agresję na rodzinie, policjant wielokrotnie zamykający postać w areszcie (najpierw z powodu

realnych przewinień, a potem już tylko dla zabawy). W ten sposób możesz też wprowadzić pierwszą postać niezależną, do której bohater poczuł nienawiść. Nauczyciel, który zgwałcił bohaterkę podczas dawania korepetycji; ksiądz, który posunął się zbyt daleko w wykonywaniu "chrześcijańskiej" kary, trener karate powodujący jej trwałe kalectwo nauczka za niesubordynację, itd. Wprowadź te postacie razem z graczem, lub bez uzgodnienia z nim, na marginesie tworzonej historii i podkoloruj nimi otaczającą go rzeczywistość.

Oczywiście nie należy z tym przesadzić, nie mamy stworzyć emocjonalnego kaleki czy psychopaty. Przyzwyczajamy na razie gracza do przemocy, pokazujemy, że towarzyszy postaci od dziecka.

2. Zwykle, szare życie

Następny krok to poprowadzenie życia postaci, jeszcze przed zmianą w istotę nadnaturalną, - przed wkroczeniem w strefę superagresji i megaprzemocy. Musisz zapłacić jej dzień niemiłymi spotkaniami — kłótnia w sklepie, agresywni kierowcy na drodze, chamski dozorca z nieuzasadnionymi pretensjami. Czepiaj się gracza, utrudniaj to, co chce zrobić, mów szybko i nie powtarzaj. Przypomnijcie sobie jakiś naprawdę paskudny dzień, w którym każdy i wszystko was wkurzało? Zbierzcie z niego wszystko co najgorsze i serwujcie to postaci na tym etapie non stop. Na razie niech jeszcze nie będzie to nic poważnego — prawdziwie brutalny świat musi być wciąż poza graczem. Morderstwa, gwałty, ciężkie pobicia, masakry, zamachy bombowe, wypadki samochodowe pełne śmiertelnych ofiar — w Świecie Mroku gazety i telewizja nieustannie o tym trąbią — to wiadomości dnia, pierwsze strony gazet (zdjęcia, najaz-

dy kamer, makabryczne zbliżenia, atmosfera niezdrowej sensacji), ale jeszcze nie dotykające bezpośrednio postaci.

3. Oaza

Na tym etapie powinienes stworzyć graczowi oazę spokoju, moment, w którym zawsze zwolnisz tempo, a gra stanie się przyjemna. To mogą być spotkania z dziewczyną, przyjacielem, poważne rozmowy z kimś dorosłym, np. matką, gdy akurat jest w dobrym humorze. Dobre są też ulubione miejsca postaci — cichy pub, gdzie ma się kilku dobrych znajomych, polanka w lesie, gdzie można usiąść i odpocząć od zgiełku świata. Czasem takim momentem jest pogrążenie się w ulubionej czynności — sklepaniu modeli, obserwowaniu ptaków, wspinaczce. Taka "oaza" jest niezmiernie pomocna, bowiem w momencie przemiany zabierzesz ją bohaterowi. To będzie znak, że wkroczył w prawdziwy Świat Mroku!

Jak stworzyć oazę? Przestań gracza męczyć, niech więcej rzeczy, nawet trudnych, wychodzi mu bez problemu. Zmień muzykę na spokojniejszą. Opisy niech zwolnią i opowiadają głównie o rzeczach miłych, dobrych, przyjaznych. Model wychodzi mu świetnie, ze szczytu góry roztacza się piękny widok, w pubie jest naprawdę dobre piwo. A na nowej, atrakcyjnej kelnerce bohater zrobił chyba dobre wrażenie, bo rozmawiała z nim ilekroć miała wolną chwilę i była dla niego bardzo miła.

Jak zorientować się czy oaza działa? Na początku gracz będzie bardzo ciekaw świata, będzie załatwiał swoje sprawy w spieszonej do granic wytrzymałości — przez nas — atmosferze. Gdy zauważysz, że coraz częściej trafia do "oazy", że inne sprawy załatwia szybko, a tu stara się wszystko rozciągnąć w czasie, to znak, że czas przechodzić do etapu drugiego.

4. Coraz bliżej

Przysuwamy prawdziwe niebezpieczeństwo przemocy bliżej gracza. Ktoś pobił mu kumpla, w wypadku zginął sąsiad, bohater przechodził koło baru, który chwilę później wyleciał w powietrze. A z oazą "coś zaczyna się psuć". Na razie ograniczamy graczowi do niej dostęp — dziewczyna nie ma czasu, bar jest zamknięty, postać ma zbyt wiele spraw na głowie by zająć się ulubioną czynnością, lub zrelaksować.

Kolejny etap to wzbudzanie agresji w gracz. Jest wiele takich drobnych sytuacji, które mogą ją spowodować. Zabrali mu pieniądze, bo było ich zbyt wielu, w szkole lub w domu ktoś na pozycji władzy wyżył się na nim bez powodu, pobili go jak wracał z randki, a rano zobaczył, że ktoś zniszczył mu samochód. Bezsilność, zrodzi w odpowiednim momencie wściekłość. Tym bardziej obezwładniającą im zagrożenie będzie bliższe oazy.

5. Uderzenie

Jeśli polubił już oazę i zaczyna do niej tęsknić — uderz! Wychodząc od dziewczyny spotka przebiegaczy — "kolorowych ludzi". Ktoś uderzy go w twarz, ktoś butem złamie nos, przebiję dłoń nożem. Obleją go farbą, przypalą twarz i ogolą na tyso. Następnie rozbiorą i wrzucą do bagażnika. Spodobało Ci się? Możesz wymyślić, co chcesz, bo teraz masz postać poniżyć, zmiażdżyć, nauczyć nienawidzić i nie pozwolić jeszcze na reakcję! Co robią kolorowi ludzie w tym przypadku? Pójdą bawić się dalej. Bohater teraz tylko słyszy. Opisz więc przytłumione dźwięki — huk wyłamanych drzwi, krzyki, uderzenia, rozbijane szkło. Potem jeszcze bardziej rozdzierające wrzaski kogoś, dla kogo stanowią realne zagrożenie. Prośby, żeby nie..., darcie materiału, bardziej rytmiczne krzyki, *zamknij się dziwko!*, wrzaski wzywające pomocy — *jej wrzaski!*

Opisując to wszystko, odwołuj się wciąż do psychiki postaci mów jak coś w niej narasta, jak myśli gdzieś odpływają lub włosy na karku zaczynają się jeżyć. Z gardła wyrwy się nieznane słowa lub warkot i skowyt. Moment rozpoznania ma być momentem wybuchu! Pierwszej przemiany, lub przebudzenia. Muzyka była już bardzo głośna? Mówiłeś szybko, niemal krzyczałeś? Ta scena jest też bezlitosna dla ciebie, Mistrzu! Ma być jeszcze głośniejsza, jeszcze szybciej — warch, wrzeszcz, niech płynie krew, niech uderzają ogniste kule. Niech gracz zaleje krew lub dusi swąd palonych ciał. A gdy zabije już gwałcicieli wraz z ukochaną, zwolnij trochę. Pozwól jej własnoręcznie oderwać głowę w ramionach. Zmień muzykę, zamilcz — to ostatnie pożegnanie z oazą.

Potem zrób przerwę i poklepnij gracza po ramieniu. Pozwól mu wypić herbatę lub zapalić — innymi słowy, odsapnąć. Wrzuciłeś go właśnie w Świat Mroku!

Uważaj, to moment, w którym łatwo zniechęcić gracza. Może równie łatwo obrazić się na Ciebie, Mistrzu Gry, zamiast na świat, a do tego nie możesz dopuścić. Uważaj więc, przede wszystkim, by nie sprawić wrażenia, że świetnie się bawisz dokopując gracza. Nie, to nie Ty, to ta cholerna rzeczywistość. Ty jesteś po jego stronie. Pokaż graczowi, opisując całą sytuację, że nie przegrywa dlatego, że jest gorszy. Przegrywa, bo przeciwnicy grają nie fair. Nawet Ty nic na to nie poradzisz: jest ich dziesięciu? oni zawsze chodzą w dużych bandach; zaatakowali od tyłu? Sukinsyny, gdyby nie to, na pewno by sobie z nimi poradził. I na koniec najważniejsze — żeby ten moment nie złamał sensu gry postacią, na miejsce zniszczonego celu musisz stworzyć nowy. Najlepszym, najbardziej wciągającym, najlepiej pasującym do kroniki wszechogarniającej przemocy jest zemsta!

6. Co dalej?

Co zrobić potem? Potem przemoc i agresja mają stać się jego chlebem codziennym. Nie myślcie, że od teraz

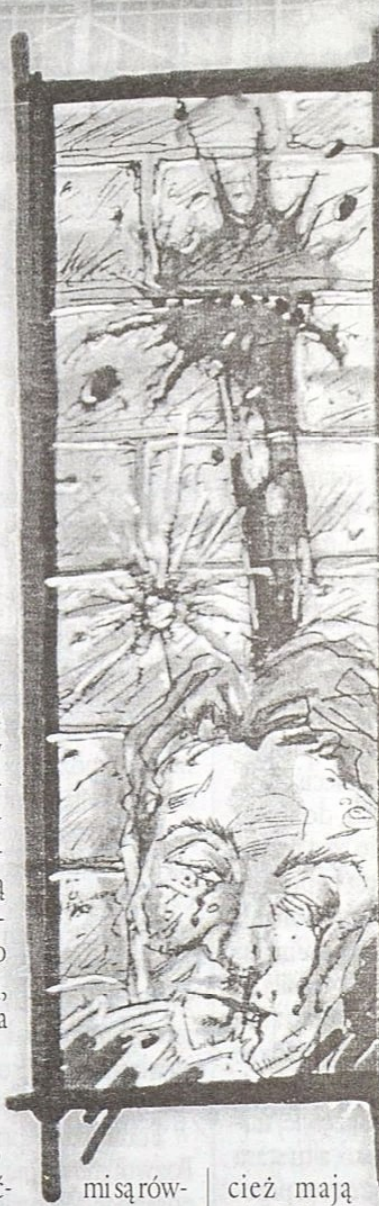


tematem sesji będzie wygrzew, a raczej nie myślcie, że będzie głównym ich celem. Kampania wszechogarniającej przemocy zmusza Mistrza Gry do prowadzenia częstych i brutalnych scen walki. Bohaterowie muszą tam walczyć o wszystko na czym im zależy. To jasne, że w Sabacie wszyscy się kochają i są wobec siebie niesamowicie lojalni. Ale, nawet tam, jeżeli zaczynasz coś mówić, próbujesz przekonać innych do swojego zdania — musisz być wystarczająco silny by utrzymać się przy głosie. Cios w szczękę jest częstą reakcją przeciwnika dysputy, tak samo jak uderzenie deska przez głowę czy ogłuszający strzał z obrzyna w bebechy. Ważna jest skuteczność a nie delikatność. Na każdym kroku jest mnóstwo miejsca na bezsensowną przemoc. Jej bezsensowność dodaje szalonego uroku, atmosfery kolorowej karuzeli. Przypadkowo spotkani gliniarze mogą chcieć zaarrestować sforę młodych wampirów, przejeżdżający obok bogaci chłopcy mogą zaproponować wyścig, samotny sierociniec sam zaprasza by wstąpić w jego progi. Niech się bawią, niech zabijają, piją... Niech przywykną. A gwałtowna śmierć z ręki któregoś z kolei celu Diablerie będzie naturalną konsekwencją równie gwałtownego istnienia.

Nieco inaczej jest z wilkołakami. Po pierwsze — choć szanse na walkę z bracią nie duże, to konsekwencje — zabójcze. Dosłownie. Wojownicy Gai noszą w swych sercach miłość do matki, lecz nie do siebie nawzajem. Byle słowo może spowodować pojedynek na śmierć i życie. Atmosfera jest wiecznie napięta. Jeśli chodzi zaś o walkę z wrogiem — to dużo prostsze — Garou sami jej szukają. Dążą do walki, bo to ich żywioł, są do niej stworzeni. Wszędzie — w lesie, mieście, umbrze — wilkołak może zmienić się w maszynę do zabijania. Lecz przypominam — to wszystko jest tylko tłem. Nie namawiam do przygód bez treści, choć i takie mogą się przydać by chwilę odsapnąć. Moja recepta dla Ciebie mistrzu gry: gdy postanowisz poprowadzić kronikę wszechobecnej przemocy, walki i agresji, nie skupiaj się na niej. Twórz normalne przygody, umieszczaj w nich nieodzowne walki i inne wątki, a potem polej to wszystko obficie keczupem.

7. Osobiste porachunki

Gdy umieszczasz graczy w jakimś mieście na dłużej — zadbaj o to by mieli tam poważnego wroga. Nie kogoś potężnego, lecz takiego, którego bardzo nienawidzą. Którego przy każdym spotkaniu będą chcieli rozszar-



pać. Sfora Sabatu i konkretne stado lupinów. Stado lupinów i Tan-cerzy Czarnej Spirali. Kabała magów i np. gang motocyklowy dowodzony przez Gangrela. Tu nie chodzi tylko o nienawiść rodzajową typu wampiry kontra wilkołaki. To musi być nienawiść, którą darzą siebie nawzajem bardzo osobiście. Jeśli sfora zabiła przy okazji zabawy jakiegoś kinfolka, nie będą spodziewać się odwetu wilkołaków. Gdy te zaatakują, zginie więc jeden lub kilku sabatników. Teraz to oni będą chcieli zemsty. Im bardziej będzie ona udana tym większa złość futrzaków. I tak w kółko. Można mocno zaognić taką nienawiść, gdy powodzeniem rywali towarzyszą poniżenia we własnym społeczeństwie, pretensje przełożonych o to, że sprawa jeszcze nie została załatwiona itd. Gdy będzie dochodziło do spotkań między „ulubieńcami” musisz zawsze mieć w zanadru coś, co zakończy potyczkę równie szybko jak się zaczęła, nie pozwalając na rozstrzygnięcie. Pomocni są w takich przypadkach zwykli ludzie w dużej ilości, zaafekowani tym, co się dzieje. A tym, co będzie wkurzać też sa-

mym graczy, jest fakt, że nie pozwolisz im zając się

problemem raz a dobrze. Bo przecież jeszcze całą masę innych spraw na głębiej pilniejszych i ważniejszych dla zonych.

cięż mają wie. Wiele, ich przeło-

Kiedys po wygranej bitwie z potężnym wrogiem, kiedy będą stali poranieni, zmęczeni, lecz dumni z siebie, niech usłyszą znajome — *patrzcie, kogo my tu mamy!* A potem pozwól im uciekać lub zginąć. I niech zarówno ucieczka, jak i walka będą równie desperackie. Po ucieczce, znienawidzą swych wrogów jeszcze bardziej, bo nic tak nie wkurza graczy jak rejterada przed kimś, komu tyle razy próbowało się udowodnić swą przewagę. Jeśli zdecydują się walczyć — zabij ich, ale niech to będzie heroiczna walka. Pozwól im zabrać wielu ze sobą. Pozwól poczuć, że tamci także po tej walce już nigdy nie będą równie silni jak kiedyś, że też spotkali swój koniec. Gdy rzuca się na wroga w sytuacji tak jasno wieszczącej ich klęskę — to oznacza, że chcą już skończyć — daj im skończyć godnie.

8. Atmosfera

W kronikach wszechobecnej przemocy ważny jest też klimat otoczenia. Kult wojowników. Duma z odniesionych ran, obnoszenie blizn, związane z nimi pełne chwalebne historie. Podziw innych. Niech gracze stworzą killbo-

ard (spis wszystkich zabitych przez stado istot), z jasnym wyróżnieniem, kto co zabił. Zawsze mów, kto ma najbardziej chwalebny dorobek, spróbuj także wśród graczy stworzyć podziw dla twardych i agresywnych postaci. Potem pokaż, że w tym świecie liczą się tylko silni. Szacunek na ulicy i w Caernie jest tym większy im lepiej potrafisz dać w mordę, im skuteczniej i szybciej zabijasz. Tu kobiety kochają morderców i prędko rzucają ich dla lepszych. Litość jest dla mięczaków. Mistrzu, zdaj graczom sprawę z prostej prawdy — „albo oni albo my”. Każdy może być wrogiem, przed nikim nie można okazać słabości, bo to sprowokuje atak silniejszego, czekającego tylko na to by poniżyć i wykorzystać. Przy takich historiach będziesz musiał się zaopatrzyć w dużo ciężkiej muzyki, wyuczyć szybkich i bezlitosnych opisów. Sceny walki będą musiały być krwawe i brutalne. Brudne, pełne nieczystych ciosów i wylewających się wnętrzności, epatujące brzydotą i potwornością starć. Nie będzie miejsca na heroiczne zmagania.

Masarnia, a nie plan filmowy.

...lub od czasu do czasu...

Doskonale zdaje sobie sprawę, że powyższa propozycja nie będzie odpowiadać wszystkim. Może wydać się płaska, choć bardzo starałem się pokazać, że nie musi być taka. Ale jest też inny sposób na pokazanie przemocy — jako elementu dozowanego, przedstawianego nie tak często i przez to bardziej zaskakującego, niszczyciela marzeń postaci.

1. Od początku

W tej wersji, we wprowadzeniu, należy wykorzystać jeden z najciekawszych motywów Świata Mroku. Przecież zwykli ludzie myślą, że wszystko jest w porządku. Wręcz pomagają sobie mydląc oczy. Przedstaw więc postaci ten świat jako normalne miejsce, gdzie wszystko można wytłumaczyć bez odwoływania się do czynników nadnaturalnych. Zrób coś jeszcze — coś, co wolno Ci zrobić tylko teraz, na początku: pokaż graczowi ten świat jako miejsce piękne. Niech dziewczyna odczuje, że jej postać jest atrakcyjna. To proste, niech spotka kilku bohaterów niezależnych zachwycających się jej urodą, prawiących komplementy. Niech uda się jej poczynić wielki krok w kierunku spełnienia poważnego życiowego celu — stypendium naukowe, sukces prowadzonej przez nią organizacji. Świat staje się miejscem, gdzie spełniają się marzenia. Wyobraź sobie chłopaka, który cierpi gdyż rodzice nie mają dla niego czasu, zaś jego wielką pasją są żaglówki. Pewnego wieczora ojciec wraca wcześniej z pracy i jedzą pierwszy od dawna rodzinny obiad. Mało tego, ojciec oznajmia, że wziął urlop w pracy, gdyż chce zabrać syna na rejs po Pojezierzu Mazurskim, żaglówką, którą od dawna miał na oku. Cięcie. Takich momentów, sytuacji „zawieszonych obietni-

cy”, można stworzyć wiele. Asystent profesora będzie miał pierwszą w życiu szansę przeprowadzić samodzielnie eksperyment — jutro. Młody ulicznik, za dwa dni przejdzie próbę, która pozwoli mu wejść do gangu. Zaraz potem następuje Twoje uderzenie Mistrzu. Przemoc. Akt przemocy, który ma wszystko zburzyć i odkryć przed nieświadomym niczego graczem potworności otaczającej go rzeczywistości. Chłopak, o którym opowiadałem, idzie spać i śni o żaglówkach, a w środku nocy przeżyje piekło. Ktoś napadnie na jego dom — wszystko jedno kto, sabatnicy, Jamajczycy, znudzona gównażeria z bogatej dzielnicy, wściekłe stado wilkołaków. Ważne, żebyś zamordował mu rodzinę, spalił dom, zniszczył życie — wraz z marzeniami. Gdy ledwo zdoła to przeżyć dzięki pomocy istoty, która później wprowadzi go dalej w Świat Mroku, będzie mieć do Ciebie pretensje. Że nie dałeś mu się rozegrać, że nie pozwoliłeś wykorzystać wszystkich pomysłów na postać. I dobrze, na to czas przyjdzie później, póki co musi zrozumieć, że Świat Mroku, to nie miejsce do zabawy.

2. Niechciana walka.

Co później, w przygodach? Od czasu, do czasu przemoc w czasie przygód może być dla graczy nawet przyjemna, oczyszczająca. Nic tak nie poprawia samopoczucia jak spuszczenie łomotu przeciwnikowi po męczącej sesji poszukiwań i dochodzeń. Jak więc sprawić by w naszej kronice gracze nienawidzili przemocy? By, gdy się ujawni, wybuchła z całą swą niszczycielską siłą więciej zabierając niż da-



jąc? Gdy chodzi o Wilkołaka, to nie ma problemu, jest szal, który służy właśnie do tego. Pozwala nam pozba-
wić gracza kontroli nad postacią w momencie, w którym
najbardziej tego nie chce. W sytuacji stresowej, gdy robi
coś, na czym mu zależy i bardzo się stara. Wilkołaka bar-
dzo łatwo jest zmusić do zbyt długiego czekania. Jeśli
jesteś bardzo wredny postaw Ahrouna w sytuacji, w któ-
rej musi od przestraszonej ofiary gwałtu dowiedzieć się
jak wyglądali gwałciciele. A ona zaczyna się go bać bar-
dziej od nich. Jaka się, nie może sobie przypomnieć,
brak jej słów, zaczyna ni stąd ni zowąd płakać — no,
szalu można dostać! I ów wojownik Gai go dostaje. I co,
nadal czuje się dobrym obrońcą ludzkości? Innych tak-
że możesz zmusić do walki, której nie chcą. Na przykład
kabałę magów, myszujących nocą w starym muzeum,
możesz skonfrontować ze stróżami prawa. Gdy bohate-
rowie muszą prędko zdążyć ze znalezionym w zabytko-
wej księdze przepisem na odtrutkę, a stojący na zewnątrz
mężczyźni z bronią i w granatowych mundurach każą
im wyjść z rękami na karku, to musi się źle skończyć. Czy
zginie wróg? Nie, zginą uczciwi ludzie. Daj graczom do-
rozumienia, że gdy decydują się na rozwiązanie siło-
we, uwalniają coś, nad czym nie panują. Naucz ich kor-
zystania z mocy w ostateczności, lub gdy im już na
niczym nie zależy.

3. Narracja

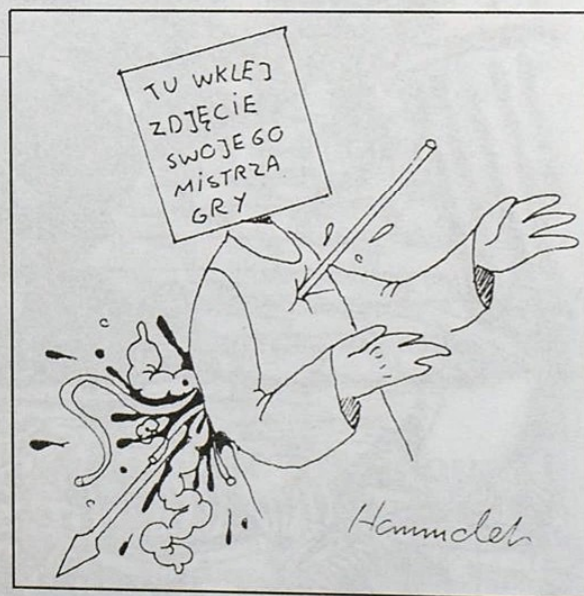
Ponieważ w tej kronice walki zdarzać się będą rzadziej i
będziesz je lepiej kontrolował, możesz uczynić je dłuż-
szymi. By pokazać brutalność starcia szczegółowo opi-
suj każdy cios, każdą ranę. Nie koncentruj się tylko na
działaniach, ale przede wszystkim na odczuciach posta-
ci. W przypadku opisanego na początku stylu prowa-
dzenia przemocy będzie to: *“ciosem pazurów rozora-
łeś mu klatkę piersiową, czujesz klaiva wrzynającego ci
się w nogę, szczęki zaciskasz na jego szyi i szarpiesz za
prawą łapę — nie żyje”* (oswojeni z walką gracze sami
będą ją współtworzyć).

W drugim przypadku powinno to być raczej: *“Ude-
rzasz łapą w klatkę piersiową tancerza, czujesz pod pa-
zurami futro, rozdzierane mięśnie, pękające żebra. Gdy
wyszarpujesz ją z wroga, ocieka krwią. Grymas na jego
twarzy ciężko zinterpretować. Wściekłość czy ból? Na-
gle czujesz w prawej łydce jakby ogień przelewający się
po jej wnętrzu. Srebrny klaive przechodzi przez nią jak
przez masło. Po tym ciosie długo nie będziesz sprawnie
chodził, może nigdy”*.

Po walce też działaj inaczej. W kronice wszechobec-
nej przemocy, gdy postać czuje ból, informuj o tym
gracza na osobności, traktuj to jako coś wstydlivego —
przecież im nie wypada czuć bólu. Tutaj wręcz prze-
ciwnie. Im więcej poświęcenia poniósł bohater dla resz-
ty drużyny, tym większa jego zasługa. Ból teraz też jest
większy. Bo bohaterowie mają nie lubić walki. Nawet
zwycięska, ma się ona dla nich wiązać z problemami.
Niesprawni, zakrwawieni, wzbudzają zainteresowanie
gapiów.

... ale nieunikniona!

Możemy więc wybierać, przemoc jakby poza przygo-
dami, lecz ciągle przypominając o swoim istnieniu albo
sesje bardziej szalone i bardziej męczące. Sesję, w któ-
rych często dla dobrej zabawy należy pozwolić się gra-
czom pociągnąć tam, gdzie chcą tego wieczora zabnąć.
Gdzieś pomiędzy trupy i dumę, na pobojuwisko. Moż-
na też zdecydować się na sesję spokojniejszą, gdzie każ-
da walka coś znaczy i ma w przygodzie swoje ważne
miejsce. Przygody bardziej heroiczne, ale i mniej weso-
łe, bo bohaterowie w Świecie Mroku zawsze przegry-
wają, zaś o zabawę, jeśli ktoś lubi mordować, jest znacz-
nie łatwiej. Cokolwiek się wybierze, nie można zapo-
mnąć, jak ważna jest przemoc w tworzeniu nastroju.
Zło czerpie z przemocy dużo siły. Dlatego w złym Świe-
cie Mroku nie może jej zabraknąć!





Wydawnictwo PORTAL

www.rpg-portal.pl

Od **3** lat na rynku

nieustanna ofensywa dobrych pomysłów

Gry planszowe i karciane



- + Machina II ed.
- + Hyperblade
- + Alien

MONASTYR

fabularna gra dark fantasy

Legenda Pięciu Kręgów



Magazyn PORTAL



+ Władca Zimy II



linia D20



- + Heratica
- + Megatech

Nowa Fala



- + Władcy Losu
- + Urwisy
- + PC RPG

Miesięcznik GWIEZDNY PIRAT





Kobiety Kazimierza Wielkiego

Jarosław Chlebica

„...W drugi dzień kalend maja urodził się Kazimierz, syn Władysława, (...) w oku 1310...” zapisano w kalendarzu katedry wrocławskiej. Wydarzenie to miało miejsce w miasteczku Kowal na Kujawach. Był Kazimierz szóstym dzieckiem księcia krakowskiego Władysława, zwanego Łokietkiem, i jego małżonki Jadwigi Kaliskiej. Wcześniej z tego związku narodzili się już dwaj chłopcy — Stefan i Władysław, oraz trzy dziewczynki — Kunegunda, Elżbieta i Jadwiga. Moment pojawienia się nowego członka rodziny nie był zbyt fortunny. Przypadł bowiem na czasy trudne i dla Polski, i dla Łokietka. Od prawie 200 lat istniało na naszych ziemiach rozbiecie dzielnicowe, charakteryzujące się rozpadem państwowości a kilka czy kilkadziesiąt niewielkich księstw całkowicie od siebie niezależnych. Sytuacja taka prowadziła do osłabienia pozycji panujących, wzrostu znaczenia możnych, wojen domowych, czy w końcu do utraty ziem granicznych na rzecz jednolitych sąsiadów. Co prawda na początku XIV wieku idee zjednoczeniowe miały już silne poparcie wszystkich grup społecznych. Ale ich realizacja daleka była od spełnienia. Od 1305 roku zajmował się tym właśnie Władysław Łokietek, wtedy jeszcze książę brzesko-kujawski. W momencie rozpoczęcia naszej opowieści, tj. w 1310 roku, władał on jedynie ziemią krakowską, łęczycko-sieradzką oraz Kujawami. Reszta ziem polskich została zagarnięta przez naszych sąsiadów lub znajdowała się pod rządami miejscowych Piastów, którzy wcale nie kwapili się do uznania zwierzchności księcia Krakowa. Na południu miał Łokietek przeciwko sobie króla Czech Jana Luksemburczyka. Władca ten był następcą Przemyślidów na tronie w Pradze i jako taki uważał się za spadkobiercę wszystkich ziem, którymi tamci władali. A, że dwaj ostatni Przemyślidzi, Wacław II i Wacław III, byli także królami Polski, również Luksemburczyk wysuwał takie pretensje. Poza tym na

przełomie XIII i XIV w. Czechy zhołdowały sobie cztery księstwa śląskie z dawnej dzielnicy opolsko-raciborskiej. W następnych latach zrobią to samo z częścią Mazowsza. Dlatego nie leżała w ich interesie odbudowa państwa, które mogłoby upomnieć się o swoje tereny. Na północnym wschodzie też nie było za ciekawie. Rozłożyło się tam bowiem i ciągle rozrastało państwo Zakonu Krzyżackiego. W jego granicach znajdowały się w 1310 roku dwa obszary polskie: ziemia chełmińska i Pomorze Gdańskie. Oba zostały zajęte w sposób niezgodny z prawem: pierwszy w wyniku fałszerstwa, drugi przez podbój zbrojny. Dlatego nie można się dziwić, że Krzyżacy byli zagorzałymi przeciwnikami Łokietka i ze wszystkich sił starali się mu przeszkodzić w zjednoczeniu państwa. Identyczne stanowisko zajmowała Monarchia Brandemburska, sąsiadująca z ziemiami polskimi na północnym zachodzie. Również ona wykorzystwała rozbiecie dzielnicowe Polski na swój rozwój terytorialny. Podporządkowała sobie Pomorze Zachodnie, wykupiła ziemię lubuską, a zbrojnie zajęła tereny położone nad dolną Wartą. Teraz jej naturalnym kierunkiem ekspansji była Wielkopolska i Pomorze Gdańskie. Sytuacja wewnętrzna Łokietka nie wyglądała wcale lepiej. Jak już wspomniano wyżej w momencie narodzin Kazimierza władał on jedynie ziemią łęczycko-sieradzką, krakowską, sieradzką oraz w pewnej mierze Kujawami. Piastowie Mazowieccy nie uznawali nad sobą jego zwierzchności, prowadząc swoją własną politykę. Wielkopolska znajdowała się w rękach Henryka głogowskiego, a gdy ten zmarł przeszła na własność jego pięciu synów. Również księstwa śląskie nie chciały słuchać pana Krakowa, zresztą część z nich już był związana z Pragą. Pomorze Gdańskie i Zachodnie, ziemia chełmińska i lubuska znajdowały się w rękach naszych sąsiadów. Widać więc, że Łokietek rządził jedynie częścią terenów Polski sprzed

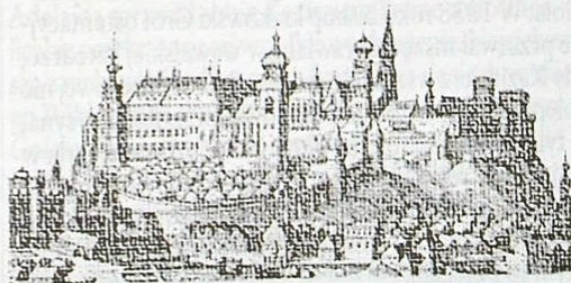
1138 roku. Jakby tego było mało, również w Małopolsce istnieli ludzie, który chętniej na tronie krakowskim widzieliby Luksemburczyka niż Piasta. Ich ideowym patronem był sam biskup krakowski Muskata.

Książę Władysław był jednak człowiekiem upartym i zaciętym. Nie lękając się przeciwności, postępując spokojnie i roztropnie, krok po kroku realizował swój plan. Do 1312 roku pozabawił wpływów popleczników Czech w ziemi krakowskiej. Korzystając z niechęci rycerstwa i duchowieństwa Wielkopolski do proniemieckiej polityki młodych głogowczyków w latach 1313-1314 zaanektował całą dzielnicę z Gnieznem i Poznaniem. A w końcu rozpoczął w Awinionie starania o koronę królewską. Trwały one dobrych parę lat. Zostały uwieńczone pełnym sukcesem 20 stycznia 1320 roku, kiedy to w katedrze wawelskiej arcybiskup Janisław koronował Łokietka na króla Polski. Miał ów akt olbrzymie znaczenie polityczne. Był on równoznaczny z odbudową jedności państwa po prawie dwuwiekowym rozbiu. Wyznaczał również naszą pozycję na arenie międzynarodowej. Ale z drugiej strony sama koronacja nie zlikwidowała automatycznie wszystkich problemów stojących przed Łokietkiem. Nadal duża część ziem polskich znajdowała się poza granicami dopiero powstałego królestwa. Również nie zmienili się nasi wrogowie. Jan Luksemburczyk cały czas uważał, że tylko on ma prawo do noszenia tytułu króla Polski, zaś Piasta nazywał „królem krakowskim”. Miał więc Łokietek w 1320 roku niepodważalne powody do dumy. Jednocześnie świetnie zdawał sobie sprawę, że aby utrzymać to co zdobył, musi wykazać się jeszcze większą konsekwencją i uporem niż dotychczas. A on chciał więcej. I tu właśnie przydały się dzieci. Łokietek, jak już wspomniano, miał ich pięć. Co najmniej. Najstarsza Kunegunda została około 1312 roku wydana za Bernarda, księcia świdnickiego. W ten sposób silne księstwo świdnickie znalazło się w obozie polskim, co mogło się przydać do rozgrywki z Luksemburczykiem o cały Śląsk. Po śmierci Bernarda Kunegunda została żoną Rudolfa, księcia saskiego. Młodsza Elżbieta miała bardziej ustabilizowane życie rodzinne. W sierpniu 1320 roku, jako 16-latką, została poślubiona przez króla węgierskiego Karola Roberta Andegawena. Sojusz z Węgrami miał dla Łokietki olbrzymie znaczenie, gdyż był skierowany przeciwko Czechom. Karol Robert nie przepadał za Luksemburczykami, gdyż to właśnie z nimi przez kilka lat prowadził walki o węgierską koronę. Poza tym spowinowacenie z dynastią znaną w całej Europie, sięgającą korzeniami do Francji i Neapolu, musiało nobilitować trochę zaściankowych Piastów. Jednak od córek ważniejsi byli synowie. Można ich było wykorzystać nie tylko do przypieczetowania sojuszu, lecz także do zapewnienia sukcesji. I tu Łokietkowi szło już gorzej. Co prawda los obdarzył go trzema synami, lecz dwaj umarli jako dzieci: Stefan w 1306 roku, a Władysław sześć lat później. Tak więc nie ma się co dziwić, że dbano o niego, otaczano szczególną opieką, dmuchano i dogadzano. W jego to bowiem rękach spoczywał os jednoczonej

właśnie Polski. Jak widać, już jako dwuletnie dziecko stracił Kazimierz swoją prywatność i stał się osobą polityczną. To samo dotyczyło kobiet, z którymi się wiązał: żon i kochanek. Przyjrzyjmy się tym najważniejszym.

Jutta, córka Jana Luksemburczyka. Od niej moglibyśmy zacząć naszą opowieść, gdyż około 1322 roku, jako pięcioletnie dziecko została zaręczona z Kazimierzem. Wiązało się to zapewne z próbą porozumienia polsko-czeskiego. Niestety, w tym samym roku doszło do zerwania, a Jutta została obiecana Fryderykowi miśnieńskiemu.

Pierwszą oficjalną kobietą u boku Kazimierza została **Aldona Litewka**. Ich ślub związany był oczywiście z polityką prowadzoną przez Łokietka. W tym czasie rozglądał się on za sojusznikiem, który mógłby go wesprzeć przeciw Krzyżakom i Brandemburczykom. Na swojego zięcia, Andegawena, mógł bowiem liczyć na wypadek konfliktu z Czechami. Natomiast z zakonem Buda utrzymywała dość dobre stosunki i nie chciała tego zmieniać. Wspomniana wyżej próba zbliżenia z Luksemburczykami zakończyła się fiaskiem. Pozostał więc tylko wschodni sąsiad czyli Wielkie Księstwo Litewskie. Na początku XIV wieku przeżywało ono pod rządami Giedymina olbrzymi rozkwit, prowadząc ekspansję na ziemie ruskie. Co prawda dotychczasowe stosunki polsko-litewskie układały się jak najgorzej, często prowadząc do wojennych najazdów. Ale mimo tego związek obu państw wydawał się wcale prawdopodobny, gdyż posiadały one wspólnego wroga — Zakon Krzyżacki. Malbork bowiem już od końca XIII wieku traktował Litwę jako naturalne źródło zdobyczy terytorialnych. Było jednak coś co utrudniało rozmowy Krakowa z Wilnem. Wielkie Księstwo było państwem pogańskim. Łokietek musiał bardzo uważać chcąc doprowadzić do sojuszu z poganami przeciwko rycerzom Najświętszej Marii Panny. Dlatego najpierw zawarł ciche porozumienie z Giedyminem, w którym obaj władcy dzielili się wpływami na terenie Rusi. Potem poczekał aż w 1323 roku papież doprowadził do czteroletniego rozejmu litewsko-krzyżackiego, licząc na sukces pokojowej chrystianizacji. I dopiero wtedy wysłał do Wilna swoje poselstwo, które na początku 1325 roku poprosiło Giedymina o rękę jednej z jego córek dla królewicza Kazimierza. Padło na Aldonę. Błyskawicznie znalazła się w Krakowie, gdzie przeszła przyśpieszoną katechizację pod okiem samego biskupa Nankera. Już 30 kwietnia 1325



roku została ochrzczona w katedrze wawelskiej, przyjmując imię **Anna**. Ze ślubem, zwlekano jednak prawie pół roku. Oficjalnie wyjaśniano to nauką języka polskiego przez Giedyminównę. Tak naprawdę czekano na powrót z Awinionu kanonika krakowskiego, Zbyszka ze Szczyrzyna, który miał przywieźć papieską zgodę na posłubienie niedawnej poganki. Po jej uzyskaniu, 16 października 1325 roku odbył się ślub. Podobno Kazimierz wzbraniał się przed ożenkiem z Anną. Łokietek musiał użyć siły, by doprowadzić krnąbrnego syna do ołtarza i zmusić go do powiedzenia „tak”. Szczerze mówiąc nie wiadomo dlaczego tak się stało. Anna była przecież dziewczyną młodą, wesołą i miłą. Bardzo szybko zastąpiła z zamięłowania do zabaw, płasów, a także jazdy konnej. Jej dwór składał się z ludzi o podobnym usposobieniu, więc ciągle tam tańczono, flirtowano i śmiano się. Mówiono, że wszędzie, gdziekolwiek się udawała, brała ze sobą dla przyjemności licznych grajków, trefniśiów czy tancerzy. Od samego początku źle układały się stosunki Anny z teściową. Jadwiga, osoba bogobojna i w latach już posunięta, z niechęcią patrzyła na osobę, która tak dużą wagę przywiązywała do świeckich uciech. Poza tym była chyba trochę o Annę zazdrosna. Przecież od śmierci Władysława w 1312 roku Kazimierz był jedynym synkiem jakiego miała, a od zamążpójścia Elżbiety w ogóle jedynym dzieckiem, jakie pozostało u jej boku. A teraz musiała się nim dzielić z tą żywiołową Litwinką. Sytuacja nie uległa żadnej zmianie po śmierci Łokietka. Stary król wyzionął ducha 2 marca 1333 roku. Ponieważ Jan Luksemburczyk cały czas wysuwał pretensje do korony polskiej, Kazimierz musiał jak najszybciej włożyć ją sobie na głowę. I tu pojawiła się niespodziewana komplikacja. Królowa — wdowa sprzeciwiała się koronacji Anny, twierdząc, że państwo ma już swoją królową, a dwóch mieć nie może. Poza tym Jadwiga uważała, że córka Giedymina po prostu nie jest jeszcze godna nosić Korony Piastów. Jednak Kazimierz nie zgodził się z matką i 25 kwietnia 1333 roku doszło do uroczystej koronacji obu małżonków. Potem nowy król serdecznie podziękował swej rodzicielce za wszystko co dla niego zrobiła i odesłał ją na polityczną emeryturę do Sącza. Po wyjeździe teściowej Anna mogła trochę odetchnąć. Ale również jej życie z mężem nie należało do najszczęśliwszych. Kazimierz, zmuszony do ożenku, nigdy jej nie pokochał. Co prawda traktował ją z szacunkiem należnym małżonce, ale też zdradzał gdy tylko przyszła mu na to ochota. Cudzołóstwa książęce, a potem królewskie, stawały się powoli tajemnicą poliszynela i doprowadziły w końcu do reakcji Kościoła. W 1338 roku biskup krakowski Grot ostentacyjnie przerwał mszę odprawianą w wawelskiej katedrze, gdy Kazimierz wszedł do środka. Sytuacji królowej nie polepszał fakt, że nie dała mężowi upragnionego syna, a tylko córki: Elżbietę i Kunegundę. Anna zmarła w maju 1339 roku, a jej zgon był nieoczekiwany, nagły i gwałtowny. Niektóre kroniki pisały, że śmierć królowej była nienormalna i straszna, nie wyjaśniając jednak na czym to polegało.

Jeszcze za życia Anny — Aldony tragiczny traf zebrał Kazimierza z **Klarą Zach**. A było to tak. Pod koniec 1329 roku wysłał Łokietek syna na Węgry, z misją uzyskania wsparcia militarnego przeciw Krzyżakom. Na dworze w Budzie panowały wtedy dość swobodne obyczaje, przywiezione przez Andegawenów z Neapolu. Dla młodego królewicza, wychowanego przez surową Jadwigę, przebywanie w takiej atmosferze było jak duży łyk mocnego wina. A, że jeszcze Kazimierz krew miał gorącą... W trakcie wizyty wpadła mu w oko dwórka Elżbiety, Klara Zach, córka potężnego magnata Felicjana. Jednak wszystkie starania następcy tronu, aby ją uwięzić skończyły się niepowodzeniem. Wtedy kochająca siostra postanowiła trochę pomóc bratu. Zastosowano podstęp. Kazimierz zamarkował przeziębienie, a królowa zajęła się jego opieką. Kilkakrotnie jednego dnia odwiedzała komnaty chorego w otoczeniu swoich dwórek. Pewnego razu wzięła ze sobą pannę Zach. Po kilkuminutowej rozmowie Elżbieta opuściła pokój zostawiać młodych samym sobie. Wtedy została „dziewica Klara zgwałcona i przez Kazimierza do syta wykorzystana”.¹ Gdy o hańbie córki dowiedział się stary Zach, wpadł w szal. Na Kazimierzu zemścić się nie mógł, gdyż ten wrócił już do Krakowa. Postanowił więc ukarać tych, którzy umożliwili ten nieczyny postępek. 1 kwietnia 1330 roku Felicjan Zach przybył na zamek królewski w Budzie i przez nikogo nie niepokojony dotarł do komnat Andegawenów. Po wejściu do środka błyskawicznie wyciągnął miecz i rzucił się na siedzącego za stołem Karola Roberta. Wszystko stało się tak szybko, że przebywający w środku dworzanie nie zdążyli zareagować. Tylko Elżbieta widząc co się dzieje starała się zasłonić męża i odepchnąć spadające nań ostrze. Udał jej się, lecz straciła przy tym cztery palce. Zach zaklął szpetnie i jeszcze raz podniósł miecz do góry. Ale króla nie było już w poprzednim miejscu, gdyż korzystając z zamieszania schował się pod stół. W tym momencie jeden z dwórzan, Czelenyż, podbiegł do szalejącego Felicjana i ugodził go w plecy zabijając na miejscu. Wszyscy odetchnęli z ulgą. Komnata przypominała pobojuwisko. Trup młodego władcy leżał na środku, królowa trzymała się za zranioną dłoń i wrzeszczała z bólu, a król wzywał medyków. Wszędzie było pełno krwi. Zemsta Andegawenów była straszna. Ciało Felicjana zostało poćwiartowane, jego części rozesłano po wszystkich miastach królestwa, a głowę zatknęto na szczycie zamku w Budzie. Klarze obcięto nos, wargi, ręce i tak okaleczoną obwożono w klatce po całym państwie. Jej siostra wraz z mężem zostali zamęczeni w kazamatach, a brat rozerwany końmi. Wszyscy krewni Felicjana do trzeciego stopnia zostali ścięci, dalsi oddani w niewolę, a powinowaci wyrzuceni z Węgier. Część z nich została przyjęta przez Łokietka w Polsce. W ten sposób chciał on jakoby choćby w części naprawić winę syna. Obecnie część historyków podważa związek przyczynowo-skutkowy między pobytom Kazimierza na dworze w Budzie, a tragedią rodu Zachów. Jednak ich dywagacje są o wiele mniej przekonujące niż wspomniana wyżej opowieść.

Aż dwa lata po śmierci Anny był król Polski wdowcem. Pozbawiony w tym czasie jakiejkolwiek kontroli zupełnie sobie nie folgował „...jawnie i pokątnie żył z nałożnicami, których tłumy jak jakieś siedlisko sromoty porozmieszczał w Opocznie, Czchowie, Krzeczowie i wielu innych miejscowościach. Nic sobie nie robił ze zbawiennych upomnień i rad biskupów i panów”.² Jednocześnie dyplomacja polska ostro szukała nowej żony dla swego władcy. I tutaj dochodzimy do kwestii sukcesji tronu polskiego. Gdzieś przed 1335v rokiem doszło do układu Łokietka lub Kazimierza z Karolem Robertem Andegawenem na ten temat. Mówił on, że jeżeli król Polski nie będzie posiadał męskiego potomka to wtedy prawa do tronu przejdą na spokrewnioną z nim dynastię Andegawenów. Piastowie nie przywiązywali do tej umowy zbyt dużej wagi traktując ją jako doraźny sposób na pozyskanie większej pomocy Węgier przeciw sojusznikowi krzyżacko-luksemburskiemu. Przecież Łokietek miał syna, więc jego ten układ nie dotyczył. A Kazimierz, jeżeli to on go zawarł, miał wtedy około dwudziestu paru lat i całe życie przed sobą. Z większą uwagą podchodzono do tego porozumienia w Budzie. Już 1 marca 1338 roku doszło do umowy Andegawenów z Luksemburgami, którzy obiecali Karolowi Robertowi poparcie w staraniach o tron polski jeżeli Kazimierz nie będzie miał męskiego potomka. Odtąd dyplomacja czesko-węgierska starała się pogmatwać osobiste życie Piasta, by ten nie miał prawowitego sukcesora. Po raz pierwszy pokazało się to przy sprawie drugiego ożenku Kazimierza. W 1335 roku na zjeździe w Wyszehradzie Piast wykupił od Jana Luksemburczyka pretensje do polskiej korony za 20 tysięcy kop groszy polskich, a sześć lat później zawarł z nim w Pradze umowę o wieczystym sojuszu. Przypieczętowaniem tego drugiego dokumentu miał być ślub Kazimierza z córką Jana Luksemburczyka — **Małgorzatą**. Była on wtedy kobietą zaledwie dwudziestoosmioletnią, wdową po Henryku, księciu Dolnej Bawarii. Ślubem z polskim monarchą nie była ona jednak zainteresowana. Jedni twierdzili, że brzydziła się związkiem z człowiekiem, który przez czternaście lat był mężem prawie poganki. Ci lepiej poinformowani uważali, że Małgorzata zniechęciła się plotkami om życiu osobistym polskiego monarchy. W każdym razie gdy Kazimierz przybył do niej osobiście w czerwcu 1341 roku wyraźnie dała mu do zrozumienia, że wręcz go nienawidzi i o żadnym ślubie nie ma mowy. Lecz Luksemburczykowi zbyt zależało na sojuszu z Polską, by się zbytnio przejmować dąsami córki. Zmusił ją do wyrażenia zgody na małżeństwo. Nim jednak zostało ono zawarte Małgorzata nagle bardzo ciężko zachorowała i po kilkunastu dniach zmarła.

29 września 1341 roku odbył się w katedrze św. Piotra w Poznaniu ślub Kazimierza z młodszą, 18-letnią **Adelajdą**, córką langrafa czeskiego Henryka II Żelaznego. Panna młoda ani zamożna, ani urodziwa. „Przyznaje nawet biorący jej stronę Długosz, że była piękniejsza przymiotami serca niż urodą, co między wierszami oznacza tyle, że już szpetniejszej od niej daremnie

by szukać w promieniu trzech dni klusem od Wawelu”³. Została ona wyswatana Piastowi przez Luksemburczyka, a ten zaakceptował ją licząc na to, że ze względu na młody wiek da mu ona zdrowe potomstwo. Niestety okazało się, że Adelajda jest bezpłodna. Zniechęciło to do niej małżonka i doprowadziło do rozpadu pożycia. Król wrócił do wcześniejszych zwyczajów i sprawiał sobie coraz to nowe nałożnice. Królową, która nie była mu już potrzebna, odesłał do Żarnowca, gdzie wybudował dla niej porządną zamek. Początkowo nawet ją tam odwiedzał co jakiś czas, rychło i z tego zrezygnował. Tak więc żyła sobie Adelajda w Żarnowcu i „...ani oblicza królewskiego nie oglądała, ani podzielała jego łoża i małżeńskiej miłości”.⁴ Sytuacja taka trwała do 1356 roku, czyli ponad 10 lat. A król szalał. Jego jawnogrzesznictwo przyjęło takie rozmiary, że Kościół postanowił zareagować. W grudniu 1349 roku biskup krakowski wysłał na Wawel Marcina Baryczkę, wikariusza i kaznodzieję katedralnego. Miał on napomnieć króla i namówić do zmiany postępowania. Duchowny jednak chyba za bardzo się przejął otrzymanym zadaniem. Kiedy stanął przed królem zaczął ostro piętnować jego rozpustne życie, posługując się konkretnymi przykładami z Klarą Zach na czele. Na koniec zażądał poprawy i powrotu królowej do Krakowa. W trakcie przemówienia wikariusza Kazimierz siedział nieporuszony, tylko w zamyśleniu kiwał głową. Potem jednak kiwnął ręką, a wtedy zaufany Kochan z kilkoma przybocznymi pojmał duchownego i powlekli do celi. Kilka dni później Baryszka został utopiony w Wiśle. Czy to król wydał rozkaz? Dowodów na to nie ma, lecz wszystko działo się pod jego boki, więc najprawdopodobniej wiedział o tym. Taki sam wniosek został wyciągnięty przez Kościół i Kazimierz został obłożony klątwą. Dopiero jego publiczna pokuta i ufundowanie kilku kościołów doprowadziły do jej zdjęcia. Przez cały ten czas Adelajda przebywała w Żarnowcu i mężnie znosiła swój los. A nie było to łatwe, gdyż każda nowa królewska kochanka jeszcze bardziej ją upokarzała. Kiedy nie było już żadnej nadziei na odbudowę małżeństwa 14 września 1357 roku królowa wyjechała z Polski. Więcej już tu nie wróciła. Natomiast rozpoczęła się wtedy dyplomatyczna batalia obu małżonków u papieża: Kazimierz starał się o unieważnienie małżeństwa, zaś Adelajda chciała otrzymać potwierdzenie praw legalnej małżonki. Część historyków uważa, że król otrzymał od kurii papieskiej 26 maja 1368 roku przychylny dla siebie wyrok. Są jednak i tacy, którzy twierdzą, że nic takiego nie zaszło.

Jak wspomniano wcześniej w trakcie małżeństwa z Adelajdą sprawiał sobie Kazimierz liczne miłośnice, w liczbie przekraczającej wszelkie wyobrażenie. Najciekawszą z nich była **Cudka**, córka kasztelana sieciechowskiego Pełki, a żona dworzanina królewskiego Niemierzy z Golczy. By ułatwić sobie romans król wysłał go w 1341 roku jako posła do Awinionu. Z Cudką był Kazimierz związany przez pięć lat czyli nie była to tylko przelotna miłostka. Oczywiście spotykał się w tym czasie także z innymi kobietami, ale ona była mu najbliższa. Miał z nią

trzech synów: Niemierzę, Jana i Pełkę. Co prawda jako dzieci z nieprawego łoża, nie mieli żadnych praw do spadku po ojcu, ale Kazimierz był do nich bardzo przywiązany. Zapisal im w swym testamencie kilkanaście wsi.

Odstawienie Adelajdy od łoża królewskiego najbardziej odpowiadało Andegawenom i Luksemburgom. Wtedy mogli mieć pewność, że Kazimierz syna nie spłodzi, a Polska przejdzie pod władanie królów węgierskich. Ponieważ jednak ojciec Adelajdy był na terenie Rzeszy sojusznikiem cesarza Karola Luksemburczyka, ten postanowił osobiście zaangażować się w pojednanie małżonków. Szczerze mówiąc wiele nie ryzykował, gdyż jak podejrzewano królowa był bezpłodna. Mediacje miały zostać przeprowadzone w trakcie wizyty Piasta w Pradze w 1356 roku. Wspomniane spotkanie odbywało się w atmosferze zabaw, turniejów i polowań. Na jednej z uczt Kazimierz ujrzał **Krystynę Rdziczankę**, wdowę po raju Mikołaju, kobietę rzadkiej urody. Z miejsca się w niej zakochał i to w sposób szalony. Ten stary ladaco po prostu stracił dla niej głowę. Rozpoczęły się komplementy, umizgi i podchody. Lecz Rdziczanka uwieść się nie dała. Postawiła sprawę jasno: jeżeli Kazimierz chce ją mieć, musi się z nią ożenić. I ten się zgodził, nie patrząc zupełnie na to, że już przecież ma żonę. Zaręczyny ogłoszono bardzo szybko, bo jeszcze w Pradze. A ślub odbył się w tym samym roku w Krakowie. Ceremonię odprawiał opat tyniecki Jan. W ten sposób polski monarcha stał się bigamistą, czym w ogóle się nie przejmował. Swoją drugą małżonkę osadził w Łobzowie. To właśnie te wydarzenia doprowadziły Adelajdę Czeszkę do wyjazdu z kraju. Początkowo wszystko układało się wspaniale. Król był wniebowzięty, bo z jednej strony pozbył się Adelajdy, a z drugiej związał się z kobietą, którą chyba szczerze kochał. Andegawenowie też byli zadowoleni, bo Polska przybliżała się do nich coraz bardziej. Jednak idylla nie trwała długo. Pewnego dnia pokojowiec Rdziczanki doniósł władcy, że jego małżonka była łysa i miała świerzb, co skrzętnie ukrywała. Kazimierz sprawdził to osobiście. Jego miłość do Krystyny znikła w jednej minucie. Natychmiast też odsunął ją od siebie. Swoim zwyczajem nie zadbał o oficjalny rozwód, więc Rdziczanka do końca życia pozostała żoną króla Polski.



Była jeszcze **Esterka**. Młoda Żydówka, do której Kazimierz zapalał szczerym, gorącym, prawie romantycznym afektem. O parze kochanków ckliwie wspominały ówczesne legendy, z sympatią pisali późniejsi kronikarze i historycy. Tak naprawdę natomiast nie wiadomo czy Esterka rzeczywiście istniała, czy też została stworzona dla dodania uroku Kazimierzowi. Jak było tak było, a sama historia warta jest opowieści. Najprawdopodobniej Esterka pochodziła z Opoczna, a wiekowego już króla oczarowała swoją urodą. I to tak bardzo, że doświadczony przecież monarcha zachowywał się jak szczeniak. Na przykład początkowo woził ją wszędzie ze sobą, bo nie mógł znieść ani na chwilę rozłąki. Kiedy natomiast zaczęły się sarkania otoczenia, zwłaszcza ludzi duchownych, wybudował specjalnie dla niej zamek w Opocznie, gdzie dosyć często ją odwiedzał. Podobno miała na króla tak wielki wpływ, że to za jej namową nadał Żydom przywilej regulujący ich status prawny i gwarantujący opiekę państwa. Jeżeli nawet tak było, to Żydzi za Esterką nie przepadali. Mieli jej za złe odejście od współwyznawców i łamanie zakazów religii hebrajskiej. Żydzi z Opoczna chcieli ją nawet ukamienować. Esterka dowiedziała się jednak o grożącym jej niebezpieczeństwie, zakopała swoje skarby i uciekła lochami łączącymi Opoczno z Krakowem. Gdy dotarła do Kazimierza, ten wpadł w szal i chciał ukarać niedoszłych zamachowców. Lecz po pewnym czasie ochłonął. Król kochał Esterkę aż do jej śmierci. Gdy zmarła, kazał ją pochować w ogrodzie łobzowskim, czyli tam gdzie przebywał najczęściej. Z tego związku narodziło się kilka dziewcząt oraz dwóch synów: Niemierza i Pełka. Ojciec trzymał ich blisko siebie, a w testamencie obdarował kilkunastoma wsiami.

Na koniec została sprawa, którą Paweł Jasienica, a po nim inni, nazwał bigamią do kwadratu. Po wyjeździe z Polski Adelajdy Czeskiej i zerwania z Krystyną Rdziczanką Kazimierz miał już dość jakichkolwiek małżeństw. Posiadał oficjalnie dwie żony, które przebywały daleko i kochanki, będące pod boki. I tak było dobrze. A raczej byłoby, gdyby nie problem sukcesji. Lata mijały, król się starzał, a syna jak nie miał tak nie miał. Oczywiście chodzi o legalnego męskiego potomka, takiego, któremu mógł przekazać państwo. A nie chciał się pogodzić z myślą przejęcia Polski przez Andegawenów. Dlatego mimo wcześniejszych niepowodzeń małżeńskich już na początku lat 60-tych XIV wieku znów zaczął rozglądać się za żoną. I w końcu znalazł. Jego wybór padł na **Jadwigę**, córkę Henryka V Żelaznego, księcia zagańskiego. Do 1360 roku leżące na Śląsku księstwo zagańskie było bliskim sojusznikiem Luksemburgów. W związku z czym wojowało czasami nawet z Polską Łokietka czy Kazimierza. Jednak około tego roku doszło do zbliżenia Pragi z niezależnym dotąd księstwem świdnickim. Teraz ono stało się podporą wpływów czeskich na Śląsku. Oziębilo to kontakty Henryka V z cesarzem Karolem Luksemburczykiem i naturalną kolejną rzeczą zbliżyło do króla Polski. Już w 1362 roku obaj władcy spotkali się w Pyzdrach, w Wielkopolsce. I chyba wtedy

zapadła decyzja przypieczętowania sojuszu ślubem Piasta z Jadwigą. On miał wtedy 52 lata, ona 12. Ożenek miał dać Kazimierzowi dwie rzeczy: po pierwsze syna, po drugie życzliwość Piastów śląskich i nadzieję na włączenie ich ziem w granice Polski. Żeby jednak małżeństwo miało sens, należało unieważnić ślub z Adelajdą (ślub z Rdziczanką jako oczywista bigamia był nieważny sam przez się). Z tą misją został wysłany do Awinionu podkanclerzy koronny Jan z Buska. Jednakże jego działania spotkały się z kontrakcją samej Adelajdy, wspieranej przez dyplomację luksembursko-andegawenską. W takich warunkach nic nie można było załatwić. Rozgniewany brakiem postępu w negocjacjach Kazimierz postanowił zwiększyć zainteresowanie podkanclerzego sukcesem misji i pozbawił go części intratnych godności. Biedny Jan z Buska znalazł się w położeniu prawie bez wyjścia. Ale ponieważ był człowiekiem sprytnym, poradził sobie — po prostu sfalszował papieską dyspensę dla Kazimierza. Usatysfakcjonowany monarcha przywrócił go wtedy do łask. Czy zdawał sobie sprawę z rzeczywistej sytuacji, nie wiadomo. W każdym razie sam ślub odbył się w wielkim sekrecie 25 lutego 1365 roku we Wschowej. Udzielił go biskup poznański Jan Doliwa. Również wjazd królowej na Wawel nastąpił bez specjalnego rzucania się w oczy. Gdy wiadomości o tym dotarły do Awinionu, ten zareagował bardzo ostro oskarżając Kazimierza o fałszerstwo bulli papieskiej i żądając oddalenia Jadwigi. Lecz w wyniku polskich działań dyplomatycznych zostało ono bardzo złagodzone. Do końca życia Kazimierz starał się o zalegalizowanie związku z księżniczką żagańską. Było to najszcześniejsze małżeństwo polskiego króla. Podobno naprawdę kochał on Jadwigę, a w każdym razie nie miał od chwili ślubu żadnych głośnych miłostek. Chociaż z drugiej strony był już człowiekiem leciwym. Niestety małżonka nie spełniła pokładanych w niej nadziei i urodziła królowi same córki: Annę, Jadwigę i Kunegundę.

Późnym latem 1370 roku Kazimierz Wielki przebywał w ziemi sieradzkiej, a dokładniej zatrzymał się w

miasteczku Przedborze. Na jego cześć zorganizowano polowanie. Rankiem 9 września gdy ścigał jelenia, jego koń przewrócił się i król doznał urazu lewego kolana. Zaczął również gorączkować. Postanowiono więc wrócić do Krakowa. Podróż trwała aż do 30 października. Bowiem, gdy stan króla się pogarszał, zatrzymywano się i czekano poprawy. Dopiero po jej nastąpieniu ruszano dalej. W trakcie przejazdu Kazimierz zachowywał się bardzo nieroztropnie: objadał się, brał kąpiel w łaźni, pił zimną wodę ze źródeł czy też gorący miód. Wszystkie te postęпки wzmocniły bardzo trawiącą monarchę gorączkę. Po przyjeździe do stolicy znalazł się pod staranną opieką medyków. Nic to jednak nie pomogło. 5 listopada 1370 roku o świcie zmarł w swych komnatach w otoczeniu wielu osób duchownych i świeckich. A jego kobiety? Anna, Esterka, Cudka, Małgorzata i Krystyna, jak już wiadomo, nie przeżyły króla. Adelajda dożyła 1371 roku, a Jadwiga 1390.

Pisze Paweł Jasienica o życiu prywatnym króla:

„Może się gorszyć kto chce. Trudno się jednak dziwić, że postać naprawdę niezwykła nie mieściła się w powszednich ramkach”.⁵

Podobne stanowisko zajmuje Ludwik Stomma:

„To prawda: był Kazimierz Wielki rozwiązał... Kto jednak twierdzi, że mają być politycy bogobojni i cnotliwi akurat? Z punktu widzenia skuteczności, czyli skuteczności doczesnego obywateli udowadnia historia z reguły rzecz nieelegancko odwrotną”.⁶ Czy aby na pewno?

Przypisy:

1. Cytat za: Z. Satała, Poczci polscy królowie, księżne i metres, Szczecin 1990, s. 114
2. Cytat za: op. cit., s. 116
3. L. Stomma, Królów polskich przypadki, Warszawa 1993, s. 61-62
4. Cytat za: E. Rudzki, Polskie królowe, cz. I, Warszawa 1990, s. 34
5. Paweł Jasienica, Polska Piastów, Warszawa 1979, s. 350
6. L. Stomma, Królów polskich przypadki, Warszawa 1993, s. 65





Nie zabierajcie jej skrzydeł...

Marek Piwoński

Czyż jest bardziej znaczący symbol dla Polaka niż trzepot husarskich skrzydeł podczas szarży na wroga Ojczyzny? Husaria i jej wspomnienie pojawia się zawsze wtedy, gdy pragnie się pobudzić pragnienie zwycięstwa, poczucie godności i wyższości. Okres największej świetności jest przecież nieodłącznie związany z nią - najlepszą formacją kawaleryjską XVII wieku.

Husaria przeszła do historii, stała się kolejnym mitem w narodowym panteonie. Odwołania do niej pojawiają się w literaturze, filmie, sztuce, a nawet w relacjach z piłkarskich stadionów... Co o niej wiemy? Jak wiele z tego co się sędzi jest prawdą?

Najpoważniej „ubrać” ją Henryk Sienkiewicz - to z jego powieści (i filmów na ich podstawie - niestety) czerpie się wiedzę o tamtych czasach i m. in. husarii. To z kart jego powieści wylewają się niepokonani uskrzydleni rycerze. Wątek ten eksploatowany był także przez innych twórców.

Trzeba przyznać, że husaria stała za wielkimi militarnymi zwycięstwami i wypełniła najpiękniejszą kartę w dziejach polskiej wojskowości. Ale mało kto potrafi powiedzieć o niej coś więcej niż „skrzydła”. A wypada wiedzieć coś więcej.

Nazwa wywodzi się prawdopodobnie od serbskiego „gusar”, czyli rycerz. A właśnie z Serbii przybyli na przeł. XV/XVI tzw. racowie - lekka jazda służąca z długimi kopiami i tarczami o charakterystycznie ściętym szczycie. Zbroje płytowe zaczęto przyjmować dopiero na początku lat 80 XVI wieku, w czasach geniusza wojskowości Stefana Batorego, który zaciągając rotę „ussarskie” pamiętał, że epoka zakutych po uszy w stal rycerzy już przeminęła. Więc uzbrojenie i zbroje dobierane były rozsądnie, by ich waga była niewielka.

I tak zbroja husarza miała 9 - 12 kg w porównaniu do 25 kg-wych kirysów zachodniej jazdy. Jej przewagą była profilowana w ość 8 mm blacha napierśników (w peł-

nych zbrojach rajtarskich 3 mm), a cieńsza w innych miejscach i usprawniona dodatkowo systemem folg (od połowy XVII wieku zrezygnowano ostatecznie z napleczników). Zniknęły tarcze, niewykluczone, że zastępowane z rzadka okrągłymi kałkanami, wieszanymi na plecach (zwano je w związku z tym tarczami „ucieczkowymi”).

Na uzbrojenie składała się przede wszystkim lekka kopia. Długa o dł. 4,5 - 5,5 m, drażona w środku, zakończona długim czworograniastym grotem i wyważona dodatkowo kulą przy rękojeści. Co prawda łamała się zazwyczaj od pierwszego uderzenia, ale swą długością przenosiła zasięg pik wrogiej piechoty (max. 5 m), co czyniło husarię niezwykle skuteczną przeciwko każdemu rodzajowi pieszych formacji. W przypadku konieczności ponowienia szarży husarz miał ich kilka w zapasie (kopie były jedynym elementem uzbrojenia dostarczanym lub opłacanym przez państwo). Dalej szedł koncerz, dla zastąpienia kopii; szabla - choć dowolnego rodzaju, to za husarską przyjęło się uważać szablę o zamkniętej rękojeści; ew. czekan lub nadziak. Do tego pistolet lub dwa, z rzadka łuk i muszkiet w taborach.

Elementy uzbrojenia zaprzeczają popularnej opinii, że husaria to ciężka kawaleria. Można określić ją jako „średniozbrojną” i nie można porównywać jej z ciężką jazdą zachodniej Europy, która zakuta w stal aż po czubek głowy nie mogła równać się pod względem mobilności z husarzami. To właśnie ten walor - prędkość - przyczynił się do niebywałych sukcesów polskiej jazdy. Możliwość pokonywania drogi w tempie 70-80 km dziennie (to blisko cztery razy więcej niż średnio na zachodzie! choć takie tempo nie mogło być utrzymywane dłużej niż przez kilka dni), zwrotność w boju, szybkość i sprawność szarży była niesłychana w porównaniu z innymi formacjami. W wyniku połączenia wyszkolenia wynikającego z nieustającego krwawego treningu na kresach, zżyciem się tych zawodowych prze-

cięż żołnierzy i piechotowców dobieranych koni, możliwe były takie cuda jak zawracanie całej formacji w miejscu (!), rozluźnianie i ścieśnienie szyków w ostatnim momencie szarży, ponawianie ataków po kilka a nawet kilkanaście razy.

A przy tym użycie husarii wcale nie ograniczało się do szarżowania na przeciwnika. Jak było trzeba, zsiadali z koni i dobywali zamków, brali udział w dalekich zagonach komunikiem (*tj. bez taborów — przyp. M.M.*), lub zabawiali się w chowanego z Tatarami na stepach. Sprawiali się znamienicie w górzystej Mołdawii, lesistej Rusi, czy na mokradłach.

Do największych zwycięstw husarii jako formacji należy zaliczyć bitwy pod Kircholmem, Kłuszynem, Chocimem 1621 (tak!), Trzcianą (1629), Martynowem, Lwowem 1675, Żórawnem 1676, Wiedniem. To wtedy widzimy jak np. 300 husarzy Woyny „zabawia” skutecznie kilka tysięcy piechoty (Kircholm), jak husaria ponawia po 10 razy i więcej szarżę na przeważającego wroga (Kłuszyn), jak zwycięża pogromcę Zachodu Gustawa Adolfa (Trzyciana). Zawsze atakując silniejszego wroga, czasem przy niewiarygodnej wprost dysproporcji sił - 6500 na 35000 pod Kłuszynem, lub 3500 do 12000 pod Kircholmem.

Jej skuteczność przyhamował rozwój broni palnej, ale jeszcze przez cały wiek XVII nie dała sobie odebrać palmy najlepszej formacji kawaleryjskiej. Możliwe, że gdyby nie słabość polityczna i organizacyjna późniejszego państwa polskiego, sprostałaby zmianom na polu walki. Napoleon powołując w XIX wieku jednostki kirasjerskie udowodnił, że było to osiągalne.

Osobno chciałem omówić dyskusyjną kwestię skrzydeł. Najnowsze badania historyczne powątpiewają w używanie skrzydeł w boju. Podnosi się argumenty, że przeszkadzały w zamachu szabłą i były niefunkcjonalne - ze względu na ażurowość konstrukcji dawały problematyczną ochronę przed tatarskimi arkanami a szum ich skrzydeł był zagłuszany przez tętent końskich kopyt. Ponadto zwiększały opór powietrza w ruchu.

Co innego na popisie, paradzie czy w trakcie uroczystości. Skrzydła były przepiękną ozdobą, oszałamiały widza, nadawały konnym nieziemskiego wyglądu. Razem z innymi ozdobami - lamparcią skórą, grawerunkiem zbroi - tworzyły niespotykaną kompozycję. Zdać by się mogło, że to zastępy anielskie nawiedziły ten nędzny padół. Musiały i na pewno budziły wstrząs u obserwatorów z Zachodu, nieprzywykłych do wschodniego przepychu.

Tak więc na obrazach z epoki widuje się je tylko w czasie pokoju, a w batalistyce raczej ich nie znajdujemy. Ale niewykluczone, że dla fantazji lub z musu ruszyli w bój z tą niezwykłą ozdobą. Wiec może nie zabierać jej skrzydeł? Widok musiałby być piękny...

Na pewno skrzydła, i to podwójne, nie pojedyncze, weszły na stałe do wyposażenia w XVIII wieku. Ale wtedy byli to „pogrzebowi” rycerze, dla ozdoby towa-

rzyszający uroczystościom, konduktom grzebalnym itp. Ale to już inna - gorsza - historia...

Jak wygląda istnienie husarii w Dzikich Polach? Można, owszem, wybrać stosowną postać, można „awansować”. Pytanie tylko czy gracz podoła wizerunkowi, który dźwiga? Przecież husarz to nie tylko zbroja, koń i szabla. To multum niezwykle cennego ekwipunku, wartego krocie, które zwyktemu szarakowi zdadzą się po prostu niedosiężnymi. Jeden husarz to koszt rządu 2500 zł. Trzeba zatroszczyć się co najmniej o jednego pocztowego (najlepiej dwóch) płacić żołąd, odziewać, żywić, ekwipować. Trzeba sprowadzać konie o wartości kilku wiosek. Który Pan Brat wchodzący na ścieżkę Swawolnej Kompaniji może sobie na to pozwolić? A bez tego husarz będzie płaski, bezbarwny. Stanie się kolejnym „trollslayerem”, po prostu lepszym rębajłą.

A husarz to siła, moc i szacunek. To pełne nabożnej czci spojrzenia przy wejściu do karczmy. To wreszcie niedosiężna wręcz sława. Nie było w Rzeczypospolitej „instytucji” bardziej podziwianej. Jak hołota ze SK może marzyć chociaż o takim splendorze? By trafić do towarzystwa ze znaku husarskiego trzeba było sobie solidnie zasłużyć, długą praktyką w rzemiośle, poparciem kogoś znanego wojennika i do tego hojną ręką możniejszego pana, gdy własna kiesa nie starcza na ekwipaż.

Wreszcie husarz to rarytas. Gdy w kraju bywało ich zazwyczaj nie więcej niż kilka tysięcy, szansa na ich spotkanie jest mizerna, a jeszcze mniejsza, że ów będzie towarzyszyć jakiemuś Pijanicy, Rębajle, Swawolnikowi, czy tfu, tfu, Lipkowi. Im więcej husarii na drogach, tym mniejsza jej estyma u Panów Braci. Niechaj będzie tak, że łopot skrzydeł będzie najpiękniejszym dźwiękiem, gdy zda się, że przed wrogiem głowę przyjdzie położyć. Że to cudni paladyni, bijący nieustraszenie wroga, a potem odchodzący w świetle zachodzącego słońca. Nie wiem dlaczego, ale wyobrażenie husarza zapitego i wyrzuconego w błoto z karczmy jest dla mnie niesmaczne. Choć pewnie nieraz tak bywało. Ale lepiej jest uczynić z nich legendę, gdyż w Dzikich Polach siłą rzeczy mniej jest rzeczy mistycznych, niż w każdym jednym systemie fantasy.

Gdzie tu dawać taką „posadę” swobodnie graczom?! Toż to świętokradztwo! Lepiej chyba potraktować rolę husarza jako najwyższą nagrodę, dostępną najlepszym - nie tylko w szabli - graczom.

Inaczej zabierzecie im naprawdę skrzydła...

Bibliografia:

Ciechowski, Szulczyński „Husaria”
Kwaśniewicz „Pięć wieków szabli polskiej”
Pajewski „Buńczuk i koncerz”
strona www.husaria.jest.pl



Rafał Charłampowicz
Michał Mochocki

Izby głowę unieść cało

czyli

„Oddawaj waść cukier!”

Pewnemu możnemu panu — księciu, wojewodzie lub kasztelanowi — skradziono ze spiżarni wielką głowę cukru. Złodziejem najprawdopodobniej jest Wasyl, niedawno przyjęty do służby, którego przed trzema dniami zwolniono za niedbałość i pijaństwo. Skoro odkryto nagle brak jednej głowy cukru w spiżarni, podejrzenie natychmiast padło na Wasyla. Magnat rozsyła więc wszystkimi drogami kilkuosobowe grupki żołnierzy z nadwornej chorągwi, przykazując im wytropić i przyprowadzić złodzieja z powrotem. Wraz z głową.

Traf chciał, że to właśnie Panowie Bracia pierwsi trafiają na trop. W odwiedzanej karczmie Żyd oferuje im na sprzedaż niewielki kawałek cukru. Zapytany odpowie, że kupił go przed dwoma dniami od pewnego wędrowca, którego rysopis odpowiada rysopisowi Wasyla. Następny ślad odnajdują w miasteczku, jeżeli wpadną na pomysł, by wypytować, czy ktoś nie sprzedawał tutaj cukru. Okazuje się, że Wasyl sprzedał kilka kawałków w gospodzie, a pieniądze przepił i rozrzucił na dziewczki, po czym poszedł dalej swoją drogą. Z miasteczka wiodą dwie drogi, nikt nie wie, w którą stronę poszedł Wasyl. Ale prędzej czy później znów natrafia na słodki trop, aż w końcu w kolejnej gospodzie znajdują i samego Wasyla, pijanego w sztok i zalanego łzami. Okazało się, że ostatni nabywca, któremu chciał sprzedać kawałek cukru, zabrał mu całą głowę, płacąc ledwie 10 złotych, bo stwierdził, że Wasyl na pewno tą głowę ukradł. Tym szczęśliwym nabywcą jest jakiś szlachcic, którego Wasyl nie zna. Jednak zagadnięty karczmarz powie, że szlachcic ów mieszka w pobliżu i wskaże, jak do niego dojechać.

Od owego szlachcica głowę można odzyskać na dwa sposoby, albo wykradać ją z dworu, wprasząc się uprzednio w gościnę, albo też otwarcie zażądać zwrotu cukru jako własności księcia wojewody. Co gorsza, szlachcic kupił głowę z myślą o szykującym się weselu syna. Jakkolwiek sam szlachcic może i uląkłby się imie-

nia magnata, przyszedł pan młody za żadne skarby głowy nie odda, bo tu o jego reputację idzie. Młodzieniec będzie butny i zapalczywy, i ewidentnie będzie dawał okazję — choć sam magnackiego żołnierza na pojedynek nie wyzwie. Ojciec spróbuje nawet przekupić PB, aby pozostawili mu cukier i pojechali szukać dalej. PB mogą też uderzyć do pani domu, którą, jako to niewiastę, łatwo nastraszyć niełaską magnata, i która być może ukradkiem, bez wiedzy męża i syna, głowę Panom Braciom wyda.

W drodze powrotnej, o ile PB wiozą ze sobą głowę, przydarzy się im przykra przygoda, zostaną bowiem napađnięci w lesie przez grasantów. Przerażone hukiem wystrzałów konie poniosą, połowa Panów Braci pospada z siodła wpadając na gałęzie drzew, koń wiozący worek z głową cukru zostanie trafiony kulą i zwali się ciężko na ziemię. Rozpocznie się chaotyczna bieganina pomiędzy drzewami, ścinanie się wręcz ze zbójcami, a gdy wreszcie kompania przepędzi hultajów i zbierze się w kupę, po powrocie na miejsce zasadzki ujrzą, że worek z cukrem zniknął. (Porwał go w zamieszaniu jeden ze zbójców, ale widząc nieznana, brudnożółtą bryłę o niewiadomym przeznaczeniu, rzucił worek w krzaki.) Na domiar złego podczas walki Wasyl gdzieś się zawieruszył — a dobrze by było go mieć, by magnat miał przynajmniej kogo powiesić.

Zrozpaczeni PB wezmą się wówczas niechybnie za łapanie koni, z których dwa stoją nieopodal, zwrócone ku kompanii zadami i najspokojniej w świecie szczypią trawę. Tak to przynajmniej wygląda, gdy bowiem który szlachcic zbliży się i sięgnie po wodze, ujrzy z przerażeniem, że końskie pyski zanurzone są w rozprutym, podartym worku, a szczęki chrupią ze smakiem kryształki księżęcego cukru...

Z księżęcej głowy pozostały jedynie różnej wielkości odłamki i okruchy.

middenheim

mroczne zaułki miasta

Łukasz Fiema

Witajcie obywatele miasta-państwa, wierni poddani naszego najukochańszego grafa!

Oto czeka na was kolejna porcja pomysłów na krótkie przygody, rozgrywane się w Waszym ulubionym mieście. Kluczowymi Bohaterami Niezależnymi owych przygód będzie dwoje ludzi: pewna podstępna złodziejka z Nuln, pragnąca wykorzystać graczy do swoich celów, oraz nazbyt gorliwy kapłan Sigmara, którego obecność w mieście może doprowadzić do wielu nieprzewidzianych wydarzeń... Postaraj się, by postacie te były ciekawie i oryginalnie przedstawione. Dzisiaj znów będzie trochę niestandardowo — zamiast trzech szkiców prezentuję jedynie dwa, ale równocześnie daję Wam możliwość połączenia ich w jedną spójną całość, tak by stanowiły większy epizod. Pożyteczne (mam nadzieję) wskazówki oraz kilka propozycji związanych z rozwojem akcji znaleźć możecie na końcu niniejszego tekstu, w osobnej jego części. Jeśli jednak wolisz poprowadzić w Middenheim dwie odrębne sesje zamiast jednej, nie zwracaj sobie po prostu nimi głowy.

1. Sprawa pewnej broszki

Kirsten Suessmuth jest młodą, sprytną złodziejką, która przybyła niedawno do Middenheim. Dziewczyna nie trudni się jednak pospolitymi kradzieżami na targach czy w karczmach, tak jak czyni to większość jej koleżanek i kolegów po fachu. Sposób jej działania jest o wiele bardziej wyrafinowany — uwodzi bogatych mężczyzn, zdobywa ich zaufanie, a później wykorzystuje swoją wiedzę do zaplanowania kradzieży. Nie działa jednak sama. Do pomocy ma swego kochanka, Rudolfa Kruga, który niekiedy zajmuje się także brudną robotą (gdy zajdzie potrzeba uciszenia kogoś na dobre). Kirsten spędza zwykle z ofiarą miesiąc czy dwa, poznaje lokalizację sejfów i tajnych skrytek, zamaskowanych przejść w podziemiach oraz in-

nnych rzeczy, które mogą ułatwić zaplanowanie całej akcji. Później wyczekuje momentu, aż właściciel rezydencji oraz część jej mieszkańców opuszczą dom



na pewien czas. Jeśli trzeba, zmusza go do tego różnymi sposobami — jako, że świetnie potrafi podrabiać charakter pisma, zwykle fałszuje list od jakiegoś krewnego lub przyjaciela, który prosi o szybkie przybycie. Kiedy ma już swobodę działania, kontaktuje się z Rudolfem, który przystępuje do wykonania swojej części pracy. Rudolf, wiedząc gdzie przechowywane są pieniądze i kosztowności, szybko penetruje rezydencję. Pomaga sobie przy tym takimi akcesoriami jak stężone kwasy do „otwierania” opornych zamków (próbował kiedyś zostać alchemikiem) czy małe ładunki wybuchowe do wysadzania tego, co nie da się inaczej sforsować (swego czasu był także saperem). Szajka przestępców nie gardzi niczym co cenne. Ich łupem prócz klejnotów padają również dzieła sztuki, rzadkie księgi a niekiedy nawet komponenty magicznych wywarów (Rudolf potrafi niektóre rozpoznać). Złodziejska para z powodzeniem działała od roku w Nuln i jego okolicach, jednak w końcu szczęście się od nich odwróciło. Ostatnią ofiarą miał być pewien arystokrata — Albrecht von Eisenstein, którego Kirsten poznała miesiąc wcześniej. Człowiek ten jednak od jakiegoś czasu podejrzewał, że dziewczyna zdradza go, spotykając się z innym mężczyzną. Postanowił bacznie ją obserwować, chorobliwie zazdrosny posunął się nawet do tego, że osobiście ją śledził. Nie trudno się domyślić, że wnikliwa obserwacja ujawniła jej regularne kontakty z Rudolfem, kręcącym się w okolicy. Albrecht był jednak przekonany, że Kirsten znudzona jego towarzystwem znalazła sobie po prostu nowego kochanka... Nadszedł dzień, w którym szlachcic miał wyjechać w interesach do Altdorfu. Na taką okazję czekała właśnie złodziejska szajka. Albrecht miał jednak własny plan — wieczorem potajemnie powrócił i zaczął się, pragnąc przyłapać kochanków na gorącym uczynku, a potem rozprawić się z konkurentem we własnym domu. Nocą, tak jak było umówione, Rudolf wkradł się do rezydencji, gdzie dopadł go rozwścieczony właściciel. Podczas pojedynku obydwaj mężczyźni dotkliwie się poranili rapierami (żaden nie był dobrym szermierzem). Kirsten, widząc że sprawy mają się źle, przetrząsnęła szybko kilka pomieszczeń zabierając każdą błyskotkę jaka wpadła jej w ręce. Potem odważnie pomogła Rudolfowi rozbijając ciężki wazon na głowie jego oponenta, który zamroczony osunął się na ziemię z potłuczoną głową. Złodzieje zdążyli wymknąć się z rezydencji zanim jeszcze nadbiegła zaalarmowana hałasem i krzykami służba, ale ich prawdziwe problemy dopiero się zaczęły. Albrecht, podwójnie oszukany a dodatkowo zuchwale okradziony, kipiał z wściekłości i nie zamierzał im puścić tego płazem. Rudolf został wkrótce schwyty i postawiony przed sądem, a Kirsten cudem udało się opuścić miasto...

Złodziejka przybyła do Grodu Ulryka, gdzie mają na nią okazję natrafić Twoi bohaterowie. Większość skradzionych kosztowności sprzedała, by mieć pieniądze na podróż, jest więc w tej chwili praktycznie bez grosza przy duszy. Niestety, jej sytuacja wygląda znacznie gorzej, bo w ślad za nią przybył Albrecht wraz ze swoimi

ludźmi, pragnąc ją wytropić za wszelką cenę. Poznała już na tyle miasto, że udało jej się wymknąć, ale arystokrata najwyraźniej nie zamierza zrezygnować... Kirsten to urocza, młoda osoba która łatwo potrafi oczarować mężczyznę. Jeśli któryś z graczy jej się spodoba, lub też uzna ona, że jego bohater będzie z jakiegoś powodu użyteczny dla niej (np. ze względu na znaczne wpływy czy też majątek) zrobi wszystko aby go uwieść. Drużyna może natrafić na nią deszczowego popołudnia, gdy zmarznięta i przemoczona będzie usiłowała znaleźć jakąś tanią gospodę. Podczas rozmowy zacnie łąć jak z nut, twierdząc między innymi, że były kochanek, zaślepiony zazdrością, próbuje ją zabić. Spraw, by gracz nabrali do niej zaufania i przejęli się jej losem, oferując ochronę. Być może gdy Kirsten uzna, że ma już odpowiedni wpływ na wybraną osobę, poprosi ją nawet o dokonanie zabójstwa...? Pozostaje jednak pytanie, o co tak naprawdę chodzi Albrechtowi. Zapomniał już prawie zupełnie o tym, jak nikczemnie został oszukany i nie pragnie już zemsty. Chodzi o coś zupełnie innego — o dużą, ozdobną broszkę, którą Kirsten zabrała w pośpiechu, uciekając z jego rezydencji. Broszkę nadzwyczaj cenną, gdyż stanowi ona połówkę pewnego magicznego przedmiotu. Tak się akurat składa, że klejnot ten nadal znajduje się w posiadaniu dziewczyny. Spodobał się jej, a ponadto dla osoby nieorientowanej wydaje się on nie przedstawiać większej wartości materialnej. Jak dalej potoczą się losy złodziejki? Czy bohaterowie będą w stanie obronić ją przed Albrechtem? Czy pozwolą jej się wodzić za nos, czy też zdadzą sobie w końcu sprawę, że są wykorzystywani? A może zrezygnują z rozwiązania siłowego i porozmawiają po prostu z arystokratą, który niechętnie wyjawi im powody, dla których ściga ich podopieczną, równocześnie oferując sporą sumę pieniędzy za odzyskanie broszki? Sprawę może jednak skomplikować nieco fakt, że w ślad za swą ukochaną do Middenheim przybędzie w końcu Rudolf, któremu udało się zbiec eskortującym go do Altdorfu strażnikom...

2. Jam jest głosem Sigmara...!

Pomimo iż słudzy Chaosu bezustannie rosną w siłę, a Imperium toczone jest coraz lepiej widocznym rozkładem, na ziemiach tych mieszka wciąż bardzo duża ilość pobożnych ludzi, ufających potężnym istotom, w które wierzą i pragnących wypełniać ich wolę. Zdarzają się wśród nich również tacy, którym nie wystarcza życie według boskich praw, ale pragną także objawiać owe prawa innym i mówić im jak mają się do nich stosować. Ci zazwyczaj decydują się podążyć drogą powołania — przywdziewając kapłańskie szaty wypełniają swe posłannictwo. Oczywiście kapłani to tylko zwykli śmiertelnicy, natchnieni wewnętrzną potrzebą niesienia wiary, więc podobnie jak kowale, płatnerzy czy szewcy mogą wykonywać tę posługę lepiej lub gorzej. Zdarzają się wśród nich również gorliwcy, którzy pomimo dobrych intencji bardziej szkodzą wyznawcom oraz swemu kościołowi

wi, gdyż stosują metody które zamiast wzbudzać zaufanie, zniechęcają tylko do danego bóstwa czy zasad religijnych. Do takich właśnie osób należy niewątpliwie Gustaw Konrad Johanson, wędrowny kapłan Sigmara, niestrudzenie przemierzający ziemie Imperium w poszukiwaniu grzeszników, których mógłby nawrócić. Gustaw pochodzi z surowej, zimnej Norski. Swym wyglądem w niczym nie przypomina bogobojnego pielgrzyma i gdyby nie skromna szata z symbolami patrona Imperium, uznano by go raczej za najemnego wojownika szukającego zatrudnienia. Człowiek ten ma prawie dwa metry wzrostu, jest dobrze zbudowanym, barczystym mężczyzną, który może łamać podkowy gołymi rękami. Gustaw, podróżując z Erengardu do Altdorfu zatrzymał się na jakiś czas w Middenheim, by tu odpocząć przed dalszą drogą. Odbywa właśnie doroczną pielgrzymkę do stolicy, gdzie w sanktuarium Sigmara prosić będzie swego boga o siłę, by mógł oprzeć się grzesznym pokusom świata, a także o wytrwałość w dalszym czynieniu jego dzieła. Zdaniem kapłana Gród Ulryka jest plugawym miastem rozpusty, gdzie znalazłoby się nie więcej niż dziesięciu sprawiedliwych. Gustaw za swój obowiązek uznał więc, by podczas swego pobytu tutaj uratować choć kilka zbłąkanych duszyczek... Swoją podróż w Middenheim rozpoczął od płomiennego kazania, które wygłosił na jednym z placów dzielnicy Freiburg. Obrzucając surowym spojrzeniem zgromadzony przed nim tłum mówił o upadku moralnym mieszczan (wymienił nawet kilka co znamienitszych osobistości dla przykładu), braku szacunku dla wszelkich świętości, zgniliznie, dekadencji, gniewie bożym i nadchodzącej apokalipsie. Niektórzy ze słuchaczy poczuł się widać obrażeni tym co mówił, bo kilku odważnych rzuciło się na kaznodzieję, by go poturbować. Ten jednak bez trudu poradził sobie z napastnikami, przy okazji łamiąc trzem ręce a jednemu szczękę. Pouczył ich potem, że fizyczny ból jaki czują jest niczym wobec męki czekającej ich po śmierci, jeśli się nie nawrócą. Straż miejska która wkrótce przybyła by rozproszyć zgromadzenie (a ludzi ścigało coraz więcej) uznała, że Gustaw działał w samoobronie. Zalecono jednak kapłanowi, by więcej nie przemawiał, albo też ważył starannie swoje słowa i nie wywoływał niepotrzebnego zamieszania. W kolejnych dniach było jednak jeszcze gorzej, gdyż sługa Sigmara nie wziął sobie do serca tych zaleceń, doszczętnie demolując jeden z przybytków rozrywki, który nazwał domem rozpusty i pijaństwa...

Cała sytuacja jest dosyć niezręczna dla Wernera Stolza, Wielkiego Kapitułarza Nordlandu, będącego głównym kapłanem kultu Sigmara w Middenheim. Z jednej strony Gustaw zachowuje się nieodpowiedzialnie, zrażając ludzi nie tyle do siebie, co do religii którą reprezentuje. Fanatycznie oddany swemu powołaniu, głęboko przekonany o grzechach, jakich jego zdaniem dopuszczają się mieszkańcy Grodu Ulryka, obraża mieszczan oraz niszczy mienie publiczne, lekceważąc święte prawo, którego jako obywatel Imperium także winien przestrzegać... Z drugiej strony jest przecież obroń-

cą wiary, osobą naznaczoną przez boga i działającą w jego imieniu... Werner miał więc twardy orzech do zgryzienia. Wezwał go w końcu do siebie na szczerą rozmowę, pragnąc przekonać, by działał subtelniej, nie sprawiając przy tym kłopotów. Na nic się jednak zdały tłumaczenia, a rozmowa ta przyniosła raczej odwrotny skutek. Gustaw z całym szacunkiem oznajmił, że Wielki Kapitułarz nie ma odwagi przeciwstawić się zepsuciu i Chaosowi, jest tchórzliwym podnóżkiem grafa, a większość kapłanów to chciwi złota obłudnicy, których nie obchodzi ani Sigmar ani jego wyznawcy... Dodał jeszcze, że po przybyciu do Altdorfu nie omieszka poinformować o wszystkim Wielkiego Teogonistę, tak by ten miał jasny obraz sytuacji w Middenheim. Trudno więc dziwić się Wernerowi, że po takich słowach kazał Gustawowi czym prędzej wynosić się z miasta.

Gustaw miasta jednak nie opuścił, choć lepiej byłoby gdyby tak zrobił. Z całej sytuacji pragnął bowiem skorzystać kultysty Purpurowej Dłoni, by poróżnić kościoły Sigmara i Ulryka. Zamierzają sprowokować Gustawa do kilku ostrych wypowiedzi pod adresem Ar-Ulryka oraz wyznawców patrona grodu. Potem planują dokonanie morderstwa zaaranżowanego w ten sposób, by podejrzewania padły na kogoś z otoczenia arcykapłana... Chętnych do wykonania tej brudnej roboty z pewnością nie braknie, bo Gustaw nie wzbudza raczej sympatii. Na szczęście Werner Stolz podejrzewa, że ktoś może wykorzystać obecność kłopotliwego gościa do własnych niecznych celów. Spróbuje więc zapewnić mu należytą ochronę. Chce by przebywał on w towarzystwie kogoś trzeźwo myślącego, kto dostrzeże ewentualne zagrożenie (jakikolwiek by ono nie było) i w porę zareaguje, a dodatkowo powstrzyma gorliwego kapłana przed wywołaniem kolejnej burdy lub zrobieniem czegoś równie głupiego. Oczywiście próba powstrzymania go siłą może nie być dobrym pomysłem, chodzi więc raczej o umiejętne przekonanie Gustawa odpowiednimi słowami (fragmenty świętych ksiąg, słynne cytaty Wielkiego Teogonisty itp.). Werner nakaze więc swym zaufanym ludziom, by dyskretnie znaleźli kogoś odpowiedniego do tego zadania. Bohaterowie graczy będą dobrymi kandydatami jeśli przysłużyli się już w jakiś sposób świątyni Sigmara, albo też samemu miastu. Po tym jak zdecydują się na przyjęcie tego wyzwania czeka ich niemało pracy — po pierwsze, by zdobyć zaufanie Gustawa, po drugie by skutecznie kontrolować jego poczynania, oraz po trzecie, by pokrzyżować plany Purpurowej Dłoni...

3. Jeszcze trochę pomysłów

Sytuacja w jakiej znajdują się bohaterowie graczy zmieni się zapewne w znacznym stopniu gdy połączysz powyższe wątki. Powiedzmy więc, że najpierw gracze spotykają Kirsten i starają się zapewnić jej należytą ochronę przed tropiącymi ją ludźmi Albrechta... W tym samym czasie do Grodu Ulryka przybywa Gustaw, który swymi kazaniami wprowadza wiele zamieszania na miejskich

ulicach i placach. Wkrótce z bohaterami skontaktują się wysłannicy Wernera Stolza, który poprosi ich o przysługę. Jeśli gracze zdecydują się pomóc w rozwiązaniu problemu, z jakim musi uporać się Wielki Kapitułarz i równocześnie zechcą mieć stale na oku Kirsten, pilnując by nic złego jej się nie stało, mogą mieć spore trudności w uporaniu się z obydwoma tymi zadaniami. Przede wszystkim ciężko im będzie zdobyć zaufanie kapłana, kiedy w ich pobliżu stale przebywać będzie młoda, atrakcyjna dziewczyna, prowokująca swym ubiorem i zachowaniem. Przekonać ją, by zachowywała się jak przystoi na pobożną i skromną niewiastę może być równie trudno... Oczywiście nie jest powiedziane, że nawet gdy pójdzie coś nie tak, Gustaw z miejsca nazwie Kirsten „rozpustną ladacnicą” i „córką Slaanesh”, a jej opiekunowie otrzymają równie niepochlebne miano. Może się natomiast zdarzyć, iż pod wpływem wewnętrznego głosu uzna on, że to opatrnościowa ręka Sigmara skierowała do niego tę nieszczęsną, grzeszną istotę by mógł ją nawrócić na drogę światła i cnoty. Choć to mało prawdopodobne, być może nawet mu się uda tego dokonać (przynajmniej w pewnym stopniu)... Lub też jeśli wolisz, właśnie Gustaw za sprawą pięknej Kirsten sam wpadnie w szpony grzechu, nawet nie wiedząc kiedy (wszak jest tylko człowiekiem, a do tego mężczyzną). Lepiej, by wówczas nikt nie dowiedział się o takim zajściu, gdyż zapewne z chęcią wykorzystałby on owe informacje przeciwko nieszczęsnemu kapłanowi, a dodatkowo skompromitowałby na dobre kościół Sigmara w Middenheim. Szczególnie chodzi tu o wpływowych obywateli, nie darzących sympatią Wernera Stolza. Weźmy jednak pod uwagę, że to kierownictwo Purpurowej Dłoni zechce jeszcze bardziej rozbudować swój przebiegły plan poróżnienia przedstawicieli obydwu wyznań. Co będzie gdy kultysty wpadną na pomysł przekupienia Kirsten, by ta uwiodła Gustawa, a później odpowiednio zaaranżują miejsce ich spotkań wysyłając wcześniej anonimowe listy do odpowiednich ludzi? A co z tajemniczą broszką, co z Albrechtem i Rudolfem? Niewykluczone, że sprawy potoczą się jeszcze inaczej. Jeśli złodziejka nabierze zaufania do kapłana prawdopodobnie powie mu o swym dotychczasowym życiu, równocześnie wyjaśniając, dlaczego jest ścigana. Gustaw może też zwrócić uwagę na klejnot, który dziewczyna stale przy sobie nosi, podświadomie wyczuwając złowrogie emanacje chaotycznej magii... Jaki ma on na nią wpływ? Kto jest posiadaczem drugiej części artefaktu...? Te pytania pozostawiam już bez odpowiedzi.

NOSTROMO

Szeroka oferta gier, podręczniki RPG polskie i anglojęzyczne. Wiele cyklicznych imprez, LAR-Py, prezentacje systemów RPG, prezentacje gier bitewnych i karcianych, kampania do WFB, kampania do WH40K, gry karciane, turnieje i pokazy, literatura fantastyczna. Warsztaty dla MG, nauka malowania figurek, stanowisko do malowania figurek, warsztaty robienia makiet...



Gliwice, ul. Barlickiego 1
 (300 metrów od dworca PKP
 - przecznica od ulicy Zwycięstwa)
 tel. (032) 331 67 21

Arkana Magii

Efekt szubry

czyli próba wskrzeszenia
tajemniczości czarodziejów
w grach fabularnych

Ignacy Trzewiczek



Jedną z wielu bolączek gier RPG i zawartych w nich reguł magii jest odarcie postaci maga z przynależnej mu tajemniczości. Gracz prowadzący czarodzieja nigdy nie będzie tak nieodgadniony jak Gandalf Szary. Czytając Tolkiena nie wiemy przecież jakie Gandalf zna zaklęcia i jak potężną ma moc, nie znamy kresu jego możliwości oraz tego, co jest w stanie osiągnąć za pomocą magii. To tyczy się wszystkich postaci literackich i filmowych magów. I żadnej postaci spośród magów RPG, niestety.

Postać czarodzieja w RPG jest przezroczysta jak szkło, na jej karcie widać wszystko, to jaką ma moc, jakie ma zaklęcia, co potrafi, a czego nie. Erpegowy czarodziej w żadnym wypadku nie jest tajemniczy; każdy ze współgraczy w dowolnej chwili może dowiedzieć się (z podręcznika podstawowego) ile czarów ma postać jego kumpla, jakie są to czary i ile zadają obrażeń. Erpegowy mag działa jak Excel, wszystko w nim można policzyć, i wszystko można sprawdzić. Wielokrotnie współgracze doradzają graczowi-magowi jakie zaklęcie w danej chwili powinien rzucić, znają je bowiem równie dobrze jak i on sam.

Jak zatem być tajemniczym, skoro każdy przy stole wie, że na pierwszym poziomie masz „Magic Missile”, a na trzecim „Healing”...? Jak być tajemniczym skoro

każdy z twoich kumpli wie, że masz 10 punktów magii i „+ 3” na każdy poziom...? Przeciętny gracz-czarodziej nigdy nie zdoła stworzyć postaci tak nieodgadnionej, tak groźnej i tajemniczej jak Gandalf czy Saruman. Zawsze będzie wiadomo, że na ósmym poziomie może rzucić tylko cztery „Fireballe” i ani jednego więcej. Przydałby się patch, nie sądzicie?

Jak większość z Was już wie, od dłuższego czasu przygotowujemy z Michałem Oraczem „Monastyr”, nową grę RPG. Projektując reguły magii staraliśmy się uniknąć powyższego błędu, a testy gry potwierdzają, że w dużej części udało się, gracz odgrywający maga jest tajemniczy i pozostali gracze przez cały czas trwania przygody, czy nawet kampanii nie wiedzą do czego jest zdolny. Da się to osiągnąć, choć wymaga dużo pracy i reguł, które od początku zaprojektowane są tak, by być odpornymi na przezroczystość czarodziejów. Monastyr jednak nie ma na rynku, czeka na naszych komputerach, a niniejszy artykuł nie powstał po to, by wypisać błędy gier RPG i odesłać Was do Monastyru, lecz po to, by pomóc wam pokonać problemy. Dlatego zapraszam do lektury, czeka Was kupa roboty, ale daję słowo, warto się trochę napracować, bo poniższe propozycje, choć są tylko modyfikacjami do istniejących reguł gier, powinny wprowadzić trochę świeżości na Waszych sesjach.

Najpierw uszeregujmy problemy. Po pierwsze, wkurza nas, gdy inni gracze wiedzą dokładnie jakie zaklęcia potrafimy rzucić. Po drugie wkurza nas, gdy współgracze wiedzą ile potrafimy tych zaklęć rzucić. Wkurza nas też, gdy dokładnie wiedzą, jak nasze zaklęcia działają. Wkurza nas wreszcie sporo innych rzeczy. Poprzestańmy jednak na razie na tym, co już mamy. To i tak długa lista.

Po pierwsze potrzebujemy listy zaklęć. Lista (na szczęście i na nieszczęście) dostępna jest zarówno w D&D, jak i w WFRP, ED, czy dowolnej innej grze fanasty. Sprawdź, które z zaklęć dostępne są dla Twojego bohatera. Z tej grupy czarów wylosuj odpowiednią ilość, przysługując Ci ich pięć, dziesięć, czy ile dana gra przewiduje. Nawet jeśli w regułach danego systemu autorzy pozwalają Ci wybrać zaklęcia (a nie losować), wylosuj je, a jeśli już teraz masz zamiar zacząć grymasić i tłumaczyć mi, że wolałbyś je sobie wybrać, zabieraj się stąd i uciekaj do lektury innego artykułu! Nie mam zamiaru na ten temat dyskutować. Arkana magii piszę z myślą o ludziach, którzy chcą się fajnie bawić, nie dla ludzi, którzy tworzenie postaci traktują podobnie, jak karciarze robienie decka. Jak najwięcej możliwości w jak najmniejszej przestrzeni...

Albo losujesz, albo...

Losowanie zaklęć sprawi, że nie będziesz miał najlepszych zaklęć, wiem o tym. Będziesz zaś miał zaklęcia różnorodne, a wśród nich, jak dobrze pójdzie także zaklęcia zupełnie nieprzydatne. Pierwszy etap masz za sobą. *Nie wzięłeś „Magic Missile”?! Właśnie zaskoczyłeś współgraczy. Po co ci osłona przed deszczem? Oszalałeś?* To dopiero początek odgradzania graczy od Twoich mocy. Twoja księga magii to nie ich zasrany interes. Czas na krok drugi.

Każde z wylosowanych zaklęć zmodyfikuj, przygotuj trzy do pięciu różnych jego wersji. Jedne słabsze, inne silniejsze. Niech jedno doskonale działa gdy jest wilgoć, inne lepiej w czasie dnia, przy promieniach słonecznych. Pozmieniaj składniki potrzebne do rzucania zaklęć. Zmień ich nazwy, niech będą długie i trudne do zapamiętania. Im trudniej będzie je zapamiętać współ-

Jeszcze w kilku słowach chciałbym podpowiedzieć jak zmieniać zaklęcia. Pierwsze co warto stosować to ograniczenia, czyli specjalne warunki jakie muszą zająć, by zaklęcie zaczęło działać. Jedno z zaklęć może działać tylko nocą, inne tylko na otwartym powietrzu, czy podczas upalnych dni. Możesz uznać, że któreś z zaklęć można rzucać tylko w absolutnej ciszy, lub w strugach deszczu. Może nie są to zbyt ambitne przykłady - ale chyba właściwie obrazują ideę ograniczeń. W tej sytuacji możesz - by równowaga była zachowana - zwiększyć moc zaklęć. Ich zasięg, skuteczność, czy może czas trwania. Pamiętaj - wszystko opiera się na twoich uzgodnieniach z MG, razem będziecie mogli wiele zdziałać!

graczom tym dłużej utrzymasz „efekt szyby” z dala od swojej postaci. Każdemu z zaklęć wymyśl dodatkowe warunki i zasady. Im więcej dodatkowych wymogów i warunków działania opiszesz, tym są większe szanse, że Mistrz Gry zgodzi się byś posiadał te wszystkie zaklęcia. Niech jeden z magicznych pocisków działa tylko na krótkie odległości, drugi nie jest skuteczny w zimie, czy deszczowe dni. Do innego jeszcze potrzeba bardzo rzadkich składników.

Otrzymujesz w ten sposób cztery razy więcej zaklęć niż dotychczas. Czas na kolejny krok, jeden z trudniejszych: przekonaj Mistrza Gry, by zamiast przysługujących Ci czterech czy dziesięciu zaklęć, dał ci wszystkie te, które właśnie stworzyłeś. Cztery razy więcej zaklęć!

Dlaczego miałby to zrobić? Ano dlatego, że tak naprawdę nic go to nie kosztuje. Przecież nie dostajesz nic ponad to, co już miałeś. Jedyne co masz, to kilka zaklęć działających niemal tak samo. Jedyne czym się różnią to nazwa i kilka szczegółów dotyczących zasięgu, czy mocy. Twój bohater nie otrzymał jakichś niezwykłych, potężnych czarów, lecz kilka wariacji w obrębie tych, które miał. Nie jesteś ani odrobinę potężniejszy niż wcześniej, a jeśli nawet, nawet jeśli jedna z wariacji, w szczególnych wypadkach jest potężniejsza, to co z tego? Gry fabularne nie są pojedynkiem pomiędzy graczami a Mistrzem Gry! To zabawa w budowanie ciekawych opowieści. A jeśli nasz trik ubarwia opowieść (a tak właśnie jest!), Mistrz Gry nie powinien mieć żadnych obiekcji i zahamowań. Więc jeśli dobrze się spisałeś i przygotowane wariacje i odmiany zaklęć są ciekawe, MG się zgodzi. Twoja postać powoli, krok za krokiem przestaje być przezroczysta.

Podsumujmy: zamiast wybierać, losujesz zaklęcia. To pierwsza zasłona dymna. Następnie bierzesz zaklęcia na warsztat, klonujesz je, zmieniasz im nazwy, warunki ich działania, składniki, modyfikujesz ich moc i szczególne cechy. Uzyskujesz, zamiast znanej przez współgraczy listy dziesięciu zaklęć, około czterdziestu niemal zupełnie nowych, nieznanych współgraczom.

Jeśli masz dobrego MG, a wierzę, że tak jest, i macie ochotę do pracy, możecie wspólnie wymyślić naprawdę nowe zaklęcia, wynotować je z książek fanasty, lub zapożyczyć z innych systemów RPG. To definitywnie zakończy problem współgraczy radzących ci jakie zaklęcie powinieneś teraz rzucić.

Powyższe działania miały zastosowanie w każdej grze fanasty. Z kolejnymi jest już większy problem, musiałbym bowiem zatrzymać się nad każdą z gier z osobna i zacząć proponować osobne nakładki i łaty na istniejący tam system. W idiotycznych D&D czarodziej po rzuceniu zaklęcia zapomina go, w równie głupim Warhammerze może rzucać zaklęcia tylko ze swej szkoły. Iluzjonista nigdy nie nauczy się nawet prostego zaklęcia Elementalisty, a ten nigdy nie zdoła przyzwać nawet najmniejszego demona... Jedyne co mogę to zapropono-

wać kilka rozwiązań i nakłonić cię do pracy i przerobienia moich uwag na potrzeby gry, w którą grasz. Zgoda?

Pierwsze co powinienes zrobić (po tym, jak już namieszałeś w liście posiadanych zaklęć) to ukryć ilość posiadanych Punktów Magii. W jednych grach dostaje się je co poziom, w innych za punkty doświadczenia. W jednych otrzymuje się ich losową ilość (np. k6, czy k8 na poziom) w innych stałą, idealnie odmierzoną miarę. By zaciemnić obraz, musisz wprowadzić chaos. Po pierwsze Punkty Magii powinny przyrastać losowo, zależnie od rzutu kością. Wiem, że to czasem boli, i że lepiej dostać cztery, pewne punkty, niż bardzo niepewne k6. Cóż, lamerów i zaprzysięgłych karciarzy odsyłałem już na początku, więc nie będę się powtarzał. Naprawdę, uwierz mi, warto zaryzykować. Statystycznie rzecz biorąc, liczba PM, które będziesz posiadał niewiele się zmieni, cztery punkty co poziom, czy k6 co poziom to niemal to samo. A jednak współgracze nigdy nie będą pewni jak ci szły rzuty, czy lepiej niż statystycznie, czy gorzej. Gdy będziesz na 4 poziomie, nie będzie to oznaczało, że masz 16 PM, równie dobrze przecież możesz ich mieć 4, równie dobrze możesz ich mieć 24... Jak pewnie się domyślasz, to dopiero początek. Tą ilość PM zaczniemy teraz modyfikować. Porozmawiaj z MG i poproś go, by zgodził się, by twój bohater codziennie rano, każdego dnia przygody korzystał z takiej na przykład tabeli:

1	-50% mocy
2	-10% mocy
3	Norma, minimalnie in minus
4	Norma, minimalnie in plus
5	+10% mocy
6	+25% mocy

Tabela reprezentuje w jakiej jesteś formie danego dnia. Każdy czarodziej ma lepsze lub gorsze dni, czasem człowiek czuje się jak na kacu; jeden jest meteopatą, innego zwyczajnie boli głowa, albo ma katar. Z drugiej zaś strony, bywają dni kiedy moglibyśmy góry przenosić. Jeśli każdego ranka rzucisz sobie na tej tabeli, ilość PM zostanie zmieniona. W przekroju całej przygody, czy nawet całej kampanii, średnia pozostanie bez zmian, wyj-

Tabela kondycji jest prostym narzędziem pozwalającym ubarwić odgrywanie postaci czarodzieja. Jeśli na tabeli wypadnie, że danego dnia czujesz się podle, możesz to odegrać i pokazać graczom, że nie jesteś w formie, i lepiej, by na ciebie nie liczyli w walce z tą hordą demonów. Jeśli zaś wypadnie, że czujesz się więcej niż lepiej, możesz tryskać energią, rzucić jakieś „zbędne” zaklęcie i mówić o tym, że poradziś sobie z wszystkim, o co poproszą Cię gracze. Trzeba przecież pamiętać, że czarodziej to nie robot, maszyna do rzucań Fireballi. Ma swoje lepsze i gorsze dni, ma humory, nastroje...

dzie na to samo, jak gdybyś nigdy nie korzystał z tej tabeli. A jednak danego, szczególnego dnia, kiedy ma miejsce przygoda, współgracze nie mają pojęcia ile rzuciłeś na tej tabeli. I nigdy nie będą pewni, jaką mocą w danej chwili władasz. Nie wiedzą ile PM przybyło ci na poziom, nie wiedzą w jakiej formie jesteś danego dnia i jaki ma to wpływ na ilość PM. Falszujemy dalej? Kolejny sposób — magiczne przedmioty. Czyż jest coś wspólniejszego, niż kolekcja magicznych amuletów i bransolet, w których skupiona jest moc? Współgracze nie powinni wiedzieć ile masz tych amuletów i jakiej są one mocy - to układ pomiędzy tobą, a Mistrzem Gry! Na wszelki wypadek, by zabawa była jeszcze bardziej emocjonująca (i tajemnicza nawet dla Ciebie) amulety mogą przechowywać nieokreśloną ilość PM. Nic nie szkodzi, byś zamiast amuletu, w którym jest 8 PM posiadał amulet, który ma ich k12. Cóż, tak wszystko zafalszowaliśmy, że już nawet ty nie wiesz, jaki jest kres możliwości twojej postaci! Czyż nie o to nam chodziło?!

Zasłona dymna działa. Nikt już nie wie jakimi władasz zaklęciami. Nie wiadomo ile masz punktów Magii. Nie wiadomo jaka jest ostateczna granica twojej mocy... Czy coś jeszcze można zakryć? Wiele rzeczy, choć trudno mi to teraz opisywać, wchodzimy bowiem już bardzo głęboko w reguły poszczególnych gier. Zachęcam do pracy i eksperymentów, jestem przekonany, że skoro lubicie odgrywać postacie magów, macie zacięcie i ochotę do kombinowania i myślenia. Zatem kombinujcie i myślcie!



MONASTYR

Fabularna gra Dark Fantasy

Inna historia opowiada o osobie, która w swej złości sprowadziła na małe miasto zarazę - karę boską...

Dorgrenie, pomóż mi! - krzyczy wojownik, wiatr rozwiewa mu włosy porywa szatę.
Nagły podmuch, silniejszy niż zwykle, jeszcze potężniejszy i jeszcze okrutniejszy
rzuca wien piaskiem i kurzem, rzuca wien drobinami. Gdzieś daje się słyszeć głos
wytrwasz... wytrwasz... to wiatr świszcz...

Magia Kordyjska dlatego jest tak monumentalna - iż właśnie udaje w swej stylistyce czynienie cudów,
by ogłupić tłumy. Widząc maga robiącego nadludzkie rzeczy, ludzie by go zlinczowali. Kiedy on jednak
wzywa imienia Jedyne, kiedy rozstępują się chmury itp., facet jest czysty

Jedyna moc Kapłana to słowo pocieszenia. I tyle.
Nie czyni cudów, nie rzuca zaklęć.

Papież...

Światło...

Tak to wygląda z zewnątrz, wspaniałe Katedry, wspaniali Kardynałowie,
i cuda, raz na jakiś czas. Kord jest wzorem.

Szkola magii Vaniscyjskiej oznacza na przykład,
że w Vaniscji żył kiedyś facet, który ponoć
przenosił się w czasie. Powstały na ten temat
trzy traktaty uczone i jest aktualnie dwóch magów
na świecie, którzy próbują zgłębić zdolności
przenoszenia się w czasie...

Świat

Ci, którzy mieli szczęście i w swej "zabawie" trafili na prawdziwie intrygujące księgi
i informacje pozostają już z tym na zawsze. Agaryjska magia nie objawia się w żaden
sposób odczuwalny dla kogoś przypadkowego. Agaryjska magia to studiowanie, jest
nauką teoretyczną, poszukiwaniem odpowiedzi, szukaniem kontaktu z innymi siłami...

Wschodu...

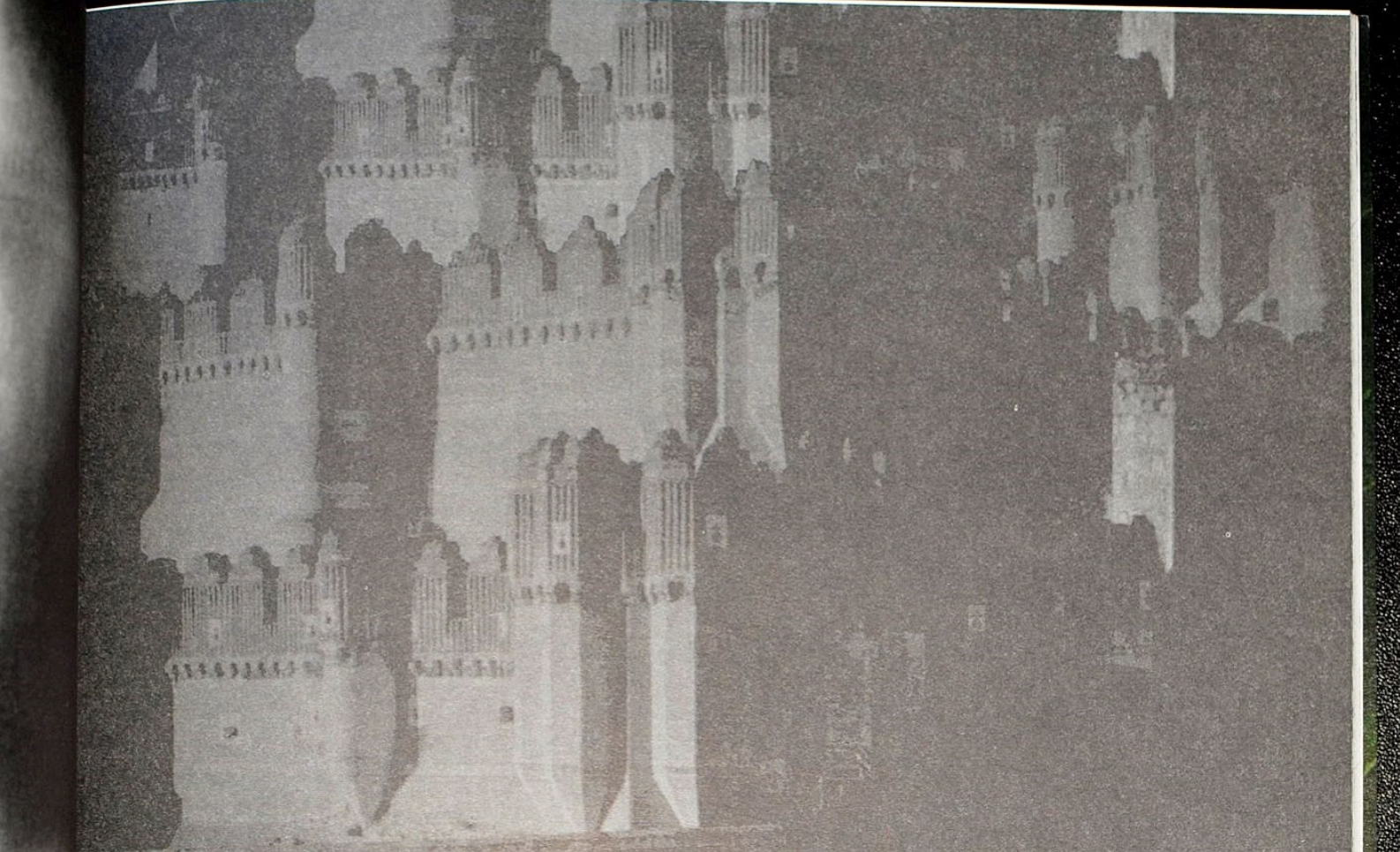
Druga szkoła Doryjskiej magii to egzorcyzmy,
badanie wpływów sił ciemności i ich podszeptów,
wyczuwanie zła.

Magii...

Wiary...

Wracając zaś do zakazu czynienia magii. Zakaz jest papieski.
W różnych państwach papież cieszy się różnym poważaniem.

Cywilizacji...



Zas zakazana magia to już zupełnie inna sprawa...

...i Cesarz

Młode znudzone szlachcianki parali się magią, stare - zresztą też, władcy w tajemnicy przed biskupami odprawiali czary i rytuały, księża też nierzadko zaglądali do zakazanych ksiąg. Element społeczny niemal w całości interesował się tym co zakazane. Jak zwykle - zakazy wiązały tylko zwykłych małuczkich szaraków, zbyt przestraszonych by się sprzeciwić komukolwiek.

...i mrok

...kilka kropel tej mikstury uspokaja krew i pozwala wyciszyć umysł...

Kordyjscy magowie dzielą się na martwych oraz tych bezwzględnie poddanych Cesarzowi...

...i Zachodu

Trzecia szkoła doryjska to badania Zakonu Kronikarzy. Ta szkoła jest najmroczniejsza i najbardziej klęci się z zasadami wiary, najwięcej ma wspólnego z czarną magią.

...i Techniki

...i pogaństwa

Wiem, że to co robie jest zakazane. Wiem, że jeśli mnie nakryją, jeśli mi udowodnią, koniec ze mną. Nawet przyjaciel może mnie wydać. Wiem, że skazuje się na potępienie... ale co to w końcu jest? Muszę się nie licho namęczyć, by zdobyć choćby najmniejszą wartościową książkę o magii. Muszę odciąć plewy z tego, co trafia mi w ręce. Większość to chłam, steki bzdur dla laików, szukających magii na targu. Muszę się nieustannie ukrywać, maskować. Szukam innych, podobnych mnie - ale nie byle kogo. Mistrzów. Jak ich rozpoznać, jak ich spotkać, jak sprawić by mi zaufali? Wszędzie szpicle, inkwizycja, księża, nieprzychylnie popółstwo. Czasem sam nie wiem, jak postąpić. Mógłbym wyleczyć umierające dziecko, ale ryzykuję, że wieśniacy odpłacą mi za to galezią i sznurem, albo doniosą na "sługę diabła".

...i dziczy



Czas ognia, czas wichrów
część czwarta

Dwie korony, dwa cesarstwa

Marek Noga

Katastrofa, jak to zwykle bywa, nie ma jednej przyczyny. Tak też w tym przypadku na nieszczęście złożyło się wiele powodów. Co gorsza, historycy opisujący rozpad Imperium na dwa państwa w 1360 roku po koronacji Sigmara zachowują się jakby mieli schizofrenię. W zależności od tego jakie kroniki przeglądamy, naszym oczom ukazuje się zupełnie inny obraz sytuacji, zupełnie inne argumenty i, co najgorsze - fakty.

Nie ma zgody nawet, a może przede wszystkim - co do odpowiedzi na pytanie zasadnicze: Kto jest winien rozpadowi Imperium? Obecnie zdaje się dominować wersja od wieków kultywowana w Nuln i reszcie południowego Imperium. Etykieta „samozwańczej cesarzowej” tak dobrze przywarła do nazwiska Ottilli von Untermensch, że niewielu historyków wgłębia się w zawiłą przecież historię rozpadu Imperium. Wynika to po części z faktu, że historię piszą zwycięzcy.

Na ziemiach sigmaryckich od dawna przeważa uproszczony pogląd na całą sprawę, zresztą bardzo Wielkiemu Teogoniście i elektorom Stirlandu wygodny. Ottilla jest tutaj jednoznacznie identyfikowana z wywodzącym się z Talabheim ulrykańskim fanatyzmem. Uważa się, że jej jedynym celem było podporządkowanie sobie południowego Imperium — zarówno pod względem politycznym jak i religijnym. Gdy zaś stało się jasne, że rada elektorska nie pozwoli na przejęcie władzy nad Imperium przez księżną Talabecklandu ta ogłosiła secesję od Imperium i powróciła do sprawdzonego przez poprzednie dwieście lat sposobu prowadzenia polityki. Opisuje się Ottillę jako bezwzględną, chytrą diabolicę, która chciała podstępem zdominować swych wrogów, a

gdy stało się to niemożliwe - za sprawą elektora Stirlandu i Wielkiego Teogonisty - wypowiedziała posłuszeństwo cesarzowi. Tym samym, co jest wielokrotnie podkreślane, popełniła największy grzech zaciekle zwalczanego przez siebie sigmarytyzmu - wystąpiła nie tyle przeciw władcy, a idei jedności Imperium. Nie zostawiła więc południowym prowincjom żadnego wyboru poza wojną.

Z perspektywy Talabheim sytuacja wyglądała zupełnie inaczej. Tutaj przyjęło się pisać, że to Ottilli von Untermensch przeciwnicy nie pozostawili żadnego wyboru poza secesją i wojną. Przypomina się tutaj o szeregu rozporządzeń i nowych praw zwiększających władzę cesarską, które nowy Imperator Heinrich III wykorzystywał do podporządkowania sobie prowincji cesarstwa, a przede wszystkim - Talabheim. Dużo pisze się o forsowanym przez Wielkiego Teogonistę i popieranemu przez Cesarza formowaniu w Talabheim lektoratu Kościoła Sigmara. Przypomina się o wprowadzaniu faworyzującego Sigmarytów prawa dającego lektorom kultu zwierzchnictwo na pozostałych kościołach. Nie bez znaczenia jest wielka niechęć ulrykańskiego rycerstwa i arystokracji do charakterystycznej dla Sigmarytyzmu nierozłączności religii i władzy. Do tego doszły powody ekonomiczne — Cesarz ogłosił złotą koronę jedyną dozwoloną monetą w Imperium, a wymianę dominujących w Talabecklandzie srebrnych groszy obłożył wysokim podatkiem. Wszystko to sprawiło, że mieszkańcy dumnego kraju Talabecku poczułi się obcymi we własnym kraju. Chlubiący się swym dziedzictwem, swą religią, swą niezależnością od Kościoła Sigmara, poczułi się nagle rozstawiani po kątach. Co gorsza — po wła-

nych kątach. W tej sytuacji gdyby nawet Ottilla ukorzyła się przed cesarzem, musiała by zaraz tłumić bunt we własnych włościach. Co najgorsze - na czele rebelii stanęły by zaprawione w bojach armie Talabecklandu, a ambitni wodzowie najwyraźniej tylko na to czekali.

Talabecklandzcy historycy nie przemilczają faktu, że decyzja księżnej o założeniu nowego Cesarstwa spotkała się z entuzjazmem tłumów. Cesarz Heinrich III, który miał być gwarantem pokoju przez swe edykty zrobił coś, co w tamtych czasach dla wielu wydawało się niemożliwe — jeszcze bardziej podsycił nienawiść Talabecklandczyków do wszytkiego co Sigmaryckie. Co gorsza — najprawdopodobniej zrobił to celowo.

Na całą sprawę można spojrzeć jeszcze z trzeciej strony — oczami kronikarzy z Middenheim. Sponsorujący tutejszą wersję historii grafowie nie pałali wielką miłością zarówno do książąt Talabecklandu jak i Stirlandu. Przez wszystkie lata wojen starali się stać z boku i po cichu wzmacniać i rozszerzać swoje włości. Nie stawiali sobie zadań nie do wykonania. Nie podbijali ziem, których nie byłiby w stanie utrzymać dłużej niż kilka lat. Nie włączali się w wir walk o cesarską koronę lecz dbali by wojna trwała. Co na pierwszy rzut oka może wydać się dziwne - wojna ta przynosiła Miastu Białego Wilka niemałe korzyści, czyniąc je największym ośrodkiem handlu w całym Imperium, pomostem między zwaśnionymi stronnictwami i oazą względnego spokoju. Nie dziwi więc, że historycy Middenheim piszą zarówno o Ottilli jak i Heinrichu III w tych samych kategoriach. Dla władców Miasta Białego Wilka przywódcy obu stron konfliktu zawsze byli głupcami wylewającymi cenną krew w imię sprawy, która nie może zwyciężyć. Ta wyznawana przez wieki filozofia doprowadziła władców Middenheim do zadufania i arogancji, która w najmniej spodziewanym momencie sprowadziła na miasto klęskę niweczącą niemal wszystkie poprzednie osiągnięcia.

Kroniki Middenheim kuszą złudzeniem obiektywnej oceny rozpadu Imperium w 1360 roku. Może nie są skażone miejscowym fanatyzmem, jak ma to miejsce w przypadku kronik spisanych w Nuln i Talabheim, lecz w zasadzie mówią o niczym. Grafowie uważali secesję Talabecklandu za kolejny etap targającej Imperium awantury i po cichu gratulowali sobie, że przyczynili się do eskalacji konfliktu. Nie interesowały ich szczegóły konfliktu tak długo jak trwał powodując wyniszczenie walczących stron i wzrost znaczenia cieszącego się pokojem Middenheim. Prawdopodobnie liczyli, że bez większych problemów podporządkują sobie podzielone Imperium. Nie mogli popełnić większego błędu. Wojna nie tylko wyniszcza. Wojna czasem czyni silniejszymi tych, którzy przejdą przez jej piekło. Ten błąd popełnił graf Hals von Hafenstein oddając swe głosy elektorskie na Heinricha von Sehrprimma w 1359 K. I. Ten sam błąd popełnił jego wielki przodek, ojciec polityki Middenheim — Erich von Hafenstein w 1152. Potrzeba było jednak aż czterystu lat, by ów błąd się ujawnił, za przyczyną innego błędu, może bardziej brzemienne w skutki.

Nim jednak dojdziemy do wielkiego upadku potęgi Middenheim wróćmy do pierwszego akordu uwertury go poprzedzającej, wydarzenia którego znaczenie grafowie zlekceważyli — pierwszego rozpadu Imperium.

Dziś, po ponad tysiącu lat trudno odkopać prawdę o wydarzeniach tamtych dni, tak głęboko pogrzebaną przez grube warstwy przeinaczeń, uproszczeń i kłamstw. Zresztą czego można by się spodziewać po kronikarzach spisujących historię za pieniądze swego władcy? Czy w takiej historii mogło być miejsce na cokolwiek innego niż sławienie dobroci swego suwerena i dokumentowanie zbrodni jego wrogów? Nikogo nie powinna dziwić zawartość tych zapisów, jednakże nawet dziś trudno zachować wobec nich dystans. Trudno panującym przyznać się do błędów swych przodków, zwłaszcza gdy na ich dziedzictwie opierają swą władzę. Trudno wypuścić z rąk historię, trudno zrezygnować z tak prostego narzędzia budowania własnej chwały. Tak więc dawne stereotypy funkcjonują po dziś dzień, komplikując stosunki pomiędzy poszczególnymi prowincjami.

Dwieście dni pokoju, dwieście lat wojny

Niemal zawsze gdy mamy do czynienia z podobnym konfliktem, gdy rozkręca się spirala wzajemnych oskarżeń, winą jest obopólna. Tak też najprawdopodobniej stało się w roku 1360. Nie trzeba było posiadać zdolności do przepowiadania przyszłości by ocenić jak bardzo nieprawdopodobny był kompromis zarówno ze strony Talabecklandczyków, jak i Stirlandczyków czy innych prowincji. Nie zapominajmy bowiem, że oprócz wielkiej wojny, która praktycznie nigdy nie ustawała, co rusz zaczynały się i kończyły nowe. Wielu władców wchodziło w układy z oboma stronnictwami czy też prowadziło własną politykę. Zawierano i łamano układy, toczono bitwy i kampanie a granice znajdowały się w ciągłym ruchu.

W owych dniach trzeźwa analiza sytuacji musiała pokazać, że na trwały pokój trzeba poczekać. Wojna mogła się zakończyć dopiero wtedy gdy za szumnymi słowami poszłyby choćby skromne czyny. Warunkiem pokoju było kilkadziesiąt lat nietrwałej równowagi, gdy w każdej chwili wojna mogła wybuchnąć na nowo. Warunkiem pokoju była odpowiedzialność i determinacja władców oraz poddanych, gotowych do poświęceń w imię pokoju i jedności. Może i chwila ku temu była odpowiednia, ale ludzie zawiedli.

Głównym warunkiem pokoju jest wiara, że jest on możliwy. Po śmierci Wolmara von Untermensch taka nieuzasadniona wiara opanowała Imperium. Pojawił się cień szansy na to, że Imperium znowu będzie jednością i wielu ludzi z wytęsknieniem wyczekujących pokoju tą szansę przeceniło. Pamiętny był entuzjazm miasta Nuln, atmosfera uroczystego oczekiwania na historyczną chwi-

lę w czasie zjazdu elektorów. Niszczony przez kolejne wyprawy talabecklandczyków Stirland być może pokój pragnął najbardziej. Najsilniej weń uwierzył i najdokliwiej się zawiódł.

Ludzie wielcy charakteryzują się tym, że pod presją, w sytuacji napięcia i wielkich oczekiwań nie tracą spokoju, racjonalnej oceny sytuacji. Wydarzenia kolejnych miesięcy pokazały, że ani Heinrich von Sehrprimm, ani Ottilla von Untermensch, ani Wielki Teogonista, ani Ar-Ulryk, owej powszechnej wiary w pokój nie podzielali. Przeciwnie — snuli własne plany i przygotowywali się do wojny. Późniejsze wydarzenia pokazały, że naprzeciw siebie stanęli twardzi, godni siebie przeciwnicy. Co zaś najciekawsze — całkiem spora część z tego co zapisano w przecież niezbyt obiektywnych kronikach poszczególnych władców najprawdopodobniej nie była odległa od prawdy. Badając rozwój sytuacji nie sposób nie ulec wrażeniu, że cesarz Heinrich III i Wielki Teogonista robili wszystko by zniszczyć i złamać Talabeckland, a Ottilla zaplanowała secesję prowincji na długo przed pamiętnym spotkaniem elektorskim.

Rozgrywka na scenie wielkiej polityki rozegrała się pomiędzy czterema aktorami. Piąty - graf Middenheim, Hals von Hafenstein niesiony samozadowoleniem usunął się w cień zaraz po wyborze cesarza.

Pierwszy z gry wypadł Ar-Ulryk, który pomylił się w sposób katastrofalny w skutkach. Rozpoczęło się od tego, że bardzo trudno poważnie traktować w politycznej rozmowie niskie, młode dziewczę o ładnej okrągłej buzi. Z drugiej sama Ottilla właściwie nie dała mu żadnych szans. Arcykapłan liczył na to, że będzie w stanie kontrolować poczynania młodej i słabej, jak mu się zdawało, dziewczyny. Planował ożenić z nią swego syna i założyć najpotężniejszą w północnym Imperium dynastię książąt-arcykapłanów. Chciał dokonać tego, czego nie udało się nawet Manfredowi Wielkiemu zwanemu również Skavenobójcą — skupić całą władzę świecką i duchową w jednym, silnym ręku i zaprowadzić wieczny pokój w Imperium. Przeliczył się popełniając błąd już na samym początku, w samych założeniach. Nieświadomie uruchomił machinę zdarzeń która pogrzebała marzenia kolejnych Arcykapłanów o zdobyciu świeckiej władzy. Trzeba jednak przyznać Ar-Ulrykowi, że postąpił bardzo odważnie — w grze o najwyższą stawkę nie bał się postawić wszystkiego na jedną kartę. Przegrał, lecz upadł w wielkim stylu.

Podobne plany miewali liczni poprzedni Ar-Ulrycy, a kilku nawet próbowało je realizować. Grafowie Middenheim, książęta Talabecklandu, jak i rzesze ulrykańskiego rycerstwa i arystokracji woleli jednak twarde oddzielenie religii od polityki. Nie tylko dlatego, że bali się o swoją władzę (choć podobno graf Middeheim, Hals von Hafenstein, bał się panicznie). Znacznie poważniejszy i bardziej skomplikowanym powodem była niechęć do wszystkiego co było w jakikolwiek sposób związane z sigmarytyzmem, a ściślej związki religii z władzą świecką, a nawet dominacja kleru są dla tej religii sprawą charakterystyczną, by nie rzec - naturalną. Do

tęgo wewnątrz kultu Ulryka kapłani nigdy nie dysponowali takimi wpływami i władzą.

Ar-Ulryk miał pełną świadomość faktu, że graf Middenheim nigdy nie zaakceptuje dynastii arcykapłanów. Uważał jednak, że Ottilla von Untermensch, zwłaszcza po sromotnej klęsce na spotkaniu elekcyjnym chętnie zgodzi się na połączenie rodów.

Źródła nie są zgodne co do tego, czy najpierw Ar-Ulryk ogłosił swoją pozycję dziedziczną, czy też wcześniej został wygnany z miasta. Według najbardziej prawdopodobnej wersji najpierw ogłosił swego syna, Hrotara, swym następcą na stanowisku arcykapłana na co graf Hals von Hafenstein zareagował w jedyny możliwy sposób. Według innej wersji pierwszy ruch należał do grafa, który w pewnym momencie stwierdził, że ma już dość intryg Ar-Ulryka i zażądał wprowadzenia celibatu w kultcie Ulryka. Gdy zaś Arcykapłan odmówił został wygnany z miasta.

W każdym razie wynik starcia dwóch najpotężniejszych ludzi w Middenheim jest dobrze znany. Ar-Ulryk uniósł się dumą, zebrał wokół siebie lojalnych kapłanów oraz Rycerzy Białego Wilka i zapowiedział grafowi, że wróci niebawem do Middenheim na czele potężnej armii i zrobi porządek ze zbyt zarozumiałym władcą. Pomimo tego spora część lokalnej hierarchii kościoła Ulryka, szczególnie najbardziej niezadowoleni z poczynania zwierzchnika kapłani niższego szczebla, gorąco poparła działania grafa. Gdy pojawiła się propozycja by przywódcą kościoła w Mieście Białego Wilka został graf, ten miał odpowiedzieć — „Nie mieszkajmy władzy Bożej i ludzkiej. Niech tron arcykapłana poczeka na człowieka bardziej odpowiedzialnego”. W wyniku długich debat pośród pozostałych w Middenheim kapłanów zreformowano strukturę kościoła. Między innymi wprowadzono obowiązkowy celibat i wprowadzono instytucję Pierwszego Kapłana, który miał pełnić obowiązki Ar-Ulryka do czasu jego powrotu.

Orszak Arcykapłana w tym czasie kierował się do Talabheim. Ar-Ulryk już układał plany ceremonii zaślubin własnego syna i księżnej Ottilli, obmyślał kampanie przeciw władcy Middenheim. Jednakże zaraz po przybyciu na miejsce spotkała go bardzo przykra niespodzianka. Nim jednak do tego doszło nastroje w Talabheim zaczęły się zmieniać.

Po zakończonym spotkaniu elektorskim Wielki Teogonista Haakon IV długo opóźniał swój powrót do katedry w Altdorfie. Wspólnie z cesarzem Heinrichem III przygotowywał zrab praw, które miały zwiększyć autorytet władzy cesarskiej i trwale zjednoczyć cesarstwo. Dziś można się spierać czy szereg nowych ustaw, tak trudnych do zaakceptowania w Talabheim i pozostałych północnych prowincjach miał celowo rozdrażnić ulrykan, czy też wynika z błędu Wielkiego Teogonisty. Krytycy Haakona IV sugerują, że jako kapłan Sigmara i człowiek wielkiej wiary nie potrafił oddzielić politycznej jedności Imperium od dogmatu o Świętej Jedności Lenna Sigmara, nie umiał oddzielić osoby cesarza od dogmatu o Następcy i Prawdziwym Obliczu Młoto-

dzierdzy. Z drugiej strony, być może są to sprawy, których żaden sigmaryta rozdzielić nie zdoła. Tak więc niektórzy uważają, że Haakon IV, który w poważnym stopniu zdominował cesarza Heinricha III, nie widział możliwości, by na cesarskim tronie nie zasiadał pomazaniec Patrona Imperium, nie dostrzegając faktu, by Kościół Sigmara Młotodzierdzy nie przewodził pozostałym religią, nie dopuszczał myśli, że jakkolwiek poddany cesarza sprzeciwi się woli i prawom Świętego Kościoła. Dowodzi się więc, że Haakon IV zrobił to co w jego mniemaniu najlepiej służyło Imperium — wzmocnienie roli kościoła sigmaryckiego na terenie całego cesarstwa. Kto się tym działaniom sprzeciwiał występował nie przeciw kościołowi Sigmara, lecz przeciw idei państwa. Nie muszę chyba tłumaczyć w jaki sposób ulrykanie reagowali na podobną argumentację.

Człowiek posiadający władzę i wpływy Wielkiego Teogonisty nie mógł nie przewidzieć reakcji ulrykańskich prowincji na nowe prawa. Najprawdopodobniej więc Haakon IV wspólnie z cesarzem Heinrichem III swych przeciwników rozsiedlił celowo. Na pierwszy rzut oka może wydać się to nieporozumieniem, lecz był to element planu mającego nienajgorsze podstawy, lecz także kilka błędnych założeń. Wielki Teogonista mógł liczyć, że młoda i nieobyta w świecie wielkiej polityki księżna Ottilla von Untermensch postawiona przed wyborem buntu we własnej prowincji a wypowiedzeniem posłuszeństwa cesarzowi straci głowę. Mógł zakładać, że zgodzi się na interwencję armii cesarskiej we własnej prowincji — interwencję, która ostatecznie zakończy ulrykański fanatyzm. Nie było powodów by nie wierzyć, że pozostali elektorzy zgodzą się na wysłanie swoich żołnierzy przeciw armii Talabecklandu zbuntowanej nie tylko przeciw Imperium co przeciw własnemu elektorowi.

Plan ten miał jednak jedną wadę — młoda Ottilla von Untermensch okazała się wilkiem w owczej skórze.

Gdy Ar-Ulryk dotarł do Talabheim omal nie oszalał z radości. W mieście wrzało. Siedzibę przybyłego kilka dni wcześniej lektora kultu Sigmara otaczał rozszalały tłum. Po tym jak został obrzucony zgniłymi owocami w czasie uroczystego wjazdu do miasta, Jego Ekscelencja nie wystawił nosa poza swą szczelnie chronioną przez Templariuszy Płonącego Serca rezydencję. Co mogło wydawać się dziwne, ale przez poprzednie dwieście lat antysigmaryckie nastroje nigdy nie osiągnęły wyższego poziomu. Mówiono o „haniebnym pokoju”, o „elekcji, na której sprzedano Talabeckland”. Nastroje zdawały się powoli obracać przeciw Ottilli von Untermensch.

Ar-Ulryk tylko na to czekał. Z początku wszystko zdawało się przebiegać zgodnie z planem Arcykapłana. Zasugerował Ottilli, że elekcja powinna się skończyć jej wyborem, że jedynie zdrada grafa Middenheim odebrała należny jej tytuł, mówił o konieczności ukarania heretyków wyznających Sigmara jako boga. Zapewnił o swojej przyjaźni i przywiązaniu. Zaproponował połączenie sił i połączenie nowopowstałej dynastii arcykapłanów z rodziną książąt Talabecklandu.

Szybko przekonał się jednak, jak bardzo nie docenił młodej księżnej. Ottilla nie podjęła tematu ewentualnego mariażu, lecz poprosiła Ar-Ulryka o radę. Przedstawiła Arcykapłanowi pewne ustalenia dotyczące tak zwanej Wizji Pustelnika. Jak powszechnie wiadomo jednym z wydarzeń, które pozwoliło na uznanie Sigmara za boga, było widzenie doznane przez pewnego eremity. Anonimowemu pustelnikowi miał się ukazać Młotodzierdza w otoczeniu innych bogów. Wydarzenie to stało się iskrą, która zamieniła kult Sigmara — wodza i bohatera, w kult Sigmara — boga. W feralnym roku 1360 Ottilla von Untermensch, doszła się innej interpretacji Wizji Pustelnika — bogowie pobłogosławili panowanie Sigmara Młotodzierdzy, lecz nie znaczy to, że włączyli go do swego grona. Ar-Ulrykowi ten pomysł bardzo się spodobał, a zwłaszcza jego druga część — uznanie wyznawców Sigmara za heretyków i bluźnierców wyznających fałszywego boga. Fakt, że znane były przypadki interwencji Młotodzierdzy na ziemi tylko sprawę pogarszał, gdyż pozwalał twierdzić, że moc Sigmara w rzeczywistości pochodzi od potęg Chaosu, a jego kościół, świadomie lub nie, przyczynia się do rozwoju Mrocznych Potęg.

Taka interpretacja Wizji Pustelnika, zwana powszechnie Herezją Sigmarycką od razu znalazła gorące poparcie Ar-Ulryka i ludu Talabheim. Edykt ogłaszający wyznawców Sigmara wyznawcami Chaosu mieszkańcy Talabheim przyjęli entuzjastycznie. Tłum ruszył na rezydencję nowo mianowanego lektora i po krótkich walkach wywłókł jego eminencję na miejski rynek gdzie został spalony żywcem. Najprawdopodobniej pogromem w dużym stopniu kierowali Rycerze Białego Wilka, którzy już wkrótce później zasłynęli ze szczególnych okrucieństw wobec wyznawców Sigmara. Wielu spośród Rycerzy po dziś dzień uznaje sigmarytów za sługi Chaosu, mimo że edykt wydany przez Księżną Ottillę i Ar-Ulryka został dawno anulowany.

Ogłoszenie edyktu całkowicie zmieniło nastroje w Talabheim. Ottilla, która jeszcze dzień wcześniej miałaby uzasadnione powody by obawiać się o swój tron, zyskała niekwestionowane przywództwo. Następnego dnia Ottilla, tym razem bez konsultacji z Ar-Ulrykiem ogłosiła secesję Talabecklandu od Imperium i założenie nowego cesarstwa, które będzie w stanie zapewnić pokój i pomyślność jego poddanym. Rozesłała też kopie edyktów do przywódców ulrykańskich prowincji, proponując im poddanie się pod opiekę nowej cesarzowej.

Wedle zachowanych źródeł Ar-Ulryk wściekł się na „samowolne i nieodpowiedzialne” działania księżnej i zapowiedział, że nie ma zamiaru brać udziału w tej farisie. Być może gdyby zachował spokój i potraktował sprawę mniej ambicjonalnie, nie uniósł się gniewem, być może wtedy zachował by część swoich wpływów. Wyслушawszy dzikiej awantury, którą sprawił jej Ar-Ulryk Ottilla miała powiedzieć - „W Festag odbędzie się koronacja. Włóżysz mi koronę na głowę czy może wolisz stać się śmiertelnym wrogiem nowej cesarzowej”. Dla większej wymowy miała wskazać ręką na okno za któ-

rym rozentuzjasmowany tłum skandował okrzyki na jej cześć.

Gdy wściekły i upokorzony Arcykapłan powrócił do swych komnat dowiedział się, że co najmniej dwóch kapłanów Ulryka ostrzyło sobie zęby na jego stanowisko łaszac się niemal jak psy do Cesarzowej Ottilli. Wtedy też Ar-Ulryk pokazał, że pomimo błędów i słabości był człowiekiem wielkim. Zniósł upokorzenie, zapomniał o wielkich planach i trzy dni później przewodniczył ceremonii koronacji Cesarzowej Ottilli I. Nie pozwolił zszargać autorytetu kultu, a nawet podniósł jego rangę i prestiż doprowadzając do tego, że stolica ulrykańskiego świata na prawie dwieście lat przeniosła się do Talabheim. O planach cesarskiego mariażu musiał jednak zapomnieć. Zresztą wszystko wskazuje na to, że były to plany niewykonalne.

19 Vorgeheim 1360 roku Ar-Ulryk podał jej Księżce Mości Ottilli von Untermensch, Władczyni Kraju Talabecku koronę, a nowa cesarzowa wzorem Sigmara (który przez ulrykan zawsze był poważany jako wielki wódz i mąż stanu, lecz w żadnym wypadku jako bóg!) włożyła sobie ją na głowę. Rozpoczęła się nowa era.

Ottilla, z której osobą wiązano nadzieje, że raz na zawsze skończy z ekspansywnym i radykalnym obliczem ulrykanizmu w rzeczywistości stała się po Manfredzie Skavenobójcy jego najwierniejszym orędownikiem. Podobnie jak ponad dwieście lat wcześniej Manfred III dostrzegała, że prawdziwie silnie można zjednoczyć państwo tylko gdy wyeliminuje się wewnętrzne konflikty pomiędzy religiami. W sytuacji, gdy plan ten był nie do zrealizowania na całym terytorium Imperium, należy więc to terytorium zawęzić. Tak więc Ottilla wykreśliła z ziem Imperium państwo, które zorganizowała na wzór nigdy wcześniej nie wprowadzonej w życie monarchii absolutnej Manfreda III, gdzie urząd cesarza był dziedziczny, elektorowie pozostawali jedynie mianowanymi przez władcę zarządcami prowincji, a kościół stracił polityczne wpływy.

Można pokusić się o śmiałą tezę, że rozpad Imperium w 1360 roku był wynikiem naturalnej tendencji by oddzielić od siebie rzeczy nie do pogodzenia. W czasie wojen domowych sieć wzajemnych oskarżeń pomiędzy kultami Sigmara i Ulryka była tak napięta, że nie było innego wyjścia.

Reakcja cesarza Heinricha III na secesję Talabecklandu była łatwa do przewidzenia. Natychmiast wypowiedział wojnę samozwańczej cesarzowej i wyruszył z Nuln na czele cesarskiej armii. Szybkość z jaką to zrobił oraz „przypadkowa” obecność w okolicach stolicy Stirlandu silnych oddziałów Wielkiego Teogonisty nie pozostawiają złudzeń, że cesarz na bunt w Talabecklandzie czekał.

Przebieg zdarzeń bardzo rozgniewał grafa Middenheim, który stracił resztki

chęci do mieszania się w wielką politykę. Natychmiast odmówił oddania własnych żołnierzy pod cesarską komendę. Przybyły z propozycją włączenia Middenheim w obręb nowego cesarstwa poseł cesarzowej Ottilli został odesłany precz. Elektorzy pozostałych prowincji, zniesmaczeni obrotem sprawy poważnie swoją pomoc dla cesarskiej wojny ograniczyli. Nic dziwnego - dano im nadzieję pokoju po to by zmusić ich do wojny.

Heinrich III mimo wsparcia Wielkiego Teogonisty, mimo wystawienie wielkiej armii nie zdołał opanować Talabecklandu. Kolumny maszerujące na Talabheim wielokrotnie wpadały w pułapki w Wielkim Lesie, a w kilku bitwach dysponująca mniejszymi siłami Ottilla wykazała się kunsztem wojennym niewiele ustępującym swemu legendarnemu już wtedy ojcu. Upokorzony Cesarz Heinrich III musiał ratować swe armie i szybko wycofać się za rzekę Stir. W następnym roku po północnym Stirlandzie ponownie przetoczyła się machina wojenna Talabecklandczyków.

Sytuacja wróciła do stanu wyjścia. Na granicy Talabecklandu i Stirlandu toczyła się dziwna wojna. Tym razem jednak wojnę toczy dwa państwa. Jedno, władane przez Heinricha III było w zasadzie kolosem na glinianych nogach. Cesarz nie był w stanie narzucić swej woli pozostałym elektorom i trwale zjednoczyć kraj. Drugie państwo miało dużo mniejsze rozmiary, lecz dysponowało tym o czym Heinrich mógł tylko pomarzyć — jednością. Wtedy też poczęto mówić o Talabecklandczykach jako narodzie — niezłomnym, silnym i, niestety - zadufanym. Władczyni, cesarzowa Ottilla, którą w rodzinnym mieście zapamiętano jako Wielką, postawiła fundament pod nowy porządek w północnym Imperium. Z jego nadbudową następcom Ottilli za bardzo nie wyszło.

Czemu jednak się dziwić? Niemal cała historia wojen domowych to pasmo zmarnowanych szans, nieszczęść, których nie sposób było ominąć i aktów okrutnego i złośliwego losu.



Wieści z pól bitewnych: Warhammer Fantasy Battle

Krzysztof Fudalej

Nadchodzi Chaos!

Tym razem w świecie Warhammera 40.000. Jesienią ma się pojawić nowy Codex do Chaos Space Marines — pełny nowości. Na 80 stron ma być 17 z kolorowymi zdjęciami oraz co najmniej 10 z tzw. fluffem, czyli historią itp. Każdy z bogów ma mieć poświęconą sobie księgę (czyli rozdział). Również wszystkie Legiony doczekają się odrębnych zasad prawdopodobnie z Index Astartes. Będzie też dwóch nowych bohaterów specjalnych: Lucius the Etrnal wyznający Slaanesh'a oraz Typhus wyznający Nurgle'a (w zbroi Terminatora i wytrzymałością 5). Lista Wargear'u ma zajmować szczególnie całą stronę, a wyjaśnienie zasad działania tego sprzętu kolejne pięć (ma być tam m.in. topór Nurgle'a dający +k6 ataków kiedy atakuje się szeregowych członków oddziału, działający równocześnie jako power weapon. Zasady dotyczące demonów można już przeczytać w White Dwarfie 272, więc skomentuje je w paru, tylko zdaniach. Przywoływanie jednostek demonów jest zasadniczo takie jak było. Różnica tkwi w konieczności posiadania ikony odpowiedniego boga, obok której wyłącznie mogą się pojawić nowe demony. Ikonę dostajemy za darmo dla każdego oddziału posiadającego choć jeden model z odpowiednim Znakiem (Mark). Zmieniono za to znacznie zasady przywoływania wielkich demonów. Teraz możemy wybrać przed bitwą Aspirującego Czempiona w swojej armii, którego ciało ma zostać przejęte przez demona. Na początku każdej tury Chaosu z wyjątkiem pierwszej rzucamy k6. Demon pojawi się na 4+ gdy tego chcemy lub na 6 gdy sobie tego nie życzymy. „Szeregowie” demony uzyskały liczne ciekawe i użyteczne umiejętności taki chociażby jak power weapon u Bloodletterów.

Wraz z nowym Codexem pojawi się mnóstwo nowych figurek. M.in. nowa figurka Daemon Prince — wciąż ubranego w Power Armour co ma podkreślić jego pochodzenie z szeregów Kosmicznych Marines. Również Obliteratorzy doczekają się nowych figurek — ze zdjęć można zgadywać, że będą rozmiarów Orkowego Warbossa (tego duuzego). Poza tym mają mieć 2 woundy oraz demoniczną aurę dającą 5+ invulnerable save. Dodatkowo cały oddział będzie podobno mógł tworzyć te same bronie. Chaos doczeka się też nowego pojazdu — Defilera. Ma on strzelać bronią używającą zasad broni Ordance, być zdolny do walki wręcz oraz posiadać wiele nóg. Kosztować ma 150 punktów. Również Raptorzy (mający teraz kosztować tylko 26 punktów) oraz Havocs doczekają się nowych, znacznie ładniejszych figurek. Nową jednostką elitarną będą Wybrani (Chosen). Na każde tysiąc punktów będzie można wziąć do 10. Mają mieć duży wybór wargear'u uzależniony od wybranej zbroi i wyznawanego boga. Z nowych jednostek widziałem też figurki Thousand Sons i coś mogą powiedzieć? Chyba tylko: Niech będzie pozdrowiony Ten Który Zmienia Drogi i zabrać się za granic armia Tzeentcha w WH40K.

Strzeżcie się heretycy!

Po wydaniu Codexu Chaos Space Marines Games Workshop ma zamiar wydać Codex Daemon Hunters zawierający między innymi opis i zasady słynnych Szarych Rycerzy (Grey Knights) specjalizujących się w zwalczaniu demonów. W dalszej kolejności mają się pojawić dwie kolejne książki Ordo Xenos i Ordo Hereticus. Druga z nich prawdopodobnie będzie zawierać listę armii Sisters of Battle.

Imperium!

Ty też się strzeż!

13ta Czarna Krucjata Abaddona ma być tematem przyszłorocznej, ogólnosiwiatowej, letniej kampanii podobnej do rozgrywanych w poprzednich latach: Trzeciej Wojny o Armageddon i Cieni nad Albionem.



Ogłoszenia różne

Również latem przyszłego roku możemy się spodziewać oprócz licznych figurek Chaos Space Marines plastikowych figurek Cadian, nowego C'tan wraz z historią i zasadami, nowych pojemników na farby oraz nowych figurek Tau.

Przewidywanymi terminami ukazania się nowości są:

Codex Chaosu we wrześniu/październiku 2002
Index Astartes 2 w styczniu/lutym 2003
Codex Daemonhunters w lutym/marcu 2003
Codex: Eye of Terror (prawdopodobnie przypominający Codex: Armageddon) w maju/czerwcu 2003

a poprawione wydanie Codex'u Imperial Guard w sierpniu/wrześniu 2003.

Co do figurek to Landraider Chaosu ma pojawić się wraz z Codex'em, chaotyczne Rhino miesiąc później a Predator pod koniec roku 2002. Na Defilera trzeba będzie poczekać do maja/czerwca 2003.

Wieści z pól bitewnych: Warhammer 40.000

Krzysztof Fudalej

Już niedługo księga armii „Tomb Kings”.

Według wieści, jakie krążą w sieci gracze wybierający armie Khemri będą musieli zdecydować z jakiej „ery” pochodzi ich Tomb King czy też Tomb Lord (ma to być podobne do rodów wampirów — Bloodlines). W zależności od wyboru będą oni mogli być lepszymi magami, mieć lepsze Ld itp. Według części plotek armia Khemri jako całość ma mieć specjalną zasadę „Surge”. Raz w ciągu gry każda jednostka w armii będzie mogła (jeśli to tylko możliwe) wykonać szarżę i natychmiast przeprowadzić jedną turę walki wręcz z podwojoną ilością ataków. Zasada ta brzmi bardzo potężnie, więc pewnie okaże się tylko plotką albo zawierać będzie jakieś minusy (tak przynajmniej myśli większość osób niemających zamiaru grać tą armią). Na pewno powróci Screaming Skull Catapult, z nową, większą i oczywiście ładniejszą figurką. Mamy się też doczekać nowej maszyny dla tej armii o nazwie Casket of Souls obsługiwanej przez kapłana i 2 Tomb Guard. Wieści o niej są często sprzeczne, ale wszystko wskazuje, że będzie mogła raz w ciągu gry wykonać atak identyczny do Krzyku Banshee na każdą (!!!) jednostkę przeciwnika na stole. Elitarna jednostka Tomb Guard będzie miała identyczne statystyki jak Grave Guard i dodatkowo będzie nienawidzić przeciwników (hate). Khemrijskie rydwany z kosami mają kosztować około czterdziestu punktów i być wykupywane z działu Core ale będą zadawać tylko d3+1 „impact hitów”. Pozostałymi jednostkami z tego działu mają być szkielety (mające możliwość uzbrojenia się w łuki) oraz roje skorpionów. Jednostkami specjalnymi ma być obok konnych szkieletów (Skeleton Horsemen) i Tomb Guard również nowa jednostka o nazwie Ushabti. Wszystko wskazuje na to, że będzie to jednostka podobna, jeśli chodzi o charakterystyki, do Ogrów, Minotaurów itp. z 3 ranami (wounds), 3 atakami, ale za to z 6 siły i 10 dowodzenia (leadership)! Ciekawym dodatkiem do armii ma być długo oczekiwany Bone Gigant — znany z Warmastera, będący oczywiście jednostką rzadką (rare). Innym potworem z armii Tomb Kings jest Tomb Scorpion, który ma posiadać zdolności infiltracji i zatrutych ataków. Jednym z zamieszczonych w książce bohaterów specjalnych będzie Setra jeżdżący w rydwaniu z 4 końmi. Powrócą również Carriony, choć jak na razie nie znalazłem żadnych bliższych informacji o nich. Do mniej pewnych informacji można zaliczyć: jednostkę wychodzącą z ziemi tak jak krasnoludczy górnicy oraz różne typy rydwanów. Widziałem już zdjęcia większości z tych figurek i muszę przyznać, że jest na co czekać.



Lizardmeni też niedaleko.

Choć nie wiadomo kiedy ma się pojawić ich księga (wcześniej na pewno pojawiają się Tomb Kings i być może Bretonnia) to już krążą o niej plotki. Magowie Slannów mają już nie być tak potężnymi wojownikami jak dawniej w zamian za co będą mogli wybierać „ages” (tak pisali na sieci — ja sądzę, że chodzi o spawnings — miot) wpływające na ich umiejętności podobnie jak w Khemrii czy rody u Wampirów. Starsi mają być lepszymi magami, nawet w przypadku mistcactu nieponoszących żadnych dodatkowych szkód oprócz nie zadziałania czaru. Mają mieć o jeden czar więcej niż wynosi ich poziom (np. 4 poziomowy mag będzie miał aż 5 czarów) oraz prawdopodobnie własny rodzaj magii. Według niektórych informacji również szamani Skinków mają otrzymać własny rodzaj magii. Poza tym grający Lizardmenami mają dostać możliwość wyboru Saurusa na generała, którego wierzchowcem będzie mógł być stwór przypominający Tyranozaura! Szeregowe Saurusy mają zachować swoje 2 ataki, ale ich dowodzenie (LD) ma zostać obniżone do 7. Pozostanie Saurusowa kawaleria na Cold One, natomiast Skinki będą mogły jeździć na jakiś mniejszych stworach. Krążą też plotki, że nowa księga ma zawierać dwie listy armii: dla Lizardmenów z Lustrii oraz z Southlands.



White Dwarf 273

Wrześniowy White Dwarf jest w dużej części poświęcony Necronom. Zawiera opis nekrońskiego Monolith'u, wskazówki do malowania C'tan'a Deceiver'a, Destroyer'ów oraz ich wykorzystania w walce. Dodatkowo mają się w tym numerze znaleźć pewne starożytne teksty Eldarów dotyczące Necrontyr'u i C'tan, które mają przynieść kolejne, szokujące informacje. Numer ten w swej battlowej części ma być poświęcony armiom Slaanesh — Pana Rozkoszy, można się spodziewać nowych, wspaniałych figurek Demonetek oraz Championa na wierzchowcu Slaanesh. Miłośnicy Warhammera 40k znajdą w numerze m.in. fragmenty zasad z mającego ukazać się po wakacjach nowego Codex'u Chaos Space Marines, elementy zasad walki wręcz jakie mają się znaleźć w 4 edycji oraz raport z bitwy. Oprócz tego dla grających w Morheim'a są zasady dla nowego gangu: Pit Fighters. Dział Władcy Pierścieni zawiera m.in. raport z bitwy z udziałem Saurona oraz opis budowy makiety Amon Sul.

KF



Apel

Ignacy Trzewiczek

Wicie, że mamy z Wami duży kłopot? Tak, z Wami, właśnie z Wami - miłośnikami bitewniaków. Dział gier figurkowych jest w Portalu od pierwszego numeru. Od samego początku postanowiliśmy pisać dla wszystkich tych miłośników fantastyki i gier, którzy swoją pasję realizują przy stole, wśród małych, kolorowych żołnierzyków. Sam jestem miłośnikiem bitewniaków, od lat prowadzę swoje krasnoludy na śmierć, strateg ze mnie tak marny, jak wielki zarazem pasjonat. Niezmiennie więc przegrywam, a jednak czerpię z tego hobby niezwykłą radość. Wiem o wielu mi podobnych, wiem też, że poza anglojęzycznym White Dwarfem nie ma w Polsce pisma, które pisałoby o bitewniakach. Stąd uparcie i konsekwentnie trzymam dział gier bitewnych na łamach Portalu, stąd w każdym numerze znajdzie się kilka skromnych stron poświęconych strategii.

Gdzie leży problem? Problem jest w ciszy. Problem w kosmicznej ciszy, która otacza dział bitewny. Jeszcze za czasów Tomka Kowalika, który był pierwszym szefem działu rozpisywaliśmy konkursy i ankiety prosząc o ocenę naszej pracy. Ocen nie przychodziło *niewiele*, ocen przychodziło *zero*. Cisza, kosmiczna wręcz cisza. Był konkurs na artykuł, był też konkurs na krytykę działu. Na ten ostatni przyszły dwie odpowiedzi, z czego

jedna przyszła na nogach, przyniósł ją nam nasz przyjaciel z Zabrze i osobiście wręczył.

Można stąd wysnuć wniosek, że nikt nie czyta działu bitewniaków, prawda? Tak jednak nie jest, gdyby problem był tak prosty, nie istniałby wcale, bitewniaki zniknęłyby z łam Portalu i basta. A jednak jesteśmy czytani i to przez stosunkowo silną grupę miłośników gier bitewnych. Gdy pewnego razu nie zmieścił się na łamach dział bitewny, odczuliśmy to dość wyraźnie na sprzedaży magazynu; każdy ze sklepów RPG w Polsce sprzedał po kilka egzemplarzy feralnego Portalu mniej. Gdy ogłaszaliśmy konkursy, w których nagrodami były figurki i gry GW, odpowiedzi przychodziło kilkadziesiąt, raz nawet ponad sto. Gdy wreszcie pewnego razu ogłosiłem na łamach Portalu akcję ratowania Warzona (pamiętacie ją jeszcze?) listów miłośników GW przyszło więcej, niż listów popierających Warzona, mimo że nikt miłośników GW o zdanie nie pytał. A jednak było Was tak wielu, że w sumie przysłaście ilość pocztówek, która ostatecznie wykopała Warzone z naszych łam.

Czytacie nas, psia krew, nie sposób zaprzeczyć. Gdyby było inaczej, dział bitewny wyleciałby z Portalu w mgnieniu oka, zastąpiony przez WFRP, czy CP2020. Nie sposób jednak wyrzucić, skoro obecność działu bi-

tewnego wyraźnie przekłada się na sprzedaż danego numeru... Tu właśnie leży problem, chcecie działu bitewnego, nie wątpię w to i za każdym razem, kiedy wątpię, potrafiłście udowodnić swoją siłę. A jednak... A jednak nie krytykujecie. Nie przysyłacie opinii. Nie przysyłacie pomysłów i uwag. Do diaska, do każdego innego działu Portalu nadchodzi po kilka, czasem kilkanaście tekstów! Równie, co dwa miesiące mamy sterty nowych artykułów, otrzymujemy listy i dyskietki, czasem pełne płytki CD z listami, artykułami i grafikami. Każdy z szefów działów Portalu wie dla kogo pisze, ma świadomość tego, że jeśli zawali, czytelnicy głośno zahuczą, wie też, że jeśli wyszpera, zdobędzie jakąś rewelację, czytelnicy mu podziękują.

Marcin Chałubiec, szef bitewniaków w Portalu pisze i redaguje w ciemno. Seria artykułów Andrew Malcolma spotkała się z bardzo nikłym oddźwiękiem, który jednak przyrównany do skali oddźwięków czytelników działu bitewnego oznaczał: Hit! Poza tym cisza, potencjometr stoi, nie wychyla się nawet o milimetr. Ani listu, ani nawet krótkiego e-maila. Dlatego dziś w dziale bitewniaków otrzymujecie tekst nie zlecony, nie bitewny nawet, lecz spontaniczny, powstały podczas rozmowy z Marcinem, gdy kolejny raz wzruszył rękami dając mi do zrozumienia, że nie wie co publikować, raporty z bitwy, scenariusze, recenzje nowych kodeksów... Scenariusz bitwy do Chainmaila, który miał iść w tym numerze postanowiliśmy przesunąć na kolejny numer, nie stanie się nic strasznego jeśli tekst odleży jeszcze kilka tygodni, wyjdzie mu to pewnie tylko na lepsze. Dziś w dziale bitewnym obszerny i szczery apel. Jasno i prosto z mostu. Czytelnicy, proszę w imieniu swoim, w imieniu Michała Oracza, Redaktora Naczelnego Portalu oraz wreszcie w imieniu Marcina Chałubca, szefa działu: Dajcie znak. Pokażcie, że czegoś od nas oczekujecie, że interesują Was pewne konkretne, szczególne materiały. Z chęcią je przygotowujemy i opublikujemy.

Dział gier bitewnych zapełnić jest niezwykle łatwo, a zarazem niezwykle trudno. Gdyby spisać nasze pomysły na artykuły i cykle, stworzylibyśmy z Marcinem osobne pismo. Mamy notatek i szkiców na cały magazyn poświęcony bitewniakom. Wydawnictwo Portal oprócz Portalu właśnie rozpoczyna wydawać Gwiazdowego Pirata i powoli przysila się do osobnych, niskonakładowych pism poświęconych Legendzie Pięciu Kregów i Monastyrowi. O bitewniakach też z chęcią stworzylibyśmy magazyn. Jak jednak stworzyć magazyn, skoro kłopoty przynosi nawet sam dział. Popatrzcie, posłuchajcie naszych, moich i Marcina dylematów:

Z chęcią chcielibyśmy na łamach Portalu publikować wieści i plotki ze świata bitewniaków. Zapowiedzi GW i innych firm, zdjęcia (choćby i czarno-białe) nowych modeli, także plotki o zawartości nowych kodeksów i zupełnie nowych gier. Lekturę dwóch stron wypełnionych nowościami pewnie macie już za sobą. Dla mnie to arcyciekawy materiał. Uwielbiam czytać o tym co dzieje się na rynku, uwielbiam podpatrzeć szkice wykonane dla projektantów nowych modeli, uwielbiam dowiady-

wać się o planowanych zmianach w regułach, nim te jeszcze nastąpią. Każdy z nas ma w sobie nieco z plotkary, czyż nie?

Lecz z drugiej strony... Jeśli ktoś chce, może wszystko to znaleźć w internecie. Czy jest więc sens publikować wieści ze świata w dobie powszechnego dostępu do internetu...?

Równie ciekawe — przynajmniej na pierwszy rzut oka — wydają się być scenariusze bitew lub nawet całych mini kampanii. Nowe zasady, nowi bohaterowie specjalni, szczególne warunki rozgrywania bitew. Bardzo atrakcyjny materiał, który pozwala uciec od szarości i sztampy przeciętnej bitwy, pozwala zagrać na niezwykle, wymagających kombinowania i dobrego planowania zasadach. Miód artykuł. Ciekawe tło fabularne, interesujący przedmiot magiczny, czy reguły opcjonalne, może nawet specjalnie na tą okazję przygotowany model — konwersja zwykłej figurki zmieniająca ją w bohatera specjalnego. Wszystko spięte klamrą w jeden artykuł, poukładane i ładnie zaprezentowane. Wspaniała zabawa na długi weekend, kilka bitew prowadzących do wielkiego finału. Do dziś pamiętam ile radości dało mi rozgrywanie Grudge of Drong, starej kampanii do WFB.

Lecz z drugiej strony... Często jest tak, że kampania przeznaczona jest dla innej niż Twoja armii. Nawet jeśli cudem okaże się, że przeznaczony jest jednak do Twojej armii, pewnie potrzeba modeli, których nie masz. A nawet jeśli je masz, potrzebne są makiety gór, których... Ze scenariuszami jest problem — często są przydatne tylko dla wybranych armii. Dla których więc armii publikować? Kogo więc pominąć...?

Oczywiście publikowaliśmy już i chcielibyśmy w przyszłości publikować raporty z bitew. Podczas lektury takiego artykułu można przyrzeć się jak grają doświadczeni gracze, można na ich błędach nauczyć się rzemiosła, można podpatrzeć jak tworzą swoje rozpiski i jak wykorzystują zdolności poszczególnych oddziałów. Do tego dochodzą anegdoty z bitwy, fajne sceny i opowiadania utrzymane w klimacie bitwy. Raporty z bitew to materiał regularnie publikowany przez White Dwarfa i niezmiennie cieszący się olbrzymią popularnością. Okraszony zdjęciami z bitwy, oddaje klimat bitewniaków i pokazuje dlaczego je tak kochamy.

Lecz z drugiej strony... co to za frajda czytać jak inni grali sobie bitwę. To już lepiej chyba samemu zagrać...?

Wśród cykli i pomysłów na artykuły mamy także porady dotyczące malowania figurek (choć do tego przydałyby się kolorowe strony) jak i budowania makiet (tu wystarczą strony czarno-białe). Osoby rozpoczynające swoją zabawę w gry bitewne odnajdą w tych cyklach masę praktycznych porad, dzięki lekturze tych artykułów poprawią swój warsztat, a ich armie i makiety będą się o wiele lepiej prezentowały. Z chęcią pokazalibyśmy jak w prosty sposób wykonać drzewka, jak ruinki, jak

opalać styropian, by wyglądał jak Jura Krakowsko Czeszowska i jak przycinać figurki, by ładnie i równo się sklejały. Tematów do omówienia są dziesiątki, pomysłów na artykuły starczyłoby na kilka lat do przodu.

Lecz z drugiej strony... Jeśli ktoś jest pasjonatem, jeśli dba o malowanie swojej armii i wygląd makiet na których gra, zapewne już potrafi malować i kleić. Pewnie zna na pamięć każdą kolorową stronę z podręcznika do bitewniaka, zapewne obejrzał dziesiątki White Dwarfów, a gdy jeździ na konwenty spędza długie godziny dyskutując z doświadczonymi malarzami figurek. Te dwie strony raz na dwa miesiące niewiele mu pomogą. Tym zaś, dla których gra na kawałku styropianu, lub na ładnie przygotowanym wzgórzu nie stanowi różnicy... Dla nich te strony to marnotrawstwo papieru...

Chcielibyśmy też pisać o grach mniej znanych na polskim rynku. W nasze ręce często wpadają gry zupełnie nieznane wśród polskich graczy, a warte uwagi. Takie przeglądy są interesujące dla wszystkich, przyjemnie przecież jest przeczytać o czymś nowym, dowiedzieć się w jakie systemy gra się w innych krajach. Dla wielu z nas Games Workshop wydawał się jedynym producentem bitewniaków na świecie, a przecież tak nie jest. W Anglii, we Francji, w Stanach są dziesiątki innych gier, mniej rozreklamowanych, nie wspomaganych tak silną promocją, lecz jakże ciekawych. Przyglądanie się zdjęciom ich figurek, wyczytywanie o ich regułach i światach, dowiadywanie się o kruczkach i niezwykle interesujących rozwiązaniach reguł to prawdziwy nektar dla każdego miłośnika gier bitewnych. Pisaliśmy o Clan Warze, który, kiedy grywalismy w niego w Gliwianach oszłomił nas swymi regułami, jakże innymi od wszystkiego co wcześniej znaliśmy. Ostatnio zagrywamy się w Full Thrusta, czekamy właśnie na przesyłkę z Anglii z nową grą: „Star Dust”. Ileż gier czeka jeszcze na odkrycie!

Lecz z drugiej strony... Po cóż czytać o grach, w które ludzie grają na zachodzie, skoro w Polsce nie można ich nabyć. Iluż z czytelników Portalu ma karty kredytowe i jest w stanie sprowadzić z zachodu podręczniki i armie do opisywanych, egzotycznych gier? Jakiż sens ma więc pisanie o niedostępnych grach...?

Z chęcią publikowalibyśmy też nowe reguły. Zasady walki nocą, nowe bronie, nowe formacje, nowe szyki bojowe i manewry taktyczne. Ileż frajdy sprawiłoby nam przygotowanie dla Was kilku ciekawych zaklęć, czy nowych przedmiotów magicznych. Gdybyśmy opublikowali reguły uszczegóławiające walkę, lub reguły, które znacząco zwiększałyby realizm starcia? Chcielibyśmy publikować reguły, które pomagałyby uzyskać jeszcze bardziej epicki klimat bitew, lub wręcz przeciwnie, zniżyć go do poziomu brutalnej, okrutnej walki, pełnej bólu i cierpienia, walki, w której nie ma miejsca dla bohaterów. Gdyby w WFB pojawiły się nowe tury, pozwalające przeprowadzać nowe manewry, gdyby regimenty mogły stać w nowych formacjach? Gdyby w czter-

dziestce pojawiło się porządne, profesjonalnie zaprojektowane wsparcie lotnicze, lub magia...

Lecz z drugiej strony... cóż to za reguły, skoro nie można z nich korzystać na turniejach?! Cóż to za reguły, skoro przeciwnik może Ci powiedzieć, że na regułach z Portalu nie zamierza z Tobą grać. To przecież tylko nieoficjalne propozycje, pomysły, o których w oficjalnych podręcznikach nie ma mowy. Kto więc byłby zainteresowany takim materiałem...?

Ileż razy ciągnęło mnie do opisywania historii i legend poszczególnych armii i bohaterów. Czyż jest coś wspanialszego w bitewniakach, niż budowanie tej niezwykłej, epickiej atmosfery? Opisać historie bohaterów specjalnych, wyjaśnić przyczyny konfliktów w poszczególnych klanach, opowiedzieć o przegranych lub zwycięskich bitwach. Świat WH40K jest tak barwny, tak wspaniały, iż można wziąć zeń dowolny akapit, dowolną ilustrację i zmienić w epicką opowieść o bohaterach i ich walce. Podarować figurkom życie, dać im cel i motywację, dać im historię i przyszłość, marzenia i lęki...

Lecz z drugiej strony... Co to za historia, skoro nie ma nic wspólnego z oficjalną wykładnią? Kogo ona za interesuje?

Chcielibyśmy publikować recenzje podręczników i gier, lecz po cóż recenzować, jeśli i tak musicie kupić nowy kodeks, bo bez niego nie zostaniecie dopuszczeni do turnieju. Chcielibyśmy publikować własne, małe, krótkie gry bitewne, lecz co to za gry, do których nie będzie oryginalnych, niezależnych figurek. Chcielibyśmy przeprowadzać wywiady z osobami z branży, lecz co to za wywiady, skoro nie wiemy...

Mamy naprawdę wiele pomysłów. Mamy ambicję, by dział bitewny był spełnieniem Waszych marzeń. Mamy świadomość, że Portal jest jedynym miejscem, w którym możecie po polsku czytać o grach bitewnych. Mamy swe marzenia, chcielibyśmy móc stworzyć w przyszłości osobne pismo poświęcone bitewniakom, wiemy, czujemy, że jest na to zapotrzebowanie, wierzymy, że przyjdlibyście nas ciepło. Lecz proszę, odezwcijcie się. Przyslijcie e-mail. Przyslijcie list. Przyslijcie artykuł, lub choć pomysł. Opieprzcie nas, lub pochwalcie. Dajcie znak, iż istniejecie, inny jednak niż tylko spadek sprzedaży, gdy bitewniaków na łamach Portalu nie ma.

Jesteście tam? Chcecie naszej pracy? Ocenicie ją wreszcie?





Paweł Marcisz Traktat o aktorstwie

dla Mistrzów Gry (aby bohaterów
niezależnych dobrze odgrywali)
oraz przede wszystkim dla graczy,
aby sesje pięknieszymi uczynić



O przejmowaniu narracji

W zdecydowanej większości przygód, wyjąwszy te narracyjne o skrajnie liniowej formie, możliwe jest przejęcie narracji przez gracza. Krótki przykład takiego zabiegu:

Mistrz Gry: Jak już rzekłem, ledwie zdążyliście wjechać do miasta przed zmierzchem i zamknięciem bram. W związku z karnawalem zajazdy i karczmy przepełnione są gośćmi. Co robicie?

Gracz: Możemy udać się do mojej ciotki, Helgi. Jest wdową po majstrze cechowym i, jak mi się zdaje, ma warunki, by nas przyjąć. [Warto zauważyć, iż Mistrz Gry zachowuje szansę na pozbawienie bohaterów mieszkania, gdyby mu na tym zależało — ciocia mogła się wyprować, wyjechać itp.]

MG: Tak, to fortunna okoliczność. Ta ciocia posiada całą kamienicę?

Gracz: Ależ skądże — tylko pół. Drugie pół zajmuje kowal, z którym od kilku lat ciocia procesuje się o podwórce. Jak ciocia się uprze, to nie popuści...

Takie rozwiązanie wymaga oczywiście akceptacji Mistrza Gry i jego elastyczności (często będzie zmuszony improwizować bądź na bieżąco przerabiać scenariusz). W zamian zyskujemy znaczne urozmaicenie sesji i jej nieliniowość: w podanym przykładzie gracze pozbywają się przeświadczenia, iż musieli nocować w stajni, zyskują w dodatku pewien wpływ na akcję. Wymaga to od nich znacznego wyczucia i poczucia odpowie-

dzialności za sesję. Muszą wiedzieć, na ile mogą sobie pozwolić, by nie zniszczyć opowieści (w przypadku koncepcji dramatystycznej) lub realiów świata (w przypadku koncepcji symulacyjnej). Należy uważać, by dygresje nie rozsądziły scenariusza oraz by funkcja sędziego pozostała w dłoniach Mistrza Gry. Prawdopodobnie nikomu nie będzie przeszkadzało, gdy grający wojownikiem po informacji, iż pokonał przeciwnika (MG może podać ją na kartce, w tajemnicy przed resztą drużyny, by zwiększyć efekt) wygłosi opis:

To było ciężkie starcie. Rapiery przeciwników długo wirowały, muskały się, zgrzytały o siebie, jakby próbując się poznać. Sylwetki walczących, przysłonięte przez noc, rozświetlane były co pewien czas wypadami szybkimi jak uderzenia błyskawic. Zbicia i kontrataki układały się w monotony koncert, aż w końcu jeden z ciosów Wenera minął źle postawioną zasłonę i osiągnął przeciwnika. Wyglądało to raczej nieefekownie — jeden drobny cios — i trup.

Z drugiej strony nie wolno zapominać, że przebiegiem przygody steruje prowadzący, graczom zostają zdarzenia prawdopodobne, poboczne względem fabuły, dookreślanie decyzji Misia i inne drobiazgi.



Dobry Pan Bóg siedzi w szczegółach

Zastanawiałem się kiedyś, co pozwala wczuć się w świat gry fabularnej i doszedłem do wniosku, że są to drobiazgi. Skrzypiący kurek na odrapanej pocz-

towej wieży, podmuch wiatru uderzający w oczy piaskiem, rżenie konia słyszane z odległej stajni. Nie widok wojownika, lecz blask słońca odbijający się w jego wypolerowanym szyszaku. Nie puszcze ciągnące się między Middenheim a Altdorfem, lecz zapach ściętej dopiero co przez drwali sosny.

Właśnie na szczegóły należy zwracać uwagę odgrywając bohatera. Jest nerwowo? Bębni palcami o stół, wypowiadając swoje kwestie. Pstrykaj od czasu do czasu palcami. Jest odważny? Zaznaczaj to nie tylko walcami i w deklaracjach. Opowiedz jakąś anegdotkę o ucieczce żołnierzy z wioski przed atakiem orków, zakpij sobie z męstwa ich sierżanta. Opisz, jak przemierzasz miasto krokiem zdobywcy (vide: *Prowadzenie narracji wobec własnego bohatera*).

Opisuj. Jesz zupe? Nie mów: *Jem zupe*. Mów: *Helmut nieco apatycznie zagłębił drewnianą łyżkę w owej nieciekawej cieczy, jaką zaserwowano mu na obiad. Zamieszał. Powąchał. Dmuchał, by przestudzić. Rzucił kose spojrzenie podejrzanemu szczupłemu karczmarzowi. I zaczął jeść*.

Powyższy sposób sprawdza się zwłaszcza wtedy, gdy jest praktykowany przez większą część drużyny (wybijanie się nad przeciętność jest raczej nieciekawym zajęciem). Mniej suchych stwierdzeń, więcej opisu i detalu — oto prosta recepta na nastrojowość.

Jeszcze jedną kontrowersyjną rzeczą, do której chciałbym przekonywać w tym rozdziale, jest przerywanie monologów Mistrza Gry. Oczywiście nie zawsze i nie wszędzie jest to mile widziane, zachęcam jednak prowadzących, by spojrzeli na takie przeszkadzajki przychylniej i zaś grających zachęcam, by owe przeszkadzajki stosowali. Polega to na czymś więcej, niż tylko deklarowanie własnych czynności, mianowicie na komentowaniu narracji Mistrza. Wchodzimy do katedry Sigmara:

MG: Ogrom świątyni przytłoczył was.

Gracz: Cóż, w Middenheim Pan nasz, Ulryk, posiada większą.

MG: Przepiękne freski ciągną się...

Gracz: Ach tak, ta tandeta rodem z Bretonii. Po prostu kwestia gustu. Przyjaciele, czy skończyliście może podziwiać wystrój wnętrza?

Oczywiście zarówno prowadzący, jak i cała reszta powinni podjąć tę grę.

MG: Twój Gust, dość bezkształtnie ociosany na północy zdaje się mieć trudności z rozpoznaniem prawdziwego piękna — rzekł kapłan.



O interakcji z drużyną i otoczeniem

Dialogi przeciętnego bohatera ograniczają się często do spraw związanych z przygodą: *Jak to zrobić?*, *Kim on jest?*, *Za ile mi pan to sprzeda?* To niedobrze, bardzo niedobrze. Odrealnia to świat gry, spłyca osobowość postaci, redukuje sesję do zaliczenia scenariusza. Dialog stanowi podstawową materię gry aktora — w zasobie słów, składni, sposobie mówienia zawie-

ra się charakterystyka bohatera, informacje o jego pochodzeniu społecznym, zawodzie, pewności siebie. Intonacja, mimika i gestykulacja mówią o aktualnym nastroju, o stosunku do dyskutowanej sprawy, o temperamencie. Na dialogach poświęconym pogodzie, miejscowej piękności, czy cenom na giełdzie w Marienburgu można zbudować przekonujący wizerunek bohatera.

Ludzie rozmawiają najczęściej dla zabicia czasu, by lepiej się poznać lub powymieniać poglądy. Zdecydowanie rzadziej — by zdobyć informacje. Rozpocznij rozmowę w dyliżansie, którym jedziesz — o wydarzeniach politycznych, o nowym płaszczu współpasażera... Kiedy odgrywasz wartownika, weź kości (rekwizyt) i zacznij grać z kolegami; przy tym gawędź o minionym dniu. W takiej sytuacji bardzo przekonująco będzie wyglądać Twoje nagłe zamilknięcie i wygłoszona w skupieniu deklaracja: *Rozglądam się uważnie dokoła. Podnoszę moją wierną kuszę i powstaję*.

Wyjątkową wręcz okazję do dyskusji światopoglądowych, wspomnień, rachunków sumienia stwarza takie coś jak drużyna. Jest to grupa zazwyczaj różnorodna, tolerancyjna, a przy tym złożona z przyjaciół. Co więcej, sprzeczki i rozmowy w jej obrębie najczęściej można przeprowadzić bez utraty cennego na sesji czasu — podczas rozmów prowadzącego z jednym z graczy lub podczas licznych porad pod wspólnym tytułem: „Co robimy?”.

Podczas chwilowej nieobecności Mistrza Gry, by nie zniszczyć klimatu, należy pozostać w swoich rolach. Jeśli zapytasz Jędrka, jak podobał mu się *Atak klonów*, masz sporą szansę położyć pracowicie budowany nastrój czarnego kryminału. Jeśli stwierdzisz ustami postaci, że dziś znowu pada i że wczoraj też padało, i że wyobrazasz sobie swoją sfiksowaną teściową, którą chyba znowu załaziła i która (wiedźma jedna) chyba znowu cię odwiedzi — nie wypadasz z rytmu przygody.

Wspomniałem już o dyskusjach światopoglądowych — otóż tak się miło składa, iż większość drużyn w światach fantasy to (za Tolkienem) różnokulturowe zlepki. Nigdzie lepiej nie da się zaznaczyć swojego światopoglądu niż w dialogu z jego przeciwnikiem. Rozmowy wewnątrzgruźnowe łatwo mogą stać się kuźnią, gdzie powstaje ostateczna koncepcja bohaterów graczy.



Uzależnienie reakcji od uwarunkowań psychicznych

To, jak bohater reaguje na wszystko, co się dzieje dokoła zależy w RPG od kilku prostych rzeczy. Po pierwsze — od zapastrywania na świat (jak się wierzy w cuda, to się je przyjmuje ze spokojem, jak się nie wierzy, to jest się w szoku). Po drugie — od psychiki (jak się jest nerwusem, to się reaguje nerwowo). Po trzecie — od nastroju (jak policjantowi zmarł właśnie wujek, ciocię potrafił samochód, a dziecko wyleciało ze szkoły, to szansa na uniknięcie mandatu gwałtownie maleje). Po czwarte

i ostatnie — od konwencji przygody i systemu, ale to nie jest tematem mojego tekstu.

Elfa należy odgrywać inaczej niż krasnoluda. Łowca czarownic posiada zazwyczaj inny stosunek do mutantów niż kapłan Shallyi. Idąc dalej tym tropem, odkrywamy, że nie każdy heros złapie się na ten sam haczyk wciągający w przygodę. Sytuacja w której ambitny i majątny czarodziej podejmuje się ochrony kupca jest nagięciem zasady prawdopodobieństwa. Gracz pragnie złapać się na prowadzony właśnie scenariusz i wie, że musi dopasować się do jego wymogów. To właśnie stanowi główny problem publikowanych przygód — ich uniwersalizm czyni z nich kaszę, która nikomu specjalnie nie smakuje, ale którą wszyscy jedzą, gdyż innego obiadu nie będzie.

Ile razy zdarzyło Ci się odgrywać postać wbrew jej charakterowi (w najszerszym znaczeniu) tylko po to, by pchnąć akcję do przodu? W wielu wypadkach fabuła przygody w realizacji na sesji staje się zbyt sztywno uszytym kostiumem. Podporządkowani jej są bohaterowie niezależni — w ten sposób nie są żywymi postaciami, kierującymi się własnymi motywacjami, lecz kukiełkami służącymi rozwojowi akcji. Opowieści (z wyjątkiem sesji prowadzonych symulacjonistycznie) podporządkowana jest także drużyna. Owszem, opowieść jest ważna — często nawet najlepszym z punktu widzenia narracji rozwiązaniem jest uświadomienie graczom tego, w jakim stopniu ludzie są pionkami w rękach losu i jak bardzo historia jest wirem zdarzeń porwijących jednostki. Mimo to nie można zapomnieć, iż w realnym świecie występuje zależność obustronna — podlegamy rzeczywistości, którą współtworzymy.

Pewna schematyczność scenariuszy, jak pokazałem, uniemożliwia prawidłowe odgrywanie postaci. Łatwo temu zaradzić, stosując jednocześnie dwa zabiegi. Po pierwsze — Mistrz Gry powinien przerabiać i dostosowywać każdą prowadzoną przygodę. Po drugie — powinien zawsze dopuszczać każdy możliwy tok zdarzeń. Opowieść opowieścią, presja na określone posunięcia presją, ale ostatecznie bohaterowie zawsze mają wolną wolę.

Wolną wolę bohaterów ogranicza również drużynka (patrz także: *O budowie drużyny*). Postać stara się zwykle unikać drastycznych konfliktów w gronie przyjaciół — gracz przyjmuje taką taktykę często wbrew wiarygodności aktorstwa. Czasem może to zostać usprawiedliwione (czego się nie robi dla kumpli), najczęściej jednak kwestia motywacji nienaturalnego zachowania jest pomijana. Żli czarnoksiężnicy w krytycznych sytuacjach pomagają paladynom, elfy — krasnoludom, zaś rasiści — murzynom. Na obraz świata gry pozytywnie to raczej nie wpływa, jak zwykle podaję więc kilka rad, jak temu zapobiec:

1. Czasem graj przeciw drużynie, jeśli wymaga tego psychika Twojej postaci. Szczególnie rób tak w sprawach drobnych — kradzież pięciu monet raczej nie zepsuje wam gry, natomiast sprzedanie właściciela tychże

handlarzowi niewolników — już tak. Odgrywając realistycznie szczegóły, stworzysz dobre wrażenie.

2. Jeśli decydujesz się grać złą postacią (takie sprawiają najczęściej problemów), wymyśl jej koniecznie jakąś ideologię. Nikt nie jest zły z natury; nawet większość szaleńców sądzi, iż czyni dobro. Twoja postać jest hedonistą? Kultystą Chaosu? Sadystą? Określ jej filozofię — zawęzi to pole, na którym łamiesz zasady moralne.

3. Kiedy decydujesz się na pro-drużynowe zagranie niezgodne z koncepcją postaci, wymyśl jakiś powód tego i podaj go do publicznej wiadomości:

Szlachetny Sigmund wbrew swojej dumie pomógł Heidi w sprzątaniu. Obcując zwykle z wysoko urodzonymi niewiastami, nie mógł po prostu ścierpieć widoku pracującej za niego kobiety.

4. A tak w ogóle, to zbuduj, drogi Mistrzu Gry, bezkolizyjną bandę poszukiwaczy przygód (vide: *O budowie drużyny*).



O budowie drużyny

Dowolność w kreacji postaci jest znacznie ograniczona przez wymogi związane z jej funkcjonowaniem w drużynie. Budowa tej ostatniej jest zadaniem dla Mistrza Gry, który powinien brać pod uwagę preferencje graczy, ich zdolności, wymogi kampanii oraz zgranie całego motłochu (zabójca plus nekromanta, plus paladyn to kombinacja przynosząca pecha).

Łatwo wykazać na przykładzie heroic fantasy, w jaki sposób elfi zwiadowca, ludzki mag i krasnoludzki wojownik świetnie się uzupełniają, kochają nad życie (po kilku przygodach scalających) i jeszcze pasują do kampanii, gdzie każdy z nich posiada jakieś wtki indywidualne. Nieco trudniej zbudować drużynkę w bardziej wyrafinowanych konwencjach, mając bardziej wybrednych (i liczniejszych) graczy oraz więcej (zazębiających się) profesji do wyboru. Zawsze w mocy pozostaje kilka zasad:

1. By nie rodzić niezdrowej konkurencji między graczami, postaci nie powinny się dublować. Nie znaczący to oczywiście, iż nie może być dwóch wojowników, złodziei, czy też piekarzy. Należy po prostu zwrócić uwagę na to, by tacy bohaterowie różnili się zwyczajami, stylem walki, motywacjami, światopoglądem. Niech jeden ze zbrojnych kroczy w zbroi płytowej i będzie prawym paladynem, podczas gdy drugi będzie fechtował lekką bronią. Obaj pragną być szermierzami? Więc niech grają rodzeństwem — jeśli chcą posiadać podobne postaci, zadbaj o ich współpracę i, na bogów, nie pozwól, by konkurowali o miejsce w drużynie. Niech jeden z drużynowych piekarzy będzie pragmatykiem, drugi zaś romantykiem. Niech jeden złodziej okrada jedynie bogaczy, drugi zaś niech będzie zwyczajnym rzezimieszkiem.

2. W wielu drużynach tworzy się coś na kształt miejsc, zajmowanych przez poszczególne postaci. Często jest ktoś w rodzaju przywódcy, ktoś odpowiedzialny za

magię, kontakty z półświatkiem, za rozwiązywania siłowe, za finanse... Na dłuższą metę również nie należy dublować bohaterów na tych stanowiskach. Szczególnie niewskazana jest konkurencja o jedno z miejsc między zaawansowanym poszukiwaczem przygód a nowicjuszem. Łatwo odgrywać początkującego zwiadowcę, gdy w grupie znajdują się doświadczeni wojownicy, gdy jednak w grupie znajdują się także dwaj doświadczeni zwiadowcy, okazuje się zwykle, iż trzeci jest zbędnym dodatkiem. Nie wpływa to najlepiej na samopoczucie gracza. Takim sytuacjom należy zapobiegać — nasz zwiadowca może być na przykład uczniem drużynowego mistrza. Nie każdemu graczowi odpowiada taki układ, ale często wzbogaca on grupę (jak każda dodatkowa zależność między jej członkami).

3. Gracz powinien mieć wpływ na tworzenie swojej postaci. Złe, gdy ktoś gra zawsze i niezmiennie dzielnych wojowników, mimo to nieuzasadnione jest przekonanie, iż taki delikwent, otrzymawszy ambitną postać cynicznego żebraka z problemami egzystencjalnymi, uczyni z niej świetną kreację. Lepszy przeciętnie zagran barbarzyńca niż Hamlet w wersji dla ubogich. Z drugiej strony, należy unikać schematyzmu. Jeśli ktoś jest świetnym aktorem, a gra jedynie czarodziejami, bo tak mu się podoba — cóż, należy przerwać ten zwyczaj. Chociaż postać nie musi być tą wymarzoną, to jednak gracz powinien ją lubić — wtedy rozbuduje jej opis, historię, swój warsztat aktorski oraz wiedzę dotyczącą spraw związanych z bohaterem (jak styl walki czy ubierania się). Jeśli ktoś nie chce wcielić się w najemnego robotnika, ciężko przyjdzie mu gromadzenie informacji na temat średniowiecznego plebsu. Jeśli pragnie wcielić się w rycerza, istnieje spora szansa, że przeczyta podsunęty przez Mistrza Gry opis szlacheckiego *savoir-vivre*.

4. Nie ma graczy, ani nie ma ról w scenariuszu, ważniejszych i mniej ważnych. Wiadome jest, że prowadzący lubi niektóre osoby bardziej, za innymi zaś nie przepada w ogóle, mimo to na sesji wszyscy posiadają równe prawa. Jeśli jeden z bohaterów graczy będzie zaangażowany w dwa rozbudowane wątki indywidualne, reszta zaś będzie po prostu podążać za fabułą przygody, całkiem prawdopodobne, iż owa reszta poczuje się jak zbędny balast. Nawet system rotacyjny (*Dzisiaj w roli głównej wystąpi...*) niezbyt się sprawdza — po prostu przeciętny gracz woli dwie pełne sesje od jednej szczątkowej i jednej przeładowanej. Pułapki stwarzają często same scenariusze — jeden z bohaterów jest kupcem, pięciu to jego eskorta, zaś połowa wydarzeń dotyczy tylko kupca. Recepta jest jedna — narracyjny socjalizm, to znaczy: *każdemu wedle jego potrzeb*. Trzeba, niestety, dopisywać, przerabiać i rozszerzać wątki podług chęci i zdolności uczestników rozgrywki.

5. Pierwsze zdanie punktu czwartego nie traci mocy w odniesieniu do postaci niezaawansowanych w drużynach weteranów (gdy dochodzi nowy, najczęściej nie-doświadczony gracz lub gdy ktoś stracił bohatera). Zwykle dzieje się tak, że większość ciężaru spoczywa na

barkach najbardziej doświadczonych — mają znajomych, większe możliwości działania, dominują w walkach, są pewniejsi siebie... najczęściej uznaje się taką sytuację za normalną — ot, trzeba poczekać, aż zdobędzie biedaczek kilka pedeków. Jako wróg pedeków, stanowczo protestuję. Niezaawansowana postać nie jest gorsza, jest po prostu inna. Może być ekspertem w filatelistyce; może mieć bardzo bogatych rodziców, finansujących wyprawy drużyny; na pewno ma jakiś światopogląd. Mistrz Gry powinien dbać, by świeżo skserowana karta nie przedstawiała postaci drugoplanowej. Dbać o wątki dla nowicjuszy w scenariuszu.

6. Drużyna generalnie powinna składać się z przyjaciół. Z bohaterów, którzy (za wyjątkiem zdrajców, indywidualistów i manipulatorów) będą chcieli ze sobą podróżować i przeżywać przygody; którzy darzą się zaufaniem. W konstrukcję postaci należy dyskretnie wkomponować elementy, które zwiążą naszego herosa z innymi herosami (czy innymi Badaczami Tajemnic). Niech elf będzie zafascynowany kulturą krasnoludzką. Niech paladyn będzie raczej skłonny perswadować złodziejowi słuszność swojego światopoglądu niż dobyć miecza. Znałe są sposoby cementowania całej zbieraniny charakterów w pierwszej przygodzie kampanii — wspólni wrogowie, wzajemne ratowanie sobie życia i takie tam inne. Myślę, iż warto z owej *pierwszej* uczynić swego rodzaju preludium — pokazać, jak bohaterowie rzucają dotychczasowe zajęcia, opuszczają domy... Uwikłać ich w sieć zależności względem siebie. Zależności te mogą częściowo pochodzić z dawnych czasów: pokrewieństwo, sąsiedztwo, kontakty zawodowe...



O wczuwaniu się w postać i przywiązaniu do niej

W wielu sytuacjach — ale nie zawsze — korzystne dla sesji jest wczuwanie się graczy w swoich bohaterów. Trzeba pamiętać, że zaburza to odgrywanie postaci — grający przerzucają na nie części własnej osobowości. Jest to szczególnie niebezpieczne w przypadku bohaterów-indywidualistów (herosów, wariatów, ludzi szczególnie inteligentnych), a także przedstawicieli ras innych niż ludzka. Sporo zależy także od konwencji przygody — *lovecraftowskiemu* horrorowi bardzo pomaga wczucie się graczy, podobnie skupionym na wnętrzu postaci koncepcjom wodowskim. Z drugiej strony komedia, heroic fantasy, intryga dworska, czy fabuła a la film obyczajowy wymagają raczej zdystansowania się od postaci i chłodnej analizy sytuacji pod kątem możliwych reakcji bohatera.

Inną kwestią jest przywiązanie się do postaci, mające miejsce szczególnie w długich kampaniach, gdy owa postać wiele przeszła, jest bardzo zaawansowana wpisuje się w wyklarowaną koncepcję oraz posiada dopracowaną historię. Występuje wtedy przez pewien czas sprzężenie zwrotne: lubimy bohatera, gdyż dobrze go przygotowaliśmy i dopracowujemy bohatera, gdyż go lubi-

my. Ma to swoje wady — często gramy zbyt ostrożnie jak na realizowany archetyp lub przyjętą konwencję. Jestem zdania, że zalety jednak przeważają — ostatecznie w rzeczywistym świecie zdecydowana większość ludzi obdarzona jest rozwiniętym instynktem samochowawczym. W rozdziale *Kampanie a jednostrzałówki* postaram się pokazać, co zrobić, by gracz zaprzyjaźnił się ze swoją postacią w obu wymienionych typach rozgrywk.



Kampanie a jednostrzałówki

Kampania to cykl przygód, związanych ze sobą bohaterami, wątkami, motywami lub całą fabułą, najczęściej pozostających w zależności chronologicznej względem siebie. Jednostrzałówka to pozbawiona kontekstu przygoda z tworzonymi specjalnie z jej okazji bohaterami graczy.

W kampanii gracz ma do czynienia, w kwestii postaci, z materiałem raczej oswojonym. Ma swoje nawyki w odgrywaniu bohatera, głębiej się z nim identyfikuje, posiada o nim dalece większą wiedzę. Wszystko to związane jest z samym sposobem powstawania takiego *player character* — ze sposobem warstwowym, stopniowym, z ewolucją napędzaną każdym epizodem gry. Jest to powodem bogactwa (jeśli chodzi o możliwość opisania delikwenta) i niejednoznaczności — cech bardzo urealnających i pożądanymi.

W jednostrzałówce gracz powinien posiadać wspólną z Mistrzem Gry wizję bohatera. Musi rozszyfrować psychologię (to znaczy zrozumieć swoją postać). Często dopełnia ją i retuszuje, by stała się bardziej prawdopodobna, akceptowalna dla niego i łatwiejsza w odgrywaniu (zdaża się, że robi nieświadomie, uważając, że nie odbiega od pierwotnej wizji). Na dodatek wymaga się od niego wyuczenia się tików, sposobu mówienia, diabolicznego chichotu, stylu bycia, powiedzonek... (może nie wszystkiego na raz, chyba się troszkę rozpedziłem). Gracz nie jest zawodowym aktorem, w dodatku nie ma możliwości prób przed występem i zdany jest na improwizację. W rezultacie reaktualizacja postaci w jednostrzałówce jest często zależna od uwarunkowań wewnętrznych — zrozumienia swojej roli, jej wpisanego w nią światopoglądu i uwarunkowań psychicznych, zgodności owej roli z własnym charakterem, dobrego humoru i ochoty na sesję w piątkowy wieczór. Także od tego, czy gracz ma ochotę daną postać odgrywać — o ile w kampanii najczęściej bierze się to pod uwagę, w jednostrzałówkach często narzuca się role przewidziane przez autora scenariusza — zazwyczaj z jak najgorszym skutkiem. Kluczem jest zrozumienie postaci — motywacje jej działania nie mogą być całkiem obce graczowi.

Jak wspominałem w innym rozdziale, w kampanii gracz z czasem żyjąca się ze swoimi bohaterami. Sprzyjają temu punkty doświadczenia, stwarzając świadomość, iż w razie śmierci bohatera trzeba będzie zaczynać wszyst-

ko od zera. Wbrew pozorom, związek uczuciowy typu: kumpel z klasy i kartka papieru zająć może również w jednostrzałówkach, pod warunkiem precyzyjnego przygotowania postaci przy dużym współudziale gracza (oczywiście współudział taki nie we wszystkich kwestiach jest wykonalny, ze względu na fabułę *singla*). Bohatera należy obdarzyć takimi cechami, by zyskał sympatię odgrywającego, zaciekał go, został przezeń zrozumiany. Inną ważną rzeczą są detale, takie jak opis rodowego miecza (najlepiej w połączeniu ze szkicem) czy krótka rozmowa na temat koligacji męża siostry. Jeśli mamy do czynienia z kobietą, ustalmy jej garderobę. Ustalmy, jakie perfumy preferuje i dlaczego. Zawsze dobrze jest też opowiedzieć lub zostawić do zagrania kilka scen z młodości — wykłady na uniwersytecie, pierwszą miłość czy śmierć rodziny.



From zero to hero a brak punktów doświadczenia

Na znacznej części gier fabularnych ciąży tradycja rodem z Adeków: poziomy zaawansowania, punkty życia, listy czarów. Jedne z nich sprawdzają się w heroic fantasy, gdzie indziej zaś są szkodliwe; inne to po prostu chybione pomysły lub zapożyczenia z gier bitewnych. Jest jeszcze trzecia kategoria — zasady opcjonalne, które mogą — jedynie mogą — znaleźć się w każdej grze fabularnej, a traktowane są często jako rzeczy całkiem niezbędne. Na przykład pedeki.

Schemat *from zero to hero*, popularny w powieściach i w filmach (w tych drugich najczęściej w przyspieszonej postaci) jest jednym ze schematów rozwoju bohatera, sam rozwój jest zaś jednym z możliwych sposobów bytowania bohatera w utworze (vide: *O rozwoju bohatera*). Owszem, miło jest zagrać chłopcem z Koziej Wólki, który w trakcie kampanii staje się najlepszym wojownikiem w królestwie, by w końcu pokonać Wielkiego Złego Pana. A jednak... Miło jest również zagrać czasem magiem poziomu 10¹⁰, nie poświęcając przy tym dziesięciu lat w rzeczywistym świecie na dojście do takiej potęgi. Miło jest również zagrać czasem starszym. Miło jest również zagrać przez dłuższy czas wymarzonego bohaterem, tymczasem z pomocą pedeków nasz błyskotliwie opisany żak po kilku sesjach zostanie bakalarzem. Likwidacja punktów doświadczenia wydaje się być dobrym pomysłem również dlatego, iż są one kompletnie nierealistyczne — zdobywanie nowych umiejętności to w rzeczywistości kwestia długotrwałych ćwiczeń, nie zaś wygranych walk. Bezsensowny jest także, występujący choćby w *Warhammerze*, nagły i ogromnie znaczący przyrost cech.

Argumentem za pedekami jest niewątpliwie przyjemność, jaką sprawia graczom ich otrzymywanie — z jednej strony jako symboliczna nagroda (i zapłata), z drugiej — jako sposób na wzmocnienie bohatera. O ile pierwszy powód jest trudny do eliminacji (właściwie wchodzi w rachubę jedynie wymyślenie jakichś innych

punktów), drugiego łatwo jest się pozbyć, wskazując atrakcyjność innego schematu funkcjonowania postaci (statycznego lub regresywnego).

Jestem przeciwnikiem punktów doświadczenia także dlatego, iż sprzyjają zachowaniom patologicznym, graniu nie po to, żeby grać, tylko by podpakować postać. Jeśli pozwolimy graczowi stworzyć dowolnego bohatera, nie zważając na jego umowny stopień zaawansowania lub wspólnie go ustalając, zniknie pokusa osiągnięcia jakiegoś *wyższego poziomu*. Czasem jest to niekorzystne, czasem jednak — na przykład w konwencji obyczajowej — normalizuje odgrywanie postaci.

Ostatnim dziełem, jakie tu wytoczę, jest zarzut o arbitralność w przyznawaniu punktów doświadczenia oraz o niejasne kryteria rządzące samym przyznawaniem. Czy nagradzać należy aktorstwo (dzieło gracza), czy raczej czyny bohatera (dzieło kostek)? Czy zwycięstwo w walce powinno być wynagradzane, a ucieczka nie? Czy zależy to od sytuacji i zgodności zachowania z koncepcją postaci (w takim przypadku pedeki nie miałyby nic wspólnego z rzeczywistym doświadczeniem życiowym)? Czy należy różnicować liczbę pedeków przydzielanych za przegrodę poszczególnym członkom drużyny?



O rozwoju postaci

Tytuł kłamie. Nie będzie o rozwoju postaci, tylko o sposobach jej istnienia w grze — o sposobie statycznym oraz o sposobach dynamicznych, spośród których wyróżniamy zmiany ciągłe i zmiany chaotyczne.

Sposoby funkcjonowania bohatera w grze:

Sposób statyczny

Szaraczek / Heros

Sposoby dynamiczne

Zmiany chaotyczne / Zmiany ciągłe*

* Zmiany ciągłe:

Regres / Rozwój

(jednym ze schematów rozwoju są pedeki)

Postać statyczna możliwa jest do realizacji w grze bez punktów doświadczenia. Nie ewoluje pod względem psychicznym, światopoglądowym, a także pod względem swojej roli w świecie — przykład to Rincewind z powieści Terryego Pratchetta. W praktyce gracz musi od początku posiadać dobrze zarysowany pomysł na odgrywanie, jakąś wyrazistą koncepcję, najczęściej związaną z archetypicznym wzorcem (jak błędny rycerz czy femme fatale). Najczęściej taką postacią gra się krótko lub okazjnie — w kampanii występuje tendencja dynamiczna, skłonność do zainicjowania przemian w jakimś względzie.

Zmiana ciągła to w najprostszym wydaniu rozwój bohatera za punkty doświadczenia. To również ewolu-

cja od dobra do zła (lub odwrotnie). To stopniowe popadanie w obłąd lub chorobę. Czasem zmiany ciągłe bohaterów wymusza kampania — chodzi tu zwłaszcza o wątki indywidualne (romans, kariera wojskowa). Specyficzną, popularną w literaturze fantasy, a rzadko wykorzystywaną wobec bohaterów RPG, przemianą jest regres: starzenie się, stopniowe trwanie potęgę, pograżanie się w pijaństwie, trwonienie majątku, zniechęcanie się do świata... Jak łatwo spostrzec, wymaga to początkowego posiadania czegoś, co można tracić.

Zmiany chaotyczne, najczęściej stosunkowo radykalne, związane są z samodzielną decyzją bohatera, straszonymi przeżyciami, logiką sytuacji bądź przemyśleniami okółofilozoficznymi. Zazwyczaj mają charakter światopoglądowy (psychika ewoluuje powoli) — zaprzecanie duszy diabłu, wyrzeczenie się wiary, przyjęcie chrztu pod wpływem płomiennego kazania, uwierzenie w cuda... Często związane są z kampanią — z takimi wydarzeniami jak rozmowa z dotychczasowym wrogiem, odkrycie nieznanego faktu, spełnienie osobiste (na przykład udana zemsta). Zmianom chaotycznym podlega na przestrzeni swojej historii zdecydowana większość postaci.



Prowadzenie narracji wobec własnego bohatera

Zrób swojemu Mistrzowi Gry prezent: sam opisz, co robi Twoja postać. Zamiast: *Idę do tej karczmy*, powiedz:

Tom ruszył śpiesznie w kierunku zacnego przybytku, gdzie zatrzymali się byli jego kamraci. Myśl o grzonym winie sprawiła, iż nie czuł deszczu ni przejmującego wiatru, zaś wspomnienie jedzenia dodawało chyżości jego stopom. Niemal radośnie przeskakiwał rynsztoki, omijał kałuże i żebraków, aż w końcu pociągnął za ciężką kłamkę i znalazł się w ciepłym, nieco smrodliwym pomieszczeniu.

Taki opis ma kilka zalet. Po pierwsze — wyręczasz swojego biednego prowadzącego, który gdzieś tak po trzeciej godzinie przygody zaczyna mieć po dziurki w uszach wszelkich opisów własnego autorstwa. Po drugie — współtworząc opowieść, lepiej ją rozumiesz. Możesz smakować jej nastrój, uczestniczyć w jej tworzeniu, możesz w końcu zaznaczyć indywidualne spojrzenie Twojej postaci. Masz okazję do dygresji, złośliwych uwag, aluzji do głównej linii narracji — tym bardziej, iż swój monolog możesz podjąć właściwie w dowolnym momencie:

Tom nachylił się nad kuflem i — jak wyraziłby się ten niezbyt rozgarnięty czarnoksiężnik — ujrzał go pustym. Westchnął, a z tym westchnieniem umysł jego opuścił zadymioną karczmę i stanął raz jeszcze pod tajemniczą wieżą, snując ponownie te same domysły co do jej przeznaczenia...

Jak uważny Czytelnik zapewne spostrzegł, taka polifonia w narracji wzbogaca sesję, czyni ją ciekawszą, po-

zwala spojrzeć na te same fakty z różnych stron. Co niemniej ważne, redukuje efekt rozbieżnych wyobrażeń sytuacji (wyobrażenie Mistrza Gry może być przecież odmienne od wyobrażeń poszczególnych graczy).



Światopogląd a postrzeganie

Wcielając się w postać, wychodzimy z własnej skóry — gry fabularne nie są, czy też raczej nie powinny być sposobem odreagowywania osobistych kompleksów i porażek. Odgrywając elfa czy krasnoluda, przejmujemy obcy sposób rozumowania, schemat postrzegania, system wartości, sposób reakcji na bodźce, nie mówiąc już o psychice.

Sposób rozumowania to, upraszczając, pewien schemat bądź zbiór schematów, rządzonej jakimiś priorytetami, jak własna przyjemność, dobro, szczęście ogółu, czy równowaga kosmicznych sił w przyrodzie. Schemat to najczęściej, choć niekoniecznie, logika — trudno to zmienić, łatwo natomiast żonglować owymi wartościami nadrzędnymi, decydując, czym nasza postać kieruje się w swoim rozumowaniu i w swoich wyborach.

Samo postrzeganie świata, które przecież dostarcza informacji koniecznych do myślenia, zależy od światopoglądu (szczególnie tego wpojonego wychowaniem), wiedzy, nastawienia do otoczenia i wielu innych czynników. Osoba dobra postrzega morderstwo jako coś budzącego odrazę i anormalnego, natomiast ktoś zły do szpiku kości nie dostrzeże w akcie zabójstwa nic zasługującego na potępienie. Gdy człowiek jest zdenerwowany, uważa za zbędne lub niewłaściwe zachowania zwykle przez siebie akceptowane — taka ocena dokonuje się już w jego podświadomości. Skryba będzie odbierał walkę na miecze jako chaotyczną i bardzo szybką, gdy doświadczony żołnierz w tym samym starciu dostrzeże zarówno planowość ruchów, jak i przestoje. Warto o tym wszystkim pamiętać, adresując opis do konkretnego gracza. Nie istnieje jeden wspólny obraz rzeczywistości, istnieją jedynie różne obrazy, zależne od tego, kto i przez jaki pryzmat przypatruje się światu.

System wartości to miary, wedle których oceniamy, a także drogowskazy, którymi kierujemy się w postępowaniu. Zależy od niego nasz stosunek do innych, przykrawamy ich przecież do własnych kategorii. System wartości bohatera najłatwiej scharakteryzować, wyznaczając pewne priorytety:

Nadrzędnym dobrem dla Alberta jest pieniądz, zaś nieco tylko mniej ważne są względy moralne — dlatego rycerz ceni ludzi bogatych, choć potępia złodziei i oszustów. Pragnie dorobić się, ale uczciwie. Honor jest dlań anachronizmem i zawadą, trzyma się jednak wskazań kodeksu przez wzgląd na opinię ogółu, z którą zwykły się liczy.

Wyraźne określenie idei, którym hołduje bohater znacznie ułatwia jego odgrywanie. Warto poniechać przy tym tworzenia ścisłej hierarchii — umożliwi to powstanie interesujących konfliktów wewnątrz samej

postaci (*Zdradzić za pieniądze, czy nie? Być, Czy też nie być?*).

Psychika bohatera jest problemem dość skomplikowanym, jako że trudno jest stworzyć jej rozbudowany i jednocześnie spójny opis. Jako gracz i Mistrz Gry zwykle zaznaczam jedynie dominujące lub znacznie wykraczające ponad przeciętność cechy charakteru (*Paweł Marcisz jest leniwy i niesystematyczny, aczkolwiek uparty*). Pisanie eseju na temat umysłowości swojej postaci, co mają w zwyczaju niektórzy zagorzali narracjoniści, jest przedsięwzięciem raczej bezcelowym nie wzbogaca nadmiernie postaci, za to niezrównanie zaśmieca pamięć.

Gracz powinien opisać bohatera w ten sposób, by jednoznacznie określić możliwie rozbudowany paradygmat, niezależny od własnego, przez który postać postrzega świat. Ma to umożliwić graczowi wyobrażenie sobie własnego świata bohatera na podstawie opisów Mistrza Gry, w konsekwencji zaś — podejmowanie działań powodowane własnymi danymi a nie jakimś obiektywnym obrazem rzeczywistości.



O archetypach

Kiedyś, kiedy królowały Adeki, tworzyło się paladyna, maga, złodzieja lub barbarzyńcę i każdy wiedział, o co chodzi, przynajmniej w kwestii odgrywania. Moda na uduchowienie kreacji z problemami psychologicznymi, niezwykłą historią, czy określonymi motywacjami typu innego niż zemsta albo zdobycie skarbu, jest zjawiskiem późniejszym. Temu późniejszemu zjawisku towarzyszyło pojawienie się innych gier, już nawet innych niż heroic fantasy. Na przykład powstał taki *Warhammer*. Tutaj wybierano rasę, klasę zawodową, losowano profesję i... każdy wiedział, o co chodzi. Przynajmniej w kwestii odgrywania. Owszem, nie sposób zaprzeczyć, że wymyślało się psychologię, historię, cel życia i etcetera i wtedy mówiło się, stanąwszy przed gotowym ufoludkiem czy innym halfingiem: *No patrzcie, jaki nietypowy jak na czarodzieja. Jaki oryginalny! Mniem. A jaka psychologia!*

Pragnę właśnie pisać o tym, jaki nietypowy jak na czarodzieja, czyli o dziedzictwie Adeków — zgubnym i nigdzie prócz konwencji heroicznej nie pasującym. Otóż człowiek najpierw jest Janem Kowalskim, potem zaś pracownikiem poczty. Być może przez całą naukę w liceum Jan Kowalski pragnął zostać prawnikiem, ale nie zdał egzaminów na studia. Być może nienawidzi swojej pracy. Być może nie zna się na niej, za to jest świetnym filatelistą. Rozumiem, że paladyn w Adekach jest paladynem z przekonania i wyboru i że jedyne, czego pragnie to zwalczać zło i doskonalić swoje umiejętności w tym względzie. Nie rozumiem, dlaczego przeciętny żołnierz w WFRP ma na celu służbę Imperium oraz zwalczanie Chaosu. Że niby jest poszukiwaczem przygód? To niech będzie, ale niech będzie z biedy i dla pieniędzy. Żołnierz-awanturnik nie jest przede wszystkim żołnierzem. Przede wszystkim jest Josephem z

Dauernhauf, który zaciągnął się do armii, gdy żona urodziła trzecie dziecko, a krowy padły w czasie zarazy. Ma swoje przyziemne cele, z gatunku tych, które sprawiają, że świat istnieje: chce wyżywić rodzinę, wrócić do domu, zebrać złote korony na dożywotnią emeryturę.

System kreacji bohatera w znakomitej części erpegów sprawia, iż najpierw dowiadujemy się, czym zajmuje się postać, jakie ma umiejętności oraz parametry, później zaś dopisujemy do tego uzasadnienie w formie krótszej lub dłuższej historii. Z tej historii i z karty, uwzględniając przy tym własne pomysły, wysnuwamy domniemaną psychologię postaci. Najczęściej przy okazji wpadamy w jakiś archetyp. Później odgrywamy skrętnie naszą postać. Pisz, że jest hojna? Mistrz Gry mówi, że widzimy żebraka? No to monetę mu! Żebrakowi znaczy się, bo Misiowi trochę szkoda. Idziemy ciemnym korytarzem? Przecież jestem zwiadowcą i jeszcze sobie napisałem, że odważnym. Ja pierwszy, ja pierwszy!



Okoliczności

Nasz wspomóżyciel biedaków może mieć akurat podły nastrój i proszącego potraktować z butą (dwie linijki pod „hojny” napisał: „brutalny”) — nastrój to ważna rzecz, zmieniająca psychikę, a mało kto odgrywa go nieschematycznie (schematy to w tym wypadku strach czy przygnębienie osiągnięte narracją lub radość z powodu wydarzeń w przygodzie). Proponowałbym co pewien czas informować prowadzącego o tym, co dzieje się we wnętrzu postaci, szczególnie zaś o tym, co się zmienia. Podam teraz kilka przykładów:

MG: Wstajesz razem z dzwonami na jutrznię. Jeszcze szaro.

Gracz: Spoglądam z nienawiścią przez okno, w stronę kościelnej wieży. Ubieram się. Wychodzę na to spotkanie.

MG: U progu domu siedzi żebrak, ten sam który wczoraj wyłuskał od ciebie srebrnika na rynku. Właściwie tarasuje Ci drogę, wyciągając swoją przebrzydłą, brudną rękę. [MG dostosowuje narrację do nastroju gracza — jeszcze wczoraj ręka była wychudła i wzbudzająca litość.]

Gracz: Niech stąd spieprza, śpieszę się. Skopuję go z drogi i idę dalej.

Inny przykład:

MG [jako bajorz]: Lochy te, panie, dawno zło opadowało. Powiedziałbym, że wielu dzielnych rycerzy tam zginęło, ale ty mi panie na głupca nie wyglądasz. Powiem ci coś: Nie idź tam. Nie dalej jak dwa obroty księżyca temu poszła tam szóstka najemników z Nuln. Chłopy jak byki. Nikt nie wrócił, tylko jak Hans poszedł tam w następną noc, to jeszcze słyszał krzyki. Będzie rok, jak mała od Helmuta, młynarza, poszła zbierać kwiatki na łące przed pieczarą. Nie wróciła. Ludzie mówią, że tam jest zejście do piekła, nie idźcie tam.

Gracz [nasz zwiadowca]: Z początku nie przejmowałem się opowieścią starego, ale ponura atmosfera ostatnich dni, a także wypite ale zrobiły swoje. W miarę jak opowiada, przed oczyma duszy mojej lęgną się obrazy straszliwych bestii. Starożytnych kultów, nienazwanych bogów Chaosu. Po plecach przechodzi mnie nieprzyjemny dreszcz. Dobrze, że nie musimy tam iść!

[Kilka godzin gry później okazało się, że jednak muszą.]

Gracz: Idźcie głębiej sami. Ja was na pewną śmierć nie poprowadzę. Ja tam swoje słyszałem. Do gniazda bazyliuszka was prowadziłem, ale to co innego.

MG: Z jamy czujesz dziwny, przenikający chłód... [Inni nie czują nic — autosugestia to potęga.]

Tak można bez końca bawić się wpływem okoliczności, bo przecież w grę wchodzi także zmęczenie (pokażcie mi kogoś, kto po tygodniowym przedzieraniu się przez góry będzie stosował się do zasad etykiety), rany... Z ranami związana jest jeszcze jedna sprawa — sposób postrzegania świata. Ranny (lub chory) znacznie większą uwagę niż zdrowy przykładł będzie do swojego ciała — jego postrzeganie będzie zorientowane w znacznym stopniu na siebie, proporcjonalnie do pogarszającego się stanu. Pozostawiony na warcie nie usłyszy szelestu w krzakach, bo będzie sprawdzał, czy bandaże nie przeciekają albo zapadnie w krótką drzemkę. Gorączka, upływ krwi, zaburzenia pracy mózgu zniekształcą odbiór rzeczywistości. Zaczynaj opisywać delikwentowi rozmażane bure kształty zamiast drzew. Piskliwe, niewyraźne głosy. Kwadratową plamę oznaczającą namiot. No i nie zapomnij, że musi przecież zameldować o przegranej bitwie w obozie, do którego właśnie się doczołgał.



Kreacja postaci

„Ale ja nie jestem żadnym z mężów tego świata”

J. R. R. Tolkien — *Powrót króla*

Lekarstwem na dolegliwość popadania w schematy, szumnie zwane archetypami, oraz podstawowym środkiem, który pozwoli Ci stworzyć naprawdę niepowtarzalną postać, jest sam proces jej kreacji. W rozdziale powyżej przedstawiłem, co zrobić, żeby bardzo ogólnikowa charakterystyka prowadziła do niekoniecznie powtarzalnych reakcji na zdarzenia w przygodzie. Teraz pokażę, co zrobić, by charakterystyka nie była jednak tak bardzo ogólnikowa. Jak szybko i bezboleśnie stworzyć spójną, ciekawą i dokładnie opisaną osobowość.

Na początku potrzebny jest oczywiście szkielek stworzony przez gracza, ogólna koncepcja, pomysł na postać. Potem potrzebny jest MG, który zadaje kolejne pytania dotyczące postaci, rozwijając postać w porządku chronologicznym. W grze osadzonej w naszej rzeczywistości może to wyglądać tak (wytluszczono kwestie prowadzące):

Gracz zdecydował, że chce grać przeciętnym Polakiem. Bohater wychowywał się w biednej rodzinie, we

wsi Wólka Dolna, mimo to ukończył liceum ogólnokształcące... **Dlaczego?** ...ponieważ rodzice uważali, że jedynie wykształcenie pozwoli mu wybić się ponad ich przeciętność [ważna informacja — rodzice są ambitni i pokładają nadzieje w synu]. Potem Piotruś ukończył budowę dróg na Politechnice Częstochowskiej. **Opowiedz coś więcej o przebiegu studiów.** Piotruś był niezbyt zdolnym [przesądza to o Inteligencji postaci], lecz pracowitym studentem — egzaminy zaliczał średnio, był na ogół lubiany. Nie prowadził zbyt bujnego życia towarzyskiego. **Czy te cechy uległy zmianie?** Nie, dziś, po dziesięciu latach od tego czasu, inżynier Piotr Malinowski jest nadal skromnym i pracowitym, szarym człowiekiem.

W takim procesie powstawania postaci dochodzi do ograniczenia roli "wizji postaci". Możemy oczywiście stowrzyć błędnego rycerza, ale nie będzie to już typowy błędny rycerz. Nasz błędny rycerz miał wyraźne powody, by zwariować, w dzieciństwie interesował się budową wiatraków, ma zadawnione porachunki z bandą Złego Piotrusia z Wólki Dolnej... Idealem byłoby w ogóle uniknąć płodzenia błędnych rycerzy i sprawić, by nietuzinkowe osobowości same wyskakiwały nam spod piór w procesie układania ich życiorysów. Niestety, wymaga to wprawy, znajomości realiów danego świata oraz psychologii.

I to tyle na dzisiaj.

Milej zabawy.



KONKURS * KONKURS * KONKURS

NAPISZ BAŚŃ

Wydawnictwo Portal przygotowuje niezwykłą antologię scenariuszy przygód — „Baśnie”. Do udziału w tworzeniu zbioru zaprosiliśmy najlepszych, najbardziej cenionych autorów przygód w Polsce:

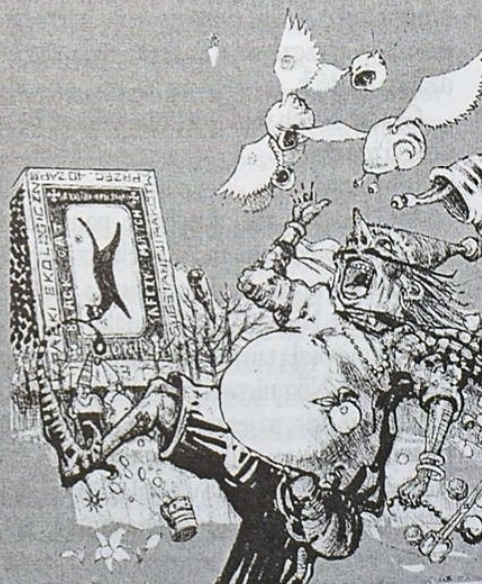
Marcina Blachę
Michała Oracza
Jerzego Rzymowskiego
Tomasza Z. Majkowskiego
Joannę i Macieja Szaleńców
Michała Sołtysiaka
Michała Mochockiego
oraz Marka Noga

Niniejszym zaś, na łamach czasopisma Portal ogłaszamy konkurs na scenariusz nawiązujący do jednej ze znanych baśni. Przygoda może być napisana do dowolnej, wydanej w Polsce gry fabularnej i swą treścią, klimatem, nastrojem powinna odnosić się do baśni...

Zwycięska praca zostanie opublikowana w antologii, a jej autor, oprócz honorarium autorskiego i nagród książkowych będzie miał przyjemność wystąpić u boku najlepszych autorów scenariuszy w Polsce.

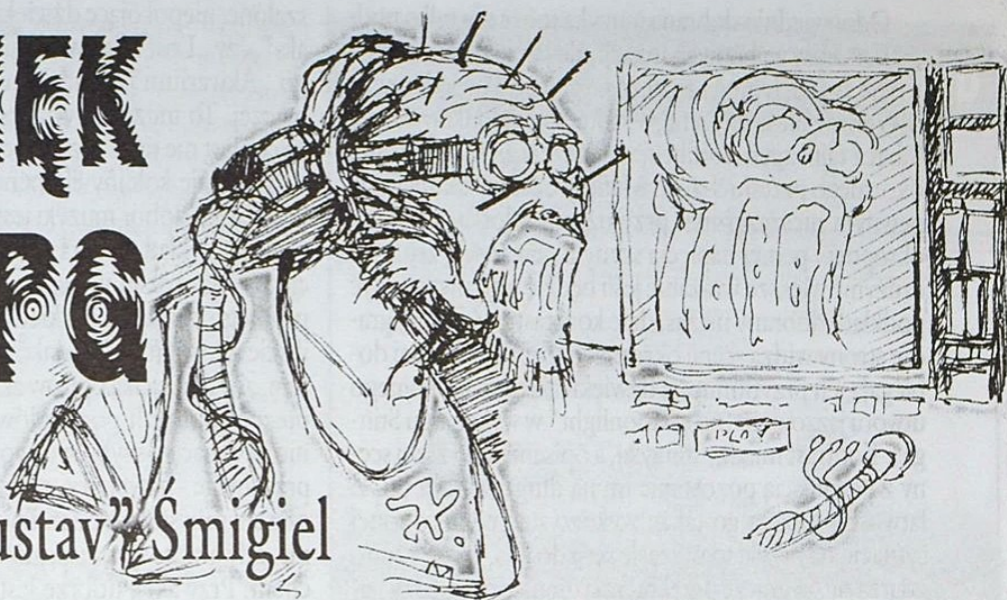
Zapraszamy do udziału, każdy z Was ma szansę wziąć udział w tym niezwykłym projekcie!

Na prace czekamy do końca października tego roku. Nie przegap!



DŹWIEK W RPG

Łukasz "Gustav" Śmigiel



Podkłady dźwiękowe są często traktowane w grach Role Playing marginalnie. Na pierwszym miejscu stawia się bowiem narrację i pomysł na scenariusz. Tymczasem podkłady mogą nie tylko wspaniale współgrać z narracją i pomagać w żmudnym procesie tworzenia klimatu, ale także stanowić całą oś fabularną niektórych przygód. Oto kilka uwag na temat zabawy dźwiękiem w RPG.

Muzyka, a narracja

Narracja i muzyka mogą się doskonale uzupełniać. Czasami dla osiągnięcia odpowiedniego efektu naprawdę warto pomęczyć się z doбором właściwych podkładów do sesji. W jaki sposób łączyć narrację z dźwiękiem? Wystarczy wyodrębnić z niej trzy główne elementy — Bohaterów Niezależnych, odwiedzane przez drużynę miejsca oraz akcję. Następnie do każdej ważniejszej składowej wymienionych elementów, dobieramy odpowiedni podkład dźwiękowy. Na przykład jeśli chodzi o BNów często zdarza się sytuacja, w której jeden z nich pojawia się w naszych scenariuszach więcej niż raz. Drużyna co jakiś czas spotyka go w takiej czy innej sytuacji, zna go, jest do niego przywiązana. Postać taka przypomina graczom o przeżytych wcześniej wspólnie przygodach, przez co ułatwia znacznie wczucie się w całą opowieść. Wpływ takiego bohatera na graczy spotęgować można właśnie dzięki muzyce. Trzeba tylko przypisać mu konkretny utwór, który zawsze pojawiać się będzie wraz z nim. Utwór ten stanowić będzie swoisty Main Theme takiego BNa. Po pewnym czasie już sama muzyka będzie przypominać o tej postaci bohaterom. Naturalnie owy Main Theme powinien do wspomnianego BNa pasować. Przykładowo, postaci gangstera, wielkiego murzyna o byczym karku i dumnej ksywie Proton przypiszcie któryś z utworów ze ścieżki dźwiękowej do filmu „Pulp Fiction”. Takie zagranie nie tylko

ułatwi drużynie wyobrażenie sobie postaci Protona, ale także wytworzy między nim a graczami pewien związek. Damy w ten sposób drużynie coś, co już na zawsze będzie się jej kojarzyć właśnie z tą jedną postacią. Przy okazji zaś MG będzie miał mniej problemów z wymyślaniem jej kwiecistych opisów. Wystarczy, że puści Main Theme Protona i doda kilka drobnych szczegółów wyglądu. Gracze od razu będą wiedzieć, co się święci. Podobnie wygląda przypisywanie odpowiednich Main Themeów spotykanym przez drużynę przeciwnikom. Taki motyw przewodni przypisać można na przykład często pojawiającym się rasom w WFRP. Niech jeden z utworów puszczały będzie w czasie sesji zawsze wraz z nadejściem skavenów bądź też goblinów. Taki Skaven lub Goblin Main Theme będzie graczom delikatnie podpowiadał, jakiego rodzaju zagrożenie zbliża się do nich jeszcze na długo zanim dojdzie do bezpośredniej konfrontacji. Pamiętacie, towarzyszące goblinom w Morii bębny ze ścieżki dźwiękowej do filmu Jacksona? Chodzi dokładnie o tego rodzaju muzyczną sztuczkę. Niech ów Main Theme działa na graczy niczym zmieniające barwę ostrze słynnego „Żądłka” należącego do Bilba i Froda.

Trzeci element, o którym wspominałem to odwiedzane przez bohaterów podczas rozgrywki różnorakie miejsca. Podobnie jak w przypadku BNów i przeciwników drużyny, warto danej lokacji przypisać konkretny rodzaj muzyki. Graczom z pewnością łatwiej przyjdzie wyobrazić sobie gigantyczny klub o nazwie Inferno, jeśli w tle puścimy im wybrane utwory np. z soundtracku filmu „Spawn”. Dzięki powiązaniu konkretnych miejsc z odpowiednią muzyką, ułatwimy drużynie ich zapamiętanie, a dźwięk - na zasadzie skojarzeń - będzie w ich wyobraźni pobudzał sugerowane przez nas obrazy. Ta sztuczka zbliży bohaterów do otaczającego ich świata.

Odpowiednio dobrana muzyka może nie tylko podkreślać opisy wybranych lokacji, ale także konkretne sytuacje, w jakich mogą znaleźć się gracze. Powiedzmy, że MG przedstawia im scenę, w której jako członkowie mafii lub też tajni agenci infiltrujący jej szeregi, są świadkami okrutnego przesłuchania. Mafijny boss wykonuje je na pewnym nieszczęśniku przy użyciu młotki. Opis tak okropnej i pełnej napięcia sceny z pewnością zrobi na drużynie większe wrażenie jeśli będzie mu towarzyszyć podkład, dobrany na zasadzie kontrastu. Z jednej gracie strony widzą scenę okrutnych tortur, z drugiej dobiegają ich przytłumione dźwięki jakiegoś spokojnego utworu jazzowego (np. „Moonlight” w wykonaniu Stinga). Kontrast między muzyką, a opisem powyższej sceny z pewnością pozostanie im na długo w pamięci. Z łatwością można go także wykorzystać w nieco innej sytuacji, na przykład w czasie sesji do ZC, gdzie często zdarza się, iż gracze przekraczają granicę pomiędzy naszym, realnym światem, a rzeczywistością Mitów. MG nie zawsze musi przy takim opisie natychmiast wyklądać wszystkie karty na stół i mówić bohaterom, że stało się coś niesamowitego, i że są w zupełnie innym miejscu niż się im wydawaje. Może im to podpowiedzieć sama muzyka. Niech przedstawiane przez MG miejsce, wręcz przeciwnie, wydaje się być całkiem normalne. I tylko

szalone, niepokojące dźwięki soundtracku z „Twin Peaks”, czy „Lost Highway” lub też muzyki ze wspaniałego „Akwarium” Saint Saensa zdają się mówić, iż jest inaczej. To muzyka będzie szeptać drużynie do ucha, że coś jest nie tak z otaczającym ją światem.

Wreszcie kolejny element narracji — akcja. W tym przypadku dobór muzyki jest szczególnie ważny. Szybkiej na przykład wyobrazimy sobie, powiedzmy, przyjęcie na karaibskiej wysepce, wydane dla pracowników pewnego konsorcjum, kiedy w tle słychać będzie karaibskie rytmy gitar i bębenków Ikauma. Pamiętajmy przy tym, aby dynamika opisów akcji zgadzała się z dynamiką prezentowanych podkładów. Nie należy się też zbyt obawiać, iż szybsze utwory zniszczą nastrój. Wręcz przeciwnie — nawet przy takich systemach jak ZC warto czasem przyspieszyć z muzycznym tempem, szczególnie, gdy gracze sprawiają już wrażenie zmęczonych strachem. Przy akcji dobrze jest również operować ciszą. Niech muzyka przez chwilę mocno uderza, a później nagle urwie się, pozostawiając po sobie jedynie odgłosy szumu wiatru i ciężkich kropli, spadającego deszczu. Jeżeli gracze znajdują się we wspomnianym klubie Inferno podkład powinien dla lepszego efektu grać głośno. Kiedy przecisną się wreszcie przez, szalejący na parkiecie tłum i wejdą do innego pomieszczenia, ściszyć muzykę. Gdy wreszcie w ogóle wyjdą z klubu, zmienić podkład na coś zupełnie innego.

Skąd brać muzykę i niezbędne sample?

Oto kilka pozycji, które często sam stosowałem ze sporym sukcesem we własnych scenariuszach:

Soundtracki z filmów: „Spawn”, „Blade”, „Doberman”, „Conan The Barbarian”, „The Labyrinth”, „Pulp Fiction”, „Mortal Kombat”, „Mortal Kombat Anihilation”, „Matrix”, „Prince Manonooke”, „The 13th Warrior”, „BraveHeart”, „The Mask Of Zorro”, „Lost Highway”, „Dolphins”, „The Living Sea”, „Gladiator”, „Aliens”, „The Emperor's New Groove”, „The Rock”, „Siesta”, „Strange Days”, „Twin Peaks”, „The Lord Of The Rings: Fellowship Of The Ring”, „The Crow”...

Różni wykonawcy: Deep Forest („Pacifique”), Junkie XL, Utah Saints, Miles Davies, Chriss Botti, Al. Di Meola, Paco de Lucia, Bee Gees, Leftfield, Grieg, Saint Saens, Peter Gabriel („Ovo” oraz „Passion”), Sting, Westbam, Bran van 3000.

Podkłady z gier komputerowych: „Quake I”, „Quake II The Reckoning”, „Alien Vs Predator I”, „Alien Vs Predator II”, „Hexen II”, „Heretic II”, „Devil Inside”, „Requiem: The Awakening Angel”, „Incubation”, „Vampire The Masquerade”, „Medal Of Honour”, „Civilization II: Call To Power”.

Kopalnię krótkich sampli są oczywiście gry komputerowe — wystarczy pogrzebać w folderach już zainstalowanych gier, by odnaleźć sporo niesamowitych dźwięków, przeważnie w postaci plików wave (odgłosy wystrzałów, ryki bestii, dźwięki pracujących silników itd.)

Efekty specjalne.

Oprócz zwykłych podkładów warto czasami przygotować na sesję kilka specjalnych sampli do wykorzystania przy konkretnych, obmyślonych przez nas scenach. Np. na wspomnianym przyjęciu na Karaibach, gdzie drużyna pełni rolę ochrony cennej kadry naukowej firmy BIO-CORP, nagle spokojne, ciepłe dźwięki muzyki granej przez orkiestrę urywają się. Zamiast nich, słychać sampel z głośnymi odgłosami wystrzałów broni automatycznej. Opisujecie wybuch paniki, a w tle puszcza nagrany wcześniej i pogrubiony na zwykłym PC własny głos. Oznajmia on z rozwieszonych tu i ówdzie głośników, iż Ekologiczna Bojówka Green War, za moment ukarze kapitalistycznych szubrawców za ich zbrodnie na Matce Naturze. Tak rozegrana, czysto filmowa scena powinna zrobić na graczach odpowiednie wrażenie i szybko pobudzić ich wyobraźnię.

Walka, narracja i muzyka.

Opisy walki w scenariuszach szczególnie potrzebują odpowiedniej oprawy muzycznej. Trzeba jednak zaznaczyć, że nie zawsze walce towarzyszyć musi podkład szybki i dynamiczny. Co innego bowiem puścimy, gdy prezentowany opis dotyczy pojedynku rewolwerowców gdzieś na smaganej wiatrem prerii, podczas pełni księżyca w DL, a co innego kiedy opowiadamy o nagłym ataku na całkiem zaskoczonych bohaterów w wąskiej uliczce, dokonanym przez niewidocznych snajperów w SR. Szczególnym przypadkiem jest zwykle mo-



Jacek Hałas - Jabłkowski

W imię miłości



GAKKA HARU-NO NAGARE

Jedyny, ukochany syn Daimyo Gakki Reiku, jest postacią kluczową dla całej opowieści, choć graczom zapewne nie uda się go spotkać. To ze względu na niego w prowincji Futano co miesiąc dokonywany jest krwawy mord na pięknej młodej dziewczynie. Haru-no cierpi na przedziwną chorobę, w której można dopatrywać się kłątwy przodków. Jego ciało, od kiedy skończył szesnaście lat, zaczęło starzeć się w zastraszającym tempie (jeden miesiąc życia chłopca odpowiadał mniej więcej dwóm latom u normalnego człowieka). Zrozpaczony ojciec obiecał niebotyczną nagrodę dla każdego, kto byłby w stanie uratować jego dziecko. Z okazji skorzystał Gichin Iroiki, lecz jego mroczny rytuał, (początkowo wzbudzający poważne wątpliwości Daimyo, który jednak w obliczu śmierci dziecka zgodził się w końcu na jego przeprowadzenie) nie odniósł żadnego skutku i choć chwilowo cofnął objawy choroby, to musi być co miesiąc odnawiany. Sam Haru-no, w wyniku przerażających praktyk, jakim został poddany, doznał pomieszania zmysłów i jego kontakt z rzeczywistością jest raczej minimalny... Snuje się po zamku swego ojca, układając mroczne wiersze i rozmawiając z posągami. Jego charakterystyka nie będzie mistrzowi konieczna.

Wstęp

Początek opisywanej tu historii miał miejsce dwadzieścia lat przed wydarzeniami, w których uczestniczyć będą gracze. A zaczęło się to następująco: Młody samuraj z klanu Lwów, Gakka Reiku, wykazał się niezwykłą walecznością w starciu z siłami Żurawi, zdobywając dwa sztandary i przesądając o losach bitwy. W uznaniu zasług, jego daimyo zezwolił mu na wybudowanie zamku w przygranicznej prowincji Futano. Umożliwił mu też wejście w związek małżeński z ukochaną kobietą, tak że szczęście młodego Gakki było zupełne. Niestety, rok później jego żona zmarła wydając na świat syna. Zrozpaczony utratą ukochanej Gakka całą swoją miłość przełał na jedyne go potomka, i nigdy już nie pokochał innej kobiety. Syn dorastał otoczony wszelkimi dostatkami, i wyglądało, że stanie się wielkim rycerzem, jako że przodował w sztukach szermierczych na równi z niespotykaną ogładą i zmysłem poetyckim. Los jednak nie był łaskawy dla nieszczęsnego młodzieńca — tuż przed szesnastymi urodzinami jego ciało jęła trawić straszliwa choroba — zaczęło starzeć się w zastraszającym tempie (jeden miesiąc życia chłopca odpowiadał mniej więcej dwóm latom u normalnego człowieka). Zrozpaczony ojciec obiecał niebotyczną nagrodę

dla każdego, kto byłby w stanie uratować jego dziecko. Niestety, wszyscy medycy, przybywający na dwór księcia w poszukiwaniu sławy i nagrody nie potrafili nic zdziałać przeciw okrutnej kłątwie. Kiedy zdawało się już, że los chłopca jest przesądzony, a rozpacz pana Gakki osiągnęła granice ludzkiej wytrzymałości, do zamku przybył tajemniczy shugenja, pan Gitchin Iroiki. Długo rozmawiał on z władcą za zamkniętymi drzwiami, a kiedy skończyli, Gakka oznajmił wszystkim domownikom, że jego syn zostanie uratowany. Nikt nie domyślał się, jak straszną cenę zapłacił Gakka za życie swego ukochanego dziedzica.

Część pierwsza: Utracona młodość

ZAWIĄZANIE AKCJI

Przygoda rozpoczyna się w słonecznym mieście Kosaten Shiro, w którym druzyna znajduje się z dowolnego powodu. Dobrze byłoby, aby chociaż jeden z bohaterów należał do klanu Żurawia,

co bardzo ułatwi rozwiązanie intrygi. Daimyo Żurawi zaważwie do siebie wzmiankowanego bohatera/bohaterów, i nie bawiąc się w długie wstępy nakaże mu eskortowanie czcigodnego Pana Gitchina Iroi'ego w jego nadzwyczaj ważnej misji dyplomatycznej na ziemie klanu Lwów. Sam zainteresowany znajduje się na sali i teraz powinien zostać przedstawiony bohaterom. Możesz zaaranżować krótką prezentację, a następnie ciąg dalszy rozmowy już poza salą audiencyjną.

Jeżeli szczęśliwy traf posiadania Żurawia w swoich szeregach nie dotyczy twojej drużyny, musisz zaangażować Gitchina Iroi'ego osobiście. Zapewne będzie on poszukiwał dzielnych samurajów, aby pomogli mu w trudnej wyprawie przez góry do prowincji Futano.

Iroi w krótkich słowach przedstawi cel swojej wędrówki, jakim jest objęcie przez niego pomniejszej świątyni w Futano, nadmieniając, że czas będzie największym nieprzyjacielem przedsięwzięcia. Ze swej strony zapewnia wierzchowce wszystkim uczestnikom „misji dyplomatycznej” i oczekuje ich jutro o wschodzie słońca przed zajazdem Mariichi na podgrodziu. Od ciebie tylko, Mistrzu Gry zależy, czy graczom obiecane zostanie inne wynagrodzenie, niż zaszczyt eskortowania tak znamienitej osobistości.

Jeżeli gracze wykażą zainteresowanie miejscem, do którego przychodzi im się udać, możesz udzielić im kilku z poniższych informacji. Zakładam, że dostęp do nich będzie o tyle większy, o ile większe zaangażowanie wykażą gracze przy ich zdobywaniu. Jeżeli ograniczą się do zasłyszanych wcześniej pogłosek, udzieli im tylko jednej, bądź dwóch najbardziej ogólnych informacji. Natomiast jeśli w pomysłowy sposób zasięgają języka w miejskich gospodach, możesz pozwolić, aby poznali nieco pikantniejsze ploteczki.

Prowincja Futano to szumna nazwa dla niezbyt rozległej doliny, znajdującej się na uboczu szlaku łączącego ziemie klanów Lwa i Żurawia. Pan Gakka Reiku otrzymał to nadanie w uznaniu jego bohaterstwa na polu bitwy, gdzie wślawił się zdobyciem trzech sztandarów. Otrzymał ponadto pozwolenie na budowę zamku, w którą to budowę włożył zresztą znaczną część funduszy swo-

jej rodziny. Nadanie to umożliwiło mu ślub z ukochaną kobietą, która wkrótce potem, ku jego rozpaczy, zmarła, wydając na świat syna. Chłopiec był od urodzenia chorowity i podobno zapadł na jakąś wielce tajemniczą chorobę, o czym było swego czasu (przed czterema laty) głośno — ojciec wyznaczył nagrodę dla tego, kto ocali jego dziecko. Oprócz tego prowincja słynie z domu gejsz Morigada, z którego pochodzi ponoć ulubiona gejsza Szmaragdowego Championa. Góry natomiast ostatnimi laty roją się od goblinów i rabusiów, a pod róż tamtędy to kuszenie złego losu.

WYPRAWA

Kiedy bohaterowie przybędą do zajazdu Mariichi okaże się, że w ekspedycji uczestniczą jeszcze trzy dodatkowe osoby. Jedną z nich jest tajemnicza „uczenica” mistrza Iroi'ego, ukrywająca swoje oblicze pod obszernym jedwabnym kapturem i podróżująca w lektyce niesionej przez dwa muły. Dwaj pozostali to prości służący, nowicjusze shin-seizmu, których zadaniem jest opiekować się końmi i doglądać dobytku podróżnych. Oprócz odpowiedniej liczby wierzchowców grupie towarzyszą jeszcze dwa juczne muły, na których zapakowana jest żywność na siedem dni. Iroi przewiduje, że w Futano powinni być za sześć dni, to jest drugiego dnia września, mając jeden dzień zapasu, jako że mistrz uważa za zupełnie niezbędne dotarcie do doliny przed trzecim dniem tego miesiąca.

Pierwsze dwa dni podróży, które z resztą spędzi drużyna na cesarskim gościńcu miną bez żadnych przygód. Wśród bohaterów na pewno znajdą się ciekawscy, pragnący bliżej zaznajomić się z enigmatyczną uczennicą. Spotka ich jednak zawód — wszelkie dostrzeżone próby są sabotowane przez Pana Iroi'ego, który nie omieszcza wysłać nadgorliwców przodem, ażeby przygotowali popas dla reszty na nadchodzącą noc. Jedyne, co być może uda się graczom ustalić w sprawie nieznajomej to, że jest ona dziewczyną lat około siedemnastu, niezwyklej wprost urody.

Trzeciego dnia wyprawy podróżnicy rozpoczynają swoją wędrówkę przez góry, skręcając z głównego traktu. Tutaj droga jest znacznie gorzej utrzymana-



DAIMYO GAKKA REIKU

Pan prowincji Futano jest czterdziestopięcioletnim samurajem, któremu kłopoty i troski dodały wizualnie lat. Często się garbi, a gdyby nie zapobiegliwość służby, zapewne w ogóle nie zmieniałby swojego kimona. I pomyśleć, że zaledwie pięć lat temu człowiek ten był sięjącym postrach wśród wrogów i budzącym szacunek wojownikiem. Kiedy przed dwudziestu laty podczas porodu umarła jego ukochana żona (której sanktuarium zajmuje cała, dość okazała komnata zamku) Reiku całą miłość do niej przelewał na syna. Jego rozpacz nie miała granic, kiedy pierwsze symptomy przerażającej choroby dotknęły jego dziedzica. Oszalały z bólu, zgodził się na bluźniercze praktyki Maho-tzukami, aby za wszelką cenę ocalić jedyną osobę, na jakiej mu w życiu zależało.

Odgrywając Daimyo, należy przedstawić człowieka przyniesionego nadmiarem trosk, który usilnie stara się nie pokazywać tego po sobie. Świadomość okropieństw, jakich dopuszcza się rękami czarnoksiężnika nie daje mu spokoju, lecz nie jest zdolny skazać na pewną śmierć swego ukochanego syna. Reiku ubiera się w typowe dla klanu Lwów kimono, które nosi znaki zbyt długiej eksploatacji. Jedynym naprawdę dobrze utrzymanym elementem jego garderoby jest piękny pas, prezent ślubny od żony, ukochany przedmiot rycerza. Włosy, barwione w tradycyjną dla lwów sepię nosi nie ułożone, co jednak nie razi tak bardzo, jako że przypominają one nieco lwią grzywę. Chodząc, co jakiś czas szura nogami i garbi plecy.

Charakterystyka:

Z2 W2 O2 P3 Pu3

Atak: 8z3

Obrażenia 5z3

PT trafienia 20

Rany 10 — 1\ 16 — 3\ 32 Martwy



GITCHIN IROIKI

Jest to zdecydowanie najczarniejszy charakter tej opowieści. To on jest odpowiedzialny za opracowanie przerażającego rytuału przywracania młodości, który to rytuał regularnie wykonuje na synu Daimyo Gakki, Haru-no Nagare. Sam poddawał się już tej procedurze dwukrotnie, jednak nie udało mu się odmłodzić swoich dłoni, które wskazują na jego prawdziwy wiek (około 160 lat), jak też usunąć poważnego zwyrodnienia biodra. Maho-tzukai ma postać około sześćdziesięcioletniego mężczyzny, noszącego elegancką bródkę i wypomadowane wąsy. W jego kruczoczarnych włosach nie ma ani śladu siwizny, zaś ubiera się w najwyższej jakości czarne kimono. Jako znak swojej pozycji społecznej nosi ozdobne daisho, zatknięte za bogato wyszywany srebrem, dopasowany do kimono pas. Utyka na prawą nogę, i do sprawnego poruszania się potrzebuje kostura. Mimo swego kalectwa jest, jak większość członków klanu Jednoróżca, znakomitym jeźdźcem i dosiada przepięknej czarnej klaczy Harukatze, choć do swego związku z klanem przyznaje się raczej niechętnie w obawie przed zdemaskowaniem (osoba nosząca to imię powinna być martwa od co najmniej 60 lat).

Gitchin całe życie spędził na badaniu tajników Maho, i jest w tej sztuce niewątpliwym specjalistą. Należy go traktować jak shugenja piątej rangi, dysponującego czarami, jakie tylko przyjdą MG do głowy.

Charakterystyka:

Z2 W3 O3 P5 Pu4

Atak 8z3

Obrażenia 6z2 (katana)

PT trafienia 25

Rany: 15 — 1\30 — 3\40 Martwy

na, często występują groźne dla końskich kopyt wyrwy w nawierzchni, a pobocza są gęsto zarośnięte krzakami. Teren z rozległych równin zmienia się w pagórkowaty las iglasty, by stopniowo stawać się coraz bardziej górzystym. Opowieści o zbójcach, do tej pory traktowane jak bajeczki z dreszczykiem, nabierają nagle znacznie bardziej realnego wydźwięku. Dzień jednak upływa bez większych przygód, a i noc, zapewne ze względu na wystawione warty, jest spokojna. Dopiero około południa dnia następnego daje o sobie znać pierwsza grupa rzezimieszków.

Nim przejdę do opisu tego jakże ciekawego spotkania, warto by wyjawic jego prawdziwy cel. Zbójcy są niezbędni w naszej przygodzie, ażeby nie pozwolić graczom na punktualne zjawienie się w Futano, dlatego też jest istotnym, aby bohaterowie wdali się w walkę. Jeżeli okażą się świetnymi dyplomatami, lub też niechlubnie oddadzą sakiewki, będziesz musiał, drogi mistrzu, wymyślić inne przeszkody, które ich skutecznie zatrzymają. Dobrym pomysłem jest nagle zmiana pogody — górskie burze, jakkolwiek krótkotrwałe, bywają bardzo niebezpieczne, a nic tak nie ożywia atmosfery, jak kilka spłoszonych koni, pędzących wąską ścieżką nad skrajem ostepiska. Jeżeli jeszcze dwa z nich unoszą lektkę z niezwykle urodziwą damą, a trzy następną, korzystając z okazji gubią podkopy i kuleją, to w efekcie uzyskujemy wspaniałe czterodniowe spóźnienie. Przejdźmy jednak do napadu z nadzieją, że bohaterowie okażą się prawdziwymi wojownikami i żadne anomalie meteorologiczne nie będą konieczne.

Czwarty dzień podróży wstał słoneczny i ciepły, poranna rosa wyparowała prędko, i drużyna w dobrych nastrojach podjęła wędrówkę, która przez parę godzin przebiegać będzie pomyślnie. Nagle, wjeżdżając na szczyt kolejnego wzniesienia, samuraje dostrzegą trzy uzbrojone postacie, stojące rzędem w poprzek drogi — dwóch odzianych z chłopska osiłków dzierzących topornie wykonane włócznie i szczupłego, odzianego w lekką zbroję, opierającego się na naginata młodzieńca. Nieznajomi powitają ich dwornie, i poproszą o dobrowolny datek, nie mniejszy jednak niż dziesięć koku (tak znacznych państwa,

podróżujących lektkami, zapewne stać!), na fundusz reperacji i ochrony gościńców górskich. Jeśli gracze próbowali grozić użyciem przemocy, zaznaczając swoją niewątpliwą przewagę liczebną, młodzieniec uwiadomi ich o trzech dziesiątkach wytrawnych łuczniców, którzy ukrywając się w pobliskich krzakach trzymają strzały na cięciwach. (W istocie jest ich ledwo dwunastu, i to w dodatku niezbyt wytrawnych, z czego 6+3 ucieknie od razu w wypadku bezpośredniego kontrataku, ale nasi bohaterowie o tym nie wiedzą — udany test spostrzegawczości + śledztwa PT 15 pozwala na stwierdzenie, że ktoś istotnie ukrywa się w krzakach. Podbicia kolejno ujawniają, że ukrywających się jest zapewne nieco mniej, niż deklarował to lider, oraz że kilka metrów za intruzami, w poprzek drogi, na wysokości końskiego kłębu rozciągnięte są solidnie wyglądające linki). Jeżeli mimo to dojdzie do starcia, w pierwszej rundzie wszyscy łucznicy wystrzelą (po czym predestynowani do tego uciekną), a duży odsetek strzał (niby przypadkiem) trafi w wierzchowce! (Pamiętaj — masz spowolnić graczy, niech jednak wygląda to wiarygodnie — nie musisz zabijać wszystkich koni, a trafienia powinny zachowywać statystyczną realność). Zbójcy mają niskie morale, i w razie dłuższego oporu (trzy rundy, jeśli gracze zaczną penetrować zarośla i nie pozwolą do siebie strzelać na gościńcu) wezmą nogi za pas. Nasi dzielni Bushi powinni mieć poczucie druzgoczącego zwycięstwa. (Uważaj jednak, jeżeli twoi gracze nie są opancerzeni — dwie dobrze umiejscowione strzały to pewna śmierć postaci.)

ZBÓJCA TYPOWY

Atak: 3z2 (łuk) 4z2 (włócznie)

Obrażenia: 2z2\6z2

Rany 10 — 1\15 — 3\20 Martwy

HERSZT

Atak: 5z3 (naginata)

Obrażenia 6z3

Rany: 15 — 1\25 — 2\30 Martwy

Zarówno herszt jak i jego ludzie mają wszystkie kręgi na poziomie 2

Już po niechlubnej ucieczce napastników okazuje się, jak brzemienne w



skutkach straty poniosła drużyna. Co najmniej połowa wierzchowców nie nadaje się do użytku, a konstrukcja lektyki została poważnie nadwierzona przez szalejące muły. Staje się jasnym, ku rozpaczy pana Iroi, że spóźnienie jest nieuniknione — dalszą część drogi pokonywać trzeba będzie w tempie pieszego. Podróż przebiega bez przygód, lecz bohaterowie powinni boleśnie odczuć niedogodności pieszej wędrówki przez góry.

Wieś Kitesho w prowincji Futano ukaże się oczom zdrożonych Bushi spowita wieczornymi mgłami. To właśnie w tym miejscu znajduje się kaplica, którą oficjalnie ma przejąć pan Iroi. Otoczona polami, od których oddziela ją zaniedbany ostrokról, wabiąca światłem domowych ognisk, osada wydaje się oazą spokoju i bezpieczeństwa. Zjeżdżając w dolinę bohaterowie mijają oddalony o kilkadziesiąt metrów od palisady cmentarz, na którym samotna postać, nie zważając na zapadający mrok, kopie dół. Jest to Hu-No, miejscowy grabarz, zamieszkujący poza wsią. Podążając dalej Bushi mijają pozostałości bramy i docierają do dziedzińca zajazdu Kitesho, od którego nazwy ochrzczona została osada. Pan Iroi zarządza tutaj nocleg, zapowiadając, że rankiem wyruszy sam ze swoją uczennicą na spotkanie z panią Omoyodo, zaś eskorta niech uciechy swe serca sake i sutym posiłkiem, i cierpliwie czeka na jego powrót.

Traf chce, że w gospodzie posila się właśnie, wraz ze swymi ludźmi pan Nitchino. Wieśniacy stłoczeni zostali w jednym rogu sali, zaś resztę zajmuje dwunastu hałaśliwie uczujących wojowników — widać liczne yari, oparte pod ścianami. Widząc swego dobrodziejcę i towarzyszących mu ludzi Nitchino rozkazuje swym podwładnym uczynić miejsce dla szlachetnych przybyszów i nawiąże niezobowiązującą rozmowę. Samozwańczy gospodarz okaże się nieco pyszałkowatym samurajem, chęlnym na swymi licznymi przewagami. Dalsza część wieczoru powinna minąć na posiłku i rozmowach w męskim gronie, obficie zakrapianych sake.

Pan Iroi wyruszy następnego ranka, zabierając swoją uczennicę (żadne namowy nie zdołają go przekonać, aby

zabrał ze sobą któregośkolwiek z bohaterów), zaś gracie aż do południa będą mogli zwiędzać fascynującą, składającą się z dwudziestu chałup, koszar i kuźni wioskę Kitesho. Ponieważ kowal przywykł raczej do wytwarzania podków, niż oręza, zaś wojacy z koszar to niegodni Ashigaru, po krótkim rekonesansie bohaterom nie pozostanie nic innego, niż zabijanie nudy alkoholem bądź ćwiczeniami. Warto zaznaczyć, że jeżeli wybiorą drugą z możliwości, wzbudzą nie małą sensację wśród miejscowych, i po kilkunastu minutach spory tłumek podziwiać będzie ich wyczyny.

Około południa, kiedy nuda osiągnie już apogeum (spraw, żeby gracie to odczuli, — co chwila zadawaj im pytanie: „Co robicie?, Co teraz?” i spowolnij czas do maksimum — w końcu jak długo można ćwiczyć?) od strony lasu nadbiegnie przerażony pastuch, oznajmiając wszem i wobec, że na bagiennej ścieżce znalazł zwłoki dwojga młodych ludzi, a kobieta z pewnością jest jedną z gejsz z Morigada, bo ma na sobie kimono ze znakami tego domu. Miejsmy nadzieję, że bohaterowie, zmęczeni nieróbstwem, zainteresują się tą niewątpliwą sensacją. Wypytany dokładnie pastuch streści historię niecodziennego odkrycia. Szedł właśnie bagienną ścieżką, bo... bo mu się jedna owca zawieruszyła, (w istocie szedł spotkać się z wiedźmą Empi Goru, aby otrzymać zamówioną wcześniej miksturę miłosną, ale podobnie jak wszyscy wieśniacy boi się staruszki jak zarazy, i nigdy nie przyznałby się do spotkania z nią, a już zwłaszcza przed szlachetnymi panami) kiedy nagle zobaczył ogromnego jak koń, srebrzystego wilka, który żarł coś leżącego na ziemi. (w tym miejscu z tłumku, który zdążył się już zebrać, padnie enigmatyczny komentarz: „Przeklęty wiedźmie nasienie...”) Przestraszył się, i schował w krzakach, bo taki wilk to nie przelewki, a kiedy bestia, nażarłszy się widocznie, polazła w głąb lasu, odczekał jeszcze kapkę i podszedł sprawdzić, co też pozostawiła na drodze. No i znalazł panienkę, strasznie zmasakrowaną, ale twarz nie była ruszona, i także zagryzionego chłopaka, chyba Gatakę od smolarzy, co to ciągle do domu gejsz laził...

Dalsze śledztwo, przeprowadzone we wsi, może zdradzić niektóre z infor-

NITCHINO-SAN

Ten był ronin, który swoje życie zaczynał w klanie Jednorożca, po śmierci swego pana wędrował po całym Rokuganie, a nawet wyprawiał się do Krainy Cienia. Gorzkie doświadczenia przekonały go, że jedyną liczącą się w życiu rzeczą są pieniądze, a honor jest tylko mydliną, którą rzuca się w oczy ludziom. Przed dwoma laty spotkał na swej drodze Gitchina Iroi, i z jego poparciem objął stanowisko oficera w oddziale Ashigaru w Futano. Choć oddział oficjalnie podlega Daimy, naprawdę jest pod całkowitą kontrolą Nitchino; wojownicy wierni będą najpierw jemu, dopiero potem księciu. Ronin doskonale wie, komu tak naprawdę zawdzięcza swoją pozycję, i dlatego chętnie słucha rozkazów czarnoksiężnika.

Nitchino-san jest zawołanym szermierzem, a lata doświadczeń pozwoliły mu wypracować własny styl walki. Ubiera się w białe, wyszywane czerwonymi niemi kimono, i nie rozstaje się ze swoim daisho. Głowę goli na gładko, pozostawiając jedynie długą pleręzę w połowie potylicy.

Charakterystyka:

Z4 W3 (Si4) O2 (Zr4) P4 Pu 3
Atak: 9z4

Obrażenia: 7z3 (patrz specjalne)
PT trafienia 20

Rany: 15 — 1\ 30 — 3\ 45 Martwy

Specjalne: Parowanie: Nitchino-san umie wykonywać manewr Parowania

Fuyuzare, katana Nitchino-san:

Miecz ten został wykonany na specjalne zamówienie Nitchino-san, według jego własnego projektu. Klinga została specjalnie wzmocniona, dzięki czemu trudność trafienia samuraja, który wykonuje manewr parowania tą bronią zwiększa się dodatkowo o 5 [(Ref+Obr+Kenjutsu) * 5] +5, a atakując nią, można dodatkowo zatrzymać jedną kostkę w rzucie na obrażenia. Broń jest jednak na tyle ciężka, że atak przy jej użyciu jest o 5 trudniejszy.



PANI OMOYODO

Tak zwana „siostra” Daimyo Gakki Reiku, właścicielka domu gejsz „Morigada” w Futano. Jest jedną z trzech pomniejszych demonów wezwanych przez Gitchina Iroi w celu ochrony interesów „Braterstwa ku Wiecznej Młodości”. Jej ujmująca osobowość i zapierająca dech uroda czynią z niej jedną z najbardziej niebezpiecznych zabójczyń na Rokuganie, chociaż jej umiejętności bojowe nie należą do najwyższych. Porusza się z niezwykłą gracją, co podkreślają jej doskonale skrojone szaty, mówi słodkim głosem, cicho i spokojnie — aż dziw, iż nie jest ulubioną gejszą szmaragdowego czempiona. Graczom powinno się wydawać, że kto jak kto, ale ona na pewno nie jest zamieszana w sprawę tajemniczego zabójstwa; — jest zawsze usłużna i chętna do pomocy, spolegliwa i łagodna.

Jej druga twarz — bezlitosnej służebnicy Fu — Lenga — nie powinna zostać objawiona graczom, o ile nie jest to absolutnie konieczne (np.: życie jej „mocodawców” jest w poważnym zagrożeniu). Jeżeli jednak dojdzie do takiej sytuacji, bohaterom przyjdzie stawić czoła najeżonej wypustkami kostnymi demonicy, o pysku pełnym ostrych jak szpilety kłów, posługującej się dwoma skażonymi Maho szpiletami tanto. Pani Omoyodo potrafi wykonać rytuał odmłodzenia, jeżeli dysponuje zwojem, i to właśnie ona dokonała go pod koniec sierpnia.

Charakterystyka:

Z5 W5 O4 P4 (Ref 5) Pu3

Atak: 6z5

Obrażenia: 6z2 (patrz: specjalne)

PT trafienia 25

Rany: 15 — 1\ 30 — 3\ 40 Martwy

Specjalne: **Tanto Mistrza Tori Lenga:**

macji wyszczególnionych poniżej. Od ciebie tylko zależy, które z nich udostępniysz graczom. Oto, czego można się dowiedzieć w pierwszych godzinach po odkryciu:

1. OD PASTUCHA:

a) Gatake to taki gówniarz od tych przeklętych smolarzy, co to się z nimi czasem trzaskamy, to znaczy chłopaki ze wsi się z nimi trzaskają. Ten Gatake laził cięgiem do gejsz, chwalił się, że szlachetna pani Omoyodo da mu pracę, ale przecież wiadomo, że gzić się z pannami tam chadzał, bo dziewczki gadają, że taki przystojny.

b) Na bagno to strach łązić, bo tam szczuraki, i wilkoludzie, i wszelkiego paskudztwa pełno. Ludzie to nawet gadają, że tam wiedźma siedzi. A wilkoludzi to nawet widziano w tym roku! No, ktoś widział... a do wiedźmy to on nie chodzi, i drogi też nie zna (tak naprawdę bagienna ścieżka prowadzi tylko i wyłącznie do domku wiedźmy, a wydeptali ją drepzczący w tę i z powrotem wieśniacy, który zawsze mają do staruszki jakieś interesy. Oczywiście żaden z nich do niej nie chodzi, i na pewno nie zna drogi...)

2. OD WIEŚNIAKÓW:

a) Ludzie gadają, że wiedźma ma wilka, co ją chroni i w ogóle jest oswojony. Taki wielki srebrno-szary wilk. („ja tam go nie widziałem, bo do wiedźmy nie chodzę, ale ludzie tak gadają”) No to pewnie to ten wilk, co ich zagryzł, znaczy tych młodych na drodze.

b) (tylko od tych wieśniaków, którym leki wiedźmy nie pomogły) z tą staruchą to by trzeba porządek zrobić, bo jeszcze gotowa wszystkich wymordować. Para się Maho i demony wzywa, i wszystko, co złe, to od niej. Na przykład łoniego roku cały ryż wygnił! I ci wilkoludzie, co ich widziano, to na pewno od niej.

c) Stada wilkoludzi zamieszkują bagieniska, a wiedźma jest ich przywódczynią (to oczywiście zupełny wymysł).

Zapewne bohaterowie zechcą się udać na bagienną ścieżkę, aby przeprowadzić oględziny na miejscu. Zwłoki wyglądają naprawdę przerażająco, z mężczyzny wygryzione zostały potężne

kawały ciała, a głowa została niemalże oderwana i trzyma się tylko na pasmach mięśni i skóry. Co do ciała dziewczyny, to rzeczywiście, odziane jest w resztki eleganckiego kimona i mocno poszarpane — w kilku miejscach brakuje sporych kawałków, zaś wnętrzności zostały rozwłócone na ścieżce. Dokładne zbadanie (rzut na spostrzegawczość+ leczenie ran, PT 15) pozwoli stwierdzić, że rany te zostały zadane już po jej śmierci, zaś prawdziwą przyczyną śmierci było rozcięcie klatki piersiowej jakimś ostrym narzędziem. Jeżeli ktoś będzie się chciał ubabrac po łokcie, i zna się na medycynie (podobny rzut, PT 25) stwierdzi, że serce ofiary gdzieś znikło, a krwi jest zdecydowanie za mało jak na to, by można przypuszczać, że została zabita właśnie tutaj.

Tymczasem wśród towarzyszących wojownikom gapiów zaczyna się szerzyć panika. Rozlegają się, z początku nieśmiało, lecz powoli narastające lamenty. Wieśniacy są przerażeni, z typową dla gminu bojaźliwością spoglądają w niepewną przyszłość, rozlegają się głosy o najeździe wilkoludzi, rujnacji wioski i niechybnej zaradzie... (tu daj graczom odczuć, że są naprawdę istotami wyższymi, niech poczują się wywyższeni (to do nich skierowane są próby o ocalenie) i tym samym... odpowiedziani. To powinno ich zachęcić do zainteresowania się sprawą.) Jeden z chłopów zdążył już pobiec do domu gejsz ze straszliwą wiadomością, i pani Omoyodo w przeciagu ok. 3 godzin przyjdzie do Kitesho osobiście. Tyle właśnie czasu winno graczom zająć dokładne przesłuchiwanie świadków i badanie zwłok.

MISJA ZLECONA PRZEZ GEJSZĘ

Nim przejdę do dalszego ciągu przygody, pozwól drogi mistrzu przedstawić sobie prawdziwy przebieg wydarzeń. Zamordowaną dziewczyną jest Kiliemu, córka bogatego rzemieślnika, pana Sing-pena, mieszkającego na podzamczu i trudniącego się wyrobem wachlarzy i misternych parawanów. Ojciec oddał ją do Morigada po pierwsze, bo chciał zapewnić jej, a przede wszystkim sobie dostatnią przyszłość, po drugie



— bo tak było taniej, niż wydawać ją za męża. Sama zainteresowana była dość zadowolona z narzucanego jej losu, jako że w domu rodzinnym musiała znosić częste upokorzenia ze strony macochy i przyrodnych braci. Pech chciał, że była zdecydowanie najładniejszą dziewczyną w całym domu, a pan Iroiki nie zdążył dojechać na czas ze swoją „uczennicą.” Trzeba ci wiedzieć, drogi mistrzu, że „uczennica” ta przeznaczona była na ofiarę w rytuale przywrócenia młodości, który musiał być przeprowadzony najpóźniej trzeciego dnia miesiąca. W przeciwnym razie zmiany poczynione w ciele młodego Haru-no były by nieodwracalne i zakończyły śmiercią. Nie doczekawszy się swojego mistrza, Omoyodo zmuszona była wybrać do rytuału jedną ze swoich dziewcząt, i wybór padł właśnie na Kliemu. Było to posunięcie o tyle nieodzwonne, co ryzykowne, ze względu na bliskość zainteresowanej dziewczyną rodziny. Przebiegła demonica postanowiła upożyczyć wypadek. W tym celu wezwała do siebie Gatakę, chłopca z osady smolarzy, którego już od dawna mamiła obietnicami rentownej posady i przyzwoleniem na częste bywanie w swym domu. Wciskając mu w garść kilka sztuk srebra i układając zgrabną historyjkę o bogatym, pijanym kliencie, nakazała mu dyskretnie utopić ciało w bagnie, na co chłopiec ochotnie przystał. Biedak nie wiedział, że Omoyodo wysłała za nim zaufanego człowieka, jednego z Ashigaru pana Nitchino-san, aby zamordował chłopaka i zeznał, że znalazł go pastwiącego się nad zwłokami dziewczyny i w przypływie gniewu zabił. Sam Nitchino został wtajemniczony w plan i to on dokonał wyboru mordercy, bezwzględnego łotrzyka Kanakodriego. Ten jednak wykonał tylko pierwszą część planu — śledził Gatakę aż do bagien i tam zabił jednym czystym uderzeniem miecza. Nie omieszkiał także przywłaszczyć sobie srebra znalezione go przy chłopcu. Przy tej czynności zastał go Kumo-no, wilk-wiedźma Goru, który wyruszył tej nocy na łowy. Przerażony łotrzyk uciekł, pozwalając bestii pożywić się przy zwłokach (którą to mrozącą krew w żyłach scenę posiłku oglądał przybyły godzinę po rejteradzie niegodziwca pastuch) i opowiedział o wszystkim swojemu przełożonemu.

Nowa sytuacja otwierała nowe możliwości; poinformowana o wszystkim pani Omoyodo postanowiła rzucić całą winę na tajemniczą wiedźmę. Takie posunięcie wydaje się jej o tyle wygodniejsze, że zapobiegnie wywlekaniu całej sprawy w procesie sądowym, a o staruchę nikt się nie upomni; ba — niektórzy będą wręcz zadowoleni, jeżeli wiedźma opuści ten padół. Za namową Iriokiego, który przybył do Morigada kilka godzin po opisywanych zajściach zdecydowała się wykorzystać naszych bohaterów do szybkiego rozwiązania problemu... Jest to rozwiązanie o tyle wygodne, że ewentualny gniew wieśniaków spowodowany śmiercią pożytecznej znachorki spadnie na nowoprzybyłych Bushi, którzy opuszczając prowincję zażegnają tym samym wszelkie niesnaski, zostawiając Omoyodo i jej mistrza poza podejrzeniami.

Pani Omoyodo spotka się z naszymi Bushi w zajeździe. Przy spotkaniu obecni będą również pan Nitchino-san i Gitchin Iroiki. Gejsza zechce dokonać identyfikacji zwłok, choć sprawa wydaje się jasna — jedna z jej dziewcząt, krnąbrna i nieposłuszna, którą podejrzewała o sekretne romansy z urwisem od smolarzy, panienska Kliemu, zniknęła wczorajszej nocy. Wiadomości, jakie przyniósł jej wieśniak zdają się potwierdzać jej przypuszczenia. Jej zdaniem młodzi postanowili uciec przed gniewem ojca dziewczyny i podczas tego przedsięwzięcia natknęli się na wiedźmę (co tłumaczy rany zadane ostrym narzędziem) i jej wilka. Cokolwiek by nie powiedzieć o zachowaniu zamordowanych, to zbrodnia taka powinna zostać ukarana — wiedźmie należy się śmierć. Problemem jest to, że o ile pan Nitchino jest całkowicie lojalny, to jego ludzie, wywodzący się z rodzin chłopskich, za nic nie odważą się iść na bagna. (Szczepie mówiąc woleliby raczej popełnić seppuku.) W tym miejscu do rozmowy wtrąci się pan Iroiki. Zaproponuje on pomoc swoich ludzi (czyli naszych bohaterów) w przedsięwzięciu. Pani Omoyodo wyrazi wielką radość i wylewnie podziękuje graczom, zapewniając, że potrafi się odwdziżyć za oddaną przysługę. W ten sposób sprawa została przesądzona, nim bohaterowie mogli się odezwać. (Oczywiście mogą teraz oponować — Omoyodo nie

Sztylety mistrza Tori cieszą się złą sławą w całym Rokuganie i są najbardziej poszukiwaną przez skrytobójców bronią. Ich mordercze właściwości obrosły legendą, i jak każda legenda są nieco wyolbrzymione. W klingi niesławnych tanto zostały wkute pasy tajemniczego metalu, wytapianego w Krainach Cienia przez sługi Fu — Lenga. Sztylety zadają obrażenia jak doskonale wykonane tanto (Używający zachowuje jedną dodatkową kostkę przy rzucie na atak.) jednakże jeżeli pozostawi się je w ranie, ofiara, całkowicie sparaliżowana, nie będzie mogła wykonać żadnej akcji. Stan ten utrzymuje się, dopóki ostrze pozostaje w ciele, jednakże nawet po wyjęciu ofiara odejmuje dodatkowo jedną kostkę od wszystkich rzutów, chyba, że miejsce zranienia zostanie przetrarte octem.



WIEDZMA EMPI GORU

Ta wysoce antypatyczna osoba jest znachorką w prowincji Futano, znaną i traktowaną z lęklwym (brakiem) szacunku przez wszystkich wieśniaków. Powiada, że nawet sławetny pan Nitchino — san korzystał, a być może nadal korzysta z jej usług, żaden jednak wieśniak nie powtórzyłby tego głośno, a już na pewno nie przyznałby się do osobistej znajomości ze staruchą. Pani Goru na oko liczy sobie... nie... ludzie tak długo nie żyją! — zgarbiona w pół, pomarszczona jak wędzona śliwka, (i o podobnym zapachu, którym zresztą przesiąknięta jest cała jej chałupka), z bielmem na lewym oku i samotnym zębem tkwiącym w zwiędłych ustach, mogłaby służyć jako modelka do ilustracji w almanachu czarnej magii. Ubiera się w kilka warstw szmat o różnym stopniu zużycia, na to zaś nakłada wełnianą kamizelę, która pamięta zapewne czasy, kiedy bogowie walczyli o władzę. Swe wysuszone ciało opiera na sękatej ładze dębowej (której zawdzięcza zresztą swój przydomek — dębowa jaskółka — jako że wywija nią z niewiarygodną wręcz sprawnością), a na głowie, niezależnie od pogody nosi kapelusz ze słomy ryżowej. Towarzyszy jej zawsze potężny basior Kumo — no, srebrny wilk o wyjątkowo wrednym charakterze. Empi Goru stale mamrocze pod nosem (co wywołuje widoczny niepokój u wieśniaków), pokasłuje i smarcze. Ma zwyczaj nazywania każdego „synaczkiem” bądź „córuchną” i nie znosi, aby nazywać ją babcią. Ma zawsze w zanadrzu kilka prawdziwie ohydnych klątw, którymi, w razie nieodpowiedniego zachowania, nie omieszka uprzykrzyć życia bohaterom.

omieszka zauważyć, że zapewne ogarnął ich strach, czemu wcale się nie dziwi, gdyż taka staruszka, a zwłaszcza jej wilk, to nie lada niebezpieczeństwo dla wojownika — sam oceń, drogi mistrzu, jaki wpływ wypowiedź ta będzie miała na honor naszych bohaterów). Pozostaje im spakować niezbędny ekwipunek, i ruszać na bagna. Pan Nitchino nie wyruszy z bohaterami pod żadnym pozorem — wymówi się obowiązkami na zamku w feralnym dniu ekspedycji.

Przed wyruszeniem na karną ekspedycję bohaterowie zechcą, miejmy nadzieję, zasięgnąć języka i zdobyć kilka dodatkowych informacji. Jeżeli nie, będą one cały czas dostępne w wyszczególnionych lokacjach; jeśli gracze zbyt długo zwlekają (dwa, trzy dni) z wyruszeniem, przeprowadź akcję ponaglającą opisaną w części „Sługusy Empi Goru”.

1. RODZINA KILIEMU:

Ojciec dziewczyny jest raczej zdziwiony niż zasmucony straszną wieścią — córka w swoich listach nie wspominała mu, aby przełożona w jakikolwiek sposób skarżyła się na nią, a i sama pani Omoyodo nie przedstawiała mu żadnych krytycznych uwag. Jest zawiedziony, gdyż z wykształceniem i urodą córki wiązał poważne plany, chciał mianowicie, aby wkradła się ona w łaski księcia Gakki i, jako że Daimyo pozostaje bez kobiety, zdobyć swymi wdziękami przychylność dla rodziny rzemieślnika. Żał mu też utopionych w przedsięwzięciu pieniędzy, i ma pretensje do przełożonej Morigada, że nie dopilnowała jego córki. Będzie domagał się odszkodowania, i jeżeli szlachetni panowie zechcieliby mu w tym pomóc, to z chęcią ofiaruje 10% uzyskanej sumy swym broczyńcom (jeżeli gracze zechcą dobić tego haniebnego targu, to w wyniku negocjacji pan Sing-pen może podwyższyć stawkę maksymalnie do 25%. Sama Omoyodo jest nawet skłonna zapłacić, w zależności od siły argumentów graczy od 5 do 25 koku.) Wytwórca wachlarzy przechowuje jedynie ostatni list swej córki, który chętnie pokaże bohaterom jako dowód na prawdziwość swoich słów co do zachowania i oceny córki przez przełożoną. Zapytana, Omoyodo skłamię, zaprzeczając jakoby kiedykolwiek chwaliła dziewczynę, i

stwierdzi, że zawsze miała o niej jak najgorsze zdanie.

LIST KILIEMU

Drogi panie Ojczu, niech fortuny zawsze prowadzą twe kroki!

Piszę do pana z wyrazami najdalej idącej wdzięczności za to, że jest pan uprzejmy finansować moją tutaj naukę. Łaskawa pani Omoyodo była uprzejma rzec, że najlepsza w swojej grupie, choć może ze względu na skromność nie powinnam o tym pisać; mam jednak nadzieję, że wiadomość ta sprawi panu choć trochę radości, ażeby wiedział pan, że nie marnuję waszej szcudroblowości. Być może zaciekał pana nasze tutaj życie. Zostałyśmy podzielone na trzy grupy i prawie nie widzimy się pomiędzy nimi — mądra pani Omoyodo twierdzi, że tak jest znacznie lepiej dla dyscypliny, i zapewne ma rację.

Szczególnie dzień wczorajszy zapadł mi w pamięci, i głównie o tym chciałam panu napisać, jako że wydarzenia te obudziły mój niepokój. Otóż w umywalni, z której wolno nam korzystać po ćwiczeniach, spotkałam jedną z Nioto-gani, wcześniej mi nie znaną. Nie zważając na dzielącą nas przynależność i przede wszystkim na wstydliwość, która winna być cnotą każdej dobrej gejszy, dziewczyna ta wystąpiła z propozycją, o której skromność nie pozwala mi wspominać. Natychmiast doniosłam o tym czcigodnej pani Omoyodo i bezwstydnica została surowo ukarana przed całą szkołą — gniew szlachetnej pani jest straszny, zwłaszcza, że z niecierpliwością oczekuje ważnego posłańca z Kosaten Shiro — i na pewno nigdy już nie powtórzy takiego błędu. Na tym kończę, mając nadzieję, że te krótkie słowa nie oderwały pana zbyt długo od jego obowiązków, a być może rozerwały nieco. Pozostaję w głębokiej wdzięczności

Pańska oddana córka Kiliemu

2. DZIEWCZĘTA Z DOMU MORIGADA:

W trakcie przygody gracze niewątpliwie zechcą odwiedzić słynny na ziemiach Lwów i Żurawi dom gejsz, zwłaszcza, że jako osoby zatrudniane przez właścicielkę mogą liczyć na so-



lidny rabat. Miejsce w pełni zasługuje na swoją sławę — nie jest co prawda tak okazałe, jak domy gejsz w stolicach, jednak urządzone z wielkim smakiem i zjawstwem. Bohaterom dane będzie odwiedzić jedynie główny salon, służący do wstępnego przyjmowania gości i urządzania uczt w towarzystwie dziewcząt. Pomieszczenie to jedną ze ścian, w całości odsuwając, otwiera się na urokliwy ogród skalny. Szmer strumyka i trele ptaków, których klatki są umiejętnie poukrywane pośród roślin, umilają gościom pobyt, tworząc intymną atmosferę. Porozstawiane niby przypadkowo pięknie zdobione parawany dzielą przestrzeń na zaciszne salki, gdzie na miękkich poduszkach zażywać można przyjemności picia herbaty bądź sake, zjeść wykwintny posiłek i porozmawiać z dziewczętami. Całości dopełniają ustawione na kunsztownych stolikach doniczki z miniaturowymi drzewkami i stojaki na wszelkiego rodzaju instrumenty muzyczne, jako że dziewczęta często zabawiają gości grą. Pośród tego otoczenia przemija się bezszelestnie służba, składająca się z dziewcząt przyuczanych dopiero do zawodu, dyskretnie dbająca o to, aby odwiedzającym niczego nie brakowało.

W wypadku, gdyby twoi gracze okazali się tytanami rozrzutności, mogą zakosztować bardziej wyrafinowanych uciec w zaciszu prywatnych apartamentów dziewcząt. Największą ozdobą tych skądinąd eleganckich, pomieszczeń są ich lokatorki, których uroda i umiejętności przewyższają jeszcze, o ile to możliwe, sławę ich domu. Cena odwiedzenia takiego apartamentu i pozostania w nim nieco dłużej może nieco popsuć humor — waha się pomiędzy 10 a 15 koku.

Zapewne gracze zechcą przesłuchiwać uczennice pani Omoyodo, lecz w takim wypadku czeka ich ciężki orzech do zgryzienia; po pierwsze, sama właścicielka jest bardzo niechętnie nastawiona do tego pomysłu — dziewczęta na pewno nic nie wiedzą, a przedwczesny kontakt ze szlachetnymi panami może zniweczyć wiele wysiłków włożonych w ich wychowanie —; po drugie, nawet jeżeli się zgodzi, panienki będą mówiły dokładnie to, czego oczekiwałyby po nich Omoyodo — w stu procentach potwierdzą to, co mówiła ich

przełożona i nic od siebie nie dodadzą. **Istnieje** jednakże niewielka szansa na zdobycie tu wartościowych informacji: jeżeli któryś z bohaterów poświęci odpowiednią ilość czasu i wysiłku, i uda mu się oczarować, bądź wzbudzić zaufanie w jednej z gejsz, ta, ryzykując (zauważ, mistrzu: ryzykując życie, więc wysiłki gracza dla zdobycia jej zaufania powinny być naprawdę solidne) przekaże mu, w anonimowy sposób, znaleziony niegdyś w uszkodzonym podglówku list kurtyzany Tokasumi. Co bohater zrobi z tą cenną informacją, zależy już tylko od niego. Ze strony gejszy nie powinien zostać wygłoszony żaden komentarz co do listu. Jeśli natomiast bohaterowie zapytają o nieszczęsną kurtyzanę panią Omoyodo, dowiedzą się, że została odesłana do stolicy dobre dwa lata temu; dalsze widzenia z dziewczętami zostaną natychmiastowo i nieodwołalnie wstrzymane, „ze względu na dobro ich edukacji...”

Charakterystyka:

Kumo-no:

Z3 W3 O2 P2

Z2 W4 O2 P3

Atak: 6z2

Atak: 7z3

Obrażenia 5z2 (Bo)

brażenia: 6z2

PT trafienia 15

PT trafienia: 20

Rany: 6 — 1\ 18 — 3\ 32 Martwy

Rany: 10 — 1\ 30 — 3\ 45 Martwy

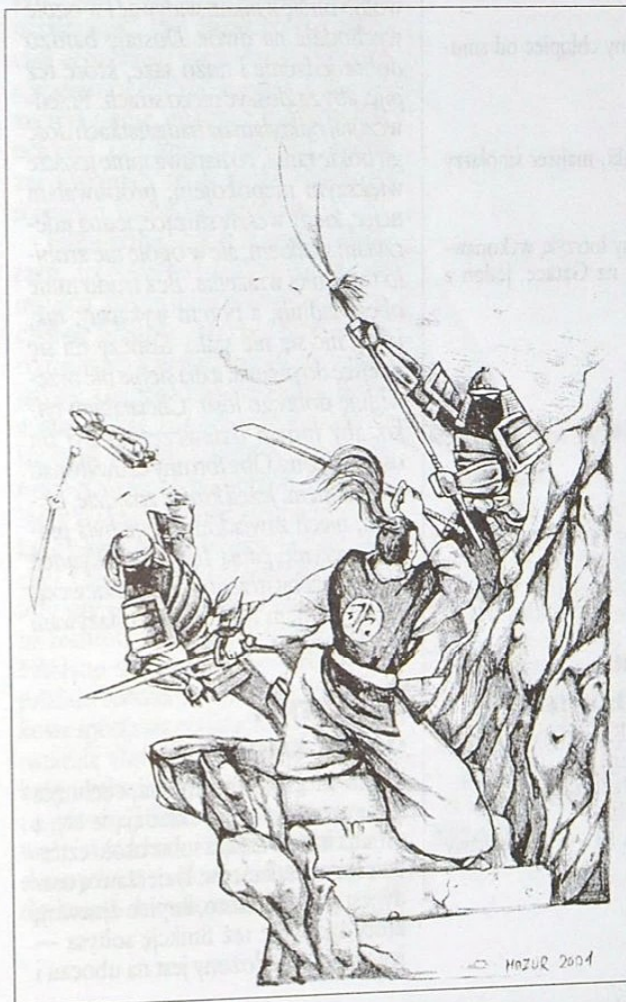
Specjalne: Potrafi sporządzać

nadzwyczaj

skuteczne mikstury leczące i ci-

skać kłóty

(do uznania MG)





POSTACIE DRUGOPLANOWE: SPIS IMION I FUNKCJI

Banakoto

- kupiec drzewny, który sprawuje też funkcję sołtysa w osadzie smolarzy

Sing-pen

- ojciec zamordowanej gejszy Kiliemu, producent wachlarzy

Kiliemu

- zamordowana gejsza

Gataka

- zamordowany chłopiec od smolarzy

Umo

- Ojciec Gataki, majster smolarzy

Kanakodri

- Bezwzględny łotrzyk, wykonawca „wyroku” na Gatace, jeden z Ashigaru.

ASHIGARU

WILKOCZŁOWIEK

Z3 W3 O2 P2 (Ref 3) Pu2

Atak: 4z2 (Yari)

Obrażenia: 7z2 (Yari)

PT trafienia 20

Rany 10 — 1\ 15 — 3 \ 20 Martwy

LIST KURTYZANY TOKASUMI

Mam niewielką nadzieję, że jakaś szlachetna osoba przeczyta te słowa, lecz jeżeli ktoś taki się znajdzie, oby łaskawe fortuny pozwoliły mu ocalić inne, mnie podobne dziewczęta, przed okrutnym losem, jaki staje się moim udziałem. Choć nie wiem tego na pewno, przeczuwam, że nie zobaczę już moich bliskich. Przywieziono mnie tu w lektyce co najmniej dziewięć dni temu, a kobieta, która jest za to odpowiedzialna, zapłaciła duże pieniądze właścicielowi domu gejsz, w którym wcześniej mieszkalam. Nikt nie powiedział, dokąd jedziemy, a powodowana grzecznością nie pytałam. Teraz nie wiem nawet, dokąd uciekać, jeżeli w ogóle ucieczka ma szansę powodzenia. Zostałam zamknięta w małym pokoju, w którym widuję tylko trzy służące, a te co rano i co wieczór myją mnie i nacierają wonnymi olejkami. Poza tym nie wolno mi się z nikim widywać i w ogóle wychodzić na dwór. Dostaję bardzo dobre jedzenie i dużo sake, które też piję, aby zagłuszyć nieco strach. Przedwczoraj odkryłam na nadgarstkach dość głębokie ranki, co napawa mnie jeszcze większym niepokojem; próbowałam uciec, kiedy weszły służące, jedną uderzyłam stołkiem, ale w ogóle nie zrobiło to na niej wrażenia. Bez trudu mnie obezwładniły, a potem wykapały, tak, jakby nic się nie stało. Kończy mi się miejsce do pisania, a dla siebie nie przewiduję dobrego losu. Chciałabym tylko, aby innym dziewczętom był on oszczędzony. Oby fortuny czuwały nad tym pismem. Jeżeli ktoś je znajdzie, błagam, niech zawiadomi moją byłą pracodawczynię, panią Inazumę z Kyuden Ikoma, ażeby strzegła swoich dziewcząt przed domem Morigada. Ja nazywam się Tokasumi.

3. KARENO.

OSADA SMOLARZY:

jest to wiecznie zadymiona, cuchnąca spalenizną wioska, składająca się z ośmiu chałup i licząca sobie około czterdziestu mieszkańców. Dzierżawcą osady jest pan Banakoto, kupiec drzewny, który sprawuje też funkcję sołtysa — jego domek położony jest na uboczu i

przypomina ubogą siedzibę samuraja. Zarówno on, jak i liczący się we wsi smolarze będą porażająco onieśmieleni obecnością Bushi w osadzie, jednak informacji udzielać będą nadwyzczaj składowie, zwłaszcza że Gataka był synem majstra smolarzy, Umo, i schwyta nie mordercy leży mieszkańcom wsi na sercu.

A) Jest mało prawdopodobnym, że Gataka miał romans z dziewczyną, ciągle bowiem skarżył się, że nigdy nie wolno mu zobaczyć panienek i tylko pani przełożona ciągle się nim wysługuje. Ale chodził tam, bo zawsze wpadło mu kilka miedziaków do sakiewki. Zresztą chłopak miał narzeczoną w osadzie, ślub miał być za miesiąc.

B) Na bagnach istotnie siedzą szczuraki, czasem nawet kupują w osadzie smołę i węgiel drzewny, są raczej przyjacielskie. Wilkoludzie to raczej bajki — przynajmniej szczuraki nic o nich nie wspominały.

4. DAIMYO

GAKKA REIKU:

nie zechce przyjąć graczy bez wstawienia Irokiego — aby ich nie obrazić wymówi się chorobą. Sam Iroiki będzie odwoził graczy od pomysłu zawracania Daimyo głowy błahostkami.

WYDARZENIE

NIEZALEŻNE SŁUGUSY EMPI GORU:

Jeżeli gracze wędzą zbyt długo w okolicy (dwa, trzy dni) i nie spotkali się do tej pory z wiedźmą, Iroiki postanowi przyspieszyć nieco ich decyzję; wysle na nich przebranych za wilkoludzi Ashigaru Nitchino-san. Przebierańcy postarają się zaskoczyć bohaterów nocą, w ciemnej uliczce lub jeszcze lepiej w lesie. Darem niebios byłoby dla nich, gdyby grupa rozdzieliła się przed atakiem — najchętniej zaatakują samotnego samuraja. Celem ataku nie jest bynajmniej zabicie kogokolwiek, choć jak wiemy wypadek może się zdarzyć. Konfrontacja ma skłonić bohaterów do podjęcia bardziej zdecydowanych działań w kierunku usunięcia wiedźmy i może mieć



trojaki przebieg, choć wstęp wyglądać będzie podobnie: Z mroku wyłonią się, warcząc z cicha zwaliste, owłosione postacie o wilczych pyskach, uzbrojone we włócznie. Spokojnie otoczą bohaterów szerokim kręgiem, i zaczną się przybliżać. Ich liczbę oszacować można na około dziesięciu, przy czym jeden, zdecydowanie potężniejszej budowy niż inne, uzbrojony jest w katanę. „Należy się wam nauczyć od naszej pani — kto wtyka nos w garnek, ten niechybnie się sparzy” — wywarkuje w stronę bohaterów. Nagle, bez żadnego uprzedzenia wilkoludzie atakują. (ashigaru są odziani w grube wilcze skóry — traktowane jak lekka zbroja, i noszą maski o wydłużonych pyskach. Mrok i wyobrażenia podsuną bohaterom straszne szczegóły ich wyglądu.)

1. SUKCES:

Bohaterowie zostają poturbowani bądź rozbrojeni i nie są zdolni do dalszej akcji. Przewodnik stada staje nad nimi i odzywa się warkotliwym głosem: „Nasza pani nie życzy sobie waszej obecności na jej ziemi. Wyoście się stąd, dopóki jest dla was litościwa; jeśli tego nie zrobicie, następnym razem was zabijemy.” Następnie napastnicy, warcząc, ostrożnie oddalają się w mrok, zabierając rannych i zabitych. Na miejscu potyczki pozostaną tylko nasi sponiewierani bohaterowie.

2. PORAŻKA:

bohaterom udaje się pokonać agresorów, którzy uciekają pozostawiając za sobą porzucony ekwipunek — włócznie wykonane w kuźni w Kitesho. Żaden z nich jednak nie ginie, a rannym udaje się uciec. Co do włócznie, to zapytany o nie kowal stwierdza, że wykonywał takie na zamówienie pana Nitchino-san, dla jego wojowników. Przyciśnięty do muru przyzna się, że kilka zrobił także, przy okazji, dla wieśniaków, aby mogli łatwiej polować. Nitchino, co gracze odkryją ze zdumieniem, opuścił swój garnizon, nic nikomu nie mówiąc.

3. TOTALNA KLĘSKA:

nie dość, że niedobitkom „wilkoludzi” ledwo udaje się uciec, to jeszcze pozo-

stawiają za sobą kilka trupów, lub nie dajcie fortuny — rannych zdolnych do konwersacji. Oczywiście bohaterom łatwo będzie zauważyć, że atakował ich nie kto inny, lecz przebrani wojownicy pana Nitchino. Jeżeli w dodatku przycisną któregoś z rannych, ten bez ogródek wyśpiewa, że działali z rozkazu pana Nitchino. Nic innego nie jest im wiadome.

Zarówno w wypadku porażki, jak i totalnej klęski polityka czarnych charakterów ulega diametralnej zmianie. Cała wina zostaje zwalona na niegodziwca Nitchino-san, który zresztą, wyczuwając co się święci, i świadom, że porażka ukarana będzie śmiercią, ucieka jeszcze tej samej nocy. W zaistniałej sytuacji nieodzownym wydaje się zawiadomienie Daimyo o zdradzie jego wojownika. Pan Iroiki podejmie się tej delikatnej misji, i wróci z rozkazem zatrzymania zbiega za wszelką cenę. Oficjalna wersja wydarzeń, sugerowana teraz przez panią Omoyodo, wyglądać będzie następująco: Pan Nitchino-san zakochał się zapewne w młodziutkiej gejszy, a podejrzewając ją o romans z Gataką zwabił oboje, mając możliwością ucieczki, na bagno, i tam zabił, zwłoki zaś poszarpały dzikie bestie. Należy go schwycić, i zabić bez pardonu.

Jeżeli gracze kupią tę wersję wydarzeń, to opowieść kończy się w tym miejscu. Pościg musi siłą rzeczy zakończyć się porażką, jako że Nitchino ma co najmniej dzień przewagi nad ścigającymi. Gracze zapewne zechcą wziąć w nim udział, a do ich powrotu wszelkie ślady zostaną zatarte (ze szczególnym wyróżnieniem oddziału Ashigaru, który zostanie w całości stracony z rozkazu pana Gakki, pod nieobecność graczy). Od ciebie tylko, drogi mistrzu zależy, czy w dalszym ciągu swej kampanii zechcesz wykorzystać jeszcze postać Nitchino-san, który zapewne nie będzie pałał do bohaterów sympatią. Przypadkowe spotkanie po latach, pojedynki, i ostatnie słowa umierającego ronina, który wyjawia w nich mroczną tajemnicę prowincji Futano mogą spowodować ciekawe komplikacje w sumieniach sławnych już na pewno i cieszących się doskonałą sławą bohaterów.

SZCZURAK

Z2 W3 O2 P2 (Ref 3) Pu2
Atak: 4z3 (Yari) 5z3 (Łuk)
Obrażenia: 7z2 (Yari) 5z2 (Łuk)
PT trafienia 15
Rany 9 — 1 \ 18 Martwy

PRZODOWNIK STADA

Z4 W3 O4 P2 (Ref 3) Pu2
Atak: 6z4 (No-dachi)
Obrażenia: 6z3
PT trafienia 20
Rany 10 — 1 \ 20 — 3 \ 30 Martwy

WIEDZMA WRÓŻY Z KOŚCI:

„Ktoś czarny jak noc ma ci wasze myśli, ktoś posiadający konia w lwiej skórze, na złe ścieżki was kieruje, choć sam zna właściwą drogę. Ukrywa przed wami osoby znacznego imienia, nieistotne imiona ukazuje w pełnym świetle. Nic więcej kości nie mówią” (wróżba ta traktuje o Gitchinie Iroikim, ubierającym się w czarne kimono, który stara się odwrócić uwagę graczy od Daimyo i jego syna)



WIEDZMA WRÓŻY

Z DYMU

TRZCINOWEGO:

zakrątnawszy się koło paleniska staruszka wrzuci do niego ciasno związaną wiązkę słomy, dzięki czemu pomieszczenie w kilka chwil wypełni się dymem. Dym ma właściwości sprowadzania wizji na tych, którzy go wdychają, choć nie na wszystkich. Wizji dostąpią tylko ci, którym nie powiedzie się test wytrzymałości PT 15, inni dostaną tylko bólu głowy. Oto dwa istotne objawienia, które możesz zasewrować swoim graczom; niech to jednak nie ogranicza twojej wyobraźni — wizje mogą być dowolne, i mówić graczom tak wiele (lub tak mało) jak uznasz za stosowne:

1. Nagle otacza cię nieprzenikniony mrok, z którego powoli wyłaniają się zarysy komnaty. Na jej środku, przywiązana skórzanymi pasami do kamiennego blatu leży Kiliemu, nad nią zaś pochyla się postać dzierzająca kamienny nóż. W rogu komnaty, na małym stołku, siedzi posiwiły mężczyzna, spoglądający przed siebie niewidzącym wzrokiem. Nóż powoli zagłębia się w piersi dziewczyny i nieludzki wrzask przeszywa komnatę, wibrując w uszach i rozsadzając czaszkę. Nad stołem zaczyna się formować mglisty zarys humanoidalnej postaci, która zanurza swoje widmowe dłonie w ranie na piersi ofiary i wyjmując drgające jeszcze serce. Jednocześnie widzisz, że mgła oplotła swymi pasmami postać w rogu pokoju. Skóra mężczyzny zaczyna się wygładzać, zaś włosy nabierają czarnego połysku — staje się z minuty na minutę coraz młodszy. Podnosi głowę i spogląda na ciebie — wydaje ci się, że źrenice jego oczu wciągają cię, powoli otacza cię ich czerni... budzisz się w spowitej dymem chat-

WIEDZMA EMPI GORU

Wcześniej czy później twoi gracze zechcą zapewne zaznać się z tą tajemniczą osobistością z bagien. Droga do jej domku powinna być dla graczy szczególnie uciążliwa, do czego czynnie przyłoży rękę pani Omoyodo. Tłumacząc się troską o dobro bohaterów wypożyczy jednemu z nich naszyjnik, mający chronić całą drużynę przed złymi urokami czarownicy. Tak naprawdę jest to przeklęty talizman, wzbudzający agresję u zwierząt. Przebiegła gejsza ofiarowała go rycerzowi, mając nadzieję, że moc klejnotu sprowokuje wilka staruchy do ataku, a tym samym dobitnie przekona graczy o jej winie. Podczas wędrówki gracze, ze szczególnym wyróżnieniem pechowca noszącego klejnot, będą nękani przez wszelkiego rodzaju zwierzęta, poczynając od komarów, poprzez olbrzymie bagienne pijawki, a na wściekłych Nezumi kończąc.

Co do tych ostatnich, to ich małe zgrupowanie zamieszkuje częściowo umieszczoną w koronach drzew wioskę na bagnisku. Żyją z tego, co udaje im się zrabować na polach i gościach, i z reguły nie napadają na uczęszczających ścieżką chłopów (bo też co można im zrabować?!), ale wędrująca pieszo grupka samurajów zda im się darem od fortun. Zaatakują bez uprzedzenia, najpierw ostrzeliwując podróżnych z ukrycia, a następnie przechodząc do frontalnego ataku. Jest ich ośmiu, nie licząc przywódcy, z czego dwóch uzbrojonych w łuki, i w odróżnieniu od poprzednich rozbójników, mają wysokie morale, i uciekną tylko w obliczu totalnej klęski przedsięwzięcia (czyli domniemanej śmierci co najmniej połowy towarzyszy).

Domek czarownicy ukarze się oczom graczy po około półtorej godziny wędrówki (nie licząc czasu potrzebnego na potyczkę); stojąca na głęboko wkopanych palach budowla znajduje się na środku obszernej sadzawki, zaś z brzegiem łączy ją kiepsko wyglądający mostek linowy. Chata jest zbudowana z solidnych bali, zaś dopływ światła za-

pewniają cztery obszerne okna i dwa świetliki w krytym łupkiem, dwuspadowym dachu. Na otoczonym zgrabną balustradą ganku, gdzie piętrzą się wszelakiego rodzaju dzbany i skrzynie, wyleguje się w promieniach słońca ogromny basior, który na widok bohaterów zerwie się nagle i zacznie głucho warczeć, ukazując potężne kły. Nie zaatakuję jednak, o ile nikt nie spróbuje wejść na mostek, a i wtedy pozwoli intruzowi dojść do połowy, starając się go odstraszyć coraz intensywniejszym warczeniem. W krytycznym momencie w drzwiach pojawi się zgarbiona starucha, i odwoła swego pupilka. Jeśliby jednak graczom przyszło do głowy atakować wilka przy pomocy łuków, bądź naglej szarży — jednym słowem, jeżeli to oni będą agresorami — odpowie na napad wykorzystując całą swoją siłę, a wkraczając w drugiej rundzie wiedźma wesprze go swymi zaklęciami, jak również kosturem. W wypadku porażki starucha skoczy do wody i zniknie pod powierzchnią, aby już więcej się nie pojawić. Jej ciało nie zostanie odnalezione, a naszych bohaterów zacznie odtańd prześladować straszliwy pech, i tylko od ciebie mistrzu zależy, czego będą musieli dokonać, aby pozbyć się ohydnej klątwy. Jeżeli sprawy przybiorą taki obrót, Iroiki po wypłaceniu sutej nagrody, zwolnią bohaterów ze służby, zaznaczając, że rozsądnie byłoby opuścić okolicę, albowiem miejscowi nie są, oględnie mówiąc, zachwyceni śmiercią staruszki. Nasi Bushi opuszczając będą dolinę żegnani wrogimi spojrzeniami pracujących w polu wieśniaków...

Jeżeli jednak bohaterowie wykażą się rozsądkiem i grzecznie poczekają na brzegu, Empi Goru zawoła wilka do chaty i uprzejmie ich przywita, zapytując o powód przybycia. Od razu zauważy też talizman pani Omoyodo na piersi pechowego posiadacza, i doradzi jego usunięcie, odkrywając prawdziwą naturę klejnotu. Kiedy tylko zostanie on usunięty, dochodzące bez przerwy z chaty warczenie nagle ustanie, a wiedźma zawoła wilka, aby przywitał się z gośćmi. Ku zaskoczeniu bohaterów bestia okaże się bardzo przyjacielska, i po obwążaniu ich ułoży się w kącie, aby stamtąd obserwować rozwój wydarzeń. Wiedźma dysponuje zebranymi



poniżej informacjami, i to od graczy zależy, którymi z nich zechce się podzielić. Mówiąc, stara się zachowywać tajemniczo i sprawiać wrażenie, że wie więcej, niż mówi, a jest w tym mistrzynią...

1. Mały Kumon-No znalazł te zwłoki, a jakże, ale nikogo nie zabił, choć rzeczywiście, poszarpał je trochę, ale trzeba mu wybaczyć, jest taki młody... W każdym razie to nie on jest zabójcą, a jakiś mężczyzna z wioski, zapewne wojownik. Kumon-No wszystko opowiedział — zastał mordercę, kiedy ten zarzynął chłopaka, i przepłoszył go, a potem, no cóż, pożywił się na łatwej zdobyczy. Złoczyńca zabił chłopca mieczem, ale poza tym wilk nic nie widział. A dziewczyna była już nieświeża, musiała umrzeć co najmniej dzień wcześniej

2. Tak, umie rozmawiać ze zwierzętami, ich dusze nie są w niczym gorsze od dusz ludzi czy kamieni...

3. Jakaś zła magia krąży po okolicy, wszystko się boi, krwawa magia, magia Fu-Lenga... wiedźma czuje to w swoich starych kościach... zresztą to nie pierwsze ludzkie trupy, jakie Kumon-No znalazł w bagnie — trzy miesiące temu też znalazł jakieś zwłoki, ale nie pamięta, jakie dokładnie

4. Żadni wilkoludzie nie mieszkają na bagnach — to wymysł zabobonnych chłopków. Szczuraki to i owszem, czasem nawet przyłazą do chatki, aby wymienić żywność na lekarstwa, ale wilkoludzie — phi! Coś takiego pewnie w ogóle nie istnieje.

5. Jeśli interesują was trupy, powinniście porozmawiać z Hu-No, grabarzem z Kitesho. On coś od paru miesięcy po nocach kopie, jakieś ciemne sprawy ukrywa, on wie pewnie więcej o trupach. Ma ich więcej, niż umiera ludzi we wsi, to pewne.

Jeżeli bohaterowie są wyjątkowo mili (na przykład ofiarowali staruszce jakiś podarunek), wiedźma może im powrócić z kości lub z dymu trzcinowego.

Jeśli chcą przepowiedni z dymu trzcinowego, to muszą zapłacić dodatkowo dwa bu, bo trzcinę trudno zbierać, a dużo się jej zużywa.

Jeżeli graczom udało się zyskać zaufanie staruszki, do końca opowieści pozostanie ona ich wiernym sojusznikiem, i służyć będzie każdą możliwą pomocą — nie opuści jednak swojej chatki. Do dyspozycji bohaterów pozostanie jej inteligencja, czary i mikstury. Jest to prosty wybieg, który pozwoli ci naprowadzać graczy na właściwe rozwiązania, jeżeli ci okażą się mało pojętni.

Ważne: Epizod „*Slugusy Empi Goru*” nie może zostać wykorzystany po wizycie u wiedźmy!

PODSUMOWANIE CZĘŚCI PIERWSZEJ:

W większości przypadków część pierwsza okaże się zapewne całością przygody; bohaterowie muszą rozplątać sieć intryg usnutą przez potężnych i przebiegłych przeciwników, kontrolujących sytuację i podających się za przyjaciół. Oskarżenie o zbrodnię zostanie zapewne skierowane na osoby postronne i przygoda zakończy się tylko pozornym zwycięstwem — śmiercią wiedźmy lub ucieczką Nitchino. W takim wypadku nie pozwól, aby gracze dowiedzieli się prawdy zaocznie — kiedy po skończonej grze wytłumaczysz im zawilości intrygi. Znacznie lepszy efekt uzyskasz, kiedy kilka spotkań później usłyszysz przypadkowo opowieść o makabrycznych wydarzeniach w prowincji Futano, o kompromitacji Daimyo Gakki Reiku i o grupie głupców, która kilka miesięcy wcześniej zabiła tamtejszą wiedźmę, mając w rękach dowody na straszliwe zbrodnie popełniane przez rycerza, a tym samym odwróciła uwagę od niego i pozwoliła procederowi trwać, co spowodowało śmierć innych niewinnych ofiar.

Jeżeli jednak twoi gracze wykazali się przenikliwością godną prawdziwych samurajów, nie dali się sprowokować i nabierają przekonania, że coś w prowincji Futano śmierdzi jak stare jajo, zapraszam do części drugiej:

ce wiedźmy. (nagromadzone w okolicy emocje znajdują drogę do umysłu bohatera, ukazując mu ostatnie chwile z życia zamordowanej gejszy. Postać w rogu jest syn Daimyo Gakki, Haru-no, lecz bohater nie może o tym wiedzieć)

2. Dym powoli się rozwiewa i oto nie jesteś już w domku czarownicy, lecz na bagnistej ścieżce, spowitej w mgłę. Jest chłodno, a twoja bluza kompletnie przemokła. Na ramieniu niesiesz zwłoki dziewczyny, o której słyszałeś, że została zabita, kiedy obraziła pijanego samuraja. Kiedy pochylasz się, aby utopić ciało w grzęzawisku, słyszysz trzask gałązki pękającej za twoimi plecami. Odwracasz się o sekundę za późno, aby uniknąć uderzenia miecza. Przerażony próbujesz wciągnąć powietrze, lecz dławisz się wypełniającą twe płuca krwią. Poprzez czarne plamy, które przesłaniają ci oczy widzisz twarz swego mordercy — wykrzywioną złośliwym uśmiechem twarz, którą od lewego oka aż do kącia ust przecina źle zagojona szrama. Powoli otacza cię czerń... budzisz się w spowitej dymem chatce wiedźmy.



Część druga: Odnalezienie drogi

ŚLEDZTWO

Mimo że bohaterowie wiedzą już, że wiedźma nie jest odpowiedzialna za morderstwo, nie czyni ich to wcale bliższymi rozwiązania jego zagadki. Mają natomiast kilka możliwych do podjęcia tropów, które być może doprowadzą ich w końcu do rozwiązania. Pierwszym z nich jest

LIST KURTYZANY

TOKASUMI.

Jest to wątek bardzo pomocny, ale trudny do realnego wykorzystania. Wszelkie próby rozmawiania o tym z dziewczętami z Morigada nie doprowadzą do niczego i zostaną w krótkim czasie odkryte przez nie same pani Omoyodo, a ta zakazuje dalszego widywania się z nimi. List może więc jedynie być jedną ze wskazówek, ale sam w sobie jest rozdziałem zamkniętym. Jeśli natomiast gracze wykorzystają pismo do zastraszania pani Omoyodo, czy też w ogóle ujawnią przed nią jego treść, ta zapyta o źródło z którego bohaterowie otrzymali tę potwarz, a w przypadku odmowy jego ujawnienia uzna to za obrażę i poskarży się Iroikiemu. Nietrudno sobie wyobrazić, że Iroiki nakaże bohaterom, jako ich pracodawca i przełożony, ujawnienie sekretu, a w wypadku ich uporu natychmiast zwolni ze służby, dodając kilka zjadliwych uwag co do ich honoru i postawy niegodnej samuraja. Nakaże im też natychmiast opuścić prowincję, grożąc przekazaniem sprawy pod jurysdykcję księcia, który na pewno nie będzie tolerował obrażenia swej siostry. Jeśli mimo to bohaterowie postanowią pozostać w Futano, w przeciągu dwóch dni zostaną aresztowani przez ludzi Nitchino, i (gdyby próba aresztowania okazała się pomyślna) odesłani pod eskortą do swoich panów z odpowiednią skargą na ich zachowanie. Nie muszą nadmieniać, że decyzja

o zaniechaniu kary wobec nich okryła by hańbą ich Daimyo.

W tym miejscu warto nadmienić, że w wypadku jakichkolwiek bezpośrednich oskarżeń wobec Omoyodo czy Irokiego, Daimyo Gakka natychmiast podejmie decyzję o aresztowaniu bohaterów. Ich jedyną szansą jest znalezienie dowodów na bezpodstawność jego oskarżeń, czyli, mówiąc innymi słowy, na jego zbrodniczą działalność i przedstawienie tychże swoim przełożonym — skargi zostaną posłane niezależnie od powodzenia prób aresztowania.

Jeśli bohaterowie ugięli się pod presją i zdradzili niešťęsną gejszę, pani Omoyodo nakaże jej popełnić samobójstwo, co dziewczyna niezwłocznie uczyni; spotwarzenie swojej pani przed innymi to śmiertelne uchybienie, czego winowajczyni nie omieszkła napisać w pożegnalnym liście.

Kolejnym wątkiem, który gracze mogą zechcieć eksplorować, jest

POSTAĆ KANAKODRIEGO, TAJEMNICZEGO MORDERCY, CZŁOWIEKA Z BLIŻNĄ.

O jego istnieniu bohaterowie mogą się dowiedzieć jedynie z enigmatycznego narkotycznego snu i niejasnych wynurzeń Empi Goru. Jeżeli podejmą ten niepewny trop, zaskakująco łatwo odnajdą poszukiwanego — cały swój wolny czas spędza on w gospodzie popijając sake i przegrywając zarobione pieniądze w kości. Bohater, który miał wizję pozna go bez trudu. Kanakodri to tchórz jakich mało, lecz zmusić go do zeznań będzie dosyć trudno. Jedynym problemem jest to, że gracze nie dysponują żadnymi dowodami jego winy, a tym samym mogą po prostu nie zechcieć nagabywać nieznanego. Do twego uznania pozostawiam mistrzu, na jakie argumenty może być podatny skorumpowany Ashigaru, niemniej do zastraszania go potrzeba będzie pomysłowości — Kanakodri doskonale zdaje sobie sprawę, że nie pozostawił żadnych śladów, i nieprawdopodobnym wydaje mu się, aby ktokolwiek mógł przedstawić jakieś dowody przeciw niemu. Dobre efekty da się uzyskać pokazną (minimum 30 koku) łapówką, popartą kilkoma zdaniami, świadczącymi, że rozmówca zna tajemnicę mordercy. Także

zagrożenie życia, jeśli gracze zdecydują się na to drastyczne posunięcie, przekonają łotrzyka do wyśpiwania posiadanych informacji. Pamiętaj jednak, drogi mistrzu, że nie pytany nie zechce sam podawać dodatkowych informacji, i tylko od zapału bohaterów zależy, jak wiele z poniższych informacji uda im się zdobyć.

Kanakodri, zgodnie z zasadą, że „im mniej wiem, tym lepiej mi się sypia”, postarał się o to, aby wiedzieć jak najmniej: Pan Nitchino rozkazał mu czekać w nocy pod domem Morigada na chłopaka, którego dokładnie mu opisał, (Rysopis odpowiada dokładnie Gatace, chłopakowi od smolarzy) następnie śledzić go niepostrzeżenie i zabić w jakimś ustronnym miejscu, tak, aby nikt nie odnalazł zwłok. Opisywany chłopak rzeczywiście pojawił się obudzony jakimś pakunkiem i poszedł w kierunku bagien. Morderca nie mógł sobie wymarzyć lepszej sytuacji. Niestety, tuż po zabójstwie zaatakował go ogromny wilk i jednym kłapięciem paszczy złamał mu miecz. (Kanakodri nie przyzna się oczywiście, że uciekł na sam widok bestii). Dzielnie broniąc się ułomkiem stali wycofał się, a potwór, zniechęcony widać postawą napadniętego, odwrócił się i zniknął we mgle. Kanakodri nie gonił go tylko dlatego, że został pozbawiony jedynej broni. Licząc, że zwłoki zostaną pożarte przez zwierzęta, wrócił do wsi i odebrał wyznaczoną zapłatę — trzy bu. (tak naprawdę pięć koku, ale po co się chwalić posiadaną gotówką?)

Kanakodri ma jeszcze jedną informację do przekazania, i robi to nawet bez zadawania dodatkowych pytań, jako że sam jest zadowolony z tajemniczą sytuacją. Kiedy oczekiwał zaczajony opodal Morigada, dom gejsz opuścił, niedługo po północy, palankin ze znakami rodziny Gakka, eskortowany przez kilku wojowników. (Palankinem tym Haru — no — Nagare wracał do zamku po skończonym rytuale, ale tego Kanakodri nie wie — gracze mogą wnioskować tylko na podstawie znaków na lektycie). Mniej więcej pół godziny potem z bramy wyszedł opisywany przez Nitchino chłopak — resztę gracze już wiedzą ... i to już wszystkie istotne informacje, jakie można wyciągnąć od Kanakodriego, który zresztą zaraz po

ich udzieleniu, jeżeli bohaterowie pozostawią go przy życiu, opuści spiesznie prowincję, aby nie pojawić się tam już nigdy. Znacznie więcej do powiedzenia ma

HU-NO, GRABARZ Z KITESHO

Ten przebiegły, sprośny staruch, którego wygląd przywodzi na myśl najbardziej plugawego upiory cmentarne, przyjął niechlubną posadę grabarza w Futano, kiedy przed trzydziestu laty przybył tu, ścigany za liczne zbrodnie przez władzę klanu Skorpionów. Praca ta zapewnia mu anonimowość — nikt przecież nie zechce nagabywać grabarza — i przychody pozwalające na zaspokajanie jego dwóch namiętności: palenia narkotycznej słomy, której dostarcza mu Empi Goru, i uprawiania rozpusty z nierządnicami. Niestety, druga z tych przyjemności jest dla człowieka jego kondycji niezwykle kosztowna, dlatego też Hu-No z radością przyjął propozycję, jaką przed czterema laty złożyła mu pani Omoyodo. Grabarz został zobowiązany co miesiąc zapewniać dyskretny pochówek anonimowym zwłokom, w zamian za co otrzymuje od zleceniodawcy 10 koku za każdym razem. Oczy-





LIST PANI OMOYODO DO DAYMIO GAKKI REIKU

Drogi bracie,

Jak co miesiąc pozdrawiam cię, żywiąc nadzieję, że fortuny będą nadal sprzyjać twoim sprawom, co nierozwiewnie wiąże się z pomyślnością moich. Wiem, że listy te nie są ci mile, zwłaszcza że uszczuplają znacznie zawartość twego skarbcza, przejdę więc od razu do rzeczy, żeby łatwiej przyszło ci połknąć tę gorzką pigułkę i byś mógł bez przeszkód cieszyć się swą młodością. Jak się zapewne domyślasz koszty utrzymania Morigada w tym miesiącu znacznie przekroczyły swój zwykły poziom, a to ze względu na opieszałość mojego czcigodnego Mistrza Pana Gitchina Iroiki. Tym samym będziemy potrzebowały nieoficjalnej dotacji, którą można by ukryć przed cesarskimi namiestnikami, co oszczędzi nam kłopotliwych pytań. Rozumiem, że nie cieszy cię myśl utraty kilkudziesięciu dodatkowych koku, ale martwi nie mogą korzystać choćby i z największej fortuny, bądź więc hojny, jak przystało kochającemu swe dzieci ojcu. Dla samego domu spodziewam się otrzymać 100 koku, co i tak nie zwróci mi kosztu znakomitej, prawie wykształconej dziewczyny. Oprócz tego trzeba opłacić suto Hu - No, czego obiecuję dokonać osobiście, i na co proponuję przeznaczyć 20 koku. Należy także doliczyć typowe koszty comiesięczne, 25 koku. Wiedząc, że głowę zaprzatają ci znacznie istotniejsze problemy, przypominam też o uposażeniu dla Nitchino — san, 30 koku, a i siebie polecam twej hojnej pamięci. Jeżeli idzie o zo-

wiście nie omieszkaj przyjrzeć się bliżej swoim comiesięcznym „nadprogramowym lokatorom” i ku swej radości stwierdzić, że każdorazowo są to niezwykłej urody dziewczęta, całkiem świeżutkie, którym dopiero co rozpruto klatkę piersiową, ale jeżeli odwróci się je na drugą stronę, to.. he, he, wydają się całkiem jak żywe, można się pomylić. Grabarz, co można wywnioskować z jego wypowiedzi, myli się często i z lubością.

Oczywiście, ażeby takie wypowiedzi usłyszeć potrzebne będą karkołomne zabiegi. W przeciwieństwie do Kanakodriego, grabarz, mimo całej swej ohydy, jest absolutnie niepodatny na zastraszanie i nawet groźba utraty życia nie zmusi go do mówienia; zdążył już poznać swoich pracodawców, i domyśla się że osoby, które co miesiąc z siebie tylko zrozumiałych powodów zabijają w wymyślny sposób piękną dziewczynę, potrafią mu zrobić coś znacznie gorszego niż proste odebranie życia. Jest ponadto zatwardziałym przestępcą, który w czasach burzliwej młodości z niejednego pieca jadł chleb, więc jest oswojony z przeróżnymi formami szantażu. Jedyną metodą na wydobyć zeń znań od tego osobnika jest pokaźna łapówka. Jeśli gracze zdecydują się na formę pieniężną, do twej decyzji pozostawiam mistrzu, jakiej kosmicznej sumy zażąda stary zboczeniec, biorąc pod uwagę że zdrada zaufania pracodawców, wypłacających mu comiesięcznie 10 koku, niesie za sobą konsekwencje daleko gorsze od śmierci. Warto jednak zauważyć, że jako wytrawny koneser kobiet i narkotyków zechce zapewne rozważyć ciekawe propozycje odnoszące się do tych dwóch deficytowych towarów...

Ostatnią osobą, od której gracze mogą zdobyć informacje, jest

PAN NITCHINO

Dopiero po przesłuchaniu Kanakodriego można dowiedzieć się o uczestnictwie Nitchino w spisku. Problem polega na tym, że samuraj nie zdecydował się wyjawiać swoich sekretów ani za pokaźną łapówkę, ani będąc zastraszonym, ani w obliczu śmierci. Co gorsza wszelkie umotywowane oskarżenia wobec niego mają tendencję do zakończenia gry

pościgiem za Nitchino — to on staje się kozłem ofiarnym dla Omoyodo i Iroiki. Praktycznie jedyną szansą na wyciągnięcie z niego zeznań jest zaaranżowanie honorowego pojedynku i wygranie go. Umierający szlachetną śmiercią Nitchino uświadomi sobie, kim jest naprawdę i jak nisko upadł. W ostatnich słowach wyjawia zwycięskiemu bohaterowi mroczną tajemnicę swego pana, choć jego informacje są niepełne i mętne.

Nitchino wie, że Gitchin Iroiki oraz pani Omoyodo są zaangażowani w jakieś mroczne sprawy, związane ze straszną chorobą syna Daimyo Gakki Reiku, Haru-no Nagare. Raz na miesiąc zabijają w rytuale Maho młodą dziewczynę, co w tajemniczy sposób zatrzymuje chorobę. Co do samej natury choroby, to samuraj nie ma pewności. Wie tylko, iż wiąże się to z kłutwą przodków. Zna też całą historię opisaną we wstępie do tej przygody, pomijając szczegóły dotyczące choroby.

POSEŁ PANI OMOYODO

Posel pani Omoyodo jest ostatnim tropem, którego użycie doradzam tylko w wypadku całkowitej rozsyпки morale drużyny, kiedy śledztwo utknęło w martwym punkcie i nie ma widoków na jakikolwiek rozwój akcji. Wydarzenie to da graczom do ręki dowody tak potężne, że zapewne pozbawi ich to części satysfakcji z rozwiązania zagadki. A oto co się stało:

Pani Omoyodo wysłała do pana Gakki posła z listem zawierającym pognaglenie w sprawach płatności. Posel jednak zrobił sobie przerwę w podróży, zahaczając o gospodę Kitesho, aby wypić kilka czareczek. Pod wpływem wypitych trunków zaczął przechwalać się ogromnymi wpływami swojej pracodawczyni i tajną misją z jaką go wysłała. Misją — zauważcie — do samego wielmożnego pana Gakki, z bardzo tajnym listem, którego strzec przykazała jak oka w głowie. Po tych i podobnych tym wynurzeniach zaufany posel zwał się na podłogę i zaśniewał. W sakwie przy boku ma rzeczony list, który być może zainteresuje bohaterów. Poza listem od posła nie można wydobyć żadnych informacji.

Część trzecia: Nie ma celu, jest tylko droga

I oto drogi mistrzu zbliżamy się do końca naszej przygody. Możliwych zakończeń jest bardzo dużo, wszystko zależy od tego, co gracze postanowią uczynić. Poniżej przedstawię kilka najbardziej prawdopodobnych zakończeń (podczas testowania przygody każde z nich wystąpiło co najmniej raz), lecz nie zdziw się, jeśli twoi gracze wymyślą coś zupełnie innego. Mam tylko jedną sugestię — jeśli bohaterowie dotarli aż tutaj, zebrali wszystkie informacje i przesłuchali świadków, wiedzą jak przedstawia się sytuacja i postanawiają, drogą głosowania, popełnić samobójstwo (np.: we czterech szturmować zamek Daimyo Gakki — autentyczne), postaraj się, aby ich wysiłki względem śledztwa nie poszły na marne. Ocal ich z beznadziejnej sytuacji i ukarż winowajców, zrób jakiś zgrabny, przynajmniej częściowo happy — end. W przeciwnym wypadku gracze poczują się zniechęceni i cały wysiłek włożony przez ciebie w prowadzenie przygody zostanie zmarnowany. Biorąc pod uwagę, że jak potężnym, fizycznie i politycznie, przeciwnikiem przyszło się graczom zmierzyć, mało jest możliwości pozytywnego zakończenia przygody bez pomocy sił nadprzyrodzonych — czyli mówiąc prościej — bez pomocy mistrza gry.

W przypadku czteroosobowego szturmu wybrałem z sytuacji następującą: Wojownicy Daimyo bez problemu pokonali moich bohaterów i nieprzytomnych powlekli do lochów. Tam mieli okazję przemyśleć swoje postępowanie przez kilka dni żyjąc o chlebie i wodzie. Następnie zostali postawieni przed obliczem Gakki i skazani na śmierć. Tuż przed egzekucją jednak „młody” Haru-no Nagare, nie mogąc znieść kolejnej niegodziwości swego ojca, popełnił samobójstwo, uprzednio wygłosiwszy zgrabny moralitet. Wstrząśnięty śmiercią ukochanego potomka, dla którego poświęcił honor i bogactwo, Gakka nakazał wstrzymać egze-

kucję, zamknął bohaterów w lochu, a po kilku dniach dokonał harakiri. W tej sytuacji pozostający w służbie Daimyo samuraje postanowili wysłać do szmaragdowego championa poselstwo w sprawie sukcesji (bohaterowie dowiadawali się o rozwoju sytuacji przez sprzyjającego im chłopaka ze służby pałacowej), ten zaś nakazał uwolnić bohaterów i osobiście ich nagrodził. Niestety, w zamieszaniu Iroiki i Omoyodo zdołali się wymknąć.

A oto dwa inne możliwe zakończenia:

1. WARIANT POLITYCZNY

Bohaterowie, zebrawszy zeznania świadków i dowody pisemne udają się ze skargą do wysoko postawionego samuraja z klanu Lwa (wersja pacyfistyczna) lub Żurawia (wersja ekspansjonistyczna). Ten przedstawia sprawę Daimyo klanu Lwów, który postawiony wobec utraty honoru (pozwolił na rozplenianie się Maho na swoich ziemiach) musi zezwolić na interwencję militarną. Oczywiście, jeśli gracze zechcą, mogą wziąć udział w kampanii i spróbować swych sił w bitwie z wojskami Gakki Reiku. Jeżeli jednak sprawa jest załatwiana wewnątrz klanu Lwów, Gakka dostanie rozkaz popełnienia seppuku, co uczyni w wypadku uprzedniej śmierci syna bądź Iroikiego — w przeciwnym wypadku, nie mając nic do stracenia, i broniąc życia ukochanego syna, zbuntuje się i będzie walczył do ostatka. Jeżeli któryś z bohaterów jest członkiem klanu, Daimyo Lwów może nadać mu zdobyczy zamek w uznaniu jego zasług, o ile tak zadecydujesz.

2. WARIANT:

ZŁA ELIMINACJA CICHĄ

Gracze postanawiają wyeliminować postacie kluczowe dla procederu — Iroikiego i Omoyodo. Bez względu na to, jak dokonają tego czynu (jeśli im się powiedzie), dni Haru-no, pozbawionego pomocy czarownika, są policzone. Śmierć syna całkowicie załamie Daimyo Gakkę, który kilka dni po tym wydarzeniu popełni samobójstwo.

I to już właściwie wszystko. Pozostaje mi tylko życzyć miłej zabawy.



bowiązania względem mego Mistrza, to tuszę, iż załatwienie to między sobą, mam jednak nadzieję, że w swej sprawiedliwej łaskawości zechcesz odpowiednio wynagrodzić jego nadzwyczajne w tym miesiącu zaangażowanie.

Pozostaje zawsze twoją uniżoną posługaczką i z wielką czcią przesyłam ukłony.

Omoyodo

Tachometr

Ignacy Trzewiczek

Kiedy w drzwiach staną nasi chłopcy połowa tubylców robi w gacie.

Chłopcy z posse przyjmują wyraz twarzy „Kamienny Mści-ciel” i brzęcząc ostrogami przekraczają próg. Robi się cicho i nawet wielkie jak orzech muchy zatrzymują się w powietrzu czekając na to, co się stanie. Nasi chłopcy mogliby przez godzinę chodzić po knajpie, a zgromadzeni wewnątrz tubylcy i tak będą stać nieruchomo udając, że ich nie ma. Gdyby teraz dotknąć jednego z nich, przewróciłby się na ziemię i umarł ze strachu. Stoją więc jak słupy soli i czekają na wyrok. Wieśniaki wiedzą, że mają przesrane. W zasadzie tylko ten pod sufitem nie zwrócił uwagi na naszych chłopców. Wciąż wisi i sika. W zasadzie facet leje na wszystko.

Trup znikąd

Mamy więc precudnej urody scenę rodzajową, w której w sposób jasny i przejrzysty wprowadzamy naszą posse w tajemnicę — w saloonie jest trup. A, by było ciekawiej, nikt ze zgromadzonych nie ma bladego pojęcia skąd facet się tam wziął. Jak na kmiotków, którzy siedzą tu od rana żłopiać ciepłe piwko, są mało spostrzegawczy, nie sądzisz? No bo niby jak, nie zauważyli jak ktoś go wieszał?! Brednie.

No dobrze, dajmy im choć cień szansy — wieśniaki zaczynają się jękać, i jękają tak przez kilka dobrych minut, kompletnie bez składu i ładu. Nie wiedzą skąd się wziął trup, ot, nagle zauważyli, że wisi. Nie słyszeli jak krzyczał, nie widzieli, jak ktoś go szlachtował. Są tępi, to fakt, ale, do cholery bez przesady! Chłopcy z posse dwoją się i troją, rzucają kostuchami, testują co się da, zamykają miejscowych w krzyżowym ogniu pytań... Po minucie, dwóch, trzech, no dobra, po pięciu minutach do knajpy wkracza miejscowy szeryf. Długi, mięsisty wąs, spory kinol powyżej i rozdziawiona morda poniżej - tak właśnie wygląda, gdy staje w progu. Tacy goście jak on szybko pękają, w sytuacjach zagrożenia całą odpowiedzialność zrzucają na barki innych. Tak więc, kiedy tylko miejscowy kartofel zobaczy jakieś srebro na piersi kogoś z posse, natychmiast odpuści. Facet cykorzy na starcie.

Szeryf jest wstrząśnięty, mieszkańcy przerażeni. Nikt nie wie. Facet pod sufitem olał już wszystko. Wisi i się nie rusza.

Na pierwszy rzut oka Bladecity nie wyróżnia się niczym szczególnym, to takie samo zadupie jak sto innych, okolicznych osad górniczych. Równie upalne tego wczesnego popołudnia jak wszystkie inne, równie zakurzone i szare. Nie krępuj się więc i od razu daj to chłopcom do zrozumienia; ot, w kilku słowach opisz drewniany kościółek i mały cmentarz, potem kilka domów, biuro szeryfa, na przeciw zakład golibrody... „*Nic ciekawego*” powiedz wprost i zakończ ten temat. Przecież twoi chłopcy nie przyjechali tu po to, by łązić po miasteczku i rozdziawiać ze zdziwienia mordy, mam rację? Co ich obchodzi układ budynków na tym *pożał się Boże* końcu świata? Nic ich nie obchodzi, w tym rzecz. Pewnym, spokojnym krokiem zmierzają wprost do knajpy. Knajpa przecież to już coś zupełnie innego, mam rację?

Zimny drań

Nad drzwiami wisi zakurzony i wcale nie nowy szyld głoszący wszem i wobec: „Zimny drań” i widzisz brachu, knajpy na dziwnym zachodzie dzielą się na dwa podstawowe typy: lokale zwykłe oraz lokale niezwykłe. „Zimny Drań” jest lokalem drugiego typu. Lokalem niezwykłym. Tuż pod sufitem wisi trup, który — bez obrazy! — wygląda jak zarżnięta świnia. Banda górników stoi wokół, i odwracają wzrok w stronę drzwi. Wyglądają jak gdyby zobaczyli samego el Presidente del Mexico.

Na zewnątrz już ciemno, gwiazdy wysoko, barman zabiera się za wiszące zwłoki. Chłopcy są zmęczeni, boją ich mięśnie, nogi, plecy, wszystko, czują się, jakby stali na trzygodzinnym kazaniu. Siadają więc, a po chwili barman polewa czegoś mocnego, dokłada także coś mętnego. Czas na pierwsze wnioski. Mamy wisielca, który, nim go ktoś zawiesił pod sufitem został mocno pochlastany. Facet nazywał się Randolph Blakebrige i był jednym z tutejszych górników. Jeden z tych pierwszych, którzy zakładali osadę dwadzieścia lat temu. Podobno nikomu nie deptał po odciskach, nikomu nie wadził, nikomu nie podrywał żony. Oprócz tego mamy do czynienia z powszechnym oślepieniem — nikt w knajpie nie widział, jak faceta wieszano. Zbiorowa halucynacja?

Zadyma

Chłopcy z posse to twarde sztuki, takie zagadki to dla nich nie pierwszozna. Nie panikują. Nie ulegają emocjom. Nie mają zamiaru w popłochu wynosić się z miasta. O, nie! Tymczasem piwo się kończy, bryja w talerzu stygnie, pogoda na zewnątrz pogarsza się. Zrywa się zimny wiatr, w okna uderzają liście, słychać pierwszy, na razie odległy grzmot. Ktoś z posse idzie do klopa, ktoś inny wyciąga karty, może kości, a na zewnątrz jakiś palant wydiera się, jakby go ze skóry obdzierano. Chwila konsternacji i wio, do drzwi, kapelusze na głowę, gnaty w dłoń i do boju.

Na zewnątrz zamieć, wicher hula po uliczkach, rzuca w powietrze drobinami piachu i liśćmi. Od północy nadciąga gromada krwiokrzewów, skaczą jak crittersy, rozpędzają się coraz bardziej, jest ich sporo ponad trzydzieści. Zaraz wpadną pomiędzy domy. Poleje się krew.

No dobra, piękny krajobraz, fajnie, że wieje, fajnie, że krwiokrzewy, ale do cholery, kto się tak darł?! No właśnie, facet wisi naprzeciw, pod balustradą, pod nim kałuża krwi wielkości małego jeziora, jest wypruty z flaków, oblepiony piachem i liśćmi. Chłopie, ale ohyda! Nie ma jednak czasu na Sherlocka Holmesa, jeśli wiesz o czym mówię, pierwsze krwiokrzewy wpadają już do miasta, kilka stworów zmierza w kierunku bohaterów. Rzucamy więc na reakcję, ciągniemy karcioszki, i rzucamy na umiejętność obsługi gnatów, co? Wreszcie coś ciekawego w tej przygodzie!

Gdy nasi chłopcy pociągną za spusty swych spluw nie stanie się absolutnie nic. Ot, stuk, taki, jaki wydaje gnat, gdy nie ma w nim ani jednej kuli. Ktoś naszą posę rozpęta. Skok w bok, unik, kosa w dłoń i dalej, walczyć z krwiokrzewami wręcz. Tego, że nie jest to przyjemne nie muszą chyba tłumaczyć, radosne strzelanie do ruchomego celu zmienia się w cholemię niebezpieczną i diabelnie nieprzyjemną walkę. Krzewy rzucają się do oczu, ranią twarz, kolce tną skórę dłoni, wbijają się w ręce. Psia jucha, nie tak to miało wyglądać!

W końcu chłopcy poobijani i poranieni, pewnie mocno wkurzeni odeprą pierwszy atak i wycofają się z powrotem do knajpy. Są naprawdę wściekli. Po pierwsze: gdzie jest amunicja?! Amunicji formalnie brak. Nie ma. Ktoś ogłosił im pasy, magazynki, plecaki, cokolwiek tam mają. Jak i kiedy to zrobił — czort raczy wiedzieć.

Krótką przerwą

No dobra, Szeryfie, czas na wyjaśnienia. Choć uprzedzam, nie licz na szczególnie długi wywód — sprawa jest prosta jak sumienie kaznodziei. Do osady przyjechał kanciarz. I to jest pierwsza zła wiadomość. Benjamin Blake to gość o twarzy Roberta de Niro, zwyczajach Clinty Eastwooda i posturze Willa Smitha. Siedzi teraz u siebie w pokoju i spokojnie

wypoczywa. Druga zła wiadomość, brzmi tak, że facet umówił się tu na pojedynek z pewnym szamanem. To stara sprawa, czekali na tę batalię od ostatnich dwudziestu lat. Wtedy, kiedy umawiali się na pojedynek, tej osady tu nie było, była tylko preria. I wiesz, kiedy za kilka dni pojedynek się skończy, osady też tu już raczej nie będzie. I wreszcie trzecia zła wiadomość — nasz gość naprawdę jest przygotowany do tej walki — w szerokim wachlarzu kantów, które potrafi rzucać znajdują się takie perełki, jak Wielkie Zastrane Robienie Krzywdy Przeciwnikowi, czy równie niebezpieczne Dalece Wkurzające Zatrzymanie Czasu.

Na razie facet zatrzymuje czas na kilka, kilkanaście minut i robi brzydkie rzeczy; zamordował dwóch górników, rozbroił naszą posę, i zrobił jeszcze kilka rzeczy, o których na razie nie wspomnę. Ale tak naprawdę to są dopiero przygotowania, wstęp do dania głównego — dania ostrego jak *chili con carne*, jeśli kumasz co mam na myśli. Nasz kanciarz jak na razie się rozgrzewa. Poi krwią i strachem manitou, by były mu bardziej posłuszne. I silniejsze, oczywiście, także po to, by były silniejsze...

Sledztwo

Nie trzeba być szczególnie bystrym, by domyślić się, iż posse zabierze się teraz za łączenie faktów. Rozpoczyna się śledztwo. Jeśli są bystrzy, a pewnie są, zaczynają się domyslać, że coś tu się dzieje z czasem. Powinni skumać to, że ktoś *niewiadomo* kiedy rozbroił ich, czy też *niewiadomo* kiedy zaszlachtował dwóch górników. *Niewiadomo* kiedy wystygła im ta bryja, którą mają w talerzach itp. itd... Co innego jednak domyslać się, co tu się dzieje, co innego zaś potrafić temu zaradzić, mam rację?

Chłopcy mogą się dowiedzieć, że do miasta kilka dni temu przyjechał pewien typ, i zamieszkał na piętrze, wysoki, elegancki, raczej małowówny. Zapłacił z góry za kilka dni i nieustannie siedzi w pokoju — tak twierdzi barman. — Nie wiele wiadomo, kim jest, przedstawił się jako Blake i tyle.

Pokój Blake'a

Schludny. Pościel na łóżku złożona, przybory do golenia poukładane na szafeczce. Pas z amunicją przewieszony przez krzesło. Okno delikatnie uchylone (zabezpieczone wazonem, by wiatr nie otworzył go na oścież). Macie kostuchy pod ręką? Niech chłopcy poturlają, a jeśli szukali we właściwych miejscach i jeśli mieli farta w rzutach, może odkryją, że za zasłonami wisi ukryta torba, a w niej kilka ksiąg i pergaminów. Większość spisana jest w jakimś narzeczu czerwonoskórych, to opisy mocy, duchów... nie sadzę, by bohaterowie graczy potrafili to odczytać. Jeśli jednak zdołają — wszystkie zgromadzone tu materiały są zebranymi informacjami na temat mocy czerwonoskórych, ich zaklęć, wierzeń, ich duchów. Blake, jak przecież wiesz, od dwudziestu lat przygotowywał się do pojedynku z indiańcem. Przygotował się dobrze.

Jeśli chłopcy zostawią torbę w spokoju, to będzie właściwa decyzja. Jeśli ją zwiną, Blake się zdenerwuje, będzie miał do chłopców wyraźne pretensje. A sam wiesz, że gość nie jest ćwokiem. Potrafi zrobić coś brzydkiego. Niech więc dwa razy się zastanowią, nim mu zwiną te księgi.

Kościół i Klecha

Klecha, jak to zwykle w takiej sytuacji jest osobą bardzo przydatną. Z klechy można się śmiać, klechę po pijaku można obić po pysku, ale gdy twoga, to wiadomo, klecha przydatny jest i basta.

Corelli de Picci, syn Italii, wychowanek Sewilli, duma swych rodziców Alberto i Saviolli. Mędrzec i misjonarz, a przy tym człowiek gorącego temperamentu i wielkiej słabości do pięknych kobiet. Przybyły z Europy pokutnik i pustelnik, ostatecznie przyjął posadę w Bladecity. Jest Corelli uparty i wytrwały, jest odważny i nieustępliwy w swych postanowieniach! Dość jednak na razie o nim, człowieku postury mizernej, choć o twarzy zadbanej, ozdobionej równo przyściętą brodą przywodzącą na myśl sympatycznego diabełka. Ważne jest to, iż ten uroczy brunet, który gdyby nie był klechą, byłby zdobywcą serc niewieścich w ilościach zwanych w ekonomii hurtowymi... Może zacznę od nowego akapitu. A w nim ani słowa o Correllim!

W okolicy daje się wyczuć nagromadzenie mocy, od kilku już tygodni nocami wokół miasta unoszą się zjawy i upiory, klecha od kilku dni regularnie odwiedza cmentarz przypominając umarłym, iż ich miejsce jest w grobach. Nie spieszy jednak z informowaniem o tej sytuacji górników, bo wie doskonale, że mogłoby to wywołać niepotrzebną panikę i tylko spotęgować moce wynaturzeń. Póki co klecha pracuje w pocie czoła, świeci, modli, egzorcyzmuje, i tylko czeka, aż to wszystko eksploduje. Correlli doskonale wyczuwa, że apogeum złych mocy dopiero nadchodzi.

Aha, lepiej niech chłopcy z posse mu nie przeszkadzają. On naprawdę ma pełne ręce roboty. I naprawdę wali świętą łopatą po łbach ożywieńców w ciemności nocy. Jak mu się będzie przerywać... Sam wiesz...

Golibroda i inni

Golibroda i inni nie mają pojęcia co się dzieje. Srają w gacie na sam dźwięk ostróg, kiedy bohaterowie zbliżają się do nich, niemal czuć jak coś cieknie im po spodniach... Myślisz, że przesadzam? Chłopie, to jest banda spokojnych górników, mała osada zamieszkała przez gromadę wsioków. Oni nie są przygotowani na magię. Nie są przygotowani na zatrzymywanie czasu. Nie są przygotowani na walkę z demonami, na szlachtowanie sąsiadów, na wszystko to, co zaczyna dziać się w okolicy. Blake ciężko pracuje by jak najbardziej ich zestrzaskać. Im bardziej będą się bali, tym silniejszy będzie manitou. Blake karmi swe ogary. Najważniejszy pojedynek jego życia zbliża się wielkimi krokami...

No dobra, niech będzie! Jeśli posse faktycznie jest dociekliwa i bardzo się stara, mogą odkryć kilka ciekawych informacji. W osadzie żyje jeszcze sporo ludzi, którzy pamiętają jak budowano Bladecity. Pamiętają, że kiedy budowano miasto, odkryto w piachu, krzakach i w całej tutejszej okolicy wiele szamańskiego gówna, jak to określają. Pół worka wiśniaków, czaszek, jakieś talizmany, ale kto to teraz pamięta...?

Randolf Blakebrige

Tak, to właśnie ten facet wiele lat temu postanowił schować wór na lepsze czasy. Lepsze czasy nie przyszły, a wór przyniósł Randolfowi śmierć.

Magiczny pakunek ukryty był w piwnicy, pod domem Randolfa, zakopany głęboko w ziemi. Blake po zamordowaniu Blakebrige'a wykopał wór i wrzucił do studni.

Trop urywa się więc nagle i brutalnie. Gdy gracze odwiedzą dom Randolfa, gdy będą myszkować i poszukiwać, gdy wreszcie zejść do piwnicy — odnajdą tylko dziurę w ziemi. Spóźnili się. Ale jak się nie spóźnić, skoro przeciwnik ma tak dobre wyczucie czasu...

Tak naprawdę wór jest nam zupełnie do niczego nie potrzebny, jest tylko jednym z elementów, które mogłyby po-

móc graczom w ułożeniu układanki i odkryciu prawdziwego obrazu historii sprzed dwudziestu lat. Wystarczy więc, że gracze dowiedzą się o tym, iż był wór, iż Randolph miał go w piwnicy... Sam wór im na nic.

Z drugiej jednak strony może się zdarzyć, że jeden z frajerów w drużynie twoich graczy przeczytał ten scenariusz i wie gdzie leży wór. Ba! Może się zdarzyć, że przygody nie czytał, a jednak strzeli na oślep, jak przysłowiowa kura swym przysłowiowym pazurem — i zechce popływać w studni. OK, jeden zero dla niego. Niech wyciągnie wór. Ależ gracze będą mieli radochę! A o to przecież chodzi, nie?

Okolica

Jeśli chłopcy postanowią zwiedzić okolicę, może się okazać, że będą mieli farta. Kilka dobrych rzutów na kostkach, kilka właściwych deklaracji i strumień ważnych danych popłynie do nich, jak za pośrednictwem magicznego telegrafu.

W okolicy wciąż, mimo upływu dwudziestu lat daje się odnaleźć ślady pierwszej batalii pomiędzy Blake'em, a czerwonoskórym szamanem. Niektóre skały rozrzucone w okolicy są nadtopione od potężnej temperatury — dziś zarośnięte mchem, czy innym zielskiem. Wprawny Ranger, na przykład Texas Ranger zdoła jednak odkryć kilka podobnych szczegółów. Stopione skały, wypalone i uschnięte drzewa, kamienie i skały powbijane w drzewa, hen wysoko i bardzo, bardzo głęboko w pień. Tu miała miejsce ostra magiczna batalia, kto jest sprytny, ten zdoła to odczytać z rozrzuconych po okolicy śladów.

Kolejne godziny

Kiedy posse łązi po mieście i próbuje zrozumieć co tu *do cholery* się dzieje, Blake pracuje. Chce wywołać jak największe przerażenie wśród mieszkańców osady. Weź więc sobie do serca wszystkie rady twórców horrorów i opowieści grozy i zacznij straszyć. Jak? Skutecznie.

Blake nie ma tyle mocy by cały czas zatrzymywać czas, co to to nie, ale jest cwany, jest zdecydowany i całą akcję obmyślił już wiele lat temu. Wykorzystuje więc ogólne zamieszanie w miasteczku i sieje coraz większy zamęt. W mieście słychać krzyki. Ujadanie psów. Rżenie koni. W opuszczonych domach płoną ognie. Padają strzały, gdzieś, nie wiadomo skąd. Na drodze, na ścianach pojawiają się znaki wyrysowane nożem, lub nawet krwią.

Blake bawi się w najlepsze, jest sprytny i wie czego chce. Nie musi korzystać z magii, by przestraszyć tą zgrają wieśniaków. A posse? A posse, niech lepiej zbiera fakty a nie ugania się za Panem Niewidzialną Ręką.

Z każdą godziną w osadzie panuje coraz większy chaos, ludzie są coraz bardziej przerażeni, mężczyźni uzbrojeni i bardzo nerwowi, w każdej chwili może tu się rozpętać piekło. Tymczasem manitou, wzmocnione działaniami Blake'a są coraz silniejsze i coraz częściej same biorą sprawy w swoje ręce. Jeszcze kilkadziesiąt minut i klecha na cmentarzu wyciągnie kopyta, jeśli ktoś mu nie pomoże. Cmentarz zamienia się w tanzbudę...

Berlindo del Pierro Castorama Avocades

Dopiero wtedy gdy wszystko zaczyna się pieprzyć i walić na głowę, posse czuje się dobrze. Gdy trzeba pokonać zgrają wilkołaków, uwolnić przecudnej urody niewiastę, wygrać w karcioszki z kanciarzem i sprać mordę nieuczciwemu barmanowi — wtedy chłopcy czują, że żyją. Mam rację? Dlatego na

szenie musi się pojawić jeszcze kilka elementów „walących w czerep”. Dopiero gdy cała maszyna ruszy i zacznie skrzypieć, próbując zgnieść naszych chłopców, będą mogli pokazać nam, kto jest prawdziwym twardzielem.

Okolicą wstrząsa więc potężny wybuch, ziemia drży, a puste szkło niebezpiecznie blisko zbliża się krawędzi stołu. Ciemną noc przerywa jeszcze jeden wybuch, niebo jaśnieje, rozcina je potężny grzmot. Coś w sam raz dla naszych chłopców, nie sądzisz? Kilka mil od osady, w bezpiecznej odległości, jak swego czasu określił to szeryf, ma swe laboratorium Berlindo del Pierro Castorama Avocades, prawdziwie szalony naukowiec, osoba tak niezwykła, jak niezwykły jest Dziwny Zachód. Nie pomyśl się chyba, jeśli założę, że chłopcy z posse, gdy usłyszą o nim, szybko wskoczą na koń i niepomni na pogodę i porę dnia ruszą na północ, do laboratorium profesora, prawda?

Widzisz, z Szalonymi Naukowcami jest jak z pizzą, jeśli jest bez smaku, nie da się jej jeść. Berlindo del Pierro Castorama Avocades to facet, o którym można wiele powiedzieć, ale na pewno nie to, że jest bez smaku. Jest równie szalony, jak ostra jest hiszpańska papryka, jest równie barwny, jak czerwona jest krew bucho, i wreszcie jest równie ekspresyjny, jak gorąca jest para buchająca z lokomotywy pędzącej wprost do Lost Angeles. Postury Johna Pesci, jak i sam John wiele krzyczy, często macha rękami i równie często się uśmiecha, nawet jeśli ktoś robi właśnie z niego wała. Jeśli widziałeś „Zabójczą broń”, na pewno poradzisz sobie z przedstawieniem Berlindo.

Ale brachu, pozwól że dam ci jedną radę. Jak mawiają w Polsce: „Idź na całość”. Nie można odgrywać postaci Szalonego Naukowca półgębkiem, na pół gwizdka. Albo dajesz z siebie wszystko i na kilka sekund zamieniasz się w porządnego szajbusa, albo bracie zmień zawód. Nie bój się, nie wstydź, nie odpuszczaj. Berlindo jest szalony, i to musi być widać w każdym twoim geście, zdaniu, słowie.

Nim Berlindo przywita bohaterów, czeka ich mała niespodzianka. Mówię mała tylko dlatego, że chłopcy z twojej posse to prawdziwi twardziele. Dla każdego innego palanta z południa to nie byłaby mała niespodzianka, ale powód do wyciągnięcia kopyt.

Jak pamiętasz, wokół dmie potężna wichura, wirują liście i piach. Od północy nadchodzi ulewa, grzmoty raz po raz przecinają ciemną noc. Widać na dwa metry, słychać na pół metra, czuć na dziesięć cali. Prowadzenie konia jest w tych warunkach niebezpieczne, zwierzę w każdej chwili może skreślić nogę. A nasi chłopcy? Nasi chłopcy nie są wieśniakami, by prowadzić zwierzęta. Mkną przez noc jak demony, skaczą ponad rozpadlinami, omijają sterczące skały, mijają lecące kawałki skał. Czym niebezpieczniej, tym lepiej, więc spinają konie i skaczą w ciemność nocy, jeszcze szybciej, w jeszcze bardziej szalonym tempie. Noc rozbłyska tysiącem iskier, jakby pociąg wielkości małego kanionu zaczął hamować tuż przed naszymi chłopcami. Konie zatrzymują się w miejscu, wzniecając drugie tyle iskier, jeźdźcy przecząc prawom fizyki (na szczęście Einstein jeszcze nie ogłosił swych praw, które mógłby chłopcom nieco pokrzyżować plany) nie wylatują z siodeł, wyprostowani jak struny poprawiają tylko kapelusze i ze spokojem spoglądają na ognistego węża z niewiarygodną prędkością zbliżającego się w ich kierunku. Huk jest tak potężny, że okolicznym chrapaszczom z trzaskiem pękają bębni. Jest sto metrów przed nimi. Pęd powietrza naciska na bohaterów z siłą rozpędzonego Los Diablo. Pięćdziesiąt metrów. Wyładowania elektryczne na ciele potwora przypominają działanie tysiąca elektrycznych węgorzy. Dwadzieścia

metrów. Trzy metry. Stoi. Wąż zatrzymuje się tuż przed nosem pierwszego z jeźdźców. Mimo wichury nieprzyjemny swąd spalenizny unosi się w powietrzu jeszcze przez kilkanaście sekund.

Ognisty wąż okazuje się kolejką szynową. Los Diablo el Speedos, czyli Diabelnie Szybka kolejka szynowa. Z braku lepszej koncepcji bohaterowie ładują się do wagoników. Co dzieje się potem lepiej pominąć milczeniem. Dość powiedzieć, że kolejka w końcu zatrzymuje się pod ziemią. Głęboko pod ziemią.

Posse wylazi z niej cokolwiek wstrząśnięta i wytrzęsiona, wciąż jednak pewna swego. Nie potrwa to jednak długo. W kamiennym korytarzu zamajaczy niepozorna sylwetka, a potem rozpocznie się piekło... Uradowany Berlindo wita bohaterów i nie tracąc czasu na przywitania i etykietę pokazuje im licznik, który trzyma w rękach:

— Wszystko się zgadza — wykrzykuje — mamy do czynienia z fluktuacją energii na poziomie molekularnym, wywołaną prawdopodobnie wahaniem mocy upiorytowej i zawirowaniami na poziomie podcząstkowym, co dowodzi, że w okolicy...

No dobra, streszczę o czym ten pajac gada, bo przecież nie ma tu zbyt wiele miejsca na puste gadanie. Chodzi o to, że nagłe nagromadzenie istot nadnaturalnych wywołało zaburzenia w płaszczyźnie pozaastralnej, które doprowadziły do... Czego się tak patrzysz? Nie wiesz co to strefa pozaastralna?! Matko! Chłopcze, kto ci dał odznakę szeryfa? Psiakrew, mówiąc w skrócie, w okolicy jest niedobrze. Dużo duchów.

Chłopcy oczywiście nie stoją w miejscu, kiedy Pesci nawija do nich o tych wszystkich załamaniach ponadcząstkowych i pozawymiarowych. O nie! Facet biega po swoim laboratorium — a twoim zadaniem jest opisać to z werwą, barwnie i ciekawie. No więc brachu, przejrzyj podręcznik Mechaniki z dowolnego kierunku uczelni typu polibuda. Wkuj na pamięć kilkanaście wyrazów takich jak dźwignie, mierniki, stabilizatory napięcia, osłony wśródgrawitacyjne i kilka jeszcze innych. Możesz dla wprawy zagrać w „Machine” lub „Faktorię Frankenstein”, tam inżynier Trzewiczek szasta takimi nazwami na lewo i prawo. A jak już skończysz, zarzuć chłopców z posse tym słownictwem. To powinno ich przerazić.

W każdym bądź razie Berlindo biega i skacze, naciska i przekreśla, co rusz sprawdza coś na miernikach i tabelach, rysuje na tablicy wykresy i wciąż coś do siebie gada. Dość powiedzieć, że z tego gadania wynika, że ten kretyń proponuje posse, że ich wyteleportuje w podwymiar czasoprzestrzenny i tam posse będzie musiała wyprostować fluktuację, poprzez rozprężenie energii... Zasadniczo nie wiadomo o co chodzi. Aha! Facet zarzeka się, że teleportowanie jest bezpieczne.

Mam w tym doświadczenie

Berlindo, choć strasznie trudno zrozumieć o co mu chodzi, tłumaczy graczom, że w okolicy pojawia się coraz więcej manitou i że trzeba przenieść się na jedną z płaszczyzn, taką w której będą one widoczne gołym okiem i rozwalić je, nim będzie ich zbyt wiele, by móc je pokonać. Na razie jest ich około ośmiu, jak twierdzi naukowiec i gracze śmiało mogą stawić im czoła. Trzeba się jednak spieszyć.

Może się zdarzyć, że bohaterowie nie zgodzą się, by Berlindo ich teleportował. Szkoda. W takim wypadku musisz ominąć kawał fajnej fabuły. Ale jeśli jednak uda ci się ich przekonać do tej szalonej wycieczki, niech trzymają się mocno krzesel. Wykopiemy ich w kosmos!

Naukowiec wpierw wyjaśnia, że przenoszenie w inne wymiary to jego specjalność, i że ma w tym wieloletnie doświadczenie. Wyjaśnia też, że bohaterowie zostaną wyteleportowani na 30 minut i tyle właśnie powinno im wystarczyć, by upolować manitou. Zapewnia jeszcze ich w wielu innych sprawach — generalnie gadaj w jego imieniu co ci ślina na język przyniesie. To właśnie cały Berlindo!

W końcu następuje oczekiwany moment. Bohaterowie mają na głowach metalowe kapelusze, ręce trzymają w żelaznych rękawiczkach, wszystko to jest podpięte do generatorów pola elektromagnetycznego, które wygeneruje potencjał magnetofoniczny, który zjonizuje przestrzeń około astralną i przemaluje ją w nowy układ współrzędnych oparty na działaniach Matherego i Dicka... Ja też nie wiem co to znaczy. Ale dobrze brzmi, prawda?

Berlindo naciska przycisk, przesuwają wajchę, kręci kołem zamachowym...

Indianiec

Ciemność. Chłód. Kapanie wody. To pierwsze wrażenia, jakie docierają do chłopców. Potem głos: „Cholewcia, coś się znowu pokręciło. No ale przynajmniej krwią nie chlusnęło, czyli jednak lepiej. Najgorzej by było gdyby skończyli tak jak Dodi, biedna Dodi. Muszę to jeszcze raz przeliczyć. Co się z nimi stało? Ciekawe...” To się nazywa szczęście w nieszczęściu, chłopcy żyją, i to jest plus. Ale wyteleportowało ich ledwie pięć metrów - do spiżarni zaraz obok głównego laboratorium. Chłopcy wylazą ze spiżarni i pewnie są niezadowoleni...

I pewnie z chęcią rozwaliliby facjatę naszemu ukochanemu Berlindo i pokieroszowali kilka jego maszyn, gdyby nie to, że szybko zmienimy temat i tuż przed nosem naszych chłopców postawimy coś zupełnie nowego. Tym razem będzie to Indianiec. Czerwonoskóry pojawia się w korytarzu, widać tylko jego zarys przysłonięty mrokiem nocy. Mężczyzna mówi cicho, trzeba mocno się skupić by rozróżnić poszczególne słowa... Mówi łamaną, bardzo prostą angielszczyzną, mówi o tym, że w mieście pojawił się czarnoksiężnik, okrutny i bezlitosny, osoba, która chce zniszczyć miasto. Czerwonoskóry mówi: „Zaufajcie naukowcowi, pomóżcie miastu”. Szaman odchodzi w cień i znika po chwili. To był tylko duch...

Nie wiem, jak ty, ale ja teraz już na pewno nie zaufałym Berlindo. Cóż, posse jednak, jak to posse, pewnie da się wrobić w kolejną wycieczkę w zaświaty. Zgodzili się?

Helmy kriofonofoniczne na głowach, maszyna wydaje z siebie jęki i stękania, z katalizatorów bucha para, mierniki jak jeden mąż idą w prawo, coś zaczyna migać, lecz Berlindo z kamienną twarzą profesjonalisty kopie w szafę sterowniczą

i lampka gaśnie uspokajając naszych bohaterów. Gdyby tylko wiedzieli, że celny kopniak odłączył ją tylko od zasilania, nie byli by tak spokojni.

W końcu jedna z szaf eksploduje tysiącem iskier, balon wody pęka w głośnym wybuchu, wylewając z siebie galon zielonkawej substancji. Kable zaczynają iskrzyć, a wskaźniki wariować. Berlindo uśmiecha się serdecznie i pokazuje graczom, by się nie martwili. Wszystko pod kontrolą, krzyczy. A potem, jak to zwykle bywa, ciemność.

Oczywiście Berlindo znowu się pomylił, choć w tym szczególnym wypadku, nie była to jego wina. We wszystko wmieszał się Blake, zatrzymał na kilka chwil czas i przekreślił kilka wajch. To wystarczyło, by pozbyć się bohaterów raz na zawsze — chłopców wyteleportowało w sam środek piekła. A dokładniej w sam środek krainy wiecznych łowów.

Gracze, jak to gracze, niewzruszeni biorą kostuchy w łapy i ciepają sobie nimi po stole. Ich chłopcy przytapiają się z kilkoma demonami, jest dość ognisto i zabawnie. Wytargaj z bestiariuszy wszystko co jest kolorowe i kolczaste, wszystko co potężne i groźne. Niech się dzieje, a co?! Zabawa trwa chwilę, może dwie, w końcu przetrwać w tej krainie nie jest łatwo, na szczęście z pomocą przychodzi czerwonoskóry szaman. Facet dostrzegł, że posse może pomóc mu w walce z Blakem. Nie bez kłopotów i trudności wyciąga chłopców z powrotem na ziemię.

Berlindo i jego Machiny...

Już na ziemi, zaraz obok graczy wylania się Berlindo, który skonstruował Automatyczny Wyszukiwacz Posse, dzięki któremu natychmiast ich zlokalizował. Problem w tym, że zlokalizował ich także kanciarz. I tak oto posse jest świadkiem walki naszego Berlindo z nie naszym Blake'em. I, o dziwo, maszyny szalonego naukowca wstrzymują działanie kantów Blake'a. Berlindo przeciąga wajchy, jego mierniki świszczą, a Blake swoje kanty może co najwyżej o kant dupy potłuc. Gdzieś w okolicy oczywiście pojawiają się różne stwory i manitou, także czerwonoskóry pojawia się na horyzoncie... Blake, ostrzeliwany i atakowany przez wszystkich zgromadzonych wycofuje się. Ładuje combo kant i znika.

I o to nam chodzi. Teraz posse ma czas, by pogadać z Berlindo i dowiedzieć się, jak działają jego urządzenia, do czego służą te przyciski i jak kierować tym całym urządzeniem... Uczą się? No nie wiem, każ im ciepąć kostuchami, niech sprawdzą sami! Jak już sprawdzą i nauczą się obsługiwać to cacko nie pozwalające zatrzymywać czasu, nasi bohaterowie mogą ruszyć na polowanie. Poszukiwania Blake rozpoczęte. Nie będzie to zresztą trudne, bo czarownik, wraz z szamanem właśnie naparzają się magicznymi mocami i licznymi potworami na samym środku rynku. Blake zatrzymał

czas, miasteczko stoi w miejscu, wszystko jest jak na stop klatce i tylko gracze, szaman, sam Blake oczywiście i masa potworów biegają po tej romantycznej scenografii. Wszystko dzieje się w zwolnionym tempie (widziało się tego Matrixa, co nie?!), bo maszyny Berlindo, choć skuteczne, z trudem przełamują moc kantów. Czas więc wokół posse nie jest ani zatrzymany, ani nie płynie normalnie. Wszystko toczy się jak w wodzie, powoli i dostojnie. Kule śmigają, krew leje się, ranni padają, potwory charczą i drą ciało...

Aha. Oczywiście wszystko w promieniach zachodzącego słońca! Koniec!





Wydawnictwo Portal zajmuje się dystrybucją i sprzedażą podręczników i dodatków RPG. W swojej ofercie posiadamy produkty wydawnictw Portal, Copernicus, Tori, Hogshead. Wszystkie je można zamówić wysyłkowo — wystarczy wpłacić odpowiednią kwotę na nasze konto (na przykład na pocztę). Szczegóły podane są poniżej:

Jak zamawiać nasze produkty?

Na kolejnych stronach znajduje się lista produktów, które można zakupić, poczynawszy od gier Nowej Fali, przez archiwalne numery Portalu, na dodatkach do CP2020 kończąc. Aby je zamówić należy wpłacić na pocztę odpowiednie kwoty (są podane przy opisie każdego produktu), a na przekazie, w odpowiednim miejscu napisać za co wpłaciło się pieniądze (każdy z produktów ma swój kod).

Numer konta, na które należy przelać pieniądze to:

Wydawnictwo Portal, Gliwice
10601187-320000538782

Wysyłka wszystkich produktów (za wyjątkiem Gońca Imperialnego — patrz szczegóły przy opisie Gońca) jest na koszt Wydawnictwa Portal.

Prenumerata: 3 numery

Prenumerata półroczna obejmująca trzy numery Portalu (luty, kwiecień, czerwiec). Aby zaprenumerować Portal należy wpłacić na pocztę na konto wydawnictwa 40,00 złotych. W tę cenę wliczone są już koszty wysyłki Portalu. Wykupując prenumeratę półroczną oszczędzasz 5 złotych i masz pewność, że otrzymasz każdy numer wprost do domu!

Kod: PRP16

Cena: 40,00 zł

Prenumerata: 6 numerów

Prenumerata roczna obejmuje sześć numerów Portalu (luty, kwiecień, czerwiec, sierpień, październik, grudzień). Aby zaprenumerować Portal należy wpłacić na pocztę 75,00 złotych. W tę cenę wliczone są już koszty wysyłki Portalu. Prenumeratorzy biorą udział w promocjach organizowanych przez Wydawnictwo Portal. Wykupując prenumeratę roczną oszczędzasz 15 złotych i masz pewność, że otrzymasz każdy numer wprost do domu!

Kod: PRR16

Cena: 75,00 zł

*** UWAGA * UWAGA * UWAGA * UWAGA * UWAGA ***

Nasze produkty można zamawiać również **za zaliczeniem pocztowym**. W tym celu należy zadzwonić pod nr telefonu:

(0-prefix-32) 331 67 21

codziennie w godzinach **od 10:00 do 18:00**.

Zamówienie zostanie zrealizowane tego samego dnia i zostanie wysłane za zaliczeniem pocztowym.

Za przesyłkę płaci się listonoszowi przy odbiorze.

Przy zamówieniu produktów za zaliczeniem pocztowym do kosztów podręcznika należy **doliczyć 6 zł**.



Wydawnictwo Portal



Frankenstein Faktoria

Pierwsza gra RPG Wydawnictwa Portal Wydana w serii Nowej Fali jest czymś absolutnie nowym na naszym rynku - podręcznik ma jedynie 16 stron i kosztuje tylko 15 złotych. Wewnątrz znajdziecie reguły gry, opis świata oraz pomysły i szkice przygód. Autorami gry są Joe Abrakadabra oraz Ignacy Trzewiczek. FF jest horrorem, którego akcja ma miejsce w XIX wieku, w mieście Shallemouth, a bohaterowie graczy odgrywają frankensteinów - istoty przywrócone do życia przez doktora Frankenstein.

kod: NF001, cena: 15 zł



De Profundis

Druga gra w serii Nowej Fali. Autorem „De Profundis” jest znany z naszych łam Michał Oracz. Podręcznik ma 24 strony, a sama gra składa się z trzech części, jakby mini gier: „listy Otchłani”, „Fantasmagoria” oraz „Samotnia”. Gra bardzo mocno osadzona jest w mitologii kultowego pisarza grozy - H.P. Lovecrafta, i lepiej niż znane wszystkim ZC oddaje klimat opowiadań Mistrza. Gdyby Lovecraft grał w RPG, grałby w „De Profundis” - jesteśmy tego pewni!

Gra otrzymała najwyższe noty w recenzjach w Świecie Gier Komputerowych, w Science Fiction, w Inkluzie, oraz serwiach i-netowych Valkiria oraz Poltergeist.

kod: NF002, cena: 15 zł



Niewiarygodne Przygody Barona Munchausena

Doskonała gra Nowego Stylu, której recenzję można znaleźć w ósmym numerze Portalu. Nominowana do Nagrody Origins, zdobyła uznanie krytyków i fanów RPG na całym świecie. Absolutny hit światowego RPG. Gra została przetłumaczona przez Tomasza Z. Majkowskiego. Polska edycja prezentuje wyższy od zachodniego poziomu edytorski, jest wydana na ekskluzywnym, kredowym papierze, z laminowaną okładką.

kod: NS001, cena: 20 zł



Władca Zimy

Pierwsza polska kampania do Warhammera - napisana przez najlepszych autorów piszących do WFRP: Nurglicha, Marka Noge, Macieja Szaleńca oraz Ignacego Trzewiczka. Ilustracje wykonał znany z Portalu Radosław Gruszewicz, a okładkę Tomasz Oracz.

Kampania liczy 202 strony - znajdują się tam zarówno materiały dla graczy (opis wojsk Imperium, nowa profesja, umiejętności, opis Ostlandu, opis życia żołnierskiego), cztery duże scenariusze, których rozegranie zaj-

muje około 7 długich sesji, także kilkanaście stron porad dla MG, nowe czary i wiele innych materiałów. Kampania otrzymała bardzo wysokie noty w recenzjach w SGK, Inkluzie, Valkirii oraz Poltergeście i MM.

kod: WZ001, cena: 42 zł



Kwartę

Nowy magazyn Wydawnictwa Portal - kwartalnik Kwartę, poświęcony grom historycznym, takim jak Dzikie Pola, 7th Sea czy Szermierz. Zapowiedź zawartości pierwszego numeru Kwartę znajdziecie w P#9. Pismo będzie miało 48 stron.

Patronem internetowym magazynu jest www.DzikiePola.com

kod: KW001, cena: 30 zł

machina

planszowa gra karciana



Machina

Mega-szalona gra planszowa dla 2-8 osób. Pudełko zawiera kupę żetonów, Karty Specjalne i instrukcję. Dokładniejszy opis - patrz tylnia strona okładki.

kod: GRA01, cena: 19,90 zł

NOWOŚCI

Honor o zmierzchu

Przygoda do Legendy Pięciu Kręgów, rozgrywająca się na pograniczu Krain Cienia.

W Krainach Cienia honor jest tylko przeszkodą na drodze powinności. Na Murze Kaiu, oddzielającym Cesarstwo od zbierających fal ciemności, wojownicy Klanu Krab z ochotą oddają życie, by powstrzymać zło zrodzone na ziemiach Przeklętego Boga.

Kod: L5K05, Cena: 25 zł



Druga ku Chwale



„Droga” to najnowsza gra w serii Nowej Fali, 48-stronicowy podręcznik autorstwa Andrzeja Stoję opisuje magiczne królestwo przypominające średniowieczne Chiny. Gra-czem mogą wcielić się w postacię Shihin (wojownik), Shinobi (czarodziej) lub Sohai (mnich). Gra pozwala rozgrywać przygody w stylu filmu „Przygiony tygrys, ukuty smok”.

Kod: NF03, Cena: 19,90 zł

Numery archiwalne Portalu w ciągłej sprzedaży!



Portal nr 1

146 stron cz-b, 6 stron kolorowej wkładki, scenariusze do gier SF i Warhammera, pierwsze odcinki Kronik Starego Świata i Teorii Spisku, wprowadzenie do systemu Szmierz, wspaniałe opowiadanie E. Dębskiego „smoczy Duch”.



Portal nr 2

146 stron cz-b, 6 stron kolorowej wkładki, suplement do WFRP „Warhammer 1940”, pierwszy odcinek Staropolskiego pierdoły gawędy, Sniec - figurkowa gra niebitewna, opowiadanie A. Pilipiuka, trzy scenariusze (m.in. MERP)



Portal nr 3

146 stron cz-b, 6 stron kolorowej wkładki, opis psychodramy, komiks Prosiaka, rewelacyjne opowiadanie A. Ziemiańskiego „Toy Toy Song”, trzy scenariusze (do WFRP, DP i ZC)



Portal nr 4

152 stron cz-b, 8 stron kolorowej wkładki, Sim Wiocha - absolutny przebój na rynku gier karcianych, pierwszy odcinek „Historii Imperium”, pierwsze wydanie „Middenhaimera”



Portal nr 5

152 stron cz-b, 6 stron kolorowej wkładki, Głos powszechny - absolutny hit na rynku ZC - darmowa gazeta dołączona do Portalu w klimatach ZC 1990, opowiadanie Jacka Komudy, po raz pierwszy Świat Mroku na naszych łamach



Portal nr 6

152 stron cz-b, numer wakacyjny, masa pomysłów na przygodę, teksty lekkie, awanturnicze, zupełnie nowopomysł na grę, czyli Indiana Jones, oraz gry Nowego Stylu, potężna przygoda „Wyprawa”



Portal nr 7

Ostatni tom Kronik Starego Świata, po raz pierwszy dział Legendy Pięciu Kręgów, pierwszy odcinek „Cyberutopii 2060”, genialna przygoda do WFRP „pajęczycza”



Portal nr 8

152 stron cz-b, 4 strony kolorowej wkładki, Zew Cthulhu w II Wojnie Światowej, „Nowe Dzikie Pola”, potężny dział Warhammera i gier bitewnych



Portal nr 9

152 strony cz-b, wspaniałe opowiadanie E. Dębskiego „Magic Box”, dział D&D, po raz pierwszy Deadlands na łamach Portalu, nowe spojrzenie na ZC, 3 scenariusze jak zawsze



Portal nr 10

124 stron cz-b, 24 strony cz-b „Woluminu” - wkładki ze scenariuszami, kolorowy plakat z obrazem T. Oracza, pierwszy odcinek Night City News, LARP do Warhammera, ostatni odcinek „Historii Imperium”, gra paragrafowa w konwencji Necropunka



Portal nr 11

136 stron cz-b, opowiadanie A. Pilipiuka „Titanic”, pierwszy odcinek nowej kampanii do WH: „Czas ognia, czas wicherów”, scenariusze do ZC, CP i Wraitha, bogate działy CP, grozy, DP, WH, L5K, almanachu i gier bitewnych



Portal nr 12

136 stron cz-b na kredzie, kontrowersyjna dyskusja o turlactwie, Neokultyści w ZC, kolejny odcinek Arkan Magii i kampanii do Warhammera, detektywistyczny scenariusz do ZC, bitewny scenariusz do L5K, scenariusz zawilej intrygi do Warhammera, stałe działy CP, SM, DP, bitewniaki



Portal nr 13

132 stron y cz-b na kredzie, Reżyseria nietypowych sesji, opowiadanie do Zewu Cthulhu, Hermetyzm i Alchemia, Krucjaty w Warhammerze, scenariusz do larpa w konwencji snu, scenariusz bitwy do WH40K, scenariusze, Cp2020, L5K, DP, ŚM, Almanach, gry terenowe;



Portal nr 14

116 stron cz-b, pełna gra Nowej Fali: Czarny Slimak, Czerwony Muchomor, obszerny suplement do CP: Cyberutopia - Pełne Zauwżenie, niezwykle rzetelny materiał n/t Necronomiconu, historia Kartarów, stałe działy CP, ZC, WH, bitewny, almanach, scenariusze do Maga, Warhammera, DP.

ANKIETA P#15

Można wygrać nagrody!

Wszystkie oceny prosimy wystawiać w skali od jeden do sześć

1. Jak oceniasz Portal?

Wrażenie ogólne
 Przydatność artykułów
 Wygląd pisma

2. Który artykuł w tym numerze uważasz za najlepszy?

.....

3. Jak oceniasz zachodzące w Portalu zmiany?

.....

4. Czy masz zamiar kupić kolejny numer Portalu?

... Na pewno tak
 ... Raczej tak
 ... Być może
 ... Raczej nie
 ... Nie

5. Dlaczego kupiłeś ten numer Portalu?

... Kupujesz każdy numer
 ... Zaintrygował Cię Tekścior Numeru
 ... Przyciągnął Twoją uwagę jeden z artykułów. Który?
 ... Skusiła Cię okładka lub grafiki wewnętrzne numeru
 ... Inne

6. Jak oceniasz poszczególne artykuły?

Raport z rynku
 MetaRPG
 Abrakadabra, jestem konsumentem
 Favelas
 Tropikalne piekło
 Świat z klocków

NCN com
 Prawdziwe oblicze bestii
 Przemoc
 Kobiety Kazimierza Wielkiego
 Nie zabierajcie jej skrzydeł
 Łzby głowę unieść cało
 Mroczne zaułki miasta
 Arkana Magii: Efekt szyby
 Dwie korony, dwa cesarstwa
 Newsy WFB, WH40K
 Apel
 Traktat o aktorstwie
 Dźwięk w RPG
 W imię miłości
 Tachometr

7. Jakie artykuły chciałbyś zobaczyć na naszych łamach?

... Rady dla MG
 ... Rady dla graczy
 ... Scenariusze
 ... Szkice scenariuszy
 ... Szkice kampanii
 ... Dokładne opracowania
 ... Nowe zasady, rasy, profesje do gier
 ... Różne (wywiady, felietony, recenzje)
 ... Inne

8. Czy wybierasz się na Dracool?

... Na pewno tak
 ... Raczej tak
 ... Być może
 ... Raczej nie
 ... Nie

9. Teraz o Tobie

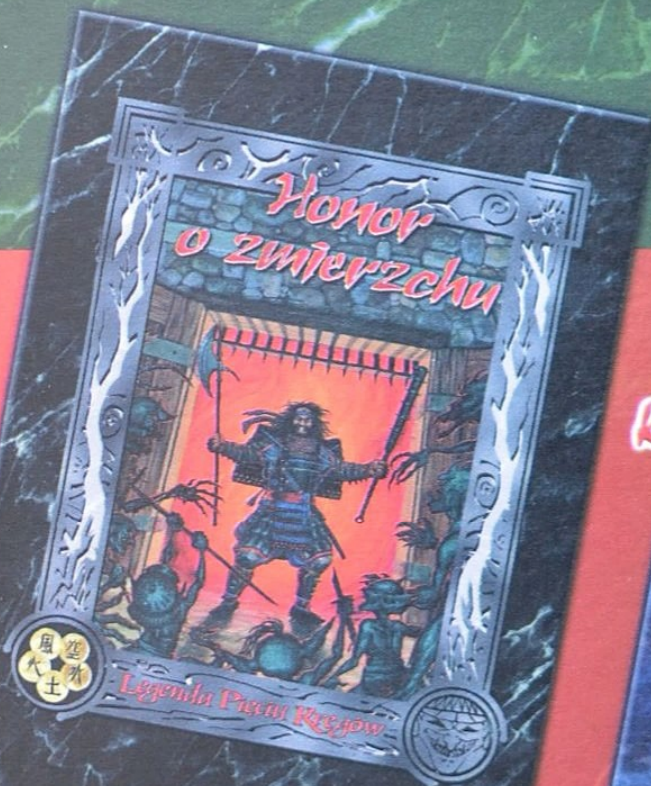
Imię i nazwisko

 Adres

Legenda

風 空 火 水 土

Pięciu Kręgów



W sprzedaży:
koniec lipca 2002

W sprzedaży:
koniec sierpnia 2002



Począwszy od lipca tego roku Wydawnictwa PORTAL i TORI łączą siły, by wspólnie wydawać Legendę Pięciu Kręgów, a w przyszłości kolejne wspaniałe gry.

We dwoje dokonamy tego,
z czym żaden z nas z osobna nie potrafiłby się zmierzyć.



GWIEZDNY PIRAT

pod redakcją Tomasza Z. Majkowskiego

NOWE PISMO O RPG



OD WRZEŚNIA W SPRZEDAŻY

**format: A4
cena: 4,99**

84830-0

12-00