

INDEKS: 322954

MAGIA I MIECZ



MAGAZYN GIER FANTASTYCZNYCH 4,90 zł

12.97

„INFERNO”
numer zerowy

WARHAMMER
ZEW CTHULHU
WILKOŁAK

ISSN 1230-91097



12



9 771230 910971



bit ŻYCIE



W KAŻDY PONIEDZIAŁEK

w "Życiu Warszawy" znajdziecie dodatek komputerowy.

Przeczytacie w nim: najnowsze **wieści komputerowe**

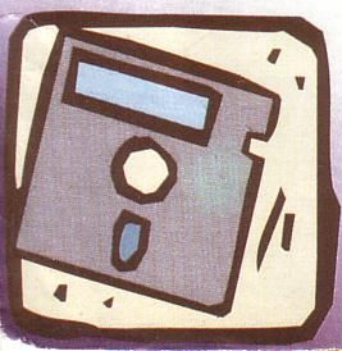
z kraju i ze świata, przegląd **stron internetowych,**

porady informatyków, **ceny** z rynku nie tylko

komputerowego, **recenzje** gier i książek, **konkursy**

z nagrodami oraz niepowtarzalny temat numeru -

- **od wypraw kosmicznych po hodowlę pomidora.**



bit ŻYCIE



„polowych“ napraw. Procedury naprawy rdzenia napędu hiperprzestrzennego są niezwykle skomplikowane i nawet jeśli remont taki możliwy jest do przeprowadzenia przez załogę zdana wyłącznie na własne siły, do chwili wykonania skoku korygującego upływa zwykle wiele dni. Zupełnie inną klasą zjawisk są przypadki pozostawiania statku w hiperprzestrzeni przez okres dłuższy niż kilka sekund przewidywanych na wykonanie skoku. Istnieją udokumentowane przypadki, gdy statki osiągały punkt docelowy po upływie godzin, a nawet dni od momentu rozpoczęcia skoku. Najwyraźniej też organizmy członków ich załóg absolutnie nie zarejestrowały upływającego czasu! Zdarzyły się też pojedyncze przypadki, gdy okręt wszedł w hiperprzestrzeń i po prostu nigdy już nie powrócił... Najprawdopodobniej statki te „wyskoczyły“ w całkowicie nie zamieszkałych układach planetarnych lub w odległym kosmosie.

Ważnym z opisanych niezwykłych zjawisk z kursu nie udało się jednak powtórzyć w warunkach kontrolowanych, takich jak w przypadku zjawisk wciąż pozostających niezbadanych.

Mimo iż możliwość zejścia z kursu w przestrzeni istnieje, błędy takie zdarzają się niezwykle rzadko. W porównaniu między innymi z naddźwiękowymi, znacznie bardziej bezpieczne, niż na przykład jazda poduszkiem wzdłuż zatłoczonej ulicy. Mniej niż 1 na 1000 skoków kończy się zniszczeniem z kursu, a konsekwencja ogromnej większości takich błędów jest jedynie minimalne odchylenie od punktu docelowego.

WPLYW OBNIŻONEJ GRAWITACJI NA ORGANIZMY ZAŁOGI

Intensywne studia nad skutkami długotrwałego przebywania organizmu ludzkiego w warunkach mikrogravitacji trwały już od końca dwudziestego wieku. Udowodniono bezsprzecznie, że długotrwały stan nieważkości wywiera negatywny wpływ na układ kostny, system nerwowy oraz na strukturę tkankową astronautów (aż do zaniku mięśni włącznie). Pragnąc zlikwidować lub przynajmniej zminimalizować szkodliwy wpływ długotrwałych podróży kosmicznych, opracowano systemy grawitacji sztucznej, które, wykorzystując pewne zjawiska fizyczne, umożliwiają wytworzenie siły zastępującej zwykłą siłę ciężarową. Do najbardziej rozpowszechnionych metod należą dwie: użycie silników w celu wytworzenia przyspieszenia oraz wykorzystanie siły odśrodkowej.

Większość statków, które przez długie okresy pozostają w stacjonarnych punktach przestrzeni (na przykład statki skokowe), posiada tak zwane pokłady grawitacyjne. Wydzielone fragmenty statku wolno wirują wokół osi podłużnej, wytwarzając tym samym siłę odśrodkową skierowaną od osi na zewnątrz. Załoga

i pasażerowie mają obowiązek „codziennego“ (oczywiście chodzi o czas pokładowy) przebywania na tych pokładach przez ściśle określoną liczbę godzin. Mogą oni do woli korzystać z urządzeń rekreacyjnych, biblioteki, a czasem nawet ścieżki do joggingu. W harmonogramie zajęć okres ten zwany jest „G-time“. Systematyczne ćwiczenia pozwalają skutecznie zapobiec ewentualnym dolegliwościom i zaburzeniom w funkcjonowaniu organizmu. Wielkie stacje kosmiczne, stale zamieszkiwane przez dużą liczbę personelu, nie posiadają wydzielonych pokładów. Fragmenty stacji wymagające stałego dozoru oraz obszary mieszkalne już od samego początku projektuje się jako gigantyczne wirujące monolity, które podczas eksploatacji stale wprawiane są w ruch obrotowy. Załoga przebywa więc bez przerwy w warunkach sztucznej siły ciężarowej zbliżonej do 1G, co eliminuje konieczność podlegania reżimowi „G-time“.

Statki dalekiego zasięgu mogą również wytwarzać sztuczną grawitację za pomocą kontrolowanego przyspieszenia. Zgodnie z dziennym harmonogramem, na określony czas włącza się silniki manewrowe lub główne, uzyskując w ten sposób efekt sztucznego ciężarowania w kierunku od dziobu ku rufie. Statek, który nie podróżuje w głąb lub na zewnątrz systemu gwiazdowego, chcąc zapewnić załodze sztuczną grawitację, musi wykonywać manewr „Wahadła“. Zmierzając z przyspieszeniem 1G w kierunku wymaganego punktu w przestrzeni, tam wykonuje zwrot o 180° i dąży (1G) z powrotem do punktu „startu“. Zapewnia to załodze i pasażerom względny komfort, jednak manewry takie pochłaniają ogromne ilości paliwa i siłą rzeczy wykonywane są jedynie w specyficznych okolicznościach.

Załogi statków gwiazdnych używają podczas rutynowych zajęć magnetycznych butów i rękawic. Ekwipunek ten znacznie podwyższa efektywność prac prowadzonych w warunkach mikrogravitacji, nie jest jednak w stanie zapobiec fizjologicznym zmianom zachodzącym w organizmach osób wystawionych na działanie długotrwałego stanu nieważkości.

„SKOK“

Podniecenie Michaela Steinera rosło z każdą chwilą. Zerkając ponad ramieniem pilota, obserwował zawieszony w przestrzeni, pozornie martwy okręt wojenny LCS „SpellSinger“. Przez chwilę, krótką jak mignięcie komputerowego ekranu, „SpellSinger“ przypominał gigantyczny parasol odcinający się srebrzystym lśnieniem od welwetowo-czarnej głębi. Ów „słoneczny parasol“ będący niewyobrażalnie wielkim energetycznym żaglem statku, w rzeczywistości rozciągał się o osiem kilometrów wzdłuż osi, a jego szerokość wynosiła pięć kilometrów i magazynował energię emitowaną przez po-

bliską gwiazdę. Przesyłana cięgnami do gigantycznych przetwornic, energia gromadzona była w kondensatorach rozmieszczonych wokół rdzenia hipernapędu.

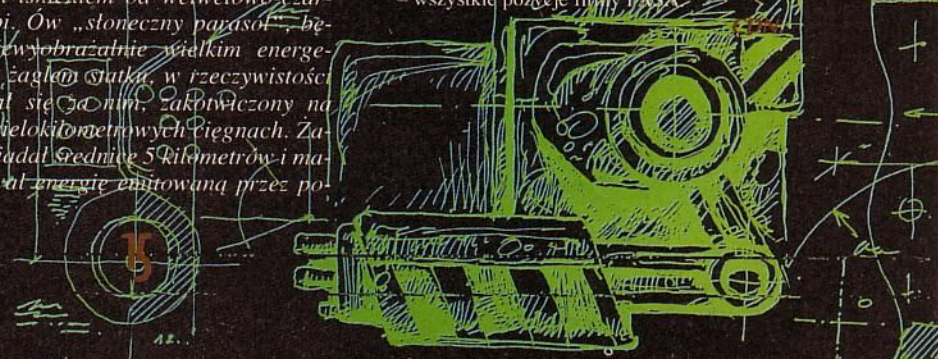
Kiedy jego desantowiec zbliżył się do statku, Michael spostrzegł, że na „Skoczku“ wre gorączkowa praca. „Zagłoboty“, filigranowe, zdalnie sterowane roboty zajmujące się obsługą i konserwacją takielunku, właśnie rozpoczęły proces wciągania i składowania gwiazdowego żagla. Oznaczało to, że baterie kondensatorów zostały naładowane i statek gotów jest do skoku. Niewielki z tej odległości desantowiec, sądząc z wyglądu klasy „Union“, znajdował się w ostatniej fazie dokowania; otaczające go ze wszystkich stron światła świadczyły o wyczerpanej pracy potężnych silników manewrowych. Michael mógł już jednak dostrzec rozwarłe szczęki mechanizmów cumowniczych, które niczym drapieżne mureny wysunęły się z czarnych otworów ogromnego kadłuba, by pochwycić zbliżający się lądownik.

Kątem oka Steiner zauważył też inny okręt, LCS „Firewalker“. Ten z kolei absolutnie nie wyglądał jak parasol. Przypominał raczej „rasowy“ statek, gotów do opuszczenia systemu „w upiornym błysku oślepiającego światła dobywającego się z dysz“. Takie było przynajmniej popularne wyobrażenie o chwili startu... Rzeczywistość była znacznie mniej widowiskowa. Zamiast oślepiającego błysku, kontury „Firewalkera“ zaczęły się powoli rozmywać, a po kilku sekundach okręt po prostu zniknął, rozplywając się w oceanie nocy.

Michael miał już wiele okazji, by zaznaczyć się z doznaniemi towarzyszącymi wejściu w hiperprzestrzeń. Stan ten wciąż jednak budził w nim niestabilną obrzydzenie. Za każdym razem skok przypominał go o młodości i skurcz żołądka. Przez krótką chwilę jego zmysły szalały, rozpaczliwie rejestrując zanikanie rzeczywistości. Znal wielu ludzi, których psychika nie była w stanie znieść takiego zaburzenia. Niektórzy z nich wychodzili ze skoku przeraźliwie krzycząc i osłaniając głowę rękami. Mieli wrażenie, że statek rozpada się na kawałki, pozostawiając ich sam na sam z niepojętym ogromem kosmosu... Steiner potrafił wytrzymać skok. Aby powrócić do pełnej równowagi, zwykle musiał jedynie kilkakrotnie wymiotować.

Z biografii „Michael Steiner: Archont“
pióra Gerilli Dotra-Steiner,
Pittsburg Press, 2532

Opracowano na podstawie książek: „Dom Steiner“, „Dom Kurita“ oraz „Żywa legenda“
wszystkie pozycje firmy FASA



MAGIA I MIECZ

12'97 (48)

MAGAZYN GIER FANTASTYCZNYCH

Cześć!!!

Grudzień jest miesiącem wyjątkowym. magicznym, rodzinnym, świątecznym. Grudzień to znak, że zbliża się nowy rok, a wraz z nim nowe zdarzenia, znajomości i, między innymi, nowa „Magia i Miecz”. Nowa, lepsza, bardziej wciągająca i interesująca - mogąca sprostać Waszym i naszym oczekiwaniom.

Korzystając z okazji chciałbym rzec słów kilka o tym czego się możecie po niej spodziewać i co w niej znajdziecie. Po pierwsze, „MiM” będzie poświęcona głównie grom fabularnym - nie tylko Magowym. Po drugie, pojawi się w niej kilka nowych działów - między innymi Almanach Gracza, w którym będziemy starali się pomóc zaniedbywanym przez nas do tej pory graczom. Po trzecie, zmieni się szata graficzna i wystrój pisma. Po czwarte... Dość, nie mogę Wam przecież zdradzić wszystkich niespodzianek, które dla Was przygotowaliśmy. Już wkrótce będziecie mogli poznać je sami.

Kolejną sprawą, o której chciałbym wspomnieć jest obecność zerowego numeru „Inferna” w „MiM”. To świąteczny prezent dla Was a jednocześnie próbka możliwości Maćka Kocuja i Roberta Siniakiewicza, jego redaktorów. Przeczytajcie, bo warto.

Na koniec chciałbym życzyć Wam Spokojnych i Wesolych Świąt. Trzymajcie się. Do zobaczenia (a właściwie przeczytania) za miesiąc.

Andrzej Miskurka

P.S. Bardzo dziękuję za stopy listów, które przysłaliście w odpowiedzi na moje zapytanie.

Wydawca: Wydawnictwo MAG

Prezes: Jacek Rodek

Redaktor naczelny wydawnictwa: Darosław J. Toruń

Redaguje zespół:

Tomasz Fruń (dział techniczny), Maciej Kocuj (Kraina Goblinów),

Tomek Kreczmar (dział gier fabularnych), Miłosz (dział łączności & Zew Cthullu),

Andrzej Miskurka (redaktor naczelny), Jarosław Musiał (dział graficzny),

Rafał Nowocień (sekretarz redakcji)

Opracowanie graficzne i projekt typograficzny:

Hubert Czajkowski

Stale współpracują:

Hubert Czajkowski, Tomasz Kołodziejczak, Dominika Materska,

Marek Morika, Robert Siniakiewicz, Michał Studniarek, Tadeusz Oszubski,

Przemysław Trusiński, Łukasz Wiśniewski

Skład i łamanie własne

Korekta: Elżbieta Szelest

Adres redakcji:

ul. Cypryjska 54, 02-761 Warszawa,

tel./fax (0-22) 642-45-45

E-MAIL: mag@butler.medianet.com.pl

Ilustracja na okładce: „The Complete Mask of the Nyarlathotep”

Lee Gibbons, Copyright © Chaosium Inc.

Hasło miesiąca:

„Formy te tworzy się poprzez umieszczenie przed głównym, znaczeniowym elementem złożenia odpowiedniego deskryptora” (Przewodnik po Śródziemiu).

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.

Spis treści

Listy	2
Okiem Zewnętrznym	4
Z tajemnych akt	6
Niusy	8
Recenzje	10
Zapiski żelaznego karta	12
Coś więcej niż drużyna	17
Kroniki Raedwaldburskie	22
Puszka Pandory	27
To wspaniałe Śródziemie	28
Inferno	33
Wywiad z autorami ZC	49
Widmowy szakal zabija	52
Aaa, kotki dwa...	57
Senne widziadło	58
Tfurca Magii i Miecza	72
Krzyżówka świąteczna	74
Kraina Goblinów	76
Thrud Barbarzyńca	77



LISTY, LISTY, LISTY...

Cześć!

Po pierwsze i najważniejsze dla tych, co jeszcze nie zauważyli zmian w stopce: przeprowadziliśmy się ze starej, zimnej jak eskimoskie lodówki kamienicy do nowej, gorącej niczym afrykańskie huty willi. Z centrum Warszawy na koniec świata, gdzie prąd w kablach zawraca, a bogowie tracą nadzieję. Jeśli więc będziecie wysyłać do nas listy, pamiętajcie o nowym adresie.

Po drugie: w związku z przeprowadzką mieliśmy (i kiedy piszę te słowa, mamy jeszcze nadal) zatargi z różnymi rodzajami firm świadczących usługi publiczne. Np. okazało się, że przez długi czas cała firma MAG radzić sobie musiała z jedną linią telefoniczną. Inny zaś przykład dotyczy Was bardziej, o Wielce Szanowni. Otóż dostarczyliśmy Poczcie odpowiednie pismo z prośbą o kierowanie wszystkich przesyłek adresowanych na Dolną 43 (stary adres) na Cyprijską 54 (nowy). Okazało się zaś („info“ przyszło e-mailem), że dostajecie listy wysłane na Dolną z powrotem z uroklivym dopiskiem/pieczątką „Adresat wyprowadził się“. Tak więc tłumaczymy się, iż nie nasza to wina, a wszelkie cenne uwagi, artykuły, przegody, rozwiązania konkursów prosimy spróbować przesać raz jeszcze. (Od siebie dodam, że jak ktoś wysłał rozwiązanie na konkurs Cthulhu i poczta mu „zjadła“, to może wysłać jeszcze raz, bez kuponu.)

Takie działanie biur jest kolejnym dowodem na to, iż w naszym pięknym kraju zmieniły się tylko papierki cukierków – usług dla klientów: z wiadomo jakich, na landrynkowo-

-hamburgerowe. W środku pozostał ten sam biurowy i chaotyczny cukierek.

Dane na temat Waszej oceny artykułów z ostatniego numeru trudno nazwać reprezentatywne. Jest ich zbyt mało. Orientacyjnie zaś wygrała „Kraina Goblina“, przed „Trupem“ i „Duchami, licznymi i wampirami“. Trudno ogólnie ocenić jakość ostatniego numeru. Dokładnie połowa z respondentów twierdzi, że był to numer świetny (w przeciwieństwie do drugiej, która uważa go za beznadziejny).

A teraz z przyjemnością zajmę się tym, co dotarło jednak do naszej skrzynki pocztowej.

Droga redakcjo!

(...)

Oglądam sobie „stopkę“ i widzę: znowu ktoś awansował, znowu ktoś odszedł (m.in. Rafał Gatecki, którego naprawdę lubitem) i myślę sobie, że „stara gwardia“ odchodzi. Szkoda. „Miłosz“ przejął listy i stał się właściwie osobą zajmującą indywidualnie najwięcej miejsca w „MiM“. Broń Boże to nie jest krytyka. Uważam, że „Skrót...“ jest bardzo dobrym działem i miło, że ktoś tak kompetentny wziął się do odpowiadania na czytelników pytania, pogrózki i krytykę (trochę nie po polsku, prawda?). Ale nie o tym chciałem pisać...

A ja za to pozwolę sobie przerwać już tu. Tylko na chwilę. Rzeczywiście pojawiają się nowe osoby (he... choćby ja...), inne znowu odchodzą. Analogicznie ze wspomnianymi awansami. Ale to system pracy normalnej firmy: gdyby nie było możliwości rozwijania się – awansu – nikt by do takiej firmy nie przyszedł. Bo i po co, jak i tak ciągle będzie zarabiał tyle samo i robił to samo. Mimo że będzie coraz lepszy i bardziej doświadczony. Dlaczego zaś ludzie odchodzą? Są różne powody, ale bierzcie pod uwagę także to, iż czasem nie widzi się dla siebie dalszej możliwości rozwoju w danej firmie – już nic więcej nie da się osiągnąć – hmmm... w przypadku MiMa musiałyby się to wiązać z objęciem stanowiska rednacza, a MiM musiałby zbierać w tym czasie same pochwały od czytelników.

A teraz o sobie. Rzeczywiście. Sporo miejsca zajmuję.. Choć to może źle powiedziane. Robię Listy, „Skrót...“ i dział Cthulhu (gdzie opublikowano tylko jedną moją przegodę), a więc nie zajmuję dużo miejsca. „Puszcze...“, póki się nie rozkręci, będę trochę pomagał. Tak samo z recenzjami. Nie jest tak, że zajmuję najwięcej miejsca. To autorzy piszą. Redakcja to raczej opiekunowie działów, niż autorzy. Tomek Kreczmar

ma gigantyczny wręcz dział w MiMie. Na pewno większy od mojego. Sekretarz i naczelny także robią o wiele więcej – czytają wszystko. I im należy się uznanie.

Po trzecie. Ustalmy raz na zawsze. Nie jestem „Miłosz“ tylko Miłosz. Miłosz Marcjan Brzeziński. Ale w MiMie używam tylko imienia z sobie znanych powodów. A tak w ogóle – nawiązując do licznych korespondencji – to też żaden ze mnie pan. Skończmy wreszcie z tymi „panami“.

Za pochwały – rumieniąc się – dziękuję.
(...)

List Sz.P. Pieczyńskiego stał się dla mnie bodźcem do wytknięcia wam zaledwie kilku niedociągnięć w całej Waszej „karterze“.

1. Naprawdę jestem zażenowany dotkliwym brakiem scenariuszy w Waszym i Naszym piśmie. O ile w tych pierwszych numerach było ich trochę (tak – „Demoniczna horda“ to też scenariusz, tyle że napisany po obejrzeniu „Rambo 3“; tak myślę) lecz stopniowo robiło się ich coraz mniej. Macie kontakty z zachodnimi pismami, więc skoro ani Nam, ani Wam nie chce się tych scenariuszy pisać, wykupicie parę do każdego systemu i drukujcie, aż komuś znowu do głowy wpadnie jakiś pomysł. (Jestem MG od 5 lat i wiem jak to z tymi pomysłami bywa).

Cóż dodać mogę... tak właśnie robimy. Ale kupowanie scenariuszy z zachodnich pism, to wcale nie łatwa sprawa. Większość zachodnich pism godnych uwagi.. upadła. Nie mamy stałych dostawców. A duży procent pozostałych nie ma praw do tekstów swoich autorów i trzeba ich w razie co szukać na własną rękę.

Ostatnio udało nam się nawiązać współpracę z Pagan Publishing, świetnym (moim – i nie tylko moim) zdaniem wydawcą podręczników do ZC (ostatnio *Delta Green*), a także wspaniałego czasopisma *the Unspeakable Oath* (niestety ukazującego się nieregularnie – dopiero jak chłopaki zbiorą materiały na cały numer). Już niedługo zaroi się w dziale ZC od artykułów z najlepszego Cthulhowego czasopisma świata.

2. *Wiecie co? Męczymy już to Wasze ciągle spóźnianie się. Kolekcjonuję Wasze pismo od 4-go numeru (pozostałe trzy zdobyłem po ciężkim boju ze swoją świnką skarbonką) i odkąd pamiętam, ciągle się spóźniacie. (...)*

Zdążyłem się już przyzwyczaić do tego, że kiedy na Was czekam, to Was nie ma, a kiedy zrezygnowany myślę o kolejnym łączonym „dla nadrobienia czasu“ numerze, listonosz przynosi mi długo oczekiwaną, zaprenumerowane pismo „Magia i Miecz“.

POSZUKUJE KONTAKTU Z...

...chętnymi do gry w WFRPG i DT z okolic Ostrołęki. Paweł Tykwiński, ul. Broniewskiego 6; 06-300 Przasnysz; tel. 0-478-31-22.

...mało doświadczonymi graczami (i graczkami) do sesji WFRP. Wiek 11-14 lat. Rafał Chodun, ul. Stalowa 2 m. 22; 03-427 Warszawa, tel. 619-23-87.

...graczami w WFRP i WFB. Również poszukuję kontaktu z graczami DT. Jeśli chodzi o inne systemy bitewne, karciane czy role playing, to proszę również o kontakt graczy w wieku średnim. Thorin, ul. Słowackiego 47/1, 40-093 Katowice; tel. 253-97-17.

KUPIĘ, SPRZEDAM, ZAMIENIĘ...

Sprzedam Podręcznik podstawowy „WFRP“ (twarda oprawa), „Księgę Wiedzy Tajemnej“ oraz „Zew Cthulhu“. Piotr Orliński; ul. 3 Maja 5B m 6; 42-255 Szczekociny, woj. Częstochowskie; tel. (034) 55-75-01 (dzwonić między 9⁰⁰ a 14⁰⁰).

w którego wstępie dowiadujemy się o opóźnieniach z przyczyn obiektywnych.

3. Ten sam problem dotyczy produktów wydawanych przez firmę MAG(...).

Tu poruszyłeś bardzo ważny problem. Opóźnienia. Rzeczywiście, są one naszą (i Waszą) zimą, wypada jednak powiedzieć jasno dlaczego. Wydawanie produktów RPG to działka, do uprawy której polska infrastruktura jest zupełnie nie przygotowana. Wydawanie podręczników i pisma RPG to nie to samo co wydawanie książek. Podajmy kilka przyczyn:

a) Jakikolwiek przestawienie tekstu w druku – „wypłynięcie” z tabelki, przestawienie kolumn, nawet literówka (!) dyskwalifikuje produkt RPG – wiadomo – grać się nie da. Zauważcie, że tak samo spaprana książkę da się przeczytać. Taka „robotka” musi iść jeszcze raz do drukarni i chłopaki drukują raz jeszcze – wiadomo, że potrzeba na to czasu.

b) Polska poczta, bankowość i metody celne w ogóle nie są dostosowane do standardów zachodnich. Czasami umowa z firmą zagraniczną wspomina, iż przed dystrybucją produkt należy przesłać do oceny, lub też, że produkt będzie drukowany „u nich”. Z czym trzeba walczyć, żeby czasem odzyskać przesyłkę... są w stanie pojąć naprawdę tylko nieliczni.

c) Do tłumaczenia tekstów nie ma tłumaczy. Spójrzmy prawdzie w oczy – do tłumaczenia tekstów RPG potrzebny jest dobry tłumacz ZNAJĄCY SIĘ NA GRACH FABULARNYCH. A takich jest bardzo niewiele. W całym kraju można ich policzyć na palcach obu rąk. Nie możemy pozwolić sobie na eksperymenty – powierzenie tłumaczenia niekompetentnej osobie zepsuje cały efekt. System ze świetnego stanie się kłapą. Strata i dla Was, i dla nas – a więc dla systemu. Takie rzeczy trzeba tłumaczyć jak najlepiej i pisać jak najlepiej. Dlaczego? Patrzcie punkt następny.

d) „Montowanie” (klejenie, szycie...) podręcznika/dodatku RPG to także zupełnie inna para kaloszy. Książkę przeczyta się raz – kilka razy. Skrajnie – pożyczysz ją komuś, a potem znów komuś – zbiera się kilkanaście „przeczytań”. A podręcznik? Przeciwny podręcznik RPG zaśmieje się w twarz kilkanaście razy przeczytanej książce. On jest w użytku bez przerwy! Tu też nie może być błędu. I z tym także musimy walczyć. Narzekacie na Wilkołaka... Wiedziecie, że ogromna część nakładu wróciła po prostu do drukarni, bo W OGÓLE nie dało się jej czytać i używać. Być może należało zwrócić wszystko – a to oznaczałoby kolejnych parę miesięcy oczekiwania na produkt.

A ponieważ czyta się to na okrągło, więc lapsusy językowe rażą o wiele bardziej niż w książce. Proste. Dlatego też trzeba bardziej uważać na formę tekstu.

To tyle.

4. Były kiedyś takie numery MiM, w których znalazły się opowiadania (numerów of course!), ale jestem ciekaw, dlaczego opowiadania nie mają swojego stałego działu (...).

Nie mówię o maratonie w numerze 31-32, ale coś krótkiego, błyskotliwego, z akcją dziejącą się w różnych światach (a nie przez trzy numery pod rząd H.P. Lovecraft – chociaż opowiadania były niezłe). Mam tu na myśli na przykład „5 lampek” Tomasza

Kołodziejczaka i Jacka Komudy (nr 9 MiM) czy też „Bardzo cenny pierścień” Tomasza Kołodziejczaka (nr 5 MiM) (...).

5. Wasz pomysł, aby w MiM znalazł się komiks był naprawdę bardzo dobry. (...) Śmieszny komiks jest bardziej odprężający od śmiesznej (prawie zawsze) „Krainy Goblino”.

Na Waszą prośbę wrócił komiks i opowiadania także na stałe zagoszczą teraz w M&Msach. Rzeczywiście być powinny i będą. Należy jednak liczyć się z tym, że wszystko się kiedyś skończy... Skończą się także zasoby Thruda. Myślmy o zamieszczeniu krótkich komiksów ambitniejszej treści i nieco bardziej profesjonalnego wykonania. Czekamy także na Wasze prace – jak zwykle jesteśmy otwarci.

6. Zagubili się gdzieś po drodze artykuły, które tworzyły „Ars Practica”. Dlaczego? Owszem, niektórzy powiedzą: pismo musi dorastać wraz z czytelnikami. Nie ma sprawy. Zgadzam się z tym, ale teksty, które można od ręki wykorzystać w grze (...) przydadzą się również graczom dojrzałym. Namiastką tego jest po części „Skrót...”, ale ostatnio pojawili się także bohaterowie niezależni do natychmiastowego wykorzystania tzw. „Bohaterowie do wynajęcia”. (...)

Do spisu należy dodać jeszcze „Miasteczko Yarmie” i „Puszkę Pandory”... I tu znów wspomniałem o wielkim dylemacie pisma. Łatwo doświadczonym graczom pisać dla „zielonutkich”, trudniej doświadczonym dla doświadczonych, ale najtrudniej napisać tak, żeby było przydatne dla obu grup. Takich artykułów w ogóle jest mało (na całym świecie – nie tylko u nas). Zastanówcie się chwilę a dojdziecie do wniosku, że żeby zadowolić obie grupy najłatwiej publikować... przygody. Przydadzą się i jednym i drugim. Jak nie całe, to chociaż pomysł, gadżet, czy BN. Nieprawdaż? I tak właśnie radzą sobie pisma zachodnie, tak będziemy po części robić i my.

Na pociechę znów powiem, że almanach MG, po ogólnym głosowaniu redakcyjnym, się rozrasta. Będzie więcej takich materiałów „dla wszystkich i o wszystkim”. Po cichu dodam, że zapowiada się też wznowienie serii *Labiryntów* w nowej, tańszej, sensowniejszej formie. Ale to na razie nieśmiałe plany.

Autorem tego wspaniałego listu, nad którym zasiadziałem się tego wieczora (jest już dość późno) jest *Markush* czyli *Arek Markuszewski*. Dziękuję Ci, Arku, że dałeś mi, a za tym i całej redakcji MiMa wypowiedzieć się na temat kilku rzeczywiście najważniejszych spraw, jakie nas i Was dręczą. Dzięki temu listowi, mam nadzieję, meandry wydawania systemów i MiMa w Polsce nie będą już dla Was Czarną Magią (sic!). Liźnięcie trochę naszych problemów i poznaliście całą zabawę nieco od podszewki.

Tym czasem żegnam, życząc wszakże Wesołych Świąt i gitowych prezentów. (A tak w ogóle: wiecie, jak się nazywa żona Świętego Mikołaja? Merry Christmas.)

Trzymajcie się.

Milosz

P.S. Nagrodę niespodziewankę za ankietę wylosował Daniel Marcinkowski z Piotrkowa Trybunalskiego. Gratulacje.

Post P.S. Życzymy miłego Sylwestra... he he...

ANKIETA

ocena numeru

12/97 (48)

Wśród osób, które nadesłały ankietę pod adresem redakcji, rozlosujemy cenne nagrody (produkty Wydawnictwa MAG)

Skala ocen:

1 – tragiczne!

5 – świetne!

OCENA

Listy	[]
Okiem Zewnętrznym.....	[]
Z tajemnych akt.....	[]
Niusy	[]
Recenzje	[]
BattleTech	[]
Coś więcej niż Drużyna ...	[]
Kroniki Raedwaldeburskie	[]
Puszka Pandory	[]
To wspaniałe Śródziemie .	[]
Miasteczko Yarmie	[]
Wywiad z autorami	
„Zewu Cthulhu”	[]
Widmowy szakal zabija ...	[]
Aaa, kotki dwa... ..	[]
Senne widziadło	[]
Krzyżówka	[]
Kraina Goblino	[]
Thrud the Barbarian	[]



OKIEM
ZEWNETRZNYM



PROBLEM PASZCZAKA

Tomasz Kołodziejczak

– Ha! Beznadziejne to wszystko! – zawołał w końcu Paszczak. – Co to wszystko jest warte? Możecie wziąć mój zbiór znaczków na makulaturę!

– Ach! – zawołała Panna Migotka. – Nie mów takich rzeczy! Twój zbiór znaczków jest najpiękniejszy na świecie!

– Otóż właśnie – powiedział Paszczak z rozpaczą. – Jest skompletowany! Nie ma takiego znaczka na świecie, którego nie posiadałbym w swoim zbiorze. Ani jednego! Co teraz pocznę?

– Zdaje się, że zaczynam rozumieć – stwierdził Muminek po głębokim namyśle. – Nie jesteś już zbieraczem. Jesteś tylko posiadaczem, a to wcale nie jest takie przyjemne.

Pozwoliłem sobie na ten długi cytat z powieści Tove Jansson „W Dolinie Muminów“, gdyż kapitalnie opisuje on jeden z najdziwniejszych obyczajów ludzkiego gatunku – kolekcjonerstwo.

Przypuszczam, że większość z was posiada jakieś fantastyczne kolekcje – książek, komiksów, kart czy figurek. Oczywiście każdy zbieracz jest w stanie wynaleźć dziesiątki argumentów na rzecz swego hobby, obrazujących dlaczego to ono jest takie niepowtarzalne, cenne i pełne duchowych oraz edukacyjnych wartości (ta ostatnia teza zapewne często jest w użyciu, gdy trzeba wyciągnąć od rodziców mamonę na kolejny buster do „Kultu“).

Jednak, gdyby przyjrzeć się sprawie, to okaże się, że tak naprawdę prawdziwemu kolekcjonerowi użytkowe wykorzystywanie zbiorów wcale nie jest potrzebne. Istotą jego pasji jest zdobywanie nowych obiektów, uzupełnianie wakatów w kolekcji, jej porządkowanie i spisywanie na kartce listy braków (takie spisy ciągle gdzieś się zawieruszają, co daje doskonały pretekst do ponownego przejrzenia zbiorów). Generalnie – ważne jest gromadzenie, a nie używanie zgromadzonego.

„Zaraz, zaraz! – ktoś zakrzyknie. – Przecież człowiek po to zbiera książki, żeby je czytać! A więc używać!“ Oczywiście, że tak. Tylko że jeśli ktoś po prostu chce sobie poczytać, to może zapisać się do biblioteki. Będzie miał niezły wybór tytułów i na dodatek nie zapłaci za lekturę ani złociszka. A jednak ludzie książki kupują i stawiają na półkę. Jedni kolekcjonują Sapkowskiego, inni fanta-

sy, jeszcze inni biografie Tolkiena, a są i tacy (jak ja), co chcą mieć każdą książkę fantastyczną, jaka się w Polsce ukazała. Po co? Diabli wiedzą, bo przecież wszystkiego przeczytać i tak się nie da.

„Karty – powie inny mądrała – zbiera się po to, aby grać. Tworzyć lepsze talie i wygrywać turnieje“. Zaiste, wielu kupuje bustery tylko w tym właśnie celu. Ale znam takich (koledzy z MAGa, halo, pobudeczka!), którzy bynajmniej w karty nie grają, a swoje kolekcje trzymają w klaserach i co jakiś czas czule przeglądają (szczerze mówiąc, mam pewne dziury w „DT“, „Kulcie“ i „Illuminati“, co mnie strasznie irytuje).

„Nowe figurki – celnie zauważy inny gracz – wzmacniają twoją armię i pozwalają wygrywać bitwy. Po to je zbieram i maluję“. Zgoda. Ale z ręką na sercu powiedzcie, kolekcjonerzy figurek, ilu z was i tak by je zbierało i pacykowało farbami, nawet gdybyście wiedzieli, że przez najbliższy rok ani razu nie rozstawicie swych armii na stole? (Ja, na przykład, w życiu nie grałem w WH 40 000, ani nie pomalowałem choćby jednej figurki, ale posiadanie srebrzystych, uzbrojonych po zęby zastępów bardzo mi odpowiada).

Sądzę więc, że te wszystkie wymówki i działania maskujące, takie jak czytanie, granie czy malowanie, to tylko szalbiercza otoczka, która pomaga wam samym wytłumaczyć się przed sobą, kiedy przepuszczacie w sklepie kolejną fortunę. Prawdziwym celem jest zbieranie.

Oczywiście, producenci fantastycznych gadżetów wiedzą o tym wszystkim i opracowali mnóstwo metod pomagających wam opróżnić kieszenie. Tu mistrzostwo świata zostało chyba osiągnięte przez facetów, którzy wymyślili gry karciane z nader sprytnym systemem dystrybucji, limitowanych dodatków, kart rzadkich i specjalnych, nowych edycji itp. Ale jak powiedzieliśmy wcześniej, karty dają jeszcze pozór, że służą czemuś innemu niż radosne przekładanie w albumach. Nic takiego nie da się powiedzieć o biznesie nalepkowym – stickery służą tylko temu, by je wkleić do książeczki i mieć (a propos, czy ktoś może wie, gdzie w albumie „Star Wars“ należy nakleić kilkadziesiąt naklejek oznaczonych literką „s“, a przedstawiających postacie

z filmu, pojazdy i wybuchy?). Albo o tazoo-sach wsadzanych do chipsów i delicji (do diabła, na chipsy zmieszane z delicjami patrzeć już nie mogę, a ciągle mi brakuje paru krążków z przedziału 40–50!).

A więc po co ludzi to robią? I co jeszcze można fantastycznie kolekcjonować?

Mam przyjaciół, którzy zbierają serie fantastyczne – nagrywają na kasety wszystko, co na licznych kanałach ogólnopolskich i kablowych da się zobaczyć. Znam fanów kolekcjonujących plastikowe znaczki konwentowe, CD z muzyką filmową, fanzyny, czy wreszcie okładki z kaset wideo z filmami SF. Sam trzymam w domu klaser z pocztowymi znaczkami o tematyce fantastycznej (ha, to jest ciekawy temat na osobną rozprawkę!), stopy komiksów, wycinków prasowych z opowiadaniem SF (między innymi z „Kraju Rad“), tekturowych kapsów z potworami i kilka zestawów pocztówek z fantastyczną grafiką. A także pudło pełne plastikowych figurek z „Gwiezdnym Wojem“. W dwóch skarlach. Na szczęście moja żona nie zarządza natchmiastowej eksmisji, tylko co jakiś czas puka mnie w czoło. Raczej lekko.

Osobiście uważam hobbystów i kolekcjonerów za wyższą rasę rodzaju ludzkiego. Jak mniemam, większość z was należy do tego gatunku *obenmenschów* i doskonale rozumie, jakie emocje daje poszukiwanie nowych elementów kolekcji, ich zdobywanie, wymiana, przeglądanie, katalogowanie i chwalenie się nimi przed innymi *obenmenschami*. Tym, którzy kolekcjonerskiego bakcyła jeszcze nie złapali, powiadam: dziewczęta są fajne, coca cola orzeźwia, koszykówkę trzeba kochać, a cukier krzepi. Ale nie ma to, jak zdobycie wydanej czterdziestu lat temu w mikroskopijnym nakładzie powieści jakiegoś ruskiego grafomana, tej właśnie, której brakowało do serii! Rzecz jasna, pod warunkiem, że po tym zakupie jakieś braki jeszcze w kolekcji występują i człowiek jest zbieraczem, a nie posiadaczem!

A może dla wyjaśnienia fenomenu hobbyzmu należy odwołać się do prehistorii ludzkiego rodzaju? Wszak pierwszą formą zdobywania pokarmu przez praczłowiekowi było zbieractwo. Czyżby więc wasze doomtrooperowe i 40-tonowe kolekcje były

ostatnim śladem zapisanego gdzieś w DNA instynktu – zbierania rzeczy nadających się do zjedzenia? Tylko jak tu, na Yog–Soththa, nadgrzyć ołowianego orka?!

PS. Nie słyszeliście o czymś fajnym, co można by zacząć zbierać?

RECENZJE

W przyszłym roku obchodzić będziemy setną rocznicę opublikowania jednej z najważniejszych powieści w historii fantastyki, „Wojny światów“ H.G. Wellsa. Kto tej książki jeszcze nie czytał, niech szybko nadrobi zaległości. Po pierwsze – żeby poznać klasykę. Po drugie – żeby się czytelniczo zadowolić, bo powieść Wellsa i dzisiaj, pod koniec XX stulecia, jest książką znakomitą, mądrą i ciekawą.

Dopiero po lekturze oryginału możecie zabrać się za czytanie zbioru opowiadań **ECHA WOJNY ŚWIATÓW**. Książka ta



jest niejako holdem złożonym Wellsowi przez jego następców. Kilkunastu amerykańskich pisarzy (wśród nich takie sławy jak David Brin, Mike Resnick, Robert Silverberg, Connie Willis) napisało serię opowiadań o marsjańskiej inwazji. Bohaterem każdej noweli, a często jej narratorem jest jakaś bardzo znana osoba. Tak więc widzimy przyszłego prezydenta Roosevelta polującego na Marsjan na Kubie, Rudyarda Kiplinga zmagającego się z nimi w Indiach, Lwa Tolstoj organizującego na swej Jasnej Polanie obóz dla uciekinierów, Jacka Londona obserwującego walkę schwytanego Marsjanina z psami husky. Nie zabrakło postaci z kręgu nauki (Albert Einstein, Parival Lowell) i, rzecz jasna, fantastyki. Bohaterem jednej z nowel jest Jules Verne, wymyślający naukowe sposoby na pokonanie najeźdźców. W innym opowiadaniu poznajemy losy młodego Lovecrafta, który postrzega w Marsjanach istoty ze swej mitologii. Oczywiście nie mogło w tym gronie zabraknąć Edgara Burroughsa (ten od Tarzana), twórcy niezwykle popularnego w USA, a u nas prawie nieznanego cyklu o przeniesionym na Marsa (w języku tubylców – Barsoom) Johnie Carterze.

Książka jest interesująca, choć składające się na nią teksty prezentują nierówny poziom. Kilka opowiadań nie wnosi nic nowego do wymyślonej przez Wellsa historii – po prostu relacjonują znane nam już wydarzenia. Najciekawsze są te nowele, które wychodzą treścią poza oryginał, starają się dodać do klasycznej opowieści nowe plany, pokazać sprawy, którymi Wells się nie zajął. A więc

spojrzenie na marsjańską inwazję oczami nie-europejczyków, a więc opis prób porozumienia się z najeźdźcami, badania ich czy też organizowania ruchu oporu. Dla czytelników dobrze znających historię i dokonania opisywanych postaci smakowitym kąskiem będzie wyszukiwanie aluzji do rzeczywistych wydarzeń w naszym świecie. I tak na przykład Kipling poznaje w Indiach walczącego z Marsjanami tubylca, niejakiego Mowglięgo. Tolstoj spotyka wśród uciekinierów Józefa Wisarionowicza, a barroughsowski John Carter atakuje wrogów ludzkości na samym Marsie.

Czego mi w zbiorze zabrakło? Żaden z autorów nie zaryzykował przedstawienia marsjańskiego społeczeństwa, prezentacji jego kultury, historii i wewnętrznych konfliktów. Nikt też nie spróbował odpowiedzieć, czemu dysponujący zaawansowaną wiedzą naukową Marsjanie nie przewidzieli wpływu, jaki na ich organizmy mogą mieć ziemskie bakterie. Cóż, mimo to polecam książkę (powtórzę, dopiero po lekturze „Wojny światów“ Wellsa). Oprócz czytelniczej frajdy może ona dostarczyć sporo pomysłów i klimatów graczom w „Zew Cthulhu“ czy „Kosmos 1899“.

Arkadij i Borys Strugacy zajmują, moim zdaniem, miejsce w pierwszej piątce najlepszych pisarzy SF na świecie. Warto czytać praktycznie wszystko, co napisali, choć oczywiście lepiej zacząć od przystępniejszych, bardziej fabularnych książek, takich jak „Poniedziałek zaczyna się w sobotę“, „Trudno być bogiem“, „Przenicowany świat“ czy „Piknik na skraju drogi“. **Z ZEWNA TRZ** to nietypowa pozycja w ich dorobku, nie powieść, a zbiór opowiadań (choć wiele z nich to fragmenty większych całości fabularnych). Większość nowel utrzymana jest w tradycyjnej konwencji SF, a więc dotyczy eksperymentów naukowych, robotów, lotów kosmicznych, kolonizacji nowych planet i spotkań z kosmitami. Talent Strugackich sprawia, że nawet takie twarde historie z pomysłami naukowymi i technologiczną scenografią da się czytać także jako opowieści o ludzkich uczuciach, problemach i słabościach. Pisarze kapitalnie kreują swoich bohaterów, w kilku ledwie zdaniach rysując ich charaktery. Przy tym nadają im nieuchwytny rys sympatyczności, szlachetności. Zawarte w zbiorze teksty nie są, rzecz jasna, najwybitniejszym osiągnięciem rodzeństwa, ale można je przeczytać z dużą przyjemnością. Tym większą, że po śmierci Arkadego nowe utwory podpisane „Strugacy“ już nie powstają.

Miłośnicy literatury katastroficznej nie są rozpieszczani przez wydawców – może dlatego, że porządna katastrofę da się pokazać tylko w kinie (pierwszy wydawczy na to parę milionów dołców). Informuję więc, że ukazała się powieść **10 W SKALI RICHTERA** autorstwa pary Arthur Clarke, Mike McQuay. Książka zbudowana jest wedle wszelkich reguł tego typu prozy: główny bohater w dzieciństwie przeżył tragedię, tylko on wie o nadchodzącej katastrofie, nikt mu nie wierzy itp., itd. Ale rzecz zrobiona jest sprawnie i trzyma w napięciu.

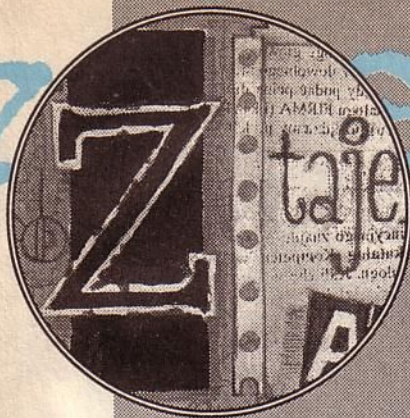
Tadeusz Oszubski to pisarz, który miał pecha. Kilkanaście lat temu fantasty była w Polsce bardzo popularna, ale prawie niedostępna. Na każdą nową książkę z obszaru fantastyki baśniowej klienci rzucali się tak samo, jak na

równie wtedy niedostępną szyneczkę. I oto w Bydgoszczy mieszkał sobie autor, który dysponował kilkoma powieściami i masą opowiadań fantasty, niezłe napisanych, z wartką fabułą i obficie wykreowanymi światami. Gdyby jego książki poukazywały się wtedy, byłby dziś Oszubski jednym z popularniejszych polskich pisarzy fantastycznych. Ale – jak rzekliśmy – pisarz miał pecha. Wydawcy, którym prezentował swoje prace, a jakże!, przyjmowali je do druku, potem jednak przetrzymywali w biurkach przez kilka lat, a następnie kończyli działalność. W międzyczasie oferta polskiej fantasty na rynku znacznie się poszerzyła, później pojawiło się mnóstwo tłumaczeń z Ameryki, no i pisarzowi zabrakło pary, by tworzyć do szuflady wciąż nowe historie. Pierwsza powieść Tadeusza Oszubskiego, „Sfora“, ukazała się dopiero w roku 1992, na łamach nie istniejącego już kwartalnika „Voyager“. Potem przyszły kolejne publikacje, ale pisarz wciąż pozostaje nie znany poza wąskim kręgiem fanów. Może sytuację tę zmieni publikacja pierwszego tomu trylogii „Cienie Hatta“. **TWIERDZA NIENAWIŚCI**



to w zasadzie powieść SF, ale podobnie jak wiele utworów np. Ursuli LeGuin, postrzega się ją raczej w klimatach fantasty. Oszubski, budując podstawy swojego świata, sięgnął po dość oryginalny wzorzec kulturowy. Jego cywilizację tworzą ludy podobne do narodów ziemskiej Afryki, rozwinięte społecznie i technologicznie. Mamy tu imperia toczące wojny o wpływy, mamy tajne bractwa, gigantyczne maszyny bojowe napędzane parą, dziwne amulety i przedstawiciele obcych ras. Fabuła toczy się wartko, a panorama świata jest barwna i oryginalna. Gdyby powieść Oszubskiego ukazała się dziesięć lat temu, mogłaby się stać przebojem, a pisarz cieszyłby się pewnie równą popularnością co Kres czy Lewandowski. Dziś będzie tylko jedną z wielu interesujących propozycji fantastycznych na naszym rynku, a Oszubski na nowo musi rozpocząć swą walkę o czytelnicze uznanie. Dodam jeszcze, że powieść ukazała się w niedużym nakładzie i w odważnej, jak na standardy fantastyki, okładce. Szukajcie jej raczej w specjalistycznych i dużych księgarniach. Warto.

Na koniec pozwolę sobie podać pewien fakt. Bez komentarza, bo i tak wszyscy tę książkę przeczytacie. Ukazał się czwarty tom powieściowego cyklu autorstwa Andrzeja Sapkowskiego – **WIEŻA JASKÓŁKI**. Zła wiadomość dla fanów wiedźmina – na następny tom znowu trzeba czekać rok...



akt. DNI MUTANTÓW

Tadeusz Oszubski

„Mój ojciec rozpoczął pracę ponad czterdzieści lat temu na zlecenie rządu brytyjskiego. (...) ...udoskonalił specyfik wpływający na płodność, który uzyskiwano z gruczołów przysadkowych. Podawany w odpowiednich dawkach może skrócić okres ciąży z dziewięciu miesięcy do trzech. W większych dawkach nawet do czterech tygodni (...). Noworodkom można by było wstrzykiwać regularnie lek i ich rozwój mógłby być tak samo szybki, jak w życiu płodowym. Dziecko mogłoby przeistoczyć się w mężczyznę w czasie krótszym niż dwa miesiące (...). Ludzie, którzy potrzebowali jego wiedzy, byli przerażeni wynikami eksperymentów. Niektóre dzieci urodziły się zdeformowane. Tak jak mój brat. Były w pełni sprawne psychicznie, ale wyglądały odrażająco“, relacjonuje jeden z bohaterów „Nemesis“, powieści pióra Shauna Hutsona.

W innej strasznej historii, „Chimerze“, autorstwa Stephena Gallaghera, naukowiec przyznaje się do błędu, jakim było stworzenie hybrydy człowieka i małpy do celów militarnych. „Postużyliśmy się bardzo specjalistycznymi technikami, by wyprodukować podludzi na skalę przemysłową. Naszym jedynym osiągnięciem jest zbiegły morderca (...). Nie wiedział czy jest szympansem, czy człowiekiem i trudno było przewidzieć jego reakcje“.

Jak dotąd, groźni mutanci, tworzeni w laboratoriach naukowców, to głównie domena powieści grozy i tych z gatunku space-opera, gier komputerowych i fabularnych. Niedawna burza intelektualna i polityczna dotycząca kwestii klonowania człowieka zademonstrowała nie tylko obawy ludzkości, ale też istnienie bezpieczników: prawnych, religijnych, czy wreszcie zdroworozsądkowych, które do zabaw z ludzkim genotypem nie dopuszczają. Może i dobrze? Na razie coraz liczniejszych mutantów dostarcza nam sama „natura“. „Natura“, na którą człowiek wpływa swoimi działaniami, niczym chorobotwórczy wirus, Ziemia, zatrutowana chemikaliami, skażona promieniotwórczymi substancjami, wydaje na świat nowotwory: zwierzęce mutanty. Przytoczyć tu można jedną z kwestii agenta Foga Muldera z „Archiwum X“: „Co dnia na świecie giną trzy gatunki zwierząt. Nikt nie wie, ile pojawia się nowych“. Słowa te padły w odcinku serialu, gdzie postacią pierwszoplanową był mutant – hybryda człowieka i motyli cy wątrobowej. Potwór ten, co nie jest tu bez znaczenia, trafił do USA ukryty w zbiorniku balastowym jednego z rosyjskich statków handlowych. Mutant – dziecko Czarnobyla?

Laboratoria kryją jeszcze niejedną tajemnicę. W roku 1994 krążyć zaczęły informacje o dziwnych i niepokojących osiągnięciach Jing Kanzhien-Władymirowicza, naukowca chińskiego pochodzenia, który w latach tzw. rewolucji kulturalnej zbiegł do ZSRR. W Chabarowsku powierzono mu środki i sprzęt, co zaowocowało wynalezieniem przez doktora Jinga urządzenia nazwanego „Bio-UHF“. Maszyna ta sprawia, że w pracowni naukowca powstają organizmy transgeniczne. Jak pisze Walter-Jörg Langbein w pracy „Syndrom Sfinks“, Jing hoduje kukurydzozpenczenie, dynio-ogórki. Langbein podkreśla, że inne twory uczonego sprawiają „dość makabryczne wrażenie: kurczak z błoną pławną między palcami, kaczym

dziobem i charakterystyczną kaczą skórką nad otworami usznymi. Króliko-koza ma zęby zakrzywione jak rogi“. Co jeszcze wymyślił Jing? Podobno maszyna „Bio-UHF“ działa w oparciu o rezonans elektromagnetyczny i nie trzeba kosztownego wyposażenia, aby tworzyć mutanty. Informacja genetyczna przechodzi z jednego obiektu na drugi; można to zrobić w warunkach domowych, w kuchni czy łazience. Aż dreszcze przechodzą na myśl, co w głębinach syberyjskich pracowni jeszcze się ulęgnie. Tym bardziej że ogromna maszyna mutacyjna – zdecydowanie znajdująca się poza kontrolą człowieka – działa na Wschodzie od wielu już lat. To nieszczęsna elektrownia atomowa w Czarnobylu. Mimo że sieje śmierć, niektóre z jej bloków nadal działają, bo tak dyktuje rachunek ekonomiczny. Czarnobyl to nie tylko wielka bomba jądrowa. Przede wszystkim to bomba ekologiczna. „Natura nie znosi próżni“, mówi obiegowe powiedzonko. Zaś najnowsze trendy nauki splatającej się z ezoteryką – w tym wypadku teoria pól morfogenetycznych – dopowiadają: „co zostało wymyślone, to zaistnieje“.

Kilkanaście lat temu na obszarze Nowego Meksyku amerykańscy naukowcy odkryli specyficzne mysie plemie. Myszy te, „skoczki świerszczowe“, naśladują stylem życia... wilki. Polują pojedynczo lub stadnie, zwolują się wyciem (ludzkie ucho nie wychwytuje ich pisku, dopiero odtworzenie nagrania w zwolnionym tempie pozwala usłyszeć mrozące krew w żyłach skowytu). Myszy te polują na większe owady, poza tym na skorpiony, węże, jaszczurki, a także myszy-wegetarianki. Naukowcy sądzą, że badania „skoczki świerszczowe“ pomogą wyjaśnić jedną z zagadek przeszłości rodzaju ludzkiego – proces przekształcania się gatunku roślinnożernego w mięsożerny. Czy jednak agresywne zachowania gryzoni to wynik naturalnych procesów – ewolucji? Może jednak mamy do czynienia z biologiczną

rewolucją, za którą odpowiedzialny jest człowiek? Jak podała PAP: „Naukowiec badający florę i faunę na skażonych radioaktywnie terenach wokół elektrowni w Czarnobylu odkryli myszy polne, które przystosowały się do tego środowiska, a ich kod genetyczny wykazuje znaczne zmiany. 'Są to najbardziej radioaktywnie skażone zwierzęta, jakie kiedykolwiek widziałem' – powiedział Ron Chesser z amerykańskiego uniwersytetu Georgia”. Także na odludnych obszarach Nowego Meksyku, gdzie żyje „skoczek świerszczowy”, mogło dojść do promieniotwórczego skażenia. W latach czterdziestych Amerykanie przeprowadzali tam próby z bronią nuklearną.

Dzieńmi Czarnobyla – albo kazachstańskich prób jądrowych i uszkodzonych głowic rakiet tkwiących w silosach wśród stepów – są też niewątpliwie grasujące w rejonie Wołogdy wilki-psy. Jak podały agencje prasowe w październiku 1997 roku, fachowcy uważają, „że populacja psów-wilków w Wołogdzie zbliża się do 1.200.” Chodzi tu o hybrydę, „która ma inne umaszczenie niż wilki i jest od nich bardziej agresywna, nie boi się ludzi”. Wilki-psy zagroziły już populacji łosi i dzików, po czym zaczęły wychodzić z tajgi. Możliwe, że już w lutym dotarły do Moskwy. Ich słynnym wyczynem było wdarcie się do moskiewskiego Zoo, gdzie zagryzły i pożarły siedem kangurów.

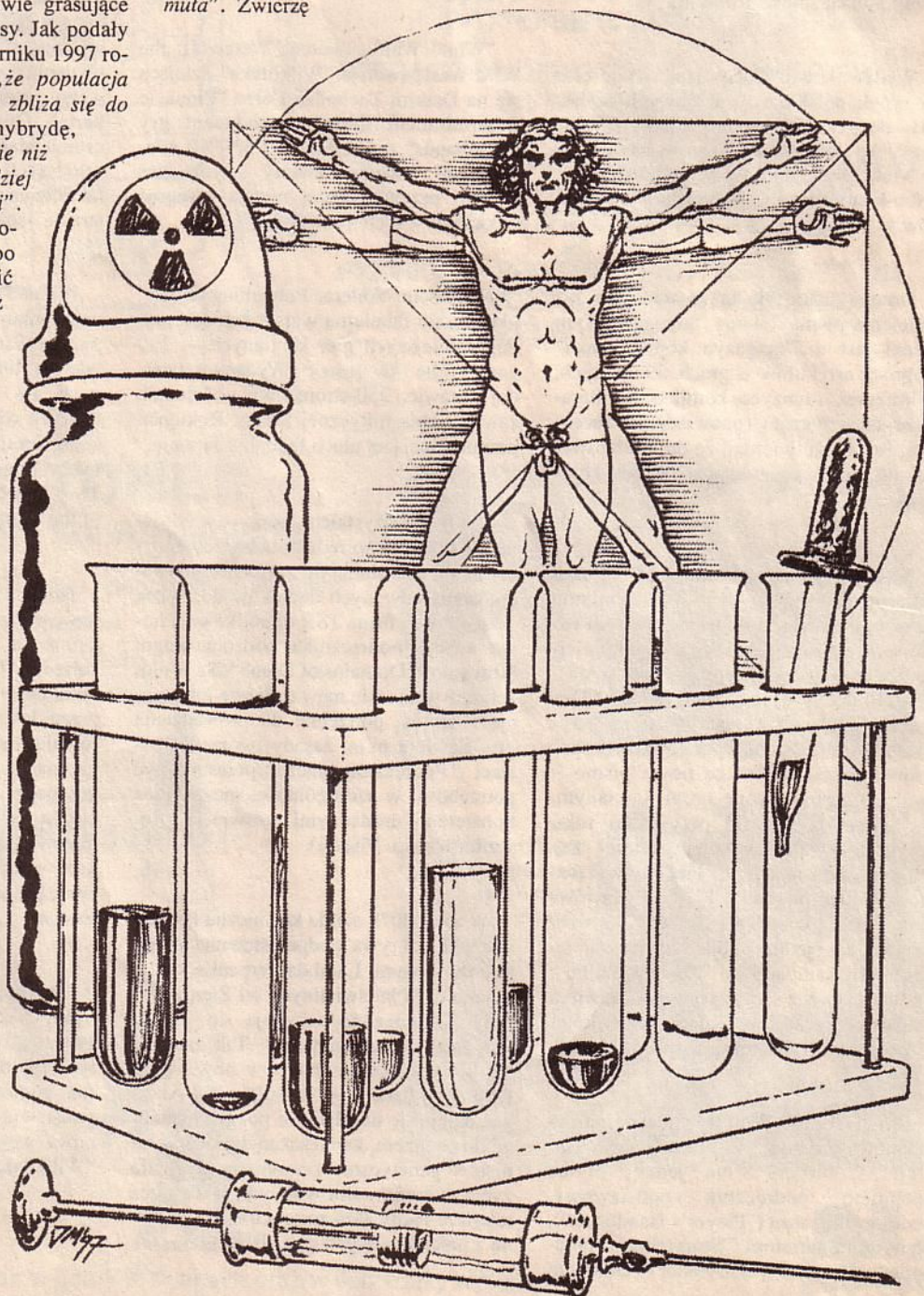
Coraz częściej pojawiają się też pojedyncze okazy zwiastujące nadejście nowej ery w świecie zwierząt. Nie są one groźne, jak dziwne myszy albo wilki-psy, jednak rodzą się i swym wyglądem ostrzegają o nadejściu dni mutantów. Na przykład w październiku 1996 roku, na farmie w Dybvad (Dania), przyszła na świat kotka o zielonej sierści. Ludzie postraktowali to jak żart. Zwierzę nazwano Miss Greeny, włożono do klatki z pleksiglasu i pokazywano za pieniądze w gmachu Muzeum Historii Naturalnej w Aarhus (wschodnia Jutlandia, Dania). W Polsce natura też zrobiła figielka, choć, jak to w kraju, efekty były siermiężne. Na kurzej fermie w Polskiej Nowej Wsi (woj. opolskie) w listopadzie 1995 wykuł się kurczak o czterech łapkach. Jego

właściciel, niejaki Walter Żyła, poinformował prasę o zajściu, a potem włożył kurczę-mutanta do kartonowego pudła.

Nie dalej jak w lipcu 1997 roku, o czym poinformowała Polska Agencja Prasowa, w okolicy Deltony, miasta położonego na północ od Orlando (Floryda, USA), widziano niezwykle stworzenie, mutanta będącego nie wiedzieć czym dziełem. „Według opinii biologów, krzyżówka jelenia z lamą jest niemożliwa”, jednak świadkowie opisywali widziane zwierzę jako posiadające „tulów jelenia, ale głowę lamy”. Według jednego ze świadków, Kathy Sheldon, będącej fachowcem, bo pracownikiem stanowych służb weterynaryjnych, chodzi tu o zwierzę „o tulowiu jelenia, długiej szyi, na której osadzona jest niewielka głowa z zielonymi oczyma i uszami podobnymi do uszu mufa”. Zwierzę

umknęło i zasyło się gdzieś – trwały poszukiwania, jednak bez skutku. Lama-jeleń przeszedł do miejscowych legend.

Mutanty schodzą z kart powieści, z kadrów filmowych, fabuł gier i przenikają do naszego uładzonego świata, podbitego przez człowieka. Jeśli przejmą władzę, nie będzie to ich winą ani zasługą. Po prostu: widać przyszedł na nie czas. Sposób myślenia „racjonalisty” człowieka został skompromitowany przez dzieła tychże myśli. Owoce postawy, którą dobitnie oddają słowa Marka Twaina (dziewiętnastowiecznego pisarza, dziennikarza i myśliciela, poza tym autora powieści dla chłopców – „Przygody Tomka Sawyer’a” i „Huckleberry Finn”): „Nic nie robi tak dobrze krajobrazowi, jak jajecznicza na szynce”. Cóż... pod warunkiem, że jaj tych nie zniosły kury-koty!





Przed gwiazdką na naszym rynku ukazało się sporo nowości. Dzięki wydawnictwu ISA polscy gracze mogą zapoznać się z grą "Shadowrun" (zarówno z wersją fabularną, jak i karcianą). Jest to połączenie cyberpunka z fantasy: w niedalekiej przyszłości odradza się magia oraz magiczne istoty – orki, smoki,trolle itd.

Wydawnictwo "Copernicus" wypuściło na rynek polskie edycje nowych dodatków do gry "Cyberpunk 2020". "Dzika strefa" to dodatek dla fixerów, zawierający wiele cennych informacji o półświatku. "Neo-klany" to opis społeczności nomadów w Ameryce.

Doczekaliśmy się także trzeciego już wcielenia pisma "Nowy Talizman". Tym razem jest to "magazyn końca wieku" i oprócz artykułów o grach fabularnych, traktuje też o muzyce, komiksach i literaturze fantastycznej (opowiadania, recenzje). Redakcja twierdzi, że do grudniowego numeru zostanie dołączona płyta kompaktowa.

Naszym nakładem (tzn. MAG-a) ukazała się gra "Mechawojownik" (fabularna wersja "Battletech"). Jeszcze w tym roku powinny ujrzeć światło dzienne kolejne dwa systemy: "Kroniki mutantów" (gra fabularna, osadzona w świecie "Domtroopera" i "WarZone'a") oraz "Kryształ czasu" (wiadomo). Wkrótce powinno ukazać się także nowe pismo – "Inferno", poświęcone grom karcianym. Na pierwszy kwartał przyszłego roku przygotowywany jest kolejny numer "Labiryntu", tym razem poświęcony wyłącznie "Warhammerowi". MAG wyda również przed gwiazdką "Horror w Orient Ekspresie" – jedną z najlepszych i najciekawszych kampanii do "Zewu Cthulhu". Pudełko, oprócz samych przygód, zawiera mnóstwo akcesoriów – mapy, bilety kolejowe, paszporty, notatki itp.

Firma "White Wolf" wypuściła na rynek nowy produkt: "Vampire: The Masquerade CD-ROM". Na jednej płycie upchnięto podręcznik podstawowy, podręcznik gracza ("Player's Handbook"), podręcznik narratora ("Storyteller's Handbook") oraz "The Storyteller's Guide to

the Sabbat" i "The Player's Guide to the Sabbat". Dodatkowo znajduje się tam program służący do tworzenia planów miast, wraz z historiami, spotkaniami oraz ciekawymi zakątkami, program tworzący bohaterów oraz ich historie, program do tworzenia pomocy do gry (tajemnicze pergaminy itp.) oraz wygaszacz ekranu z grafiką Timothy'ego Bradstreeta. Wszystkie podręczniki są połączone ze sobą za pomocą hipertekstu, dzięki czemu łatwo można znaleźć odniesienia do wszystkich ważniejszych terminów występujących w grze. Nie należy się niestety spodziewać, aby ten produkt został przetłumaczony na język polski.

Firma "Interplay" wydała komputerową wersję gry "Dragon Dice" (kościanka TSR-u).

"White Wolf", twórca "Werewolf: the Wild West" (wersja "Wilkołaka" dziejąca się na Dzikim Zachodzie) oraz "Pinnacle Entertainment Group", producent gry "Deadlands" (opis: MiM nr 3/97??) zdecydowali połączyć światy swych gier w serii przygód, którą można rozegrać w każdym z tych systemów.

Nakładem "Alderac Publishing Group" ukazała się fabularna wersja jednej z najpopularniejszych gier karcianych – "Legend of the Five Rings". Wydany w twardej oprawie, 250-stronicowy podręcznik zawiera opis mitycznej krainy Rokugan, przypominającej nieco feudalną Japonię.

Dla tych wszystkich, którzy – w odróżnieniu od naszego redaktora naczelnego – nie czują powołania do zgromadzenia sepek opublikowanych dodatków do świata "Ravenloft", firma TSR opublikowała nową edycję podręcznika podstawowego: "Ravenloft: Domains of Dread". Są w nim zebrane wszystkie najważniejsze informacje i zasady, potrzebne do prowadzenia gry. Zawiera m.in. zasady tworzenia postaci ("Podręcznik gracza" przestaje być potrzebny); w szczególności można grać bohaterami urodzonymi w świecie "Ravenloftu" (np. Vistani).

W roku 2078 sonda kosmiczna Prometheus II odkrywa podprzestrzenne przejście do systemu Lambda Serpentis, oddalonego o 35 lat świetlnych od Ziemi. Narody Zjednoczone decydują się wysłać tam misję kolonizacyjną... Tak zaczyna się historia opowiedziana w nowej grze fabularnej hard sf – "Blue Planet". Akcja gry dzieje się na planecie pokrytej całkowicie oceanem, zamieszkaną przez kolonistów genetycznie przystosowanych do życia w środowisku wodnym, jak i przez tubylcze istoty. Gra została uznana za jedną z najciekawszych gier sf.

Szykuje się filmowa wersja "Władcy Pierścieni" J. R. R. Tolkiena. Już na wiosnę mają powstać pierwsze sceny filmu w pięknych plenerach Nowej Zelandii (czyżby zamiast orków miały występować owce?!). Krąży plotka, iż Sean Connery ma zagrać Gandalfa. Inne nazwiska wymieniane przy obsadzie: Daniel Day Lewis, Marlon Brando i James Woods.

W najbliższym czasie planowane są również inne filmy: "X-Files" (wersja kinowa), "Mad Max IV" (oczywiście z udziałem Mela Gibsona), ekranizacja najstarszej angielskiej sagi – "Beowulf", "Superman Reborn", kolejna wersja "Planety małp", "Terminator 3" (z udziałem Arnolda Schwarzeneggera), nowa wersja "Godzilli".

Firma "White Wolf" wydała drugą edycję gry "Changeling: the Dreaming", piątej części "Świata Ciemności". W nowym wydaniu w twardej okładce zmodyfikowano system czarów (nie są już potrzebne karty). Gra została uproszczona, dzięki czemu stała się bardziej przystępna dla młodszych graczy – w tym celu zmieniono również grafikę (wyeliminowano ilustracje nagich satyrów).

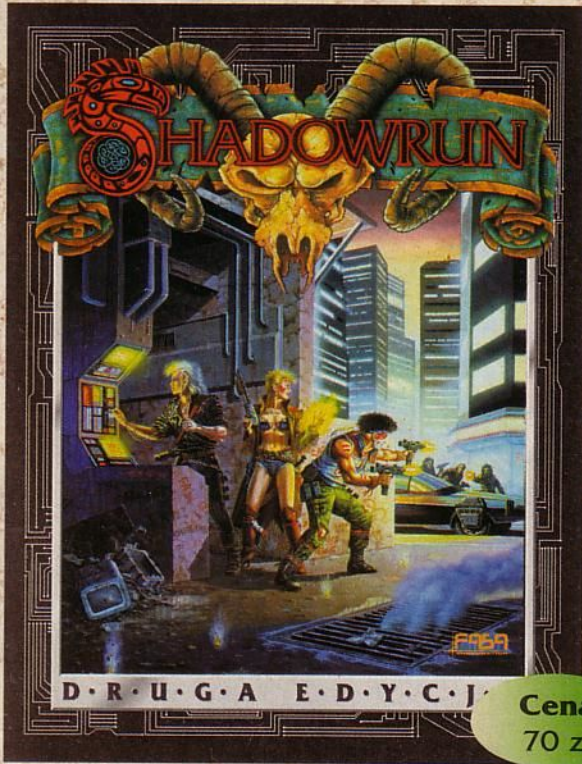
Firma "Wizards of the Coast", twórca najpopularniejszej karcianki świata "Magic: the Gathering" staje się niekwestionowanym liderem rynku gier fantastycznych. Po wykupieniu TSR-u, stała się również właścicielem "Five Rings Publishing Group" (wydawcy kilku gier karcianych: "Legend of the Five Rings", "Star Trek: the Next Generation", "Dune: Eye of the Storm").

Nową jakością wśród gier karcianych może okazać się "Chron X" – pierwsza karcianka, w której gra się wirtualnymi kartami! "Chron X" jest to właściwie gra komputerowa, pozwalająca na grę poprzez Internet. Za pomocą sieci można również nabywać nowe zestawy kart, wymieniać się z innymi graczami itp. Sama gra rozgrywa się w cyberpunkowym świecie, a celem jest zniszczenie kwatery głównej przeciwnika. Podstawowy zestaw kart wraz z oprogramowaniem można znaleźć pod adresem <http://www.chron-nx.com>.

Ukazało się kilka nowych gier karcianych. Ciekawie zapowiada się "Aliens vs. Predator" (gra oparta na zdjęciach z obu tych filmów), "Dune: Eye of the Storm" (na podstawie "Diuny"), "Imajica" (na podstawie powieści Clive'a Barkera) oraz nowa wersja gry "Rage" (na podstawie "Wilkołaka: Apokalipsy").

Bombowy prezent Gwiazdkowy

Świat Shadowrun w trzech odsłonach



Cena
70 zł

Shadowrun 2 Edycja to od pięciu lat utrzymująca się w ścisłej czołówce gra fabularna. Połączenie cyberpunku i fantasy tworzy piorunującą mieszankę. *Sprawdź magazynek, przygotuj zaklęcia, uważaj na plecy i nigdy nie ufaj smokom.*

Shadowrun™ Gra fabularna – ponad 300 stron czarnobiałych i kolorowych.



360 kart,
Wersja Limitowana.

„doskonała strona edytorska, przyjazne zasady i rewelacyjna grafika czynią Shadowrun TCG najlepszą grą karcianą w języku polskim“

Świat Gier Komputerowych 10/97

Shadowrun Gra karciana – ceny za:

zestaw podstawowy (70 kart)	29,00 zł
zestaw dodatkowy (15 kart)	9,50 zł



W 2050 roku cień rzucany przez megakorporacje kryje całą Ziemię. Sam Verner staje się pionkiem w grze, gdzie stawką jest coś więcej niż życie. Zmuszony do ukrycia się w cieniach staje do walki ze Złem starszym od ludzkości. Jednak pionek obdarzony mocą magii może stawić czoła Koszmarowi, o jakim nigdy nikomu się nie śniło.

Trylogia Sekrety Mocy



Cena
19,50 zł

Cena
19,50 zł

Cena
18 zł

FASA CORPORATION

Informacje dot. sprzedaży: ISA Sp. z o.o. ul. Fort Wola 22; 00-961 Warszawa; tel./fax (0-22) 368831, tel. (0-22) 6344790; Nr konta: PBK S.A. IX O/W-wa 11101040-529194-2700-1-77

Shadowrun™ i Shadowrun Trading Card Game™ są znakami handlowymi FASA Corporation. Copyright © FASA Corporation 1997. Wszystkie prawa zastrzeżone. Prawa do wydań polskich należą do ISA Sp. z o.o.



ULTIMA ONLINE

czyli rzecz o różnicy między teorią a praktyką

Każdy szanujący się gracz klawiaturowo-joystickowy musiał choćby słyszeć, jeśli nawet osobiście z nią się nie zetknął, o bodaj najstarszej, a na pewno najslawniejszej serii w historii komputerowego role playing – o ULTIMIE. Seria ta, wymyślona i koordynowana przez Richarda Garriota (alias Lord British) z firmy Origin, istniała, jak się wydaje, od zawsze. Była mniej-więcej spójna fabularnie, dorzucając wciąż nowe elementy do przygód głównego bohatera, przenoszonego w tajemniczy sposób z czasów nam współczesnych do magicznego świata o nazwie Britannia. Jego zadaniem w każdej części było ratowanie tego świata przed kolejnymi zagrożeniami ze strony różnych niesympatycznych, a potężnych istot bądź ludzi. Brzmi to dość banalnie, jednak w stworzonym przez Garriota uniwersum wcale nie najważniejsze było wycinanie w pień wszystkiego, co się rusza, a ma paskudne oblicze. Tym, co najbardziej do niego przyciągało, była ciągłość prowadzonego bohatera, tak charakterystyczna dla gier fabularnych, jego rozwój, wyrastanie z nieznanego rebajty na słynnego w całej Britannii Avatara, wzór cnót wszelakich. Przyciągała też specyficzna atmosfera gry, nacisk, jaki w niej położono na podążanie ścieżkami dobra, wreszcie rozległość i komplikacja świata.

Tak było, ale zdaje się, że się skończyło. Słyszysz wprawdzie o pracach nad Ultimą IX, kontynuującej, jak się zdaje, „klasyczny” wątek Avatara, jednak jest to śpiewka przyszłości jeszcze nie sprecyzowanej. Jednak Richard Garriot i jego Origin zafundowali miłośnikom komputerowego (i nie tylko) role playing coś, co powinno ich wszystkich powalić na kolana – ULTIMĘ ONLINE. Jest to Britannia dostępna za pośrednictwem łącza Internetu dosłownie dla każdego, w której każdy może spędzać swoje elektroniczne życie i kształtować swój los wedle wzorów, ustalonych przez poprzednie Ultimy. Albo też zupełnie, całkowicie inaczej – wedle swej woli i widzisz.

Tak więc trochę teorii.

ULTIMA ONLINE została pomyślana jako przedsięwzięcie zaiste gigantyczne, które ma radykalnie zmienić sposób funkcjonowania gier internetowych. I rzeczywiście jest to największa z dotychczas uruchomionych gier wielodostępnych, czy to role playing, czy innych. Każdy z jej serwerów (jest ich obecnie siedem, a zapo-

wiadanych jest kilkanaście kolejnych) może obsłużyć do 3000 graczy jednocześnie, czyli 3000 rzeczywistych osób może tworzyć populację jednej wirtualnej Britannii, rozmawiać ze sobą, wędrować, handlować, tworzyć frakcje, toczyć wojny... cokolwiek, poza seksem. Poszczególne serwery są niestety światami zamkniętymi, nie komunikują się ze sobą – gracz, przebywający w Britannii, znajdującej się np. na serwerze Atlantic nie może porozmawiać z takim, który wszedł do tego samego pokoju, w tej samej karczmie i w tym samym mieście, ale na serwerze np. Great Lakes. Co więcej, nie może się nawet przenieść na żaden inny serwer. Jednak 3000 i tak wystarczy – nigdy się wszystkich nie spotka.

Sam świat, Britannia, został generalnie przepracowany, rozszerzony, wzbogacony nie tylko o szczegóły, ale i o nowe miasta. Jest zaiste gigantyczny – gdzieś wyczytałem, że ekran monitora, przedstawiający w normalnej rozdzielczości kompletną mapę Britannii musiałby mieć wielkość dwóch boisk piłkarskich. Rządzi się ten świat specjalnie dla niego opracowanymi prawami – począwszy od skomplikowanych zasad ekonomicznych, będących jednym z czynników, które kierują zachowaniem licznych bohaterów niezależnych, a skończywszy na reagującej na działania graczy ekosferze. Sklepiarz w mieście nie kupi towaru, którego ma za dużo, na który nie ma popytu, albo na który go nie stać; zbyt intensywne wycinanie lasów w jakiejś okolicy prowadzi do ucieczki zwierząt, a to z kolei do migracji mięsożernych potworów... i tak dalej – tych zasad jest naprawdę dużo. Przynajmniej w teorii.

Całkowicie też został zmieniony sposób tworzenia i definiowania bohatera. Należy go sobie wyobrazić w sposób znacznie bardziej szczegółowy, niż to się zdarzało w grach, opartych na klasycznym, posługującym się profesjami schemacie AD&D. W ULTIMIE ONLINE nie ma profesji tego typu, tutaj bohater określany jest poprzez początkowy wybór trzech z około 40 umiejętności, jakimi w perspektywie może się posługiwać. Może więc zaczynać swoją drogę życiową jako kowal, drwal, rybak czy wręcz kucharz. Może też zostać określony mianem maga, ramera, wojownika czy uzdrowiciela, ale oznacza to tylko tyle, iż najwyższa wartość liczbowa została przypisana

umiejętności, odpowiednio, posługiwania się czarami, tropienia, walki mieczem czy leczenia. Pozostałe dwie z początkowych, ustalonych na relatywnie wysokim poziomie, umiejętności mogą być całkowicie i zupełnie niespójne z etosem maga czy wojownika. Nie wspominając już nawet o pozostałych trzydziestu kilku, których wzrost i rozwój będzie zależał od tego, jaką drogą bohater podąży w przyszłości. Owszem, są również klasyczne cechy: siła, zręczność i inteligencja. Bezpośrednio zależne są od nich żywotność, kondycja i mana (czyli potencjał magiczny), ale wpływają one również na poziom niemal wszystkich umiejętności. Te trzy podstawowe cechy rosną wraz ze wzrostem umiejętności od początkowej sumy 65 punktów do granicy na poziomie sumy 200 punktów. Gra proponuje, co prawda, kilkanaście wzorów postaci, „gotowców”, z odpowiednio ustawionymi umiejętnościami i cechami podstawowymi, jednak z różnych, głównie ekonomicznych, względów są one dość niepraktyczne – wybór umiejętności jest bardziej odpowiedni dla późniejszego, „dojrzałego” stadium bohatera, dając niewielką szansę przetrwania na początku.

Etap tworzenia bohatera jest kończony określeniem jego wyglądu fizycznego oraz miasta, w którym rozpoczyna grę. O ile w sprawie aparycji nie mamy zbyt wielkiego pola manewru (płeć, rodzaj fryzury, zarost, kolor włosów i zarostu oraz kolor skóry) i właściwie nie odgrywa ona wielkiej roli w grze, o tyle wybór miasta, w którym nasz bohater zaczyna może w początkowych stadiach decydować o jego „być albo nie być”. Tu niestety trzeba posiadać pewną wiedzę na temat Britannii, jej geografii i ludności, należy wiedzieć, że dla kogoś, kto chce w przyszłości być potężnym czarownikiem najlepszym miastem jest Moonglow, dla typu samotnego leśnika Yew czy Vesper, a dla charakterów wojowniczych i zادیornych Jhelom czy Trinsic. To po prostu trzeba wiedzieć, gra nie dostarcza w tym względzie żadnych wskazówek.

Gdy już stworzymy sobie bohatera, co jest dość proste, nie pozostaje nic innego, jak wejść nim w świat ULTIMY ONLINE i postarać się, aby nie tylko przeżył w nim jak najdłużej, ale też spełnił oczekiwania, jakie w nim pokładamy. A to, wierzcie mi, wcale proste nie jest.

I tu dochodzimy do praktyki.

ULTIMA ONLINE jest najbardziej frustrująca, denerwująca, wymagająca największej cierpliwości gra, z jaką miałem dotychczas do czynienia. Ale jest też grą najbardziej wciągającą, pobudzającą wyobraźnię, obdarzoną największym potencjałem.

Dlaczego tak irytuje? Z dwóch przyczyn – pierwsza wynika z samego pomysłu, mechaniki gry i nic się nie da z nią zrobić. Pocięciem jest to, że odnosi się tylko do tych, którzy grają samotnie, którzy nie mają kolegów, tworzących gildie, bractwa i konfraterie, których członkowie wzajemnie sobie pomagają i wspierają w ciężkich chwilach. Czyli, na przykład, do mnie. Otóż nasz bohater na początku swej egzystencji w Britannii jest słaby, niemal całkowicie bezbronny i zagubiony jak dziecko zostawione samotnie w środku wielkiego miasta czy w sercu puszczy. Nie jest herosem, nie jest nawet szanowanym obywatelem – jest nikim. I nikt, może poza złodziejami i graczami-zabójcami, nie zwraca na niego uwagi. Być może, jeśli grzeccznie poprosi, ktoś mu pomoże, ale w gruncie rzeczy musi samotnie i mozolnie przedzierać się przez życie, ciuć zarabiane w pocie czoła grosze, żeby kupić jedzenie, kawałek zbroi czy jakiś mieczyk. Jednak zapewne tylko po to, żeby je stracić przy pierwszym nieostrożnym wyjściu z miasta, względnie bezpiecznego dzięki staży municypalnej. Być może padnie łupem jakiegoś zabłąkanego w pobliże skupiska ludzi potwora, ale dużo bardziej prawdopodobne jest, że zostanie zabity i obrabowany po prostu przez innych graczy. Przez takich, bardzo niestety licznych, którzy wyobrażają sobie, że prawdziwa zabawa polega na polowaniu na słabszych.

Osiągnięcie takiego poziomu, na którym można się czuć mniej-więcej bezpiecznie wymaga zainwestowania w swego bohatera ogromnej ilości czasu, przypuszczam, że sektek godzin gry. Ale tak to ma być. Na tym to

polega. I dlatego tak irytuje. Przecież każdy chce od razu być silny, sławny i bogaty.

Druga przyczyna, dla której ULTIMA ONLINE jest tak denerwująca jest natury technicznej. Otóż jest to opóźnienie na łączach Internetu, tzw. lag. Każdy, kto kiedykolwiek usiłował pobawić się jakąś grą wielodostępną (np. naszym ukochanym DIABLO) zna to zjawisko i serdecznie go nienawidzi. Owóż lag w ULTIMIE jest na skalę tej gry, albo nawet większy. Dla nas, szarych posiadaczy modemów 22800 czy nawet 33600 kbps, jest monstrualny i w pewnych porach dnia (czy raczej doby) całkowicie uniemożliwia poruszanie się po Britannii, o ile w ogóle tam wpuszcza. Oczywiście ten problem może zostać rozwiązany poprzez zafundowanie sobie tzw. sztywnego łącza... Życzę dobrego humoru przy lekturze cenników. Nawet jeśli nie macie ochoty tych cenników czytać, to dobry humor i tak się przyda – przy najbliższym rachunku telefonicznym.

I tu pojawia się kwestia końcowa – boją czy nie najważniejsza. Pieniążki. ULTIMA ONLINE sama w sobie, jako pudełko zawierające CDROM, jest dość droga (w Niemczech 119 DM), ale to nie wszystko. Otóż radosne podróżowanie drogami i bezdrożami Britannii jest płatne – co miesiąc 9.95 USD (po pierwszym miesiącu za darmo). Suma nie jest przerażająca, jednak sposób, w jaki ma być przelewana na konto producenta, tzn. wyłącznie za pomocą karty kredytowej, może dla większości z nas, Polaków, być barierą nie do przeskoknięcia. No cóż, żyjemy w kraju, który dopiero niedawno zaczął normalnieć.

Podsumowując...

ULTIMA ONLINE jest wspaniała. Jeśli nie przeraża was „drobne“, wymienione wyżej niedogodności, to zapewne się tam spotkamy. Czego Wam i sobie życzę, bo gra samotna to jakby ćwierć gry.

Holger (Carahue na serwerze Atlantic)

HISTORIE PRAWDZIWE

Na początku nie było ani bogów, ani olbrzymów, ani ludzi. Świat wyglądał zupełnie inaczej niż dziś, puste przestrzenie żyły dla samych siebie, nikt nimi nie rządził.

Wśród czytelników „MiM“ a niewielu jest chyba tych, którzy nie czytali opowieści Mistra Tolkienu. Fascynujące, dla wielu wręcz wzruszające historie o elfach i hobbitach są znane młodym i starym we wszystkich niemal zakątkach świata. Niewiele jednak wie, że to nie geniusz pisarza powołał do istnienia krasnoludy i olbrzymy, licznie zaludniające karty jego dzieł. One istniały już w zamierzchłych czasach, w opowieściach i mitach prowadząc własny, burzliwy żywot. Legendy Germanów nie ustępowały swym bogactwem mitom greckim, przedstawiając imponujący rozmachem obraz historii Wszechświata – od jego pierwszych chwil, aż po ostatnie, kiedy to na gruzach starego świata powstaje nowe (lepsze?) życie.

Choć mity te w późniejszych, chrześcijańskich czasach były zaciekle tępione i zwalczane, ich echa są aż po dzień dzisiejszy obecne w historii i kulturze wielu narodów, stanowiąc nieustającą inspirację dla kolejnych pokoleń malarzy, kompozytorów i literatów.

Chociaż na naszym rynku księgarskim znajduje się kilka książek traktujących np. o Wikingach, nikt dotąd nie pokusił się o całościowe opracowanie mitów, legend i demonologii germańskiej. Temat to obszerny i grząski dla niewprawnego badacza, więc tym większe słowa uznania należą się autorowi pozycji, która łącznie ukaże się na księgarskich półkach. Książka składa się z dwóch części: w pierwszej spisano (w nieco fabularyzowanej formie) mity, legendy i opowieści „mroźnego świata“, w drugiej zaś przedstawiono alfabetyczny spis bogów, demonów i bohaterów wraz z ich zwięzłym opisem. Bardziej wymagający czytelnik może sięgnąć po teksty źródłowe, na które autor skrupulatnie zwraca uwagę czytelnika.

Całość uzupełnia obszerna bibliografia i liczne tablice genealogiczne.

Książka może być wykorzystana przez pomysłowego MG jako niemal idealne źródło inspiracji do tworzenia własnych przygód w dowolnym świecie *fantasy*. Krótkie opowieści z części pierwszej stanowią – po niewielkim opracowaniu – niemal gotowe konspekty scenariuszy lub ew. spotkań losowych. Część druga zaś to prawdziwa „Galeria bohaterów“, można ją potraktować jako „magazyn“ Bohaterów Niezależnych lub materiał przydatny do opracowania własnej, oryginalnej mitologii (systemy autorskie).

Osobne słowa uznania należą się ogromnej pracy autora, który – korzystając z wielu różnej jakości źródeł – klarownie, a zarazem szczegółowo przedstawił nam skomplikowany, fascynujący świat germańskich mitów.

Andrzej Szejter

A. Szejter: „Mitologia germańska. Opowieści o bogach mroźnej północy“.





ZAPISKI ŻELAZNEGO KARŁA

Adam Białke

Kiedy piszę te słowa, **MechWarrior** schodzi właśnie z drukarskich pras, więc poniższy tekst wydał mi się na miejscu w numerze, który wyjdzie już po ukazaniu się systemu. Adam w typowy dla siebie sposób (bardzo zresztą odpowiadający mnie i nie tylko) przybliża system jako taki. Co więcej, dla tych, którzy zechcą go sobie zakupić lub może już to zrobili, bądź też grają w **BattleTecha**, opisuje dwa z licznych światów tej gry oraz coś, co niektórzy zwą podróżami kosmicznymi, a inni skokami. Uchylając rąbka tajemnicy powiem, że na druk czeka już kolejny „Nieregularnik...” (w większości zdominowany przez pytania i odpowiedzi) oraz że przygotowujemy wywiad z Bryanem Nystulem – redaktorem linii **BattleTecha** w **FASIE**.

(tk)

Mówiłem, że będzie „Nieregularnik”? Mówiłem!

Zapewne domyśliście się już, że w numerze I „Zapisków...” zjedzono ze smakiem fragment jednego z ostatnich zdań. W numerze II natomiast sprytnie zamieniono nazwy (ale tylko nazwy!) w tabelkach opisujących alternatywne warianty Mechów Rifleman i Wolverine. No cóż, polowanie na drukarskie snotlingi pozostawiam redakcji...

Pozdrawiam,

„Dziki”

PS. Z przykrością zawiadamiam, że na skutek „zachowania jednolitej szaty graficznej pisma” mój pomysł z ikonkami sygnującymi treść artykułów ostatecznie upadł...

O MECHAWOJOWNIKU SŁÓW KILKA

MechWarrior – tak bowiem zatytułowano księgę zasad do gry fabularnej osadzonej w świecie **BattleTecha** – ukazał się po raz pierwszy w USA w roku 1993. Do dnia dzisiejszego doczekał się drugiej, mocno zmienionej pod względem zasad edycji. Ponieważ nareszcie mamy szansę ujrzeć go na rynku polskim, myślę, że przydałoby się nieco o nim opowiedzieć.

ZASADY

Niezwykle proste (niektórzy twierdzą, że ZBYT proste). Ten, kto nauczył się grać w „planszowego” **BattleTecha**, z pewnością nie będzie miał większych problemów z ich zapamiętaniem. Rozliczenia oparte są na użyciu kilku zaledwie (najczęściej dwóch lub trzech) kostek sześciościennych. Książka zawiera ponadto rozdział przeznaczony dla początkujących MG i z tego choćby powodu może być traktowana jako podręcznik do nauki prowadzenia gier fabularnych.

Nie chcę oczywiście przez to powiedzieć, że **Mechawojownik** jest idealnym systemem RPG! Prostota systemu jest również w pewnym sensie jego wadą. Wymaga bowiem znacznego wysiłku podczas przygotowywania sesji. Mistrzowie Gry przyzwyczajeni do istnienia „tabel na każdą okoliczność” przypuszczalnie niezwykle się zawiodą. System podaje bowiem najczęściej jedynie generalne wskazówki i sugeruje ewentualne metody postępowania. Nikt nie odnajdzie w nim natomiast „modyfikatora dla rzutu ataku dla postaci usiłującej, balansując na linie, trafić rykoszetem przeciwnika ukrytego za skałą”.

BOHATEROWIE

Jak w każdym systemie RPG, bohaterowie posiadają podstawowy zestaw cech charakterystycznych. Dopiero jednak odpowiednie kombinacje tych cech połączone

z wyszkoleniem w danej dziedzinie (umiejętnościami) określają potencjalne możliwości skutecznego wykonania konkretnych czynności.

Stworzenie bohatera nie nastęrcza trudności. Można wykorzystać jeden z wielu podanych w książce szablonów postaci lub zbudować ją krok po kroku, od podstaw. Sylwetki bohaterów naszkicowane są dość oszczędnie. Zupełnie tak, jakby autorzy przyjęli (skądinąd słuszne) założenie, że to gracz i jego wyobraźnia, a nie karta i zapisane na niej cyferki powołują bohatera do życia. Karta postaci zawiera więc jedynie najbardziej niezbędne informacje, resztę pozostawiając inwencji gracza.

ŚWIAT

Tu znów coś dziwnego. Przyzwyczajaliśmy się do tego, że każdy „uczciwy” opis świata zawiera jakieś mapki, szkice, plany i charakterystyczne elementy „scenografii”, pośród której toczy się akcja. Zamiast tego gracze odnajdują w **Mechawojowniku** opis tysiąca lat alternatywnej historii ludzkości. Autorzy wyszli prawdopodobnie z założenia, że nie sposób dostatecznie dokładnie opisać każdego z setek światów zamieszkiwanych przez ludzi w tej futurystycznej wizji (skrótowo opisano około 30 planet). Całą swą uwagę skupili więc na przedstawieniu relacji militarnych, politycznych, ekonomicznych i społecznych, główny nacisk kładąc przy tym na odrodzoną kastę wojowników. Gwiezdna ekspansja zaowocowała gwałtownymi zmianami także w sferze kulturowej. Spowodowała między innymi nawrót do feudalizmu. Ludzkość trzeciego tysiąclecia podzielona jest na frakcje, księstwa, a nawet wielkie imperia. W połączeniu z zaawansowaną techniką (z którą częstokroć też bywa różnie) tworzy to dosyć interesującą mieszaninę „wybuchową”, w sam raz na osadzenie w niej jakiejś wielowątkowej intrygi.

GENERALNIE

system może być oceniany dwójako. Jego przeciwnicy, albo też gracze przyzwyczajeni do tego, że wszystkie informacje dostają „na talerzu”, będą przypuszczalnie zdęgowani. Nieskomplikowane zasady, jednoznacznie preferujące militarny profil bohaterów, w połączeniu z dość ogólnym opisem realiów „świata” mogą odstraszyć malcontentów. Niewykluczone, że będą oni stwierdzić, iż jest to system przeciętny, by nie rzec nędzny. Zwolennicy **BattleTecha** oraz gracze i MG uwielbiający przekopywać się przez książki źródłowe odkryją natomiast z pewnością, że **Mechawojownik** jest jedynie wprowadzeniem w fabularny świat trzeciego tysiąclecia. Jest wstępem zapoznającym z zasadami rozgrywki RPG, lecz pozostającym nierozzerwalną częścią całego systemu obejmującego dziesiątki książek (jasne, na polskim rynku jest to wada, a nie zaleta... ale od czegoś trzeba zacząć!). Gdyby chcieć zamieścić ten ogrom informacji w jednej książce, musiałaby ona mieć wiele setek stron!

Mechanika gry fabularnej konsekwentnie nawiązuje do metody rozliczeń wykorzystywanej w całym systemie **BattleTech**. Pozwala to na dość płynne przeliczanie większości współczynników między poszczególnymi „skalami” systemu (patrz „Zapiski...” nr 1) oraz na przeplatanie się RPG i systemu bitewnego.

Mechawojownik z jednej strony umożliwia adeptom RPG szybkie rozegranie serii nieskomplikowanych, szkoleniowych scenariuszy w stylu „zabili go i uciekli”, z drugiej zaś jest systemem niezwykle wymagającym (poszukiwanie danych), rodzajem wyzwania dla doświadczonych MG, przygotowujących wielosesyjne epopeje (konieczność wykreowania mnóstwa drobnych szczegółów, które muszą pozostawać w zgodzie z całością systemu).

Z całą pewnością natomiast prowadzenie przygód w świecie **Mechawojownika** wymaga konsekwentnego gromadzenia wszelkich dostępnych materiałów źródłowych.

Teraz znów nieco międzyplanetarnej geografii. Poprzednio opisywałem światy znajdujące się w przestrzeni kontrolowanej przez oddziały Wspólnoty Liry. Planety te znajdują się niemal na „linii frontu”. Dziś pragnę przedstawić dwa spośród takich właśnie „frontowych” światów, leżących w strefie wpływów Zjednoczenia Drakonis.

BUCKMINSTER

NAZWA ŚWIATA: Buckminster
TYP WIDMOWY GWIAZDY: A9III
POZYCJA W SYSTEMIE: 6
CZAS PRZELOTU DO PUNKTU SKOKOWEGO: 21 dni
STACJA TRANZYTOWA: Zenit
ZARZĄDCA PLANETY:
Carlton Van Mitre, Diuk Buckminster
KLASA STACJI COMSTARU: A
REPREZENTANT COMSTARU:
Precentor Hari Jukazi

POPULACJA: 2 641 000 000
WSKAŹNIK I POZIOM ŻYCIA NATURALNEGO: 15%, owady

W ciągu ostatnich dwudziestu lat (3024) Buckminster przeżywa niezwykle burzliwy okres zmian. Niegdyś ten świat był znany przede wszystkim z eksportu produktów rolniczych i urządzeń przemysłu lekkiego (ciągniki wielozadaniowe, autokombajny, agroautomaty). Posiadał niezwykle silne powiązania handlowe z sąsiednim światem Port Moseby (obecnie wciąż pod kontrolą Domu Steiner), będącym głównym odbiorcą produkowanych tu dóbr. Generalnie, był to do niedawna całkowicie pokojowo nastawiony świat, którego mieszkańcy uważali, że jeśli nie zaangażują się w konflikt pomiędzy Wielkimi Domami, to uda im się utrzymać względną pomyślność.

Sytuacja zmieniła się diametralnie, kiedy biurokratyczna machina Zjednoczenia Drakonis postanowiła przenieść tu stolicę prefekturatu z oddalonego o około 16 parseków systemu Sulafat. Obecny Buckminster w niczym nie przypomina sielskiej, spokojnej planety. Jest centrum prefektury i dodatkowo światem leżącym na pograniczu wciąż nekanyymi, niespodziewanymi rajdami przeciwnika. Nic więc dziwnego, że siły zbrojne Domu Kurita traktują Buckminster jako układ planetarny o wyjątkowym znaczeniu strategicznym, wymagający specjalnej ochrony. Planeta posiada obecnie polowy garnizon, w skład którego wchodzi etatowy II Regiment Świetlistych Mieczów. Obecność tak wielkiej liczby BattleMechów Zjednoczenia Drakonis i nieustanne przygotowania do odparcia ewentualnego ataku sprawiają, że niegdyś niezwykle urodzajne pola uprawne są obecnie systematycznie tratowane przez przewalające się z loskotem dziesiątki gigantycznych machin bojowych. Stale postępująca dewastacja planety zaczyna rodzić coraz silniejszą opozycję ze strony jej mieszkańców. Mimo iż sytuacja uniemożliwiała wybuch otwartego powstania, w ciągu ostatnich dwudziestu lat powstało wiele formalnych i podziemnych ugrupowań antyrządowych, przysparzających agentom ISF* wielu kłopotów.

*Siły Bezpieczeństwa Wewnętrznych Domu Kurita, czyli połączenie Zandarmerii Wojskowej z Wywiadem i Kontrwywiadem. W praktyce są całkowicie niezależne od struktur wojskowych, stanowią swoiste „państwo w państwie”, ze swej działalności rozliczając się bezpośrednio przed Wielkim Koordynatorem Zjednoczenia)

KESSEL

NAZWA ŚWIATA: Kessel
TYP WIDMOWY GWIAZDY: G0V
POZYCJA W SYSTEMIE: 2
CZAS PRZELOTU DO PUNKTU SKOKOWEGO: 7 dni
STACJA TRANZYTOWA: Zenit, Nadir
ZARZĄDCA PLANETY:
Gregory Lanskey, Earl na Kessel

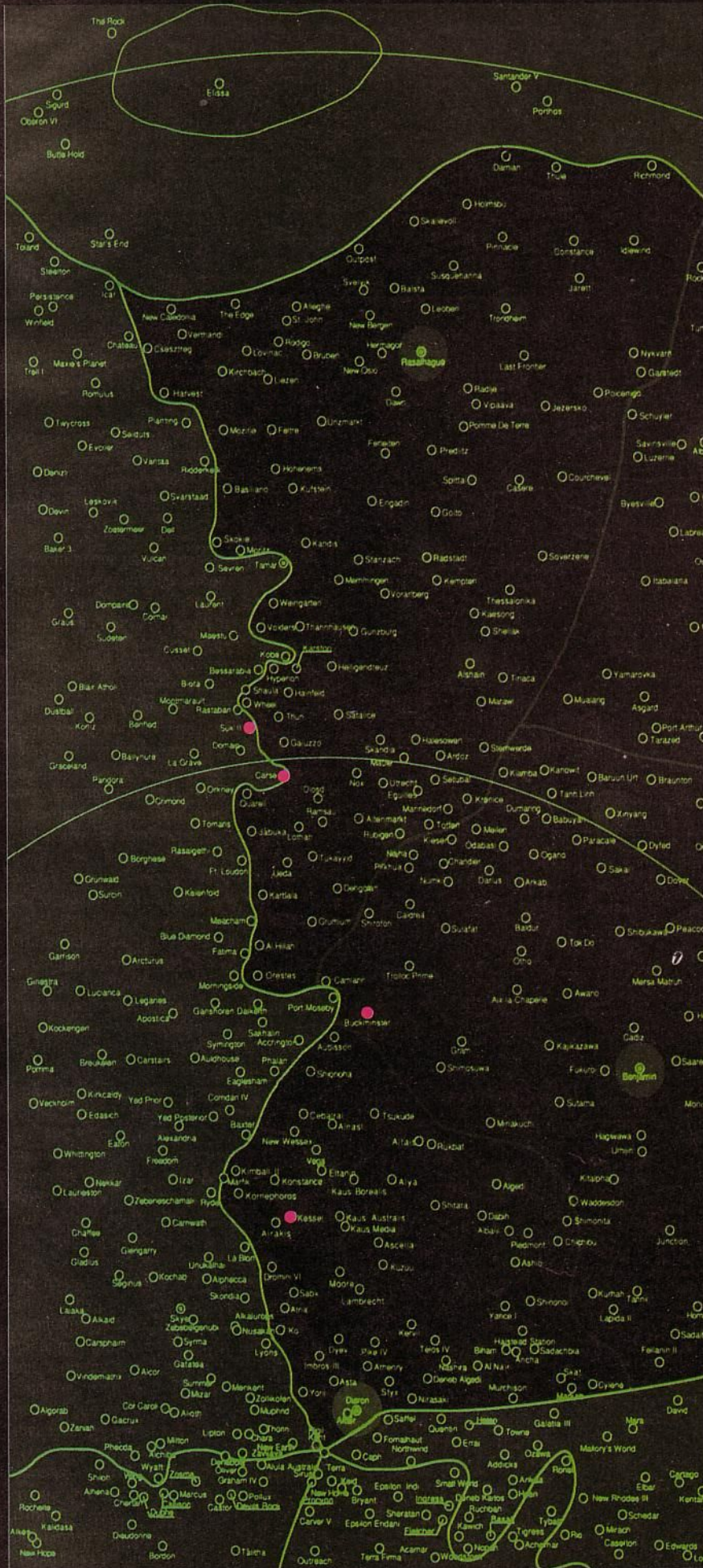
KLASA STACJI COMSTARU: B
REPREZENTANT COMSTARU:
Precentor Sandra Sakes
POPULACJA: 2 310 000 000
WSKAŹNIK I POZIOM ŻYCIA NATURALNEGO: 5%, ssaki

Mimo iż Wspólnota Liry utraciła ten świat na rzecz Zjednoczenia Drakonis prawie dwieście lat temu, na Kessel wciąż aktywne jest zbrojne podziemie. Wiele świetnie zakamuflowanych organizacji niepodległościowych wciąż nawołuje do zrzucenia jarzma niewoli. Głównym podziemnym ugrupowaniem i ostoją zbrojnego oporu wobec okupanta są Żołnierze Niepodległego Kessel. Niezmordowanie kontynuują wojnę partyzancką, stosując taktykę nagłych, gwałtownych ataków i błyskawicznych ucieczek. Celem ich zamachów są zarówno obiekty militarne, jak i przedstawiciele administracji i narzuconego porządku społeczno-gospodarczego.

Podobnie jak na Buckminster, Zjednoczenie Drakonis zdecydowało się uczynić Kessel stolicą prefekturatu. Stało się to na samym początku Trzeciej Wojny Sukcesyjnej. Kontrolowane na pozór posłuszenie miało utrwalić i przyspieszyć ostateczne zaprowadzenie nad tym niepokornym światem. Mimo niewyobrażalnego wyczerpania i nagromadzenia środków bezpieczeństwa i walecznego zaostrenia reżimu, ruch oporu przetrwał. Od tego czasu lista ofiar zamachów przeprowadzonych przez Żołnierzy Niepodległości zaczęła liczyć tysiące. Najczęściej znajdują się na niej przedstawiciele sił zbrojnych Domu Kurita oraz Kuratorzy z okupantem biurokraci. Oficjalne wypowiedzi rzeczników ISF, komentujące brak widocznych postępów w likwidowaniu „terrorystycznych organizacji”, próbują obarczyć winą za istniejący stan rzeczy agentów służb specjalnych Wspólnoty Liry. Rzekomo czynnie wspomagają oni partyzantów, dostarczając im zaawansowany sprzęt i informacje. Szczególną odpowiedzialnością za serie zamachów obciąża się radykalny uderzeniowy oddział terrorystyczny Domu Steiner, „Loki”.

Kessel jest planetą bardzo silnie uprzemysłowioną. W ostatnich latach zanieszczenia produkowane przez przemysł skaziły znaczną część powłoki chmur, zaturły większość zbiorników wody i spowodowały rozległe skażenia gleby.

Przeglądając wszystkie wydrukowane dotąd po polsku materiały dotyczące **BattleTecha**, zauważyłem ze zgrozą, że nigdzie (NIGDZIE!) nie przedstawiono choćby najmniejszego rysunku Sfery Wewnętrznej! Pragnąc naprawić to karygodne niedopatrzenie, na początek zamieszczam szkic pogranicza Steiner/Kurita z roku 3024. Zaznaczono na nim pozycje planet opisywanych dotąd w „Zapiskach...”, jak również pozycje innych ważniejszych światów i granic pomiędzy terytoriami Domów.



8 PARSEKÓW

40 PARSEKÓW
LUB 130.4 LAT ŚWIETLNYCH

DLUGOŚĆ MAKS. SKOKU – OK. 30 LAT ŚWIETLNYCH
DO NAVIGACJI PRZYJĄC 9 PARSEKÓW = 29.34 LŚ

Mapa skompilowana przez COMSTAR.

Informacje dostarczyli COMSTAR EXPLORE SERVICE
oraz STAR LEAGUE ARCHIVE na Terrze.

© 2025 COMSTAR CARTOGRAPHIC CORPS

- stolica dystryktu
- stolica prefektury
- granica dystryktu
- granica prefektury

Podczas naszych spotkań nie zajmowaliśmy się dotąd problemem podróży kosmicznych. Niestety, technologia trzeciego tysiąclecia związana z poruszaniem się pomiędzy gwiazdami nie jest wyrafinowana na tyle, by ustrzec podróżników przed wieloma „ubocznymi” efektami lotów. Dziś pragnę zająć się dwoma zjawiskami, które bywają utrapieniem załóg i podróżnych. Związane z nimi efekty mogą zostać spowodowaniem wykorzystane podczas podróży rozgrywającej się na statku gwiezdnym lub desantowcu.

BŁĘDY PODCZAS PROCEDURY SKOKU PRZEZ HIPERPRZESTRZEŃ

Niestety, systemy skokowe okrętów gwiazdnych trzydziestego pierwszego stulecia nie są absolutnie niezawodne. Problemy z napędem K-F, błędy nawigacyjne lub naturalne fenomeny fizyczne związane z silnymi polami grawitacyjnymi mogą spowodować odchylenia od obliczonej uprzednio pozycji końcowej i w rezultacie spowodować przybycie „Skoczka” w inny punkt przestrzeni, niż przewidywały to kalkulacje. Generalnie, statki, które doznały podobnego „zniesienia” pojawiają się w miejscu tylko nieznacznie oddalonym od oryginalnego punktu docelowego. Używając silników manewrowych można w krótkim czasie skorygować pozycję statku i doprowadzić go do punktu przeznaczenia przy niewielkiej tylko stracie czasu i paliwa. „Błędne” skoki mogą jednak czasem spowodować znacznie większe zejście z kursu, wymagające wykonania drugiego skoku korekcyjnego. Niezmiernie rzadko zdarza się też, że statki skokowe wychodzą z hiperprzestrzeni o całe setki lat świetlnych od miejsca przeznaczenia.

Znaczne zniesienia z kursu mogą spowodować poważne uszkodzenia statku. Nagłe pojawienie się jego ogromnej masy w nieprzewidzianym punkcie przestrzeni może skończyć się uszkodzeniem rdzenia napędowego „Skoczka” i w konsekwencji koniecznością dokonywania

„polowych“ napraw. Procedury naprawy rdzenia napędu hiperprzestrzennego są niezwykle skomplikowane i nawet jeśli remont taki możliwy jest do przeprowadzenia przez załogę zdaną wyłącznie na własne siły, do chwili wykonania skoku korygującego upływa zwykle wiele dni. Zupełnie inną klasą zjawisk są przypadki pozostawiania statku w hiperprzestrzeni przez okres dłuższy niż kilka sekund przewidywanych na wykonanie skoku. Istnieją udokumentowane przypadki, gdy statki osiągały punkt docelowy po upływie godzin, a nawet dni od momentu rozpoczęcia skoku. Najwyraźniej też organizmy członków ich załóg absolutnie nie zarejestrowały wpływającego czasu! Zdarzyły się też pojedyncze przypadki, gdy okręt wszedł w hiperprzestrzeń i po prostu nigdy już nie powrócił... Najprawdopodobniej statki te „wyskoczyły“ w całkowicie nie zamieszkałych układach planetarnych lub w odległym kosmosie.

Mimo iż możliwość zejścia z kursu porównywalnie istnieje, błędy takie zdarzają się nie tyle często, co powtarzają między gwiazdami. Statki statystycznie znacznie bardziej bezpiecznie, niż na przykład jazda poduszki wzdłuż zatłoczonej ulicy. Mniej niż 1 na 1000 skoków kończy się zniesieniem z kursu, a konsekwencją ogromnej większości takich błędów jest jedynie minimalne odchylenie od punktu docelowego.

WPLYW OBNIŻONEJ GRAWITACJI NA ORGANIZMY ZAŁOGI

Intensywne studia nad skutkami długotrwałego przebywania organizmu ludzkiego w warunkach mikrogravitacji trwały już od końca dwudziestego wieku. Udowodniono bezsprzecznie, że długotrwały stan nieważkości wywiera negatywny wpływ na układ kostny, system nerwowy oraz na strukturę tkankową astronautów (aż do zaniku mięśni włącznie). Pragnąc zlikwidować lub przynajmniej zminimalizować szkodliwy wpływ długotrwałych podróży kosmicznych, opracowano systemy grawitacji sztucznej, które, wykorzystując pewne zjawiska fizyczne, umożliwiają wytworzenie siły zastępującej zwykłą siłę ciężenia. Do najbardziej rozpowszechnionych metod należą dwie: użycie silników w celu wytworzenia przyspieszenia oraz wykorzystanie siły odśrodkowej.

Większość statków, które przez długie okresy pozostają w stacjonarnych punktach przestrzeni (na przykład statki skokowe), posiada tak zwane pokłady grawitacyjne. Wydzielone fragmenty statku wolno wirują wokół osi podłużnej, wytwarzając tym samym siłę odśrodkową skierowaną od osi na zewnątrz. Załoga

i pasażerowie mają obowiązek „codziennego“ (oczywiście chodzi o czas pokładowy) przebywania na tych pokładach przez ściśle określoną liczbę godzin. Mogą oni do woli korzystać z urządzeń rekreacyjnych, biblioteki, a czasem nawet ścieżki do joggingu. W harmonogramie zajęć okres ten zwany jest „G-time“. Systematyczne ćwiczenia pozwalają skutecznie zapobiec ewentualnym dolegliwościom i zaburzeniom w funkcjonowaniu organizmu. Wielkie stacje kosmiczne, stale zamieszkiwane przez dużą liczbę personelu, nie posiadają wydzielonych pokładów. Fragmenty stacji wymagające stałego dozoru oraz obszary mieszkalne już od samego początku projektuje się jako gigantyczne wirujące monolity, które podczas eksploatacji stale wprawiane są w ruch obrotowy. Załoga przebywa więc bez przerwy w warunkach sztucznej siły ciężenia zbliżonej do 1G, co eliminuje konieczność podlegania reżimowi „G-time“.

Statki dalekiego zasięgu mogą również wytwarzać sztuczną grawitację za pomocą kontrolowanego przyspieszenia. Zgodnie z dziennym harmonogramem, na określony czas włącza się silniki manewrowe lub główne, uzyskując w ten sposób efekt sztucznego ciężenia skierowanego w kierunku od dziobu ku rufie. Statek, który nie podróżuje w głąb lub na zewnątrz systemu gwiazdowego, chcąc zapewnić załodze sztuczną grawitację, musi wykonywać manewr „Wahadła“. Zmierza z przyspieszeniem 1G w kierunku wyimaginowanego punktu w przestrzeni, tam wykonuje zwrot o 180° i dąży (1G) z powrotem do punktu „startu“. Zapewnia to załodze i pasażerom względny komfort, jednak manewry takie pochłaniają ogromne ilości paliwa i siłą rzeczy wykonywane są jedynie w specyficznych okolicznościach.

Załogi statków gwiazdnych używają podczas rutynowych zajęć magnetycznych butów i rękawic. Ekwipunek ten znacznie podwyższa efektywność prac prowadzonych w warunkach mikrogravitacji, nie jest jednak w stanie zapobiec fizjologicznym zmianom zachodzącym w organizmach osób wystawionych na działanie długotrwałego stanu nieważkości.

„SKOK“

Podniecenie Michaela Steinera rosnęło z każdą chwilą. Zerkając ponad ramieniem pilota, obserwował zawieszony w przestrzeni, pozornie martwy okręt wojenny LCS „SpellSinger“. Przez chwilę, krótką jak mignięcie komputerowego ekranu, „SpellSinger“ przypominał gigantyczny parasol odcinający się srebrzystym lśnieniem od welwetowej czuprej głębi. Ów „stoneczny parasol“ będący niewyobrażalnie wielkim energetycznym żagleń statku, w rzeczywistość rozciągał się ośmiu wielokrotnie dłuższymi niż żagle posiadające średnicę 5 kilometrów i magazynował energię emitowaną przez po-

bliską gwiazdę. Przesyłana cięgnami do gigantycznych przetwornic, energia gromadzona była w kondensatorach rozmieszczonych wokół rdzenia hipernapędu.

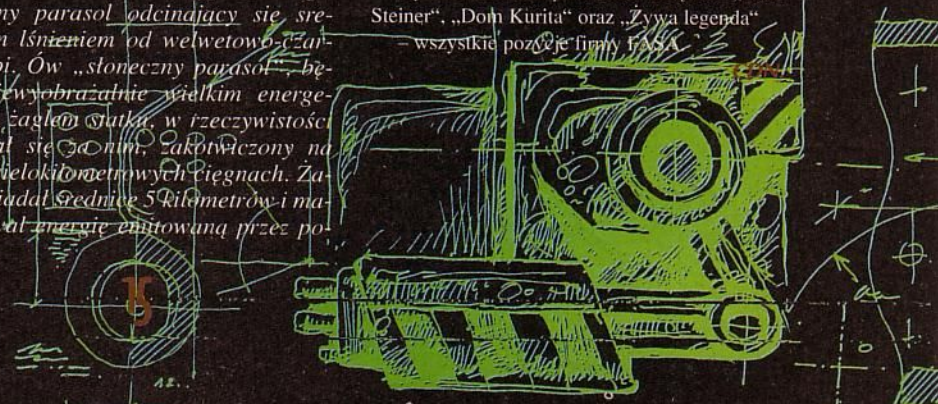
Kiedy jego desantowiec zbliżył się do statku, Michael spostrzegł, że na „Skoczku“ wre gorączkowa praca. „Żagloboty“, filigranowe, zdalnie sterowane roboty zajmujące się obsługą i konserwacją takielunku, właśnie rozpoczęły proces wciągania i składania gwiazdowego żagla. Oznaczało to, że baterie kondensatorów zostały naładowane i statek gotów jest do skoku. Niewielki z tej odległości desantowiec, sądząc z wyglądu klasy „Union“, znajdował się w ostatniej fazie dokowania; otaczające go ze wszystkich rozbitki światła świadczyły o wytężonej pracy potężnych silników manewrowych. Michael mógł już jednak dostrzec rozwarte szczęki mechanizmów cumowniczych, które niczym drapieżne mureny wysunęły się z czarnych otworów ogromnego kadłuba, by pochwycić zbliżający się lądownik.

Kątem oka Steiner zauważył też inny okręt, LCS „Firewalker“. Ten z kolei absolutnie nie wyglądał jak parasol. Przypominał raczej „rasowy“ statek, gotów do opuszczenia systemu „w upiornym błysku oślepiającego światła dobywającego się z dysz“. Takie było przynajmniej popularne wyobrażenie o chwili startu... Rzeczywistość była znacznie mniej widowiskowa. Zamiast oślepiającego błysku, kontury „Firewalkera“ zaczęły się powoli rozmywać, a po kilku sekundach okręt po prostu zniknął, rozplywając się w oceanie nocy.

Michael miał już wiele okazji, by zaznajomić się z doznaniem towarzyszącym wejściu w hiperprzestrzeń. Stan ten wciąż jednak budził w nim niestabnące obrzydzenie. Za każdym razem skok przypominał go o młodości i skurcz żołądka. Przez krótką chwilę jego zmysły szalały, rozpaczliwie rejestrując zanikanie rzeczywistości. Znał wielu ludzi, których psychika nie była w stanie znieść takiego zaburzenia. Niektórzy z nich wychodzili ze skoku przeraźliwie krzycząc i osłaniając głowę rękami. Mieli wrażenie, że statek rozpada się na kawałki, pozostawiając ich sam na sam z niepojętym ogromem kosmosu... Steiner potrafił wytrzymać skok. Aby powrócić do pełnej równowagi, zwykle musiał jedynie kilkakrotnie wymiotować.

Z biografii „Michael Steiner: Archont“
pióra Gerilli Dotra-Steiner,
Pittsburg Press, 2532

Opracowano na podstawie książek: „Dom Steiner“, „Dom Kurita“ oraz „Żywa legenda“
– wszystkie pozycje firmy FASA



Władca Pierścieni

GRA PRZYGODOWA



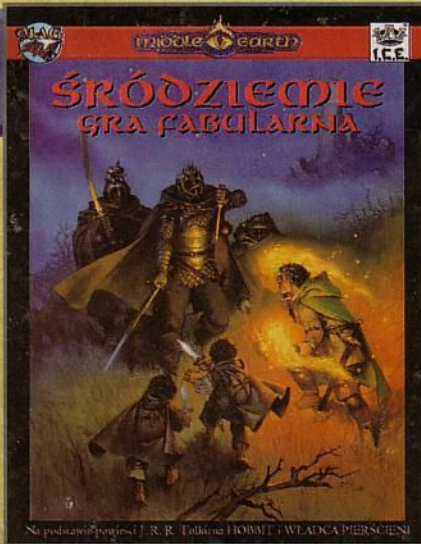
MOŻESZ
ZAOSZCZĘDZIĆ
20%

MIDDLE EARTH

To pudełko zawiera trzy podręczniki, kolorową, nigdzie indziej nie publikowaną mapę Śródziemia, komplet planów potrzebnych do rozegrania załączonej przygody, kości do gry

oraz tekturowe figurki bohaterów i ich przeciwników. Doskonałe wprowadzenie w świat gier fabularnych dla dzieci i dorosłych.

Dodatkowe, świąteczne 10% zniżki za zamówienie pocztą kompletu podręczników!!!

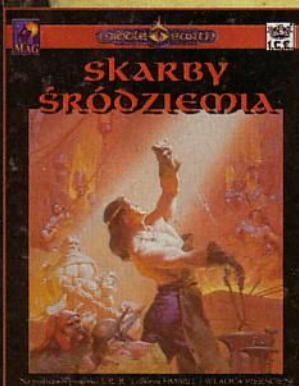
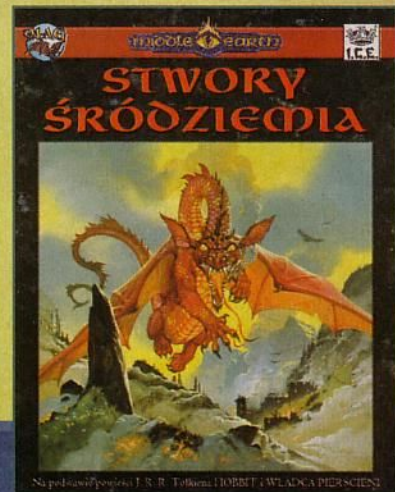


Gra fabularna, osadzona w świecie J. R. R. Tolkienu. Polubią tę grę wszyscy, którzy mają wyobraźnię, kochają przygody i wyprawy w poszukiwaniu niezbadanych tajemnic. Dzięki niej będą mogli stawiać czoło podobnym wyzwaniom, jakie stały przed Drużyną Pierścienia. Podręcznik zawiera mnóstwo informacji o krainie zwanej Śródziemiem i zamieszkujących ją ludach.

Bestiariusz do gry „Śródziemie”. Dokładne opisy wszystkich zwierząt i potworów, występujących w świecie Tolkienu. Niezastąpione źródło informacji – nie tylko dla mistrzów gry, ale także dla wszystkich miłośników prozy J. R. R. Tolkienu.



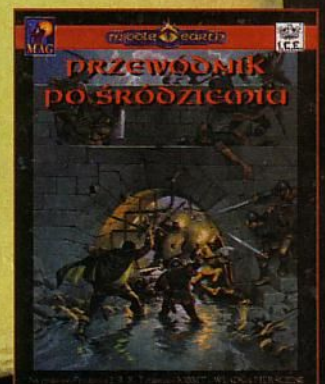
Kampania, w trakcie której bohaterowie poszukują magicznych Kamieni Widzenia. Idealna dla początkujących graczy.



„Skarby Śródziemia” – podręcznik, zawierający opisy przedmiotów magicznych, broni, zbroi, pierścieni, instrumentów muzycznych, biżuterii oraz informacje o bogach i stwórcach Śródziemia, sługach Ciemności i wiele innych, cennych wiadomości.

W przygotowaniu:

„Przewodnik po Śródziemiu” – zawiera dodatkowe, szczegółowe informacje o świecie Śródziemia, jego historii i geografii, obszerny słownik języka elfów oraz glossariusz nazw znanych z książek J. R. R. Tolkienu.





COŚ WIĘCEJ NIŻ DRUŻYNA

Adam Matuszewicz

Ilustracje: Jarosław Musiał



Jesteś Mistrzem Gry. Dobrym Mistrzem Gry. Może nawet najlepszym. A tutaj Twoja Drużyna robi Ci świństwo i daje się zabić głupim rzeźmieszkom. Po raz kolejny stwierdzasz, że zgubiła ją rutyna i zbytnia pewność siebie („przecież jesteście herosami, nikt nam nie podskoczy“). Może już za długo grają w rolę, bo ich następne postacie zwykle są bliźniaczo podobne do tych, które właśnie wyzionęły ducha? Może po prostu brakuje im pomysłów? Gdzieś po drodze zgubiła się ta radość grania, te emocje, żywiołowość i zapalczliwość. Dziś jest tak, że jeśli któremuś z nich umrze ukochany bohater, to okazuje się, że wcale nie był taki ukochany i żal po nim nie trwa dłużej niż do czasu wykreowania kolejnej postaci. Po tygodniu nikt nie pamięta o zmarłym awanturniku, sam gracz ma kłopoty z przypomnieniem sobie jego imienia. Zresztą, jeżeli nawet pojawi się żal, to z reguły jest to tęsknota za utraconymi skarbnymi, poziomami doświadczenia, pozycją itp. A przecież nie tak było kiedyś: zgon lub krzywda, które spotykały pierwsze postacie, kładły się cieniem na życiu gracza, odbierały mu apetyt, mąciły myśli, rozpraszały i przeszkadzały w codziennym życiu. To były czasy! Gdyby tak udało się znów obudzić w tej bandzie stare, dobre emocje, tętną trochę życia w postaci – nowe, ale już na starcie wyblakłe i pożółkłe...

Kolejna sprawa: bardzo chciałbyś, aby wszystkie przygody Twojej Drużyny w jakiś sposób wiązały się ze sobą. Tak naprawdę, to chciałbyś prowadzić sagę, historię postaci, a nie ciąg pojedynczych awantur-opowiadań, nie mających związku z tymi, które już były i jeszcze będą. Tutaj pojawia się znany problem, bo ile można pisać kolejnych odcinków jednego scenariusza? Zresztą, kontynuacje z reguły są o wiele mniej ciekawe od swoich pierwowzorów, co jest prawdą powszechnie znaną (XXIII część „Powrotu Czarnej Maski“ to po prostu nieporozumienie). A wystarczy tylko stworzyć Drużynę, która jeszcze przed przystąpieniem do pierwszej przygody będzie stanowiła podstawowy element powieści, mogącej

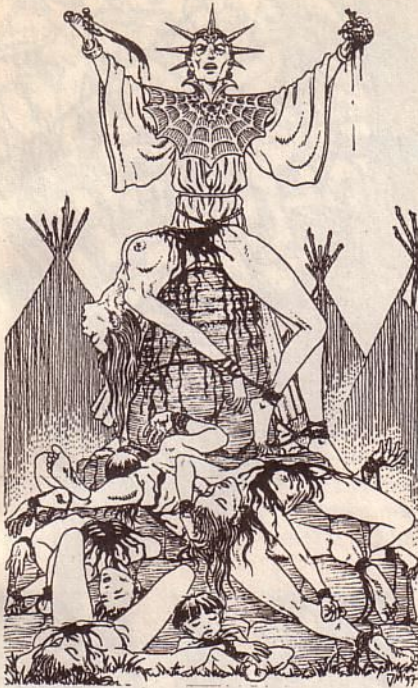
z biegiem czasu i przy odrobinie szczęścia rozwinąć się co najmniej do objętości „Władcy Pierścieni“. Historia grupy, kreśląca zasadniczy rys pierwszej przygody, nie musi wracać w każdym kolejnym scenariuszu: wystarczy, że zapadnie graczom w pamięć, natchnie ich tak, by o niej nie zapomnieli. Od tej pory wszystko, co zrobią w grze ich postacie, będzie w jakiś sposób nosiło na sobie piętno tej podstawowej historii, choćby scenariusz w żaden sposób do niej nie nawiązywał. Gracze sami, bez Twojej pomocy i zachęty zapiszą kolejne karty sagi, może nawet nie zdając sobie z tego sprawy. Oczywiście, od czasu do czasu będziesz musiał rozegrać scenariusz na motywach wiodącej opowieści, dla wyprostowania pewnych wątków, uaktualnienia ich i pokazania graczom, że główna historia wciąż jest żywa. Już śpieszę wyjaśnić, o co chodzi.

Kiedy tylko zdarzy się pierwsza okazja zbudowania nowej Drużyny, z zupełnie nowymi postaciami, należy poważnie zastanowić się nad tym, w jaki sposób powiązać ze sobą bohaterów jeszcze przed przystąpieniem do pierwszej przygody. Wymyśleć taką historię, która zwiąże ich ze sobą na całe życie i nie pozwoli o sobie zapomnieć. Historia powinna być na tyle niecodzienna i nietypowa, żeby i sama Drużyna w jakiś sposób stała się nietypowa, inna niż wszystkie. Ta niecodziennność członków Drużyny połączy ich i podkreśli wzajemną solidarność w obliczu wspólnej dla nich, wiodącej historii. Nie może to być żaden banal, w rodzaju: „no, znacie się już od kilku lat, razem podróżowaliście, wynajmowaliście się do specjalnych zleceń“: w końcu bohaterów z takim życiorysem można stworzyć tysiące. Chodzi o to, by uświadomić graczom, że ich postacie są naprawdę niepodobne do innych, a na dodatek łączy je coś niepowtarzalnego, czego nie będzie miał nikt, kto z biegiem czasu dobije do takiej Drużyny. Czas zagrać na takich uczuciach jak poczucie więzi, wspólnoty, braterstwa, miłości i innych, rzadko manifestowanych wobec współgraczy; one szybko zapoczątkują. Kto pamięta

jeden z odcinków „Miasteczka Yarmie“ (a konkretnie ten wydrukowany w numerze 2/97), opowiadający o tym, jak to Drużyna może powyrzynać się nawzajem już na początku pierwszej przygody, wie o czym piszę. I dlatego teraz, przystępując do kreowania nowej Drużyny, nie pytaj graczy kim chcą być ich bohaterowie, a objaśnij role, jakie przypadną im w udziale. Jak duży margines swobody im zostawisz, zależy tylko od Ciebie.

Jak to działa? Najlepiej będzie prześledzić problem na przykładzie Drużyny, która składa się z ostatnich pozostałych przy życiu członków barbarzyńskiego plemienia Yngwarc'Tuan. To, w jaki sposób uległo zagładzie plemię oraz jak bohaterowie uszli z życiem, było treścią pierwszej przygody, dramatycznej i zapadającej w pamięć. Powiedzmy, że awanturnicy wiedzą, iż przyczyną nieszczęścia był potężny nekromanta Necrophilus. Zbyt słabi, żeby choć złamać mu paznokieć, nie przestają jednak myśleć o pomstach na pomordowanych krewnych. Kolejne przygody nie mają w prawdzie nic wspólnego z Necrophilem, ale to nie przeszkadza graczom pamiętać o nim. Ot, bohaterowie walczyli





przeciwko smokowi ramię w ramię z jednym z najsławniejszych błędnych rycerzy-paladynów. Pod koniec przygody powinni pożegnać się z nim i tyle (czy rycerz chciałby mieć coś wspólnego z grupą prymitywnych barbarzyńców?), ale wiedzą, że jego umiejętności i wiara mogą stanowić pierwszy oręż przeciwko Necrophilusowi. Teraz więc, zamiast pójść swoją drogą, będą próbowali nakłonić rycerza do wspólnej walki ze złym czarnoksiężnikiem – może nie dziś i nie jutro (nadal byłiby zbyt słabi), ale kiedyś... kto wie? Za wszelką cenę będą chcieli zdobyć zaufanie rycerza, o co nie będzie przecież łatwo. Inna sprawa: zdobyli Miecz Archanioła, którego mogą używać tylko istoty o dobrym charakterze. Sami są neutralni, więc powinni broń wymienić lub sprzedać, ale znów odzywa się pamięć o Necrophilusie. Może raczej podarować miecz rycerzowi, a może zatrzymać oręż i wręczyć innemu sprzymierzeńcowi o dobrym sercu, którego uda im się skaptować w najbliższej przyszłości? W ten i podobny sposób każdy kolejny scenariusz będzie w jakiś sposób nawiązywał do pierwszego, rozwijając zasadniczą historię Necrophilusa i Yngwarc'Tuan, dokładając doń kolejne wątki przy minimalnym nakładzie sił i środków. Co więcej, jak uczy doświadczenie, sami gracze nieświadomie będą podsuwali Mistrzowi pomysły na kolejne przygody, wystarczy tylko uważnie przysłuchiwać się snutom przez nich domysłem. Żeby zasadnicza historia z czasem nie wyblakła i nie straciła na atrakcyjności, Mistrz może od czasu do czasu dawać graczom znak, że czarnoksiężnik wciąż ma się dobrze, może nawet sam o nich myśli. Specjalny scenariusz, w którym Drużyna cudem i nie bez strat umknie z pułapki nekromanty, podsyca emocje powstałe w pierwszej przygodzie i doda całej opowieści nowego ognia. Z biegiem czasu, gdy Drużyna zbierze odpowiednie siły, będzie w stanie rozprawić

się z Necrophilusem, teoretycznie kończąc tym samym historię rozpoczętą w pierwszym scenariuszu. Nie nastąpi to jednak szybko, a już po wszystkim Mistrz Gry będzie miał Drużynę żyłą jak żadna inna; jej członkowie bez wahania dadzą odciąć sobie dłoń za towarzysza, gotowi do każdego poświęcenia w imię największej przyjaźni, tak przecież rzadkiej między postaciami gier RPG, prawda?

Gdzie na co dzień najsilniej dają znać o sobie uczucia? Oczywiście, w rodzinie. Jest tu miejsce na miłość, gniew, czasami zazdrość. Możemy się nawet nie znościć, nie odzywać się do siebie, prawić sobie złośliwości, ale w ten sposób nie przestaniemy być rodziną. Z kolei miłość wcale nie musi być okazywana otwarcie, może pozostać nieuświadomiona, lecz mimo to istnieje i daje znać o sobie w najmniej spodziewanych momentach. Jest mnóstwo rzeczy, których nie zrobisz dla nikogo spoza rodziny. Na krewnych bowiem zawsze (prawie zawsze) można polegać i liczyć na nich tam, gdzie zawodzą znajomi i przyjaciele. Zwykle też nie będziesz wtrącał się w prywatne sprawy kolegów, nawet gdy robią totalne głupstwa, ryzykują czy wystawiają się na pośmiewisko. Ale gdy widzisz, że twoja kuzynka traci głowę dla oczywistego oszusta, który pragnie ją wykorzystać, gdy brat inwestuje pieniądze w niepewny, najprawdopodobniej nielegalny interes? Nie będziesz się przejmował? Będziesz spał spokojnie? Ejże, przecież jeśli już ktoś ma ci oddać swoją nerkę do przeszczepu, to również będzie to osoba z rodziny – nikt inny. Co tu dużo gadać: można stracić majątek, zdrowie, przyjaciół, ale rodzina zawsze zostanie rodziną, bezpieczną przystanią, źródłem pomocy i otuchy. Do czego zmierzam: otóż nietypowa Drużyna może składać się z członków rodziny i opierać się na więzach krwi. Raczej nie powinna to być rodzina najbliższa (ojciec, syn itp.), bo zbyt łatwo przenosimy na takie postacie nasze doświadczenia z realnego świata, no i pozostają kłopoty z egzekwowaniem posłuszeństwa, miejscem w hierarchii ważności i przy podejmowaniu decyzji. Bracia i siostry – cioteczni, stryjeczni – będą tutaj najodpowiedniejsi. To naprawdę działa, o czym miałem okazję przekonać się na własnej skórze. Daj graczom trochę czasu, aby żyli się z postaciami, wypróbowali łączące ich więzi. Jeżeli teraz któryś z bohaterów zginie, to wyobraź sobie uczucia pozostałych! Jeżeli nie widziałeś, jak w tym momencie rozpacz i gniew przyćmiwają umysły graczy, jak z pianą na ustach, chcąc pomścić krewniaka, rzucają się na dziesięciokrotnie liczniejszego przeciwnika, nie biorąc przy tym pod uwagę ani ryzyka, ani swoich mamych szans, to niczego nie widziałeś... Znajdźcie się również miejsce i na prawdziwe łzy nad grobem zmarłego, na pustkę w realnie zbolejących sercach. Każda nowa postać w takiej Drużynie, która przyjdzie na zwolnione właśnie miejsce, to już nie będzie to. Ci, którzy pozostaną przy życiu, dzięki temu bardziej docenią siłę wiążących ich uczuć.

Wplątanie takiej Drużyny w przygodę z pewnością nie będzie trudne, choćby przez sprawę spadku, który zostawia młodym jakiś nieznaną wuj. Warunki testamentu mogą wymagać podjęcia ryzykownej wyprawy czy ekspedycji, ale to jeszcze lepiej, bo dzięki temu pojawia się okazja do scementowania i wypróbowania rodzinnych uczuć w obliczu niebezpieczeństwa. Tutaj olbrzymia odpowiedzialność spoczywa na Mistrzu Gry: musi dać graczom czas na uświadomienie sobie tych uczuć i pozwolić im dojrzeć do nich samemu, nie zaś wmawiać: „bardzo się kochacie“, co jest oczywistym błędem.

Jeszcze jedna uwaga, dotycząca również innych nietypowych Drużyn: scenę, przygodę, w której postacie poznają się ze sobą, czy też dzieje się to, co je połączy ze sobą na całe życie, trzeba rozegrać – nie można jej po prostu opowiedzieć! Niech bohaterowie z różnych stron świata spotkają się po raz pierwszy w domu umierającego wuja, niech asystują mu przy łożu śmierci, poznają nawzajem swoje imiona, słabości, dobre i złe strony. Niech śmierć krewnego i odczytanie testamentu na zawsze zapadnie im w pamięć, połączy ich i zjednoczy. Dopiero na bazie takich autentycznych wspomnień można zbudować prawdziwie nietypową Drużynę.

Podobnym, choć jednocześnie odmiennym pomysłem, będzie zagranie postaciami wywodzącymi się z tego samego miejsca, w którym wszyscy się znają i w jakiś sposób są sobie bliscy, np. mieszkają w jednej wiosce. Przyszli bohaterowie wspólnie dorastali, bawili się i psocili. Razem przeżywali pierwsze miłości, wkraczali w dorosłe życie. A jeśli teraz, niespodziewanie, przyjedzie do wsi komes Bożywoj i przymusowo zaciągnie garstkę Przyjaciół do armii, po czym wyśle ją na koniec świata? Na kim będą polegać, jeśli nie na sobie nawzajem, w obcym miejscu, wśród nieznanym ludzi, dziwnych obyczajów? Te sceny, w których młodzieńcy są odrywani od ojcowizny, brutalnie traktowani przez kaprali, znieważani przez starych żołnierzy, nie mających szacunku dla „wsioków“, scala i zjednoczą bohaterów (jedynymi osobami, do których będą mogli zwrócić się o pomoc, będą oni sami). A propos wieśniaków: czy wyobrażacie sobie Drużynę złożoną nie z wojowników, magów czy druidów, ale ze zwyczajnych, prostych ludzi, których koleje losu rzuciły w wir przygód? Nikt z nich nie ma pojęcia o magii czy wojowaniu, za to są dobrzy w pasieniu bydła i obrabianiu ziemi. Bo co to za frajda zagranie doświadczonymi awanturnikami, którzy bywali już tu i ówdzie, potrafią w miarę dobrze radzić sobie w szerokim świecie? Dopiero z postaci nie umiejących praktycznie niczego, co gracze zwykli uważać za niezbędne do życia, można wycisnąć prawdziwe emocje, zasmakować w trudzie i znoju zdobywania wszystkich umiejętności i dóbr, które inni bohaterowie mają dane już na starcie. A takie początki mogą być przecież niezwykle malownicze i nieodwołalnie wpłynąć na przyszłe losy członków

Drużyny. Wystarczy jeżeli komes Bożywoj, zamiast zaciągać rekruta, spali wieś, a jej mieszkańców przed śmiercią okrutnie umęczy. Bohaterowie będą jedynymi osobami, które ujdą z życiem – i to bynajmniej nie dlatego, że wykazały się sprytem, ale władka po prostu miał taki kaprys... Co dalej stanie się z pastuchami, rolnikami, których pozbawiono dachu nad głową i wymordowano ich rodziny? Wiodącym motywem mogłaby być zemsta, choć na razie niemożliwa do zrealizowania z racji znikomej siły, jaką reprezentuje Drużyna. Do tego czasu postacie gromadziłyby siły, umiejętności i doświadczenie – wszystko to w imię wymierzenia sprawiedliwości. Zemsta kładłaby się cieniem na wszystkim, za co by się wzięli. A jeśli komes zechciałby poniewczasie pozbyć się jedynych świadków swojej zbrodni? W ten sposób nad życiem bohaterów wisiałaby nieustanna groźba, zmuszającą ich do troski o swoje bezpieczeństwo, zanim oni sami będą gotowi do starcia. I znów, przenosząc się z miejsca na miejsce, unikając pogoni, będą mogli polegać tylko na sobie.



Postacie z półświatka, czyli wszelkiej maści włamywacze, kieszonkowcy, szulerzy, sutenerzy, fałszerze, oszuści i naciągacze: czy w klasycznej Drużynie jest dla nich miejsce? Owszem, ale zwykle osoby tego rodzaju traktowane są jako drugorzędne, spychane na margines wydarzeń. Nie walczą najlepiej, nie umieją rzucać czarów, a jedyny płynący z nich pożytek to otwieranie zamków i rozbrajanie pułapek. Nie będzie z nimi gadał ani szanujący się czarodziej, ani rycerz, zaś każdy szeryf czy strażnik może wtrącić nieszczyśnych do więzienia. To standardowa, obiektywna opinia o tzw. złodziejach, dlatego tak mało osób grywa podobne postacie. Tymczasem cała prawda tkwi w tym, że w klasycznej Drużynie nie mają one sposobności do tego, by rozwinąć skrzydła i ujawnić pełną gamę

swych możliwości. Aby tak się stało, powinny znaleźć się w gronie podobnych im ludzi spod ciemnej gwiazdy. Ile nowych możliwości otwiera się przed taką Drużyną, jakich to wspaniałych pomysłów będzie wymagało od nich życie! Teraz, gdy nie ma w składzie czarodziejów czy wojowników, większość zadań trzeba będzie wykonać polegając na rozumie i przebiegłości, a nie na brutalnej sile miecza czy kuli ognia. Miejscy strażnicy, z których gracze do niedawna jeszcze kpili w żywe oczy i zabijali ich lewą ręką, nie przerywając przy tym rozmowy z przyjaciółmi, staną się groźnymi przeciwnikami, z którymi lepiej będzie unikać kontaktów (zwykle są silniejsi fizycznie, lepiej uzbrojeni, może też lepiej wyszkoleni do walki). Jednocześnie bycie poza prawem ma ten minus, iż raptem pojawiają się miejsca, w których nie można się pokazać z obawy przed aresztowaniem, ludzie, których lepiej nie spotkać z obawy przed zemstą, tropiciele i łowcy nagród, z jakimi strach będzie stanąć do otwartej walki. Po raz kolejny Drużyna tak naprawdę może polegać tylko na sobie: popełniane wspólnie zbrodnie wiążą ją na całe życie. A gdy jeszcze podpadnie się Gildii Złodziei i ma się „przerąbane“ z prawa i z lewa, emocji w przygodach z pewnością nie zabraknie. Pozostaje jeszcze problem zjednoczenia bohaterów na starcie ich wspólnego losu. Tutaj świetnym pomysłem może okazać się wspólna ucieczka z więzienia (musi to być bardzo trudny scenariusz; bohaterowie powinni zakosztować goryczy życia za kratami, brutalności współwięźniów, okrucieństwa strażników, ale dzięki temu nasi delikwenci autentycznie zatęsknią za wolnością), pod warunkiem, że naprawdę będzie ona wspólna i możliwa tylko dzięki solidarnym wysiłkom całej grupy, dramatyczna i niebezpieczna. Co więcej, pierwsza próba ucieczki wcale nie musi zakończyć się powodzeniem – nawet jeżeli ma to oznaczać śmierć kogoś z Drużyny (w więzieniu łatwo dokooptować kogoś innego na zwolnione właśnie miejsce).

Wątek Drużyny typowo złodziejskiej wiąże się z szerszym zagadnieniem grupy, w której wszyscy bohaterowie są tej samej profesji. Poza zespołem złożonym z samych tylko wojowników i wspomnianą wyżej szajką złoczyńców, tacy np. magowie zwykle nie pracują w grupach, bo z definicji każdy z nich jest wolnym strzelcem. Co jednak zrobić, gdy los zmusza czarodziejów do połączenia wysiłków i wspólnego ruszenia po przygodę? O, to doprawdy świetna okazja do nauki sztuki kompromisu (znaleźliśmy magiczny przedmiot, ale tylko jeden, tymczasem nas jest pięciu) i uświadomienia sobie, jak bardzo czarodziej jest osobą potężną, ale i zarazem słabą. Łączenie mocy pozwoli Drużynie zmierzyć się z przeciwnikami, którym pojedynczo nie byłoby w stanie dotrzeć placu – to plus. Zarazem takie typowe słabości czarodziejów, jak niewielka zdolność do radzenia sobie ze sprawami życia codziennego i załatwiania problemów bez pomocy magii, potęgowałyby się proporcjonalnie do

wielkości Drużyny – to minus. Wystarczy wyobrazić sobie, że z określonych powodów postacie nie mogą lub nie są w stanie rzucać czarów, albo nie znają zaklęć stosownych do okoliczności. Wtedy to ze zgranego zespołu straszliwych czarodziejów robi się raptem grupa chuderlawych, lekko zgarbionych i bezradnych facetów, mogących paść ofiarą zgrai wieśniaków, pijaków czy dobrze zbudowanych i bezczelnych wyrostków. A co sprawiło, że magowie stworzyli taki zespół (powód nie może być banalny, coś ich musi przecież łączyć – siła owych powiązań jest tak wielka, że są razem mimo wszelkich trudności, jakie niosą ze sobą rywalizacja i osobiste ambicje)? Ot, choćby to, że studiowali razem w Szkole Magii im. Baby-Jagi, a tu pewnego dnia konkurencyjna Szkoła Magii im. Kota w Butach napadła na ich siedzibę, wymordowała Mistrzów i uczniów, oni zaś ocalili, bo tego dnia byli zamknięci za karę w wieży na wyspie. Już widzę ten scenariusz: bezradność bohaterów, na których oczach dokonuje się rzeź, pierwsze kroki po wydostaniu się z zamknięcia, zgliszcza, trupy. Szkoła im. Kota w Butach nie pozwoli żyć ostatnim przedstawicielom konkurencji, będzie chciała dokończyć raz zaczęłą robotę. Najemni mordercy, nasyłanie demonów, szkalowanie przed królami i książętami, którzy nakazują ścigać Drużynę w majestacie prawa.

Albo też inaczej: paru magów, każdy na podstawie indywidualnych badań, wpada na ślad mającego się wydarzyć faktu, który wstrząśnie światem. Przybywają jednocześnie do pewnego miejsca, a tam stają się świadkami przybycia z głębi kosmosu Potężnej i Złej Istoty. Przypadek sprawi, że jej Duch, zamiast zstąpić na jednego czarodzieja, jednocześnie wnika we wszystkich obecnych. Powoli będzie rósł w siłę i przejmował kontrolę nad nosicielami, starając się ich stopniowo eliminować, by uwalniać swe rozdzielone fragmenty i przenosić je

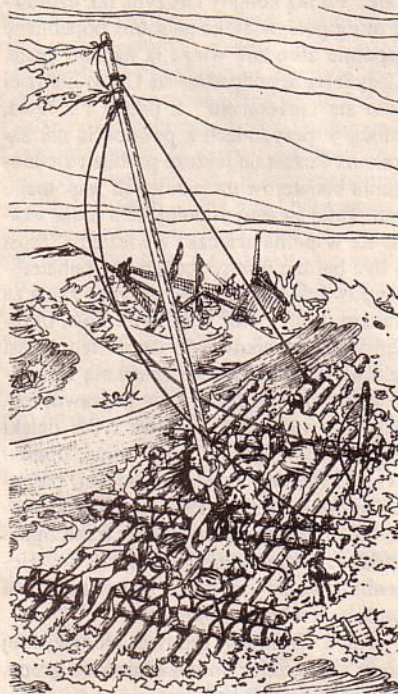


do pozostałych ciał. Kiedy zostanie tylko jeden z tych, w których początkowo zamieszkał potężny Duch, teraz już zgromadziwszy razem całość swego jestestwa, świat stanie w obliczu zagłady. I co, czyż nie jest to wystarczająco silny argument, by zmusić magów do trzymania się razem i wspólnego radzenia sobie z problemem? Jeśli losy świata nie będą dla nich odpowiednio silną motywacją, niech martwią się przynajmniej o siebie, co będzie przecież równie trudne.

Skoro już mowa o magii, to ci, którzy czują się na tyle doświadczonymi graczami, by zmierzyć się z bardziej skomplikowanymi rolami, mogą zastanowić się nad inną nietypową koncepcją. Otóż pewien potężny nekromanta od lat pracuje nad stworzeniem nowego rodzaju żywomorfów, martwiaków czy innych ożywieńców. Wykonał setki prób i eksperymentów, „skonstruował” mnóstwo nieudanych prototypów, które, poddane straszliwym próbom i testom, są w końcu niszczone, tak by nie pozostał po nich żaden ślad. W trakcie jednej z takich prób zostaje stworzona Drużyna: nieumarli o niezwyklej właściwościach, które dają im wolną wolę i wcale nie narzucają złego charakteru. Powinni wyglądać jak zwykli ludzie, lub prawie jak zwykli ludzie, gdyż granie takimi postaciami jak szkieletory, zombie, mumie itp. zupełnie pozbawiłoby grupę kontaktu z NPC-ami. Nekromanta poddaje postaci straszliwym badaniom, męczy je, kaleczy, sprawia ból. Jego pogarda dla tych, których stworzył musi być tak wielka, żeby bohaterowie zaczęli go nienawidzić. Powinna cierpieć ich godność, poczucie własnej wartości, wolna wola. W końcu mag postanawia zniszczyć nieudane owoce eksperymentu, ale w ostatniej chwili Drużyna ucieka i odtąd uciekać będzie już zawsze. Nie, nie tylko przed swoim stwórcą, również przed ludźmi, którzy po pewnym czasie zawsze odkrywają z kim mają do czynienia i będą chcieli unicestwić tych, których panicznie i instynktownie boją się. Wieść żywo wśród zwykłych śmiertelników, skrywając przed nimi swą naturę, wystrzegając się magów i kapłanów, będąc podatnym na czary nekromantyczne i śmiertelnie bojąc się święconej wody – to dopiero jest klimat, to dopiero emocje! Zamiast żywomorfów w głównych rolach mogą wystąpić również mutanci, o co szczególnie łatwo np. w Starym Świecie Warhammera.

Granie odmieńców wcale nie musi być sztuką tak karkołomną, jak wcielanie się w postaci mutantów czy żywomorfów – ludzie traktują z podobną nienawiścią tych, którzy różnią się od nich samych mniej istotnymi szczegółami. Niech taka Drużyna, choćby największych herosów, pochodzi z kraju, którego mieszkańcy przez resztę świata uważani są za gorszych. Co więcej, niech różnica w pochodzeniu będzie w jakiś sposób dobrze widoczna, np. w rysach twarzy, kolorze skóry. Niełatwo będzie zagrać bohatera uważającego się za lepszego od innych śmiertelników, którego karczmarsz, ze słowami: „takich tu nie obsługujemy”, nie

wpuści za drzwi, a równocześnie byle włóczęga ma prawa i przywileje, których nasz delikwent nigdy mieć nie będzie – i to za żadne pieniądze; niełatwo zagrać kogoś, o kim kobiety będą myślały ze wstrętem, a mężczyźni z pogardą. Co więcej, postać tego rodzaju wszędzie zwraca na siebie uwagę, a w razie konfliktów z prawem jest traktowana surowiej niż inni. Niełatwa to rola, bo trudno oprzeć się chęci buntu przeciwko niesprawiedliwej rzeczywistości. Parę miesięcy w ciemnicy, publiczna chłosta, konfiskata majątku będą jednak odpowiednią nauką. Zaaranżowanie sytuacji, w której dochodzi do powstania takiej Drużyny, nie powinno przedstawiać dla Mistrza Gry najmniejszych trudności, wystarczy sięgnąć po któryś z przytoczonych wyżej pomysłów (może poza żywomorfami i nekromantą). Dochodzą do tego takie dodatkowe elementy, jak choćby ucieczka z getta, cudowne ocalenie z pogromu czy wręcz przypadkowe znalezienie się w obcym kraju, np. w wyniku katastrofy okrętu.



Bycie przedstawicielem obcego narodu ma jeszcze tę dodatkową, barwną „zaletę”, że bohaterowie mogą nie znać języka i obyczajów ludu, wśród którego niespodziewanie przyszło im żyć, co jeszcze silniej wiąże ze sobą członków Drużyny. A ileż dzięki temu okazji do konfliktów i nieporozumień, tak cudownie nadających się do rozwinięcia w samodzielne przygody!

Jeszcze co nieco o magii, ale już w innym wymiarze, niż była o tym mowa wcześniej. Oto Drużyna, której członkowie zostali stworzeni przez graczy w dowolny sposób, bez ingerencji Mistrza Gry, podobna do wielu, jakie były, są i będą w grach. Nie spodziewają się żadnych większych niespodzianek, mają zamiar zdobywać zamki, uwalniać księżniczki, walczyć ze smokami itp. Lecz już w trakcie pierwszej przygody przydarza się coś, co burzy wszelkie plany bohaterów:

niespodziewanie objawia się im Władca Stworzyciel Światów (kto czytał komiks o Ionie Szinklu, wie o czym piszę) i ogłasza, że właśnie wyznaczył im zaszczytne, z pozoru niemożliwe do wypełnienia zadanie, np. zaprowadzenie pokoju między Imperium a siłami Chaosu. Dlaczego oni? Bo akurat oni byli w tym miejscu, zresztą nie trafił się nikt lepszy. Jak to osiągną? To już ich sprawa. Powinni wiedzieć jedno: jeżeli nie zapanuje pokój, to ten świat zostanie przez Władcę zniszczony. No i teraz nie mają już innego wyjścia, jak próbować ocalić świat, a tym samym własne życie. Czy inny cel mógłby w równym stopniu scalić zespół? Raczej wątpliwe. Sam pomysł jest, co prawda, dosyć karkołomny, bo przecież misja Drużyny może się nie udać, a wtedy następna grupa nie będzie miała już gdzie grać, więc z tego powodu polecałbym go wyłącznie osobom o bardzo dużym rolejowym doświadczeniu.

Pomysłów na nietypowe Drużyny może być tak wiele, że wymieniam jedynie te, które wydają mi się najbardziej wdzięczne i podatne przyszłej obróbce. Z całą pewnością Mistrzom Gry nie zabraknie wyobraźni, by dodać następne lub rozwinąć wyżej wymienione. Nasuwa mi się jeszcze jedna refleksja, adresowana do początkujących. Uzmysłowiłem sobie, że kreacja nowej Drużyny oparta na nietypowym pomysle może ułatwić graczom nietrząskanym z RPG zrozumienie swej postaci i wczucie się w powierzoną rolę. Udogodnienie to bierze się z faktu, że konieczność stworzenia pierwszej w życiu postaci może dla niejednego stanowić nie lada orzech do zgryzienia. Powiedzenie komuś „zrób taką postać, jak uważasz” działa tu wrogą znanej zasady: „osiółkowi w żłoby dano – w jeden owies, w drugi siano”, bo po prostu trudno jest zdecydować się na wybór w obliczu bogactwa możliwości, jakie w tym względzie oferują przepisy. Tymczasem postać z nietypowej Drużyny, której Mistrz Gry z góry określa rolę, otrzymuje gotowy do użycia szkielet bohatera (ten szkielet to, oczywiście, przenośnia), który wystarczy już tylko wypełnić, poddać zabiegom kosmetycznym, co ogromnie ułatwia i przyspiesza kreację. Poza tym początkujący będą czuli się w takiej Drużynie mniej zagubieni, za to bardziej pewni swego i przeświadczeni, że z resztą bohaterów naprawdę coś ich łączy. Kto nie wierzy, a ma właśnie do stworzenia Drużyny prowadzoną przez autentycznych nowicjuszy, niech spróbuje, a gracze z pewnością będą mu wdzięczni. Największą nagrodą będzie wszakże to, że kiedy usłyszysz gdzieś własnych graczy opowiadających przeżyte dzięki Tobie przygody, w ich ustach ułożą się one w jedną, wielką historię, godną przeniesienia na karty książki czy kinowy ekran. Jeśli w międzyczasie któryś z nich zacznie opisywać te przygody w kajecie, możesz być pewien, że Twoje wysiłki zostały należycie docenione. I o to właśnie chodzi.

MASZ KŁOPOTY ZE SKOMPLETOWANIEM ARMII? ZAPOMNIJ O NICH!

Księgarnia wysyłkowa „Verbum2“ rozpoczyna wysyłkową sprzedaż wyrobów firmy
GAMES WORKSHOP.

Wpłacając jedyne 5 zł na konto „Verbum2“, Bank Gdański I Oddział Olsztyn
Nr 10401396-20981-136, otrzymasz katalog z pełną ofertą:

Figurek, Kodeksów, Podręczników, Makiet i Farb do systemów bitewnych:

Warhammer Battle

Warhammer 40000

Epic 40000

Necromunda

Warhammer Quest

Gorkamorka

Pamiętaj o podaniu pełnego adresu zwrotnego na przekazie.

W sprzedaży wysyłkowej oferujemy również książki
oraz gry fabularne i karciane do innych systemów.

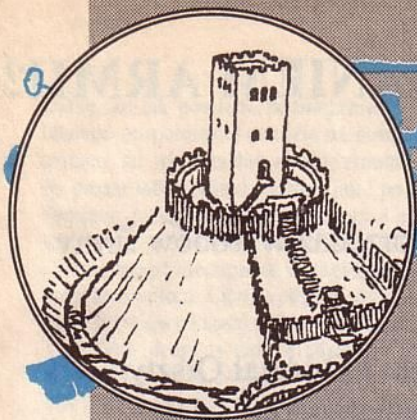
Oferujemy dogodne warunki płatności, rabaty
dla stałych klientów i przy większych zamówieniach.

NIE ZWLEKAJ!

DAJ SIĘ ZVERBOWAĆ!!!

Księgarnia wysyłkowa „Verbum2“
10-410 Olsztyn, ul. Lubelska 43A

Tel. (089) 5399190 w. 41, fax (089) 5346321
Email: Werbung@polbox.com
<http://polbox.com/w/werbung>



KRONIKI RAEDWALDBURSKIE

część I

Adam Z. Bański

Ilustracje: Jarosław Musiał

Wielkie budowle z kamienia lub cegły, wysokie, smukłe wieże godzące w niebo, potężne mury z blankami – to widok, jaki najczęściej kojarzy się z zamkiem. Są tam szerokie i głębokie fosy, zwodzone mosty, tajne przejścia i ukryte korytarze. Jeśli dodamy do tego obrazu rozliczne pułapki i rycerzy w lśniących zbrojach, stanie się on pełny i kompletny.

Rzeczywistość, jak zwykle, bardzo się różni od naszych wyobrażeń. To, co widzimy obecnie, jest efektem lat budowy, licznych modernizacji i wielu starań właścicieli zamku. Początki większości siedzib feudalnych w znacznym stopniu odbiegają od utartych wyobrażeń. Bywało, że całej historii istnienia zamku nie było w nim ani odrobiny kamienia, ani jednej cegły lub wieży, kawałka muru bądź ukrytego przejścia. Z kolei zamki kreowane przez twórców systemów RPG i autorów scenariuszy zupełnie nie sprawdzają się w codziennym życiu pana na włościach.

„Kroniki Raedwaldburskie” prezentują kolejne etapy budowy zamku i życia jego właścicieli. Część pierwsza dotyczy najwcześniejszego etapu istnienia zamku – epoki drewna i ziemi.

Wszystkie imiona, nazwy miejscowości oraz terytoriów użyte w materiałach prezentowanych w ramach cyklu nie są w żaden sposób związane z jakimkolwiek światem fantastycznym lub epoką historyczną. Są jedynie przykładem, który należy dostosować do swoich indywidualnych potrzeb i wymagań świata gry.

ROK 985

Wiosna

Wielki turniej rycerski w mieście Joelly. Nagrodą jest kary rumak bojowy, wielkiej piękności. W szrankach staje pół setki rycerzy z prowincji i z dworu króla. Zwycięzcą okazuje się Raedwald, ubogi rycerz przybyły z hrabstwa Paeux. Po turnieju król zatrzymuje go na swoim dworze.

Lato

Próba zamachu na życie króla. Raedwald broni monarchy własną pierśią i odnosi ciężką ranę. W nagrodę za wierność i poświęcenie Alberyk Mocny nadaje rycerzowi urząd młodszego szambelana.

ROK 986

Wiosna

Nieznany olbrzym najeżdża Le Verdois. W nierównej walce ginie hrabia, jego syn oraz kilku znamienitych rycerzy. Ulegając prośbom wdowy, król wysyła na pomoc jednego ze swoich przybocznych. Po całodziennym boju rycerz Raedwald de Court zabija olbrzyma i zdobywa jego skarb.

Lato

Wielki bal na dworze w Le Verdois. Hrabina w uznaniu zasług oddaje Raedwaldowi w lenno wieś Conflacy i zobowiązuje go do wystawienia jednego pocztu rycerskiego.

W trakcie turnieju w mieście Mauix Raedwald de Court pokonuje dwunastu innych rycerzy i zdobywa złoty puchar. Dziękując za łaskę niebios, rycerz wyprawia wspaniałą ucztę i ofiarowuje katedrze Mauix kilkanaście złotych monet.

Do orszaku Raedwalda przyłącza się Uluf, ubogi kapłan.

Jesień

Targi w mieście Joelly. Rycerz Raedwald kupuje kilkanaście sztuk bydła cudownej wprost piękności.

Raedwald de Court nabywa niewielką wieś Gorbais w hrabstwie Maxin.

Gaston de Goix składa hold Raedwaldowi de Court.

ROK 987

Wiosna

Rycerz Olivier na zamku Namours w hrabstwie Maxin napada i łupi karawanę na trakcie królewskim.

Lato

Wojska pod wodzą Raedwalda, rycerza dworu królewskiego, oblegają zamek Namours. Podczas szturm ginie rycerz-rozbójnik Olivier i większość jego zbrojnych, a forteca ulega całkowitemu zniszczeniu.

Król Alberyk nadaje Raedwaldowi godność chorążego hrabstwa Maxin oraz oddaje mu w lenno niewielką wieś Vernet, dawną posiadłość Oliviera de Namours.

Jesień

Raedwald powiększa swoje majątki o małą wieś Epervens i kilka zagonów we wsi Rouans w hrabstwie Maxin.

Król powierza Raedwaldowi de Court misję poselską do księcia Courgnac.

Raedwald de Court podczas wjazdu do stolicy księstwa Courgnac rozrzuca w tłum garści złotych i srebrnych monet.

ROK 988

Wiosna

Misja Raedwalda de Court kończy się pełnym sukcesem. Król Alberyk powierza mu urząd koniuszego hrabstwa Maxin.

Rycerz Guy de Joyensange składa hold Raedwaldowi de Court.

Lato

Barbarzyńcy z Czarnych Wzgórz najeżdżają hrabstwo Beaudemont i Lannois.

Wielka bitwa pod miastem Ymberans. Pokonani barbarzyńcy wycofują się do Czarnych Wzgórz. Raedwald de Court, ciężko ranny w jednej z potyczek, poprzysięga powstrzymanie następnych najazdów.

Wyzdrowienie Raedwalda de Court.

Jesień

Alberyk Mocny oddaje Raedwaldowi, rycerzowi dworu królewskiego, władzę nad wsiami Gorbais oraz Conflacy i jednocześnie powierza mu ochronę ziem królewskich przed najazdami barbarzyńców.

Raedwald de Court rozpoczyna zaciągi w hrabstwach Maxin i Lannois oraz na ziemiach księstwa Courgnac.

ROK 989

Wiosna

Hufiec Raedwalda de Court wkracza do Czarnych Wzgórz i stacza bitwę nad rzeką Ader. Pokonani barbarzyńcy ze Wschodniego Pasma uznają nad sobą władzę Raedwalda. Wodzowie oddają dzieci na jego dwór i przysięgają płacić coroczną daninę.

Stada Raedwalda de Court pojawiają się na pastwiskach w pobliżu Raedwaldburga.

Lato

Raedwald de Court wznosi drewnianą wieżę na wzgórzu u zbiegu rzek Ader i Nesse. Na cześć głównego wodza rycerstwo nadaje jej miano Raedwaldburga.

Wieża w Raedwaldburgu zostaje otoczona wałami drewniano-ziemnymi i fosą. Początek budowy osady u stóp zamku.

Jesień

U stóp obwarowań Raedwaldburga osiadają chłopcy z dóbr Raedwalda de Court i Guya de Joyensange.

Osada u stóp Raedwaldburga zostaje otoczona prowizorycznymi wałami drewniano-ziemnymi.

Budowa pierwszej kaplicy w Raedwaldburgu.

Raedwald de Court odsyła większą część swoich oddziałów zaciężnych do majątków w hrabstwie Maxin.

ROK 990

Wiosna

Bunt barbarzyńców we Wschodnim Paśmie. Po stronie króla stają rodziny dawnych wodzów.

Osada służebna w Raedwaldburgu otrzymuje prowizoryczną fosę.

Liczne potyczki we Wschodnim Paśmie. Barbarzyńcy oblegają Raedwaldburg.

Alberyk Mocny zwołuje pospolite ruszenie w hrabstwach Maxin, Lannois i Beaudemont.

Lato

Nie rozstrzygnięta bitwa między hufcami królewskimi a barbarzyńcami u źródeł rzeki Nesse.

Ciężkie walki o Raedwaldburg.

Bitwa pod Raedwaldburgiem. Hufce królewskie rozbijają buntowników. Barbarzyńcy ponownie przysięgają posłuszeństwo Raedwaldowi de Court.

Alberyk Mocny nadaje swojemu lennikowi tytuł margrabiego Czarnych Wzgórz.

Jesień

Pod Raedwaldburgiem osiedlają się wolni chłopcy z hrabstw Maxin oraz Lannois.

Raedwald de Court zakłada strażnicę Alberikange w górnym biegu rzeki Ader.

ROK 991

Wiosna

U stóp wałów Raedwaldburga osiedlają się chłopcy z dóbr Gastona de Goix i kilku wolnych chłopów z hrabstwa Paux.

Powstanie pierwszej karczmy w Raedwaldburgu.

ROK 992

Wiosna

Najazd barbarzyńców z Pasm Zachodniego i Południowego. Najeźdźcy, wzmocnieni buntownikami ze Wschodniego Pasma, zdobywają strażnicę Alberikange. Obleżenie Raedwaldburga.

Hrabia Maxin zwołuje pospolite ruszenie.

Pod wałami zamku margrabia Raedwald pokonuje w pojedynku wodza barbarzyńców z Zachodniego Pasma. Najeźdźcy odступują od obleżenia.

Lato

Bitwa nad Wartkim Strumieniem. Pospolite ruszenie hrabstwa Maxin, wzmocnione chorągwiami królewskimi i częścią załogi Raedwaldburga, rozбива barbarzyńców z Zachodniego Pasma. Wodzowie Pasm w Czarnych Wzgórzach składają hołd Raedwaldowi de Court.

Jesień

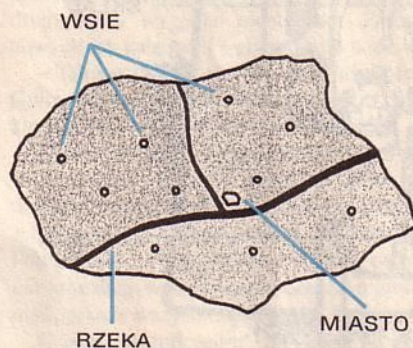
Raedwald de Court odbudowuje strażnicę Alberikange.

ROK 993

Wiosna

Wolni chłopcy z hrabstw Beaudemont i Paux osiedlają się pod wałami strażnicy Alberikange.

HRABSTWO

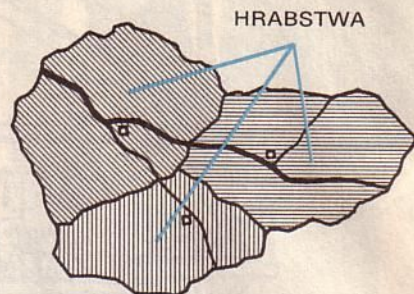


Podstawowa jednostka terytorialna, stanowiąca część większego organizmu państwowego (królestwa lub cesarstwa), bezpośrednio podlegająca jego władcy (królowi lub cesarzowi). Hrabstwo zajmuje obszar 100–250 kilometrów kwadratowych z większym ośrodkiem miejskim, stanowiącym jego stolicę. Najwyższym przedstawicielem władcy jest tu hrabia, będący jednocześnie sędzią, dowódcą wojskowym i administratorem majątków władcy na obszarze hrabstwa.

LENNO

Dobra, jakie rycerz otrzymuje od suwerena, w zamian za wystawienie oddziału zbrojnych na każde jego wezwanie. Taka służba obejmuje ściśle określony czas (najczęściej czterdzieści dni w ciągu roku). Podczas służby wojskowej każdy rycerz ma prawo do uczestnictwa w radzie, udziału w łupach i wykupu z niewoli. Obowiązkiem suwerena jest także odkupienie lennikowi (rycerzowi) rumaka bojowego, jeśli ten zginął w trakcie służby na jego rzecz.

MARCHIA (MARKIZAT)



Związek kilku nadgranicznych hrabstw, cieszących się sporą niezależnością. Marchia stanowi ochronę przed zagrożeniem, jakiego nie poddałyby odosobnione hrabstwa. Marchie bardzo często stanowią bazę do podboju okolicznych terytoriów, zamieszkałych przez nisko cywilizowane plemiona barbarzyńców.

POCZET RYCERSKI

Oddział zbrojnych podlegających jednemu rycerzowi. Składa się z jednego ciężko zbrojnego jeźdźcy (najczęściej samego rycerza), dwóch konnych strzelców, uzbrojonych w kusze, furmana z wozem oraz pieszego służącego (paż). Funkcję strzelca może pełnić także giermek – kandydat na rycerza.

GRÓD STOŻKOWY (BAILEY AND MOTTE CASTLE)

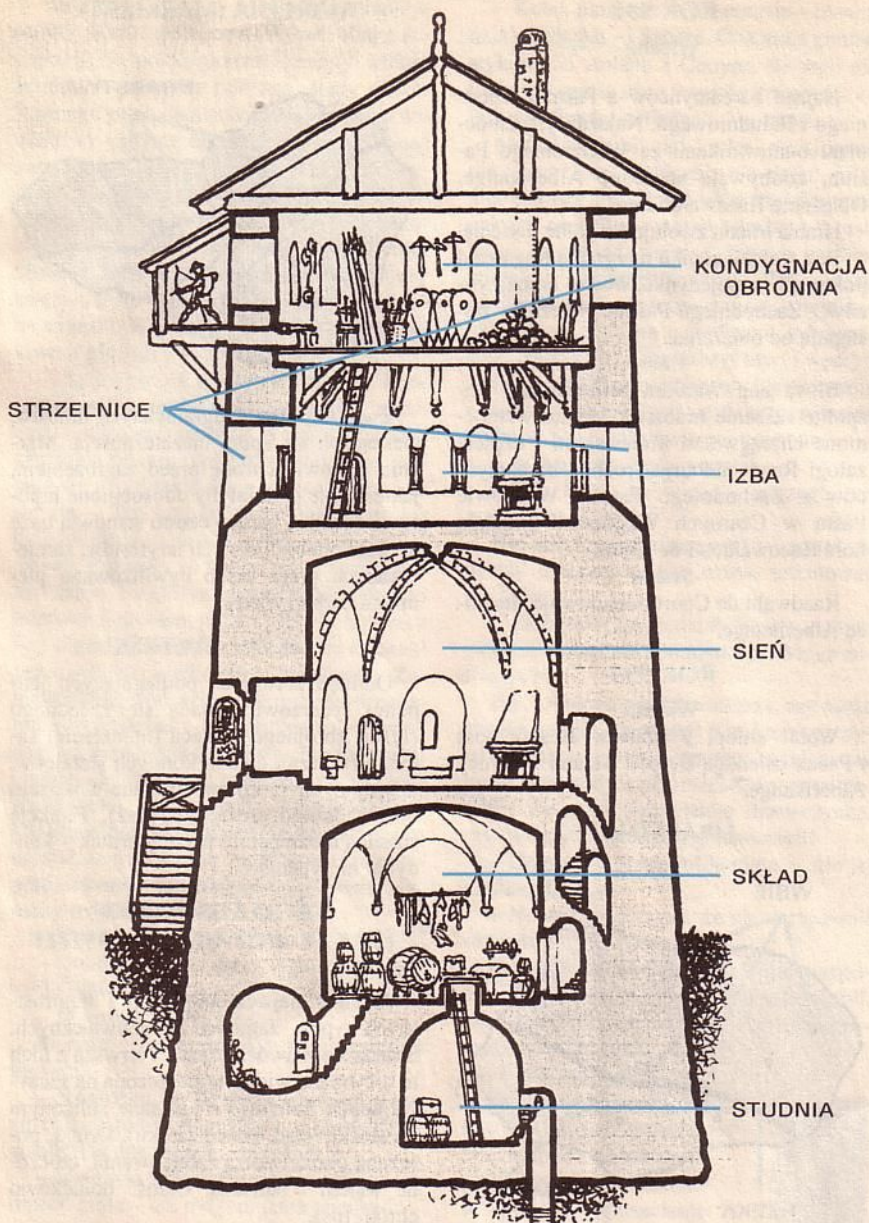
Jeden z najwcześniejszych i najprostszyc typów zamków średniowiecznych. Składa się z dwóch części. Pierwsza z nich to drewniana wieża, umieszczona na szczycie kopca ziemnego o kształcie zbliżonym do stożka (stąd nazwa zamku). Drugą, położoną obok, tworzą zabudowania, otoczone wałem i palisadą. Całość dodatkowo chroni fosa.

Część pierwsza, stanowiąca miejsce ostatniego schronienia obrońców, znajduje się w miejscu o najtrudniejszym dostępie – w punkcie położonym najwyżej lub otoczonym wodą. Z pozostałych stron podejścia bronią inne części grodu.

Wieża grodu stożkowego jest najsilniej bronioną częścią zamku. Buduje się ją z najmocniejszego i najtwardszego drewna, na przykład dębowego. Wznosi się ją zazwyczaj na planie kwadratu o boku min. 16 stóp (około 5 metrów). Ma ona dwie lub trzy kondygnacje. Wewnątrz znajdują się najważniejsze pomieszczenia zamkowe:

- izba, czyli komnata sypialna właściciela zamku (najwyższa kondygnacja),
- sień – sala reprezentacyjna, w której zazwyczaj odbywały się audiencje, sądy i bale wyprawiane przez gospodarza (zwykle na pierwszym piętrze – na poziomie wejścia do wieży),
- składy żywności (położone na parterze).

Na dachu wieży umieszczane jest drewniane przedpiersie z blankami – tu właśnie znajdują się główne stanowiska obronne. Otwory znajdujące się w ścianach niższych



kondygnacji również służą obronie, są więc niezbyt wysokie i bardzo wąskie. Ten specyficzny kształt nie tylko pozwala obrońcom razić oblegających, ale i skutecznie kryje ich przed strzelcami wroga. Oświetlenie pomieszczeń wewnętrznych ma tu drugorzędne znaczenie.

Wieżę najczęściej otacza mocna palisada. Wejścia do tej części zamku broni niewielka wieżyczka, do której wiodą drewniane schody, chronione przez dwa rzędy częstokołu. Czasem buduje się tu most zwodzony, który dodatkowo podwyższa wartość obronną całego założenia.

Druga część zamku jest przeznaczona do celów gospodarczych. Wzniesione w tym miejscu budynki służą do przechowywania zapasów na wypadek oblężenia i ochrony ruchomego dobytku właściciela zamku. Są tu więc pomieszczenia dla zwierząt hodowlanych – obory dla bydła rogałego i chlewy dla nierogacizny. Stajnie mieszczą niewielkie stado koni, stanowiących często największy majątek rycerzy.

Wśród budynków znajdują się też spichlerze przeznaczone do przechowywania zboża i stodoły na siano. Jest też skład na narzędzia używane do pracy na roli.

Na terenie podgrodzia wznosi się również domy niższych rangą mieszkańców zamku. Są wśród nich zbrojni strzegący zamku, są i rzemieślnicy, bez których trudno byłoby się obejść. Do najważniejszych z nich należy kowal zajmujący się wytwarzaniem metalowych przedmiotów i opieką nad zwierzętami. Kilku innych wyrabia broń i uzbrojenie. Reszta to zwykli rzemieślnicy, pracujący dla zaspokojenia potrzeb mieszkańców zamku – młynarz, piekarz, szewc, kołodziej i inni. Przy ich domach znajdują się ich warsztaty pracy: kuźnia, młyn, zakład szewski...

Wielkie bogactwo wymaga ochrony. To też podgrodzie otacza wał z palisadą i fosa, niczym nie różniąca się od tej, która znajduje się przy części mieszkalno-reprezentacyjnej zamku. Większość jego mieszkańców potrafi lepiej lub gorzej obchodzić się

z bronią. Ci zaś, którzy nie nabyli takich umiejętności, również mają wpływ na jego obronność. Dworscy kucharze podczas oblężenia karnie zmęczonych obrońców, a kobiety opatrują rannych, zagrzewają ich do boju i pilnują żywego inwentarza (bydła i ptactwa domowego) – stanowiącego zarówno majątek obleganych, jak i zapasy żywności.

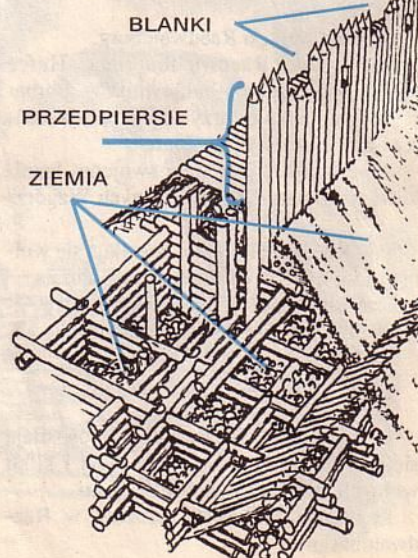
ZAMEK WŁAŚCIWY

Część zamku przeznaczona do celów mieszkalno-reprezentacyjnych. Charakteryzuje się bogactwem szczegółów architektonicznych i wyszukaniem zdobnictwem. Jej wygląd świadczy o bogactwie właściciela i odzwierciedla jego prestiż społeczny oraz polityczny. Zamek właściwy znajduje się w starszej, lepiej umocnionej części założenia. Mianem tym określamy komnaty gospodarza, pomieszczenia, w których odbywają się oficjalne uroczystości, wnętrza o charakterze sakralnym oraz zwykle pokoje zamkowe – składy, magazyny, kwatery załogi zamku. Jeśli niższe partie zamku są dobrze umocnione, jego część mieszkalno-reprezentacyjna może – w mniejszym lub większym stopniu – stracić charakter obronny. Dzieje się tak w przypadku większych założeń obronnych, należących do wielkich władców feudalnych.

PODGRODZIE

Część wczesnego zamku, od której funkcjonowania zależy poziom życia codziennego jego mieszkańców. Znajduje się tu wszystko, co jest do tego niezbędne. Stoją tu różnorakie zabudowania gospodarcze, budynki spotykane w zwykłych zagrodach: obora, chlew, stodoła i skład na narzędzia. W stajniach znajdują schronienie konie – od rumaków bojowych po szkapę pracującą na okolicznych polach. Można tu znaleźć najbardziej potrzebne warsztaty rzemieślnicze – kuźnię, piekarnię, pracownię garncarszą i szewca. Na podgrodziu często stoi jedyny w okolicy młyn. Jest to centrum majątków pana zamku i właśnie tu okoliczni chłopcy składają coroczną daninę.

WAŁ DREWNIANO-ZIEMNY



WIELKOŚĆ ZAMKU

Grody stożkowe są zamkami różnej wielkości. Największe mają kopce ziemne o wysokości dochodzącej nawet do 70 stóp (około 20 metrów). Biedniejsi rycerze zadowalają się mniejszymi nasypami, liczącymi jednak przynajmniej 16 stóp (około 5 m). Średnica kopca zależy od wielkości założenia, mieści się jednak w granicach od 70 do 180 stóp (20 do 50 metrów) u podnóża i od 35 do 140 stóp (10 do 40 metrów) na szczycie nasypu. Wzdłuż górnej krawędzi kopca ciągnie się mocna palisada, czyli rząd drewnianych słupów.

Drugą część zamku, grupującą zabudowania gospodarcze, chroni wał drewniano-ziemny, sięgający przynajmniej 16 stóp (około 5 metrów) wysokości. Jego zwieńczeniem jest drewniane przedpiersie z blankami.

Szerokość fosy, otaczającej obie części zamku, dochodzi do 40 stóp (około 10 metrów), ale jej głębokość rzadko przekracza 7 stóp (około 2 metrów).

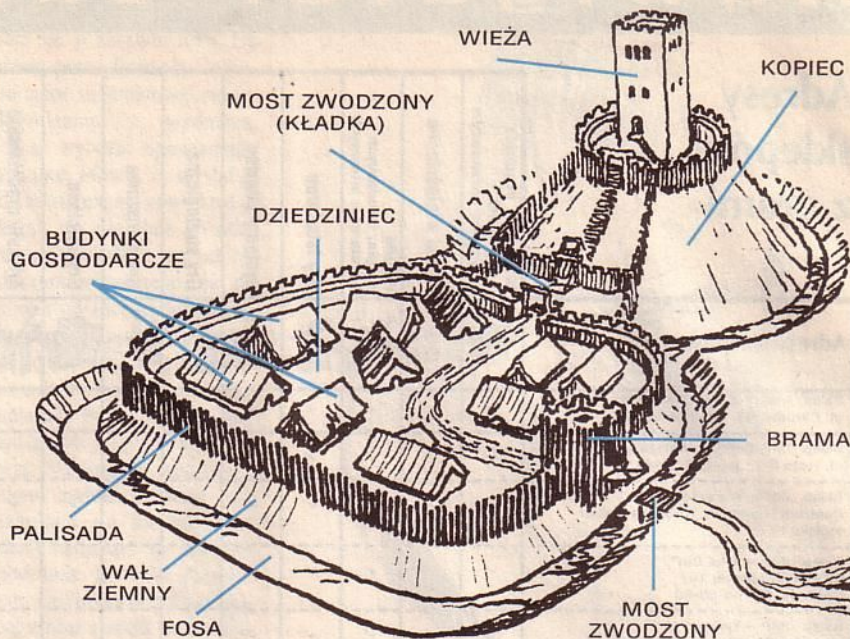
TEMPO BUDOWY ZAMKU

Czas wznoszenia grodu stożkowego jest bezpośrednio związany z wielkością zamku i liczbą osób zatrudnionych przy jego budowie. Trzeba przecież wykonać spory nasyp i wykopać fosę znacznych rozmiarów.

Usypanie najmniejszego kopca o średnicy 70 stóp u podnóża i 35 stóp na szczycie oraz mierzącego 16 stóp wysokości wymaga przemieszczenia ponad 900 m³ ziemi. Jeśli przyjąć, że jeden człowiek jest w stanie przemieścić około 3 m³ ziemi dziennie, to grupa złożona z 5-10 ludzi (liczba niewykwalifikowanych pracowników, jaką może zorganizować niezbyt zamożny rycerz bez odrywania chłopów od pracy na roli) usypałaby taki kopiec w ciągu 30 dni pracy. Kopiec średniej wielkości – mierzący 30 stóp wysokości oraz 140 średnicy u podnóża i 80 na szczycie (objętość blisko 7500 m³) – ta sama grupa wznosiłaby już przez 250 dni pracy. Jeśli kiedyś zastanawialiście się po co wam matematyka, to już wiecie. Jej znajomość pozwoli wam obliczyć, jak długo trzeba sypanie kopce i wykopywać fosy.

Oczywiście, wznoszenie grodu stożkowego nie ogranicza się do sypania kopca. Trzeba jeszcze uwzględnić czas potrzebny na budowę wieży, palisad, zwodzonych mostów i wielu innych elementów obwarowań. Na pocieszenie dam wam jedną radę – do budowy pierwszych fortyfikacji można zatrudnić chwilowo bezczynnych chłopów. To powinno znacznie skrócić czas naszej inwestycji.

W przypadkach szczególnych, kiedy zamek wznosi się w głębi wrogiego terytorium, grody stożkowe powstają w nieco inny sposób. Dowódcy większych armii, wyruszając w pole, zabierają wraz z nią wszystkie drewniane części fortyfikacji. Dotarliszy w łatwe do obrony miejsce, a na dodatek dogodne ze względów strategicznych, każą złożyć je w całość. Liczne hufce, jakimi zazwyczaj dysponują, wykonają to zadanie



w ciągu zaledwie kilku dni. Pozostawiona w nowym grodzie załoga, odpowiednio liczna i dobrze wyposażona, może utrzymać w pobliżu spokój i pomoże zwyciężyć podporządkować sobie całą okoliczną ludność.

ZAŁOGA ZAMKU

Liczebność oddziału, jaki powinien bronić grodu stożkowego, zależy od wielkości jego obwarowań z jednej strony i od możliwości właściciela z drugiej. Załogę można bowiem podzielić na dwie części.

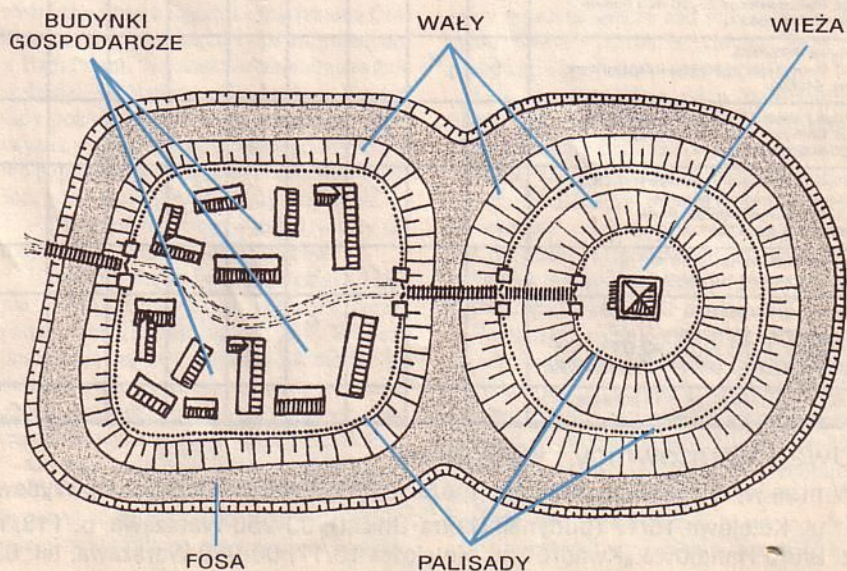
Jedną stanowi oddział, jaki rycerz zobowiązał się wystawić na wezwanie seniora. Tworzą go znakomicie wyekwipowani zbrojni, stacjonujący na co dzień w twierdzy i ci, którzy są powoływani spośród okolicznych mieszkańców.

Wyłącznym zadaniem drugiej części załogi jest obrona zamku. Tworzy ją przynajmniej 12 strzelców – łuczników lub kuszników – którzy zazwyczaj nie opuszczają twierdzy. Podczas oblężenia załogę stałą wzmacniają ci mieszkańcy osady, którzy potrafią dobrze walczyć (tak czy inaczej,

bronią przeciw swojego dobytku) oraz gromady chłopów, jakim udało się schronić za wałami grodu.

KTO MÓGŁ ZBUDOWAĆ GRODZisko STOŻKOWY?

Jak wspominałem, grody stożkowe należą do najprostszych i najtańszych typów zamku. W dawnych czasach budowali je tylko wielcy feudałowie – cesarze, królowie i książęta. Jednakże z czasem zaczęli je wznosić przedstawiciele coraz szerszych grup rycerstwa. Przywilej władców dość szybko stał się udziałem potężnych urzędników ziemskich – wielkich baronów (margrabiowie, hrabiowie i wicehrabiowie). Potem sięgnęli po niego zwykli baronowie. Obecnie (993 rok) grody budują nawet ci rycerze, których obowiązkiem feudalnym jest wystawienie jednego pocztu zbrojnych (roczny dochód równy cenie 200 mieczy lub 10 rumaków bojowych), ale są to oczywiście zamki najmniejszych rozmiarów, a zatem najtańsze.



Nawigator sklepowy

Adresy sklepów z grami

Adresy sklepów	Wszystkie produkty firmy MAG w ciągłej sprzedaży	Koski wielościenne	Figurki do gier fabularnych i systemów bitewnych	Gry fabularne	Systemy bitewne	Gry strategiczne	Gry planszowe	Gry karciane	Artykuły modelarskie	Makiety	Czasopisma	Książki	Możliwość gry na miejscu	Zabawki	Puzzle	Sprzedaż wysyłkowa
Sklep „MAG – Estel”, Warszawa ul. Chłodna 47, tel. 620-16-54	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep „IMP-Bellion”, Warszawa ul. Hoża 5/7, tel. 622-20-44	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep „IMP”, Warszawa Centrum Handlowe Toruńska Center stoisko nr 5	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep „IMP – Arka Din”, ul. Armii Krajowej 107 Chorzów, tel. 46-83-80	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep „IMP – Tyrion”, ul. Lwowska 13 (l.p.), Chetm	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep „IMP”, ul. Hubska 118 (Supermarket BILLA) Wrocław	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep „IMP – MAG”, ul. Piotrkowska 60/62 Łódź	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep MORION, tel. 0602276219 Centrum Handlowo-Usługowe BEMOWO paw. 155, ul. Powstańców Śląskich 124	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Centrum Gier „BARD”, 43-300 Bielsko-Biała, ul. Celna 10, tel. 12-23-99	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Centrum Gier „BARD”, Kraków, ul. Stefana Batorego 20	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep MIRAGE, tel. 498213 Warszawa, ul. Puławska 43	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep modelarski SKORPION, tel. (036)4718133, ul. Arki Bożka 2 44-335 Jastrzębie Zdrój	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep ONO, tel. (032) 513979 ul. Karola Miarki 8, 40-035 Katowice	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep SZEHEREZADA, tel. 476683 ul. Bieńczycka 168/337, 31-831 Kraków	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep SZEHEREZADA, Pl. Ofiar Getta 5, Rzeszów	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Księgarnia SASKA, tel. 6175746 ul. Brazylijska 9, 03-966 Warszawa	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Księgarnia SUPLEMENT, ul. Jana Bytnara Rudego 3c, 45-265 Opole tel. 0-77-8736	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Księgarnia PROGRESOR, ul. Malczewskiego 23, 26-600 Radom tel. 0-601-306671	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep INTERNO ul. Poneckiego 1, 80-306 Gdańsk-Oliwa tel. 560652	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Klub i sklep JAROWIT, tel. 6549174 ul. Chmielna 126, róg Żelaznej 00-805 Warszawa	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Płockie Centrum Handlowe RYNEK, Hala Targowa nr 3, boks 24, ul. Rembielińskiego 6b, Płock tel. 0-601-306671	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep CLOWN, tel. 301579 ul. Piotrkowska 107, Łódź	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Pawilony KOLPORTER Warszawskie stacje metra: KABATY, IMIELIN, STOKŁOSY, URSYNÓW, SŁUŻEW, RACŁAWICKA	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep „Upominek”, tel. 0-18-2063425 ul. Krupówki 34a, Zakopane	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Uwaga hurtownicy i księgarze!

W niżej wymienionych punktach możecie nabyć wszystkie produkty Wydawnictwa MAG (za wyjątkiem figurek):

1. ul. Kolejowa 15/17 (budynek Unitra-Unizet), 00-950 Warszawa, p. 118, tel. 632-15-29
2. Biuro Handlowe „Kwadro”, ul. Kolejowa 15/17, 00-950 Warszawa, tel. 632-72-63



PUSZKA PANDORY

Wszyscy wiedzą, już co się święci poniżej. Kolejny odcinek konserwy. Znow zachciało się Wam opowiedzieć o różnych kruczkach sesyjnych i chwala Wam za to. Nagrodę wysłemy Danielowi „Caplanowi” Marcinkowskiemu z Piotrkowa Trybunalskiego. Na jego własne zamówienie: Serce Grozy do ZC. A teraz...

Milosz

ZNAK WODNY

Należy wziąć dwie kartki gładkie. Na jednej z nich napisać ołówkiem (najlepiej średnio twardym) sekretny przekaz i skleić tą stroną z drugą kartką (napis jest w środku). Boczki przypalamy, możemy nawet poeksperymentować ze „starym papierem” (uwaga na wodę – ślad może się rozmyć – zależy od miękkości ołówka). Następnie na tym skrobimy swoją mapę, starając się, by miejsca ze „znakami wodnymi” znalazły się w pułkach obszarach mapy. Koniec.

Michał „Eroth” Kondradzki

SPOSÓB NA ZASTRASZENIE NIESFORNEGO GRACZA

W jakiejś głupiej sytuacji gracz traci przytomność (bójka w barze, kamień rzucony przez sponiewieranego przezeń żebraka), a ty wciskasz mu mniej więcej taki kawałek (przy reszcie graczy, naturalnie):

„Oczy zachodzą ci mgłą... Resztkami świadomości słyszysz jak Twoje ciało upada na kamienisty bruk, ale ty już tego nie czujesz... Odpułwasz do [miejsce urodzenia postaci], do domu...”

Widzisz matkę zalaną łzami, ojca załamane strata pierworodnego, młodszego brata gnijącego w jakimś lochu, z którego miałeś go wyostać...

(prawie krzykiem) Zawiodłeś ich gówniarzu!!! (cichutko) Tak bardzo ich zawiodłeś...

Obraz się rozwiewa i widzisz nad sobą zaniepokojone głowy swoich towarzyszy. W myślach dziękujesz bogom za jeszcze jedną szansę”.

Odpowiedni ton i grymas złości może zdziałać wiele – gracz stanie się (przynajmniej powinien) ostrożniejszy, a reszta graczy też odbierze to jako ostrzeżenie (przynajmniej powinna).

Elenhard, brat Erotha

ŚMIERĆ PREZYDENTA

Ciekawym pomysłem na przygody (np. ZC 1920 – Polska) jest wplatanie w nie wątków historycznych. Każdy gracz chciałby aby jego bohater spotkał np. prezydenta. Bardzo dobrą historią na przygodę mogą być wydarzenia z końca grudnia 1922 roku, kiedy to zamordowano Gabriela Narutowicza. W sobotę o godzinie 16.00 Narutowicz zjawił się na wystawie, gdzie 5 minut później został zastrzelony przez Niewiadomskiego. Przyjmijmy tylko, że prezydent po obejrzeniu wystawy ogłosić miał tajne informacje na temat członków rządu. Informacja znał on i kilka osób, od których ta informacja się wy dostała. Prezydent zostaje zabity, natomiast wiadomość dotyczyła faktu, iż spora część członków partii, do której należał Niewiadomski, powiązana była z organizacją okultystyczną. Kultysty dowiedzieli się o tym i postanowili usunąć ludzi, którzy mogliby cokolwiek wiedzieć na ten temat. Oczywiście nie mogli usunąć wszystkich. Czy prawda ujrzy światło dzienne? To zależy tylko od naszych bohaterów.

Caplon

TAROT

Ciekawym pomysłem na przestraszenie graczy i wprowadzenie atmosfery grozy podczas nastrojowej sesji ze świecami jest mała sztuczka karciana (z kartami Tarota, rzecz jasna). Kiedy np. gracze trafiają do siedziby któregoś z bohaterów niezależnych lub idą do wróżki całkiem przypadkiem, ktoś stawia im tarota. Podczas wróżenia wyłożenie (po uprzednim tasowaniu kart) karty „Śmierć” robi niesamowite wrażenie na

graczach i wtedy naprawdę zaczynają się bać o swoje postacie. Możecie mi wierzyć, gdyż sam to przeżyłem na sesji gry „Kult”.

Caplon

LIST

Sposobem na zwiększenie napięcia przed rozpoczęciem sesji, która ma się zacząć listem od przyjaciela, jest wysłanie takiego listu w rzeczywistości. Gracz będzie mile zaskoczony, kiedy w skrzynce zobaczy takowy list. List powinien zawierać dane nadawcy i uchylać nieco rąbka tajemnicy, np. dlaczego bohater ma odwiedzić nadawcę listu. Treść powinna być bardzo tajemnicza. Łatwo przewidzieć, że gracz zadzwoni do pozostałych graczy i wprowadzenie mamy z głowy. Taka drużyna nie będzie mogła doczekać się sesji, aby dowiedzieć się czegoś więcej.

Caplon

LIST-PULAPKA

„...dobra... jeśli się zgadzacie na tę robotę – wasza sprawa. Oto list. Nie otwierajcie go jednak. Może was spotkać bardzo surowa kara. Zresztą dostawca będzie wiedział. Nie otwierajcie koperty”.

Taki list to zwyczajna koperta, zalakowana, a co w środku? Otóż w środku jest czysta kartka papieru. Haczyk polega na tym, że w laku umieszczona jest trucizna. Działa natychmiastowo. Zabija. Jeśli gracze są na tyle głupi, by ją otworzyć – ich sprawa. Prawdziwy powód to zabić adresata. Albo się do niego dostać z pomocą graczy. Trucizna to Bardzo Możliwa Pułapka, Która Może Się Powieść (powiesić). W ZC zamiast laku może to być zwierzątko grzybów z Yuggoth. Oczywiście z trucizną. A kiedy zostanie złamane (zwierzątko), wypływa fajny morderczy płyn Szkoda. Może wysyłać też fale psychiczno–telepatyczne do swego pana, żeby wiedział kiedy może interweniować. Tyle.

Wojciech „Inkayon” Jagodziński

Krakon'98

Krakowski Klub Miłośników Fantastyki zaprasza na VI Ogólnopolski Konwent Miłośników Fantastyki i Gier Fabularnych „Krakon'98”. Termin imprezy: od 12 (godz. 17.00) do 15 lutego. Miejsce: Szkoła Podstawowa nr 10, ul. Blachnickiego 1, Kraków. Dojazd z Dworca Głównego tramwajem nr 7.

W programie: spotkania z pisarzami, krytykami i tłumaczami, wiele interesujących prelekcji, konkursów i turniejów oraz sale Wideo (Manga) czynne non-stop. Dla młodszego pokolenia fanów – gry fabularne, strategiczne i karciane. Na miejscu: bufet, giełda książkowa oraz ksero.

Przewidujemy trzy duże bloki programowe. Konwent rozpoczniemy „miło, lekko i przyjemnie”, można spodziewać się humoru, zabaw i erotyki! Główną atrakcją dnia będzie MEGA-Konkurs. W piątek wieczorem nastąpi całkowita zmiana nastroju, będzie strasznie, mrocznie i wampirycznie. Odbędzie się Konkurs Strojów „Horrorystycznych” i Konklawe (LARP). Od sobotniego popołudnia do końca trwania konwentu orbitować będziemy wokół tematów naukowo-kosmicznych. W programie, między innymi, Konkurs „Omnibus”.

Do 1 lutego można dokonywać przedpłat (prelemani) pod adresem: Krakowski Klub Miłośników Fantastyki, skrytka pocztowa 656, 30-960 Kraków 1.

Akredytacja kosztuje 30 zł, kobiety płacą 25 zł. Zniżki dla MG na miejscu. Uwaga! W dniu konwentu 5 zł drożej!

Wyżywienie we własnym zakresie, na miejscu kuchnia (prawdopodobnie) chińska. Noclegi w szkole, lub ewentualnie na indywidualne życzenie rezerwacja w pobliskim hotelu.

Uwaga! W tym roku liczba miejsc może zostać ograniczona!

Strona internetowa: <http://www.krakon.org.pl/>
Nasz adres kontaktowy: Michał Madej, ul. Halczyna 18, 30-057 Kraków. Tel. (12)-637-69-65, madejm@infoserv.ii.uj.edu.pl



Porzucił tekst i...
rozszerzeniem gry MERP

TO WSPANIAŁE ŚRÓDZIEMIE

Radagast, Saruman i Gandalf

Ilustracje: Grzegorz Komorowski

Miłośnicy MERPA długo musieli czekać na jakiś tekst do swego ulubionego systemu. Miejmy nadzieję, że poniższy artykuł na chwilę zaspokoi ich oczekiwania (za miesiąc lub dwa będzie przygoda – może wraz z rozszerzeniem zasad), tym bardziej że jest naprawdę ciekawy i zapewni MG wiele pomysłów (miejmy nadzieję...). Wszystkich, którzy po jego przeczytaniu będą chcieli lepiej poznać opisywane tu miejsca, zachęcam do lektury – i to nie tylko książek Tolkiena, ale też dzieł o Tolkienie.

(tk)

Wysliśmy z założenia, zresztą słusznego, że Śródziemie to bardzo wielki obszar i znajdzie się tam miejsce dla każdego typu przygody: dla badaczy podziemi jest Moria, dla wielbicieli kultury wschodu – Harad, a królestwa ludzi są idealnym miejscem dla Mistrzów Gry wykorzystujących w swoich kampaniach feudalne zależności. Podobne założenie przyjęli twórcy AD&D, ale to, co tworzy klimat Śródziemia, to opisany we „Władcy Pierścieni” świat oraz załadniające go postacie. Niestety, materiał zawarty w trylogii Tolkiena nie wystarcza – obejmuje jedynie wydarzenia z końca Trzeciej Ery, niespełna kilka lat. Trylogię należy potraktować jako skondensowany przewodnik po Śródziemiu i w zasadzie każdy fragment zawartej tam informacji trzeba rozwinąć. Dobrym przykładem jest gra karciana **Wizards**. To na niej należałoby się wzorować i wykorzystywać przedstawione tam lokacje, postacie, przedmioty oraz stwory. Informacje o Śródziemiu zostały w niej wydatnie uzupełnione; dodatkowo można się

wykorzystać suplementy dodrukowywane przez Iron Crown Enterprises – oryginalnego wydawcę MERPA.

W podręczniku do MERPA znajdziecie tylko pobieżną mapę Śródziemia, a opisane są w nim jedynie dwa miejsca. Dlatego też postanowiliśmy ułatwić wam zabawę i opracować kilkanaście ważniejszych lokacji. Znajdziecie tu zarówno bezpieczne miejsca, jak i te, od których wieje grozą (ale są za to ciekawe dla poszukiwaczy przygód); przedstawimy ruiny, podziemia i kurhany. Oto one.

MIEJSCA STARTOWE

Miejsca startowe to takie, od których najlepiej rozpoczynać przygodę. W naszym mniemaniu grupa powinna składać się przede wszystkim z ludzi. Elfy są zbyt potężne i ich przypadkowa obecność w drużynie nie jest wskazana; duma tej mitycznej rasy sprawia, że jej przedstawiciele nie mieszają się do przyziemnych problemów ludzi. Co więcej, czas ich dominacji już bezpowrotnie minął. Krasnoludy chętniej współpracują z ludźmi i łatwiej ich spotkać. Hobbici raczej rzadko opuszczają swoje norki w Bag End, ale doskonale się nadają na włamywaczy, tak więc ich obecność w grupie będzie wskazana.

Bree

Bree jest jednym z czterech niewielkich miast tworzących rolniczy obszar położony na skraju Starego Lasu. Tutaj bohaterowie mogą spotkać się w gospodzie i zacząć układać plany przyszłej wyprawy. W samym Bree działają agenci Saurona, pozostający pod nadzorem jego mrocznych wysłanników – Nazguli. Uwadze potworów nie umkną działania awanturników – będą bezlitośnie ścigani, jeśli wejdą im w drogę. W zasadzie pierwszą misją bohaterów mogłoby być pokonanie takiego miejscowego agenta oraz jego siatki szpiegów. Cały teren Bree jest patrolowany przez Strażników Północy.

Sposób wykorzystania w grze: Po pierwsze, niezbędna jest gospoda. Najstawniejsze

jest karczma „Pod Rozbrykanym Kucykiem”; to jedno z niewielu miejsc, w którym spotykają się przedstawiciele różnych ras (oprócz elfów). Najczęstszymi gośćmi są hobbici oraz ludzie zamieszkujący Bree i jego okolice, ale również krasnoludy wędrujące ze swoich kopalni w Górach Błękitnych (Ered Luin). Można tam nawiązać niezbędne kontakty, wysłuchać ciekawych opowieści. Od podróżników nietrudno usłyszeć wieści z dalekich krajów, uzyskać ważne informacje o szlakach i drogach, jak również poznać najnowsze plotki. Najciekawszym źródłem informacji będą krasnoludy, które podróżują najdalej i posiadają najwięcej informacji. Miejsce to opisano w pierwszym tomie „Władcy Pierścieni”.

Tutaj nasi bohaterowie będą się mogli również zaopatrzyć w różnego rodzaju sprzęt niezbędny do podróżowania po tych słabo zaludnionych krainach. Gorzej będzie z ekwipunkiem wojennym. Miecze, tarcze, kolczugi są rzadkością; zdecydowana większość jest kiepskiej jakości, ale za to w niewygórowanej cenie.

BEZPIECZNE MIEJSCA

Rivendell – „ostatni przyjazny dom po tej stronie gór”

Rivendell znajduje się we wschodnim Eriadorze, pomiędzy rzekami Mitheithel i Bruineną. Wybudowane zostało przez Elronda i Noldorów w 1697 roku Drugiej Ery, po spustoszeniu Eregionu przez Saurona. Rivendell było schronieniem niedobitków ocalałych z ostatniej wielkiej bitwy Drugiej Ery, ich twierdzą i jednym z najbezpieczniejszych miejsc w całym Śródziemiu. Panem Rivendell był Elrond – herold ostatniego króla elfów, Gil-Galada, jeden z największych mędrców Śródziemia i wspinały uzdrowiciel. Powiada się, iż jeżeli on nie jest w stanie wygoić jakiejś rany, to jest ona nieuleczalna (przynajmniej w Śródziemiu). Elrond leczy za pomocą pierścienia Vilyia (Pierścień Nieba), który przekazał mu Gil-Galad. Synowie

Elronda – Elladan i Ellohir – stali się nieprzejednanymi wrogami orków od dnia, w którym przedstawiciele tej rasy skrzywdzili ich matkę; często można ich spotkać poza terenem Rivendell, na jednej z licznych wypraw. Obroną „ostatniego przyjacięnego domu” dowodzi Glorfindel. Dysponuje niewielkimi siłami, ale w ich składzie znajdują się najpotężniejsze postacie Śródziemia. Oddziały patrolują okolice wokół Rivendell i tam też można je często spotkać. Sam Glorfindel jest jednym z potężnych pierwotnych elfów, które powróciły z Amanu do Śródziemia; to największy wojownik w owych czasach.

Bilbo Baggins w swojej relacji z podróży („Hobbit, czyli tam i z powrotem”) napisał, że „w domu Elronda każdemu było dobrze, czy kto lubił jeść, czy spać, czy pracować, czy opowiadać różne historie, czy śpiewać, czy po prostu siedzieć i rozmyślać, czy też wszystko to po trosze łączyć w przyjemną całość. Nic złego nie miało dostępu do tej doliny”. Tak Rivendell było przedstawiane oczami prostego hobbita z Shire. Jednak skupiało ono również (a może przede wszystkim) liczne siły przeciwstawiające się Sauronowi. Elrond utrzymuje stały kontakt z innymi krainami i przez Rivendell przewija się masa postaci: kurierzy przynoszący wieści, wysłannicy władców szukających porady, jak i zwykli podróżnicy.

Sposób wykorzystania w grze: Rivendell jest idealnym miejscem do rozpoczęcia przygody. Przebywa tam mnóstwo osób posiadających ciekawe informacje, znaleźć też można mapy wszystkich regionów Śródziemia. Ponadto w Rivendell można się wyleczyć i odpocząć po trudach podróży, tudzież zaopatrzyć na dalszą drogę.

Władcą Rivendell jest Elrond. Choć stanowi ucieleśnienie dobroci (nie można dopuścić, żeby grupa się z nim spoufalała), Rivendell nie jest szpitalem, gdzie jedynym zajęciem domowników jest stawianie na nogi porozbijanych awanturników. W zasadzie Rivendell nie powinno być dostępne dla zwykłych włóczędzów czy najemników. Przybycie do tego miejsca nie jest możliwe bez uprzedniego zaproszenia, a bohaterowie powinni traktować je jako zaszczyt. Elrond nie jest zainteresowany uczestnictwem w jakichkolwiek niehonorowych sprawach, więc odmówi pomocy najemnikom. Nie będzie także kupczył ziołami, ani dawał żadnych przedmiotów magicznych.

W Rivendell omawiane są sprawy ważne dla całego kontynentu. Można je potraktować jako dzisiejsze forum ONZ, gdzie po radę przybywają głowy państw, bądź ich przedstawiciele. Pozostając przy tym porównaniu, Rivendell jest bardzo dostojnym miejscem, które odwiedzają monarchowie oraz przedstawiciele większych społeczności. Z tych właśnie powodów dla niskopoziomowych awanturników miejsce to będzie zupełnie niedostępne. Jeżeli grupa będzie na skraju unicestwienia, zaś bohaterowie na granicy

śmierci, ktoś z Rivendell może im pomóc, ale raczej interweniując na miejscu zdarzenia, bez zapraszania gdziekolwiek.

Grupa powinna uważać za wielki zaszczyt prawo ujżenia Elronda, a co dopiero porozmawiania z nim. Dopiero po wstawieniu się czynami najwyższej odwagi, grupa mogłaby odwiedzić Rivendell, co jednocześnie byłoby dla nich sygnałem, że biorą udział w grze o wielką stawkę.

Jeżeli awanturnicy zaczynają swe przygody jako postacie arystokratyczne bądź elfy ze znamienitych rodów, to MG może sprawić, że Rivendell nie będzie takim odosobnionym i niedostępnym miejscem.

Lorien albo Kwiat Marzeń (nazwa nadana Złotemu Lasowi w Trzeciej Erze w Dzikich Krajach)

Ten starożytny las położony jest na obu brzegach Kelebrantu (Srebrnej Żyły) i sięga na zachód aż po Anduinę. Jest uważany przez leśne elfy za miejsce, w którym ońgiś żyli ich przodkowie. Władcami Lorien są Keleborn (Sindar) i Galadriela (Noldor). W Trzeciej Erze lasy Kwiatu Marzeń stały się tematem dziwnych opowieści, które sprawiły, że sąsiadujące z nim ludy wystrzegaly się go i bały. Nawet leśne elfy z Zielonego Lasu odsunęły się od swoich pobratymców. Keleborn i Galadriela wraz ze swoim dworem osiedlili się w sercu lasu w Karas-Galadhon – Grodzie Drzew – gdzie rośnie najwyższy i najpiękniejszy Malom Śródziemia.

Sposób wykorzystania w grze: Lorien nie ma praktycznego zastosowania w grze, bowiem żyjące tam elfy nie wpuszczają do swego królestwa nikogo obcego. Ci, którzy będą chcieli sforsować jego „mury”, muszą przyczołgać się na największe wyzwanie. Przede wszystkim Galadriela i Keleborn mają olbrzymie możliwości magiczne. Wojownicy elficy to najsilniejsze postacie w Śródziemiu, tak więc walka z nimi będzie z góry skazana na niepowodzenie. Jeżeli gracze są elfami, to prawdopodobnie mogą wchodzić i wychodzić z Lorien, ale większość ich przygód będzie się toczyła poza lasem. W związku z tym, że moc Melkora nie sięga Lorien, trudno sobie wyobrazić jakiegokolwiek intrygi wewnątrz samego Kwiatu Marzeń, które by zagrażały jego istnieniu. W zasadzie wszyscy, którzy w nim mieszkają, są poddani Galadrieli i Keleborna, więc trzeba zapomnieć o „wewnętrznym wrogu”. Gdyby któryś z graczy chciał poprowadzić postać wywodzącą się z lasu, to mogą to być: sierżant/kapitan Leśnej Straży, mającej pieczę nad bezpieczeństwem domostwa Galadrieli, lub syn/córka jednego z rodów elfickich żyjących w lesie.

Szara Przystań

Szara Przystań jest w Śródziemiu głównym portem elfów. Leży niedaleko ujścia Rzeki Księżycowej do Zatoki Księżycowej.

Port jest potrzebny elfom zamierzającym udać się na Błogosławiony Łąd – Aman. Jest to siedziba Valarów, na którą dostać się mogą tylko elfy lub bogowie. Szara Przystań dowodzi Kirdan Budowniczy Okrętów, który stale kontaktuje się z Elrondem – pomiędzy portem a Rivendell krążą posłańcy z najnowszymi wieściami z różnych stron świata. Jednakże trudno ich spotkać, bowiem podróżują sobie tylko znanymi ścieżkami.

Sposób wykorzystania w grze: Szara Przystań jest przede wszystkim bezpiecznym miejscem, w którym można szukać porad dotyczących morza. Oprócz tego można tu poznać najnowsze wieści ze świata i uzyskać informacje o szlakach wiodących na wschód.

MIJESCA DO EKSPLOKACJI

Przez Śródziemie przetoczyło się wiele wojen; upadło tu wiele królestw, po których pozostały interesujące miejsca – dla graczy żądnych przygód, skarbów i punktów doświadczenia będą one arcy-ciekawe. Nie trzeba chyba dodawać, że wielu bohaterów stamtąd nie powróci, a znalezione skarby mogą stać się powodem sporów w drużynie.

Najciekawsze i najniebezpieczniejsze do eksplorowania są niewątpliwie dawne królestwa krasnoludów, ale i inne miejsca mogą okazać się równie intrygujące.

SAMOTNA GÓRA – EREBOR

Królestwo Ereboru założyły krasnoludy po ucieczce z Morii w 1999 roku Trzeciej Ery. Samotna Góra, jak sama nazwa wskazuje, wznosiła się z dala od innych szczytów, stawała się



G. W. Komorowski 97.

charakterystyczny punkt na wielkiej równinie na wschód od Mrocznej Puszczy. Niedaleko od niej stało Miasto na Jeziorze. W 2770 roku krasnoludy opuściły królestwo Ereboru, uciekając przed orkami i Smaugiem, którego przyciągnęło ogromne bogactwo Samotnej Góry. Jej skarby są też powodem wypraw nieustraszonych poszukiwaczy przygód. Niestety, żadnemu z nich nie udało się do tej pory pokonać smoka, jak i licznych innych przeszkód na drodze do fortuny, i wszelaka wieść o tych śmiałkach zaginęła (oczywiście Samotną Górę odbiły z rąk Smauga krasnoludy walczące pod dowództwem Thorina, ale przecież w waszej grze może być inaczej...).

Sposób wykorzystania w grze: Samotna Góra może stać się tematem ciekawej przygody. Pierwszą przeszkodą jest droga – Samotna Góra znajduje się przecież na odludziu, gdzie włóczy się pełno niebezpiecznych stworów. Pierwszym epizodem scenariusza będzie dotarcie do góry. Tutaj każdy MG powinien przedstawić pełnię swych umiejętności, przygotowując najbardziej mordercze spotkania z potworami. Grupa musi poczuć na swojej poranionej skórze, że dotarła do celu podróży i że ich wyprawa nie była sielanką...

Drugim problemem będą mieszkańcy Miasta na Jeziorze

(ludzie) oraz krasnoludy z Żelaznych Wzgórz, które roszczą sobie prawa do skarbów Samotnej Góry. Jeżeli grupie uda się pokonać te drobne przeszkody, bohaterowie staną przed koniecznością walki ze starym, potężnym i chciwym smokiem, który bynajmniej nie ma ochoty dzielić się z nikim swoją własnością. Gdyby awanturnikom udało się pokonać Smauga, zyskaliby chwałę i ogromne bogactwo (pod warunkiem, że uda im się zachować zdobytą skarby...).

Moria – Khazad-dûm

Moria – największe królestwo krasnoludów – jest prawie równie stara jak rasa, która ją stworzyła. Została stworzona przez jednego z Siedmiu Ojców Krasnoludów – Durina I Nieśmiertelnego – w Pierwszej Erze. Moria była największym podziemnym miastem Śródziemia. Tutaj krasnoludy znalazły najcenniejszy metal – mithril. Gnane chciwością drażniły ziemię głębiej i głębiej, aby wydobyć większe ilości cennego kruszcu. W ten sposób dokopały się do starodawnych jaskiń, w których znalazły pograżone we śnie dawne zło – Balroga. Ten straszliwy stwór zabił w 1999 roku Trzeciej Ery Durina VI (i wielu innych krasnoludów), a reszta przerażonych mieszkańców Morii uciekła. Była to wielka strata, bowiem tuż przed upadkiem królestwo było u szczytu swojej potęgi. Później w Morii zaległy się orki, gobliny, trolle i wiele innych sług Saurona.

Moria znajduje się w Górach Mglistych pod szczytami Barazinbar, Karadhras, Kelebdil Biały i Fanuidhol Szary. Można do niej wejść Wschodnią lub Zachodnią Bramą. Pomiędzy nimi rozciąga się wiele kilometrów korytarzy i komnat Morii, dążących coraz dalej w głąb ziemi.

Sposób wykorzystania w grze: Wyprawa do Morii zawsze jest niebezpieczna i nadaje się raczej dla bohaterów na wysokich poziomach. Poszczególne scenariusze można wpleść w dłuższą kampanię, w której postacie graczy mają za zadanie oswobodzenie części terenu z orczego plugastwa albo odzyskanie potężnego krasnoludzkiego artefaktu. W Morii znajduje się niezliczona ilość tajemnych korytarzy, śmiertelnych pułapek i złowrogich stworów (z Balrogiem na czele). Można tu również odnaleźć złoża mithrilu, które nęcą każdego krasnoluda (i nie tylko).

Wyprawa po ten cenny metal może być również celem grupy na tyle potężnej, aby przeżyć w owych śmiertelnie niebezpiecznych korytarzach. Moria jest przede wszystkim olbrzymim labiryntem i każdy MG lubiący prowadzić tego typu przygody będzie miał odpowiednie pole do popisu.

Mroczna Puszcza

Mroczna Puszcza to pozostałość dawnej kniei porastającej całe Śródziemie, rozciągająca się między Wielką Rzeką

Dzikich Krajów a Bystrą Rzeką. Natknąć się na nią każda osoba podróżująca na wschód, np. do Żelaznych Wzgórz, Miasta na Jeziorze, tudzież Samotnej Góry. Każdy, kto chciałby ominąć Mroczną Puszcze, straciłby kilka tygodni, a droga bynajmniej nie byłaby bardziej bezpieczna. Tak więc przeprawa przez ten starodawny las staje się koniecznością – bardzo niebezpieczną koniecznością. Na północy znajduje się siedziba leśnych elfów, mogłoby więc się wydawać, iż podróż przez ich tereny może być uciążliwa, ale bezpieczna. Tak jednak nie jest, bowiem zanim dotrzemy do siedzib elfów, na drodze można napotkać wiele niebezpiecznych stworzeń, orków, a nade wszystko grasujących tu ogromnych pajaków. Ich sieci rozciągają się na całą szerokość szlaku i żaden podróżny nie umknie uwagi tych bestii.

Również przez Mroczną Puszcze prowadzi Stara Droga Leśna, i również w jej pobliżu znajdują się siedziby pajaków. W południowej części szlaku nie one jednak stanowią największe niebezpieczeństwo, bowiem tutaj znajduje się twierdza Dol-Guldur – obecna siedziba Wielkiego Nieprzyjaciela (Saurona).

Sposób wykorzystania w grze: Mroczna Puszcza jest ogromnym terenem, który może być centralnym punktem niezliczonej liczby scenariuszy. Przygodą samą w sobie jest już choćby próba jej przebycia. Mistrz Gry może także ułożyć scenariusz, w którym grupa będzie próbowała odnaleźć dawny skarb w górach Mrocznej Puszczy – jednym z najmniejbezpieczniejszych miejsc Śródziemia.

W tym ogromnym lesie bardzo trudno o jedzenie i picie, więc pod tym względem można go porównać do pustyni. Co prawda wszędzie pełno jest roślin i zwierząt, ale nie nadają się one do jedzenia, a niektóre są wręcz trujące. To samo tyczy się wody. Grupa udająca się w podróż przez Mroczną Puszcze powinna się należycie zaopatrzyć. Co gorsza, nie sposób również znaleźć tu bezpieczne schronienie na noc – można je tylko wywalczyć. Stworami nekającym grupę będą przede wszystkim pajaki, wilki, wargi oraz słudzy Saurona (na obszarach położonych w pobliżu jego twierdzy).

Pajaki żyją w północnej części puszczy, na północny zachód od chaty Beoma. Są to inteligentne potwory, które zasadzają się przede wszystkim na podróżników. Wprawdzie ich ofiarą padają częściej orki niż zwykli ludzie, ale nie umniejsza to zagrożenia wobec wszystkich leśnych istot. Jedną z ulubionych taktyk pajaków jest atak z powietrza – spuszcza się wtedy z drzew na grubych niciach pajęczyny. Atakując w ten sposób zaskakują przeciwników, bowiem po swoich sieciach poruszają się bezszelestnie. Pajaki mogą również otoczyć awanturników murem lepkich i niepalnych pajęczyn, zamykając ich w ten sposób w grubym kokonie.

Stary Las i Kurhany

Stary Las leży na wschód od Shire, pomiędzy rzeką Brandywiną a Zielonym



G.M. Komarowski

Traktem. On również stanowi pozostałość starodawnej puszczy. Zamieszkuje go dziwne stwory, które dawno już wymarły w innych częściach Śródziemia. Bestie te są wrogie wobec wszelkich obcych, dlatego też las odwiedzany jest tylko przez najodważniejszych, a i oni nie zapuszczają się daleko i robią to tylko za dnia. Jednak w głębi puszczy można spotkać również przyjazne istoty, bowiem w samym środku lasu swój dom mają Tom Bombadil i Złota Jagoda. Tom Bombadil jest postacią niezwykłą – „najstarszą i pozbawioną ojca”, jak sądziły elfy; uznaje się go za wcielenie pradawnej siły życiowej, nie podlegającej żadnym prawom. Przez większość dnia Bombadil chodzi po lesie i śpiewa, gotów pomóc zabłąkanym podróżnym.

Na granicy Starego Lasu leżą Kurhany – pozostałość po dawnych mieszkańcach tej krainy, którzy zginęli podczas licznych wojen. Tworzą one szereg wzgórz-grobów, nad którymi często unosi się niesamowita mgła.

Sposób wykorzystania w grze: Stary Las nie jest dla naszych bohaterów zbyt ciekawym miejscem, bowiem przede wszystkim można tam znaleźć szybką śmierć. Inaczej sprawa przedstawia się z Kurhanami, które wprawdzie nawiedzają wszelkiego rodzaju martwiaki, ale można tam znaleźć mnóstwo skarbów.

Wichrowy Czub

Wichrowy Czub jest najwyższym wzniesieniem Wichrowych Wzgórz i leży obok Wschodniego Traktu, pięć dni drogi od Rivendell. Niegdyś na jego szczycie znajdował się Amon Sul (Wzgórze Wiatrów) – wieża, która zapewniała kontrolę nad całym regionem. W 1409 roku Trzeciej Ery Amon Sul zostało doszczętnie zniszczone przez armie Czarnoksiężnika (sługi Saurona). O początkach wieży niewiele wiadomo, powiada się jednak, że w latach wielkiego sojuszu Elendil oczekiwał tam przybycia elfów dowodzonych przez Gil-Galada. Obecnie cała okolica jest opuszczona, a po dawnych fortyfikacjach zostało jedynie kilka kamieni.

Sposób wykorzystania w grze: Wichrowy Czub jest doskonałym miejscem noclegowym, łatwym do obrony, a ponieważ ze szczytu można obserwować całą okolicę, często odwiedzają go Strażnicy.

Wrzosowiska Etten

Wrzosowiska Etten to pasmo wzgórz leżące na północ od Rivendell. W licznych jaskiniach mieszkają tu orki i trolle; często wyruszają na łupieżcze wyprawy, więc podróżni omijają te tereny z daleka. W siedzibach potworów można jednak znaleźć liczne skarby.

Sposób wykorzystania w grze: Głównym zajęciem bohaterów przebywających na Wrzosowiskach Etten są polowania na orki (i ich skarby). Można tu odbyć niezliczoną ilość potyczek, łatwo jednak natknąć się na trolle i z myśliwego stać się zwierzyną.



© G.W. Komorowski 91.

Fornost Erain (Północna Forteca Królów)

Fornost Erain, zwane też Norbury, było stolicą i największą fortecą dawnego państwa Arthedainu (I wiek Trzeciej Ery). W późniejszych latach Fornost stał się twierdzą ocalałych Dunedainów z północy, jednakże w 1974 roku Trzeciej Ery miasto zajęły siły Czarnoksiężnika. Niestety, nawet po pokonaniu tego sługi Saurona Północne Królestwo nie odrodziło się i Fornost pozostał opuszczony. Obecnie jest to miejsce, do którego nikt się nie zbliża; znane jest pod posępną nazwą „Szaniec Umarłych”.

Sposób wykorzystania w grze: Fornost znakomicie nadaje się na nekropolię. Poszukiwacze znajdują tutaj cały szereg budynków zamieszkałych przez różne stwory i duchy umarłych. Słudzy Saurona lubią przyjeżdżać w to miejsce, żeby nacieszyć oczy widokiem gruzów, jakie pozostały z niegdyś potężnego miasta ich największych wrogów – Dunedainów. Fornost to olbrzymi obszar ruin kryjących w sobie niezbadane tajemnice; ludzie opowiadają o nich mroźące krew w żyłach historie, a nikt rozsądny nie zapuszcza się tu z własnej woli.

GŁÓWNE DROGI W ŚRÓDZIEMIU

Śródziemie, a dokładniej zamieszкана część Śródziemia, posiada tylko kilka szlaków komunikacyjnych: Gościniec Wschodni, Zieloną Ścieżkę, Gościniec Zachodni i Starą Drogę Leśną oraz drogę do Haradu. Szlaki te są jedynie pozostałością dróg z dawnych lat, kiedy to poszczególne regiony Śródziemia miały dogodne i uczęszczane połączenia.

ZAKOŃCZENIE

W MERPIE zakłada się, iż nasi bohaterowie będą żyć u schyłku drugiego tysiąclecia Trzeciej Ery, trzeba więc przybliżyć realia historyczne owych czasów. Nie

można pominąć najważniejszego wydarzenia, które ukształtowało dzieje Trzeciej Ery: chodzi tu o bitwę kończącą Drugą Erę, podczas której wojska Ostatniego Sojuszu pokonały Saurona. Ostatni Sojusz był przymierzem ludzi (pod wodzą Elendila) i elfów (pod wodzą Gil-Galada), które zawiązano przeciw Wielkiemu Nieprzyjacielowi. Po wielu latach wojny połączone armie ludzi i elfów rozprawiły się z wojskami Saurona. W ostatecznej bitwie Gil-Galadowi i Elendilowi udało się powalić Saurona, ale zapłacili za to śmiercią. Sauron uleciał z pola bitwy w niematerialnej postaci, aby schronić się w jakimś ciemnym zakamarku. Isildur, syn Elendila, objął władzę nad królestwami ludzi: Arnorem i Gondorem. Od tego wydarzenia datujemy początek Trzeciej Ery. Kilka lat później Isildur zginął w zasadzce orków. Królestwa ludzi i elfów oddaliły się od siebie i podupadły. Część potomków Isildura odeszła na północ i została Strażnikami Północy. Na południu pozostało królestwo Gondoru ze swoją stolicą Minas Tirith; stoi na straży Mordoru, bowiem Sauron po kilku stuleciach odrodził się i powrócił do swojej dawnej twierdzy, Barad-Duru. Elfowie powoli opuszczają Śródziemie i zostało ich już niewiele – ich skupiska znajdują się głównie w Rivendell, Lorien, Szarej Przystani i Mrocznej Puszczy. Mordor stale przybiera na sile, a zło znowu zaczyna panoszyć się po świecie – świecie, w którym tobie przyjdzie żyć...





MIASTECZKO YARMIE

Tu, gdzie przecinają się nieskończone fabularne plany, w miejsce-czasie spotkają wszystkich roleplayowych światów, stoi sobie miasteczko Yarmie. Nie istnieją żadne znane mapy naszego miasteczka, nie ma ono historii ani wróżb na przyszłość, nigdy i nigdzie nie zostało zbudowane. Zamieszkują je najdziwniejsi magowie, najbardziej nieustraszeni piloci i najbardziej wredni i spaczeni czarni rycerze, jakich widziały gry fabularne. Pozdrawiam was, możni podróżnicy, witajcie w miasteczku Yarmie !!!

W miasteczku Yarmie, oprócz dziwnych (i nie aż tak dziwnych) indywiduów żyją ludzie tacy sobie, najzupełniej normalni. Codziennie rano wypijają szklankę mleka, zjadają kanapki z niezbyt świeżym serem i wychodzą do pracy. Wieczorem, kiedy zmęczeni mężczyźni odpoczywają w miejscowych piwiarniach, dobre kobiety (czyli nie te, które odpoczywają w tym czasie razem z mężczyznami) opowiadają dzieciom na dobranoc historie o bohaterach.

– Mamusiu, opowiedz mi bajkę!

– Dzisiaj, synku, opowiem ci prawdziwą historię z dawnych czasów.

– A o czym, mamusiu?

– O bohaterskiej grupie podróżników, która dawno temu wyzwoliła nasze miasteczko spod władzy straszliwych demonów.

Dawno, dawno temu, tak dawno, że w miasteczku Yarmie nie mieszkał jeszcze wtedy nikt interesujący, wszystkich mieszkańców opanowały demony. Miały one dziwną moc – odbierały ludziom wszelką chęć do pracy. Nic dziwnego, że miejscowy wielmoża bardzo się zaniepokoił, i dla ochrony swoich poddanych natychmiast sprowadził drużynę bohaterów, aby zaradziła sprawie. Grupa ta rażno wzięła się do pracy i wkrótce okazało się, że przyczyną nieszczęścia jest miejscowe piwo. Bohaterowie, nie zważając na własne bezpieczeństwo, z dużym profesjonalizmem opróżnili wszystkie beczki, czym zaskarbili sobie dogonny podziw i wdzięczność mieszkańców (z wyjątkiem karczmarza, który okazał się zdrajcą i bronił piwa własną pierśią).

– I żyli długo i szczęśliwie?

– Nie synku. Później udali się do...

(trzy godziny później)

...i wtedy smok spakował manatki i odleciał do krainy, gdzie było znacznie mniej baranów. Był z tego powodu bardzo nieszczęśliwy. Niedługo po tym nasi bohaterowie włamali się do świątyni Kleptusa, boga złodziei, i wynieśli stamtąd większą część skarbów. Właśnie w tym czasie dotarł do nich posłaniec lorda Bómtrah, aby...

– Mamusiu... Chce mi się spać...

KOMENTARZ:

Codziennie życie Poszukiwacza to niełatwy kawałek chleba. Zewsząd cychają zasadzki, potwory, poborcy podatkowi, niezbyt urodziwe księżniczki i inne nieszczęścia. Nic też dziwnego, że długość życia przeciętnego bohatera liczy się w godzinach.

Są jednak Mistrzowie, którym brak sadyistycznego zacięcia (naprawdę!); co więcej, lubią oni swoich graczy i prowadzonych przez nich bohaterów i gotowi są do wielkich ustępstw, aby zachować jednych i drugich w dobrym zdrowiu. Prowadzone przez nich kampanie ciągną się latami. Bohaterowie zostają w swoich światach Naprawdę Bardzo Ważnymi Osobistościami, zdobywają Wyjątkowo Nieprzebrane Skarby i właściwie jedynym godnym ich wyzwaniem są sami bogowie (ewentualnie Wielki Komputer).

Gdzieś po drodze pojawia się Syndrom Brazylijskich Seriali (SBS). Objawia się on na dwa sposoby.

Po pierwsze, gracze, aby zaspokoić żądze przygód, przestają zwracać uwagę na potrzeby swoich bohaterów. Na początku był młody szlachcic, który pragnął zdobyć dość bogactwa na niewielki majątek ziemski, chcąc zamieszkać w nim z ukochaną dziewczyną. Wkrótce zdobył zarówno bogactwo, jak i włości. Ale przecież gracz nie chce rozstać się z postacią. Co więc robi nasz młokos? Co prędzej wydaje gotówkę na piwo i wszechcenne dziewczki, by móc wyruszyć na kolejną wyprawę.

Po drugie, Mistrz, który prowadzi sto pięćdziesiąt dziewięćdziesiąt przygód z tymi samymi postaciami, naprawdę nie ma już specjalnie wielu pomysłów do wykorzystania. Jak wciągnąć bohaterów w przygodę? Wszyscy członkowie ich rodzin, przyjaciele i ulubione zwierzęta były już wielokrotnie porywane,

mordowane, torturowane, uwodzone i przekupywane na wszystkie możliwe sposoby. W poprzednich przygodach zaspokojono wszystkie możliwe marzenia, pokusy i żądze. Po wielu ciężkich przejściach bohaterowie albo są już śliniacy mi się pacjentami domu opieki, albo żaden nieziemski koszmar nie robi na nich wrażenia. Nasz Mistrz zaczyna więc powiełać sprawdzone wzory, najlepiej najprostsze. Większy potwór – większy skarb. Jeszcze większy potwór – jeszcze większy skarb. Super Potwór – O Ho Ho Jaki To Wielki Skarb, itd. (rzadko wygląda to tak prosto, ale chodzi o zasadę).

Co gorsza, podobnie jak w przypadku Brazylijskich Seriali, widzowie (czyli gracze i Mistrz) przez bardzo długi czas mogą nie zwrócić uwagi na fakt, że w grze nie pozostało wiele sensu – bohaterowie stali się jednowymiarowi, przygody nie różnią się jedna od drugiej, przeciwnicy są mdli lub śmieszni, a całość nie mieści się w granicach zdrowego rozsądku.

Czy można coś na to poradzić?

Najprościej jest co jakiś czas wziąć kostkę i rozlosować nowe postacie, zupełnie różne niż te, którymi gracze bawili do tej pory.

Okrutne? Być może. Ale będziemy mieli więcej zabawy zmieniając role, które przyjdzie nam odgrywać (zapytajcie jakiegokolwiek aktora czy woli grać w filmach, czy w serialach); Mistrz będzie miał łatwiejsze zadanie pracując w pocie czoła nad kolejną intrygą (pomyślcie, jak zupełnie nowe sytuacje można zaaranżować zamieniając mordercę na sprzedawcę hamburgerów!); postacie będą miały większą szansę na spokojny żywot i łagodniejsze zejście z tego świata; my zyskamy pewność, że nie uzależnimy się za bardzo od gry (które to uzależnienie jest skądinąd argumentem często wysuwany przez przeciwników RPG). Jednym słowem – korzyści, korzyści, korzyści!

jon

PS: Mimo że posługiwałem się głównie przykładami z fantasy, powyższe wywody odnoszą się również do RPG w innych konwencjach.

NAJMORALNIEJSZY Z SYSTEMÓW

czyli wywiad z autorami systemu
„Zew Cthulhu”, specjalnie dla
Czytelników „Magii i Miecza”

Wywiad i tłumaczenie: Miłosz

Oto przed Wami rozmowa, jaką przeprowadziłem z dwiema osobami, których nazwiska wytłuszczono na okładce podstawki Call of Cthulhu na całym świecie. Dla wielu CoC to jedyny system grozy na rynku. Dla wszystkich jest systemem z tradycjami, posiadającym swój własny konwent i wielki konkurs dla najlepszego Mistrza Gry – Cthulhu Masters Tournament. Systemem o najtwardszej i niezaprzeczalnej bazie literackiej. Systemem, w który można grać i jednocześnie wyznawać go. To właśnie dzięki tym dwóm panom Call of Cthulhu wygląda tak a nie inaczej. Cóż tu więcej mówić: **Sandy Petersen** i **Lynn Willis**.

Miłosz: Witam Was serdecznie. Zaczniemy od samego początku. Czy pamiętacie swoje pierwsze zetknięcie z RPG? Gdzie i kiedy to było?

Lynn Willis: Ja od początku projektowałem gry. Zrobiłem trzy małe produkcje dla firmy Metagaming, która już jakiś czas temu wypadła z interesu. Nie ma też chyba w sprzedaży dużej gry Godsfire – najpierw opublikowała ją Metagaming, a potem przejęła spółka Texas. Właściwie drukowano ją przez około piętnaście lat. Pracowałem także nad grą pt.: „Bloodtree Rebellion” dla Game Designers Workshop, firmy, która wypuściła „Travellera”. I chyba wtedy właśnie pomyślałem, że mógłbym bez wstydu zaprojektować grę dla każdej firmy na świecie. Pewnego dnia poszedłem więc na konwent, szukając reprezentantów TSR, spółki, która bezdyskusyjnie dominowała wtedy na rynku (tak jak teraz Wizards of the Coast), i ani się spostrzegłem, gdy się okazało, iż wmieszałem się w tłum ludzi z Chaosium i nie tylko rozpocząłem tam pracę, ale płacono mi 350 dolarów miesięcznie! Poza „Lords of the Middle Sea” (moją grą), zająłem się pracą nad kilkoma dodatkami do RuneQuest. I to właśnie był chyba pierwszy raz, kiedy miałem styczność z prawdziwym RPG, mimo że słyszałem o grach tego typu wcześniej.

Sandy Petersen: Pierwsze spotkanie z RPG? To było bodajże na pierwszym roku, w college’u. W 1973. Jeden z przyjaciół

powiedział mi o jakiejś grze „Dungeon”. Byłem bardzo ciekaw co to jest, więc pożyczaliśmy egzemplarz od profesora i go wypróbowaliśmy. Prezentowała się świetnie więc zaczęliśmy grać. Potem, oczywiście, kupiliśmy sobie „D&D”, ale początek to właśnie tamte pogrywy.

Miłosz: To ciekawe. Powiedzcie, jaki był wtedy odbiór RPG? Czy pamiętacie coś z Waszej pierwszej sesji?

Lynn Willis: Pracowałem już w Chaosium parę tygodni i zagraлиśmy właśnie w Rune-Questa. Moja postać zabiła trolla... czy jakoś tak. Pamiętam, jak bardzo byłem z siebie dumny. Potem jeszcze przez długi czas potrafiłem dokładnie opisać całą walkę. Tak, wtedy jasne było, że te gry to nowa potęga. Że będą nią prawdopodobnie przez długi czas.

Sandy Petersen: Zawiodę Cię nieco. Moja pierwsza sesja odbyła się ponad 24 lata temu i właściwie jej nie pamiętam... Ale pamiętam wiele z innych „wczesnych” sesji, które odgrywaliśmy potem. Nie... Nie wiem, która była pierwsza. Co zaś do odbioru RPG, to było to rzeczywiście niespodziewane i nagłe uderzenie. Gubiliśmy się trochę w zasadach.

Miłosz: Cieszę się, że macie odrębne spojrzenie na początku. Liczę, że będzie tak i dalej. Porozmawiamy więc o Cthulhu RPG: sięgnijcie pamięcią do czasów, kiedy narodziła się idea Call of Cthulhu. Czy moglibyście opowiedzieć, jak to było?

Lynn Willis: Call of Cthulhu to pomysł Sandy’ego...

Sandy Petersen (przerwywając): Uogólniasz. To niezupełnie prawda. Pozwól zacząć mnie. Naprawdę było tak. Firma Chaosium wysunęła pomysł tej gry, a jego realizatorem miał być Kurt Lortz. Ja dowiedziałem się o tym nieco później i zaraz zapytałem, czy nie mógłbym pomagać w tym przedsięwzięciu. Potem okazało się, że Kurt nie może kontynuować pracy nad projektem, więc firma obarczyła odpowiedzialnością mnie.

Miłosz: Tak więc idea CoC nie była całkowicie Twoim pomysłem!

Sandy Petersen: Dokładnie. Po prostu miałem szczęście. Bo tak w ogóle to wiązałem się z Chaosium z zupełnie innymi zamiarami, ale ponieważ jestem ogromnym fanem Lovecrafta nie mogłem przepuścić szansy.

Miłosz: Powiedzcie co wtedy myśleliście? Jaka to miała być gra? Jaki był jej podstawowy zamysł?

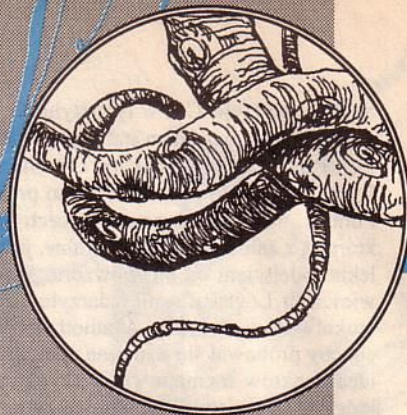
Sandy Petersen: Chciałem, by była to gra, w której raczej chodziłoby o odkrywanie tajemnic i straszenie, niż zdobywanie skarbów i walkę...

Lynn Willis: Powiem tak: dręczyły nas pewne wątpliwości. Sprzeczność problemów. Z jednej strony opowiadania Lovecrafta, zwłaszcza wspaniałe „Zew Cthulhu” czy „W Górach Szaleństwa”, jego „Dunsanowskie” opowieści – osobiste wyznania, w których narrator staje się coraz bardziej wyobcowany. Z drugiej zaś idea RPG: grupy stale się ze sobą komunikującej. Jedna osoba może spróbować przeżyć horror, ale ten horror zawsze zarazi całą grupę. By zatem uratować lovecraftowską ideę samotnego szaleńca, z początku przyklejaliśmy ją Bohaterom Niezależnym. To było rozwiązanie.

Miłosz: Znam kilka wczesnych scenariuszy do CoC i rzeczywiście idea lovecraftowskiego szaleńca została tam wyraźnie odwzorowana. Nie mogę też przyczepiać się do struktury – wszystko było rzeczywiście rzetelnym przekładem literatury na potrzeby gry...

Lynn Willis: Podstawowe zasady komponowania przygód opracował Sandy. Pomysł najczęściej używanego tzw. układu „cebuli” jest jego. Czasami jednak, gdy łączy się kilka przygód ze sobą, historia się rozłazi i gracze czują się zagubieni. Wtedy znów wszystko wygląda jak wyprawa po skarb i miłośnicy horroru są zawiedzeni. Cóż, trzeba pamiętać, że sam Lovecraft pisał różne historie – wystarczy wspomnieć komediijkę „Herbert West – Reanimator”.

Miłosz: Rozumiem. Rozwiemy teraz kilka plotek. Powiedzcie jak naprawdę było z cyferkami przy charakterystykach potworów. Podobno na początku ich nie zamieściliście? Czy to prawda?



Sandy Petersen: Coś w tym stylu. W maszynopisie nie wpisałem statystyk dla Wielkich Przedwiecznych, jak np. Cthulhu...

Lynn Willis: Mówiąc szczerze, to prawda. Pomysł na stabelaryzowanie cech istot, które są z założenia nieopisywalne, jest dalekim odejściem od pierwowzoru. W opowieściach Lovecrafta nie zdarzyło się, by ktokolwiek walczył z Azathothem, albo choćby próbował się z nim na rękę. Nawet idea punktów rozmiaru (BC) dla Cthulhu, który może pojawić się w dowolnym, wybranym przez siebie rozmiarze, jest głupia. Każde ograniczanie boga jest głupie.

Miłosz: No tak, ale co z konfliktami Mistrz Gry – Gracz? Tu potrzeba jednoznacznych rozstrzygnięć.

Lynn Willis: Właśnie. Roleplaying z punktu widzenia MG wymaga liczb. Wielkiej ich ilości. Zwłaszcza jeśli, jak mówisz, MG chce być uczciwy względem graczy. Rozmawialiśmy z Sandym o czymś takim jak wersja podstawki dla MG i wersja dla gracza – wtedy tylko MG znałby charakterystyki potworów. Po co graczowi wiedzieć, jaką inteligencję ma Shoggoth? Zrezygnowaliśmy jednak z tego pomysłu i wersja ta nigdy nie powstała. Być może dlatego, że pomyśleliśmy, iż każdy ma prawo wiedzieć, nawet jeśli ta wiedza jest głupia i bezsensowna.

Miłosz: Można się z tym zgodzić lub nie. Idźmy jednak dalej. W końcu Call of Cthulhu ujrzało światło dzienne. Jakie były początki systemu, pierwsze reakcje graczy?

Sandy Petersen: Co tu dużo mówić. CoC od razu stało się popularne. Większość gości, którzy to kupili, była zachwycona. To była pierwsza gra z dobrze zaplanowaną akcją, podporządkowaną nastrojowi. No i oczywiście Lovecraft – postać kultowa.

Lynn Willis: Jak zapewne wiesz, Cthulhu pojawiło się w 1981 roku i ja raczej skłoniłem się ku stwierdzeniu, że nie było aż tak wspaniale. Dlaczego? Może przyczyna leży w tym, że przez jakiś czas w ogóle nie było dodatków do CoC, być może zaś w tym, iż gracze zniechęcili się faktem, że Poczytalność znacząco wpływała na zachowanie postaci – gracz często tracił nad nią kontrolę. O entuzjazmie możemy mówić dopiero od 1982 roku, kiedy wydaliśmy „Shadows of Yog-Sothoth” – pierwszy dodatek do CoC. Pomogła tu końcówka Sandy’ego, w której Badacze żeglują samotnie na spotkanie wielkiego Cthulhu. Mieli z nim walczyć. Do roku 1984 zmieniliśmy jeszcze nieco zasady i ukazał się nasz najlepiej – jak dotąd – sprzedający się dodatek „Masks of Nyarlathotep”.

(Wydawnictwo MAG szykuje polską edycję tego cuda. Trzymajcie się mocno. Okładka tego dodatku jest zarazem okładką numeru MiMa, który trzymasz w ręku – przyp. Miłosz). Trzeba jednak zaznaczyć, że Cthulhu sprzedaje się najlepiej właśnie teraz, po piątej edycji i że pomaga nam tworzyć ten system wiele tysięcy ludzi z całego świata. I to już z następnej generacji. Czy to nie wspaniale?

Miłosz: Omijaliśmy długo ten temat, ale kiedy wspomniałeś o utracie kontroli gracza nad swym Badaczem, przechyliłeś szalę. Lynn, opowiedz, proszę, skąd wziął się pomysł na taką, a nie inną mechanikę gry.

Na cały podręcznik jest 49 stron zasad. To właściwie bardzo mało.

Lynn Willis: Należy zacząć od tego, że podstawową mechanikę zapożyczyliśmy z RuneQuesta, a i ona została jeszcze nieco uproszczona przez wyeliminowanie lokacji uderzeń itp. W pierwszej edycji rozdzieliliśmy nawet umiejętności na umiejętności związane z wiedzą, spostrzegawczością, i tak dalej. To właściwie Greg Stafford i Sandy korespondowali ze sobą dość długo, by w końcu zasady wyglądały tak jak wyglądają. Maszynopis pojawił się jakoś późną wiosną czy wczesnym latem.

Miłosz: Skąd mieliście pewność, że zasady będą dobrze funkcjonowały? Czy sami je testowaliście? Jak to wyglądało?

Sandy Petersen: Pewnie, że testowaliśmy. Pamiętam pierwszą sesję w CoC. Testowałem reguły dla Punktów Poczytalności. Badacze zgrupowali się w piwnicy, by związać złośliwego potwora. Kilku graczy zadeklarowało, że ich postacie zakrywają oczy, żeby nie widzieć monstrum. Zdałem sobie wtedy sprawę, iż w D&D nikt nigdy nie zadeklarowałby takiej czynności i pomyślałem, że robię coś zupełnie innego.

Lynn Willis: Ja mam inne wspomnienia. To były cotygodniowe albo odbywające się co dwa tygodnie sesje, prowadzone przez Ala Deweya. Nie pamiętam dokładnie, ale wiem, że gracze popełniali błęd: brali za dużo broni (ten błąd gracze w CoC popełniają zresztą do dzisiaj). Kiedyś Sandy przyjechał do Albanii pokazać parę gier, pierwszą rzeczą, jaką zrobił, było wykorzystanie watahy wilków do zabicia mojego ukochanego Badacza – młodego człowieka, który za bardzo kochał swojego shotguna.

Miłosz: Czy dochodziło do jakichś nieporozumień? Czy byliście w czymś niezgodni?

Lynn Willis: To za dużo powiedziane. Borykaliśmy się z problemami, na jakie natknąłby się każdy na naszym miejscu: nikt z nas nie wiedział jak zabrać się za taką grę, ani jak przekładać zasady na realną pogrywę. Przystrojenie sobie pojęć „poszukiwania” i pracy detektywistycznej zajęło nam trochę czasu. A poza tym, o ile dobrze pamiętam maszynopis, Punkty Poczytalności tylko spadały. A potrzeba było przecież jakiejś rozsądnej drogi, by mogły też wzrosnąć.

Miłosz: To interesujące. Dobrze, że poruszyłeś ten temat. Czy pamiętasz może coś jeszcze, jeśli chodzi o ewolucję zasad gry?

Lynn Willis: Hmm... Ogólnie trzymaliśmy się idei, że im mniej zasad, tym lepiej. W praktyce zaś, cała część poświęcona mechanice, a więc tworzenie Poszukiwacza, umiejętności, walka i Poczytalność, wypełniła około 20 stron. Okazało się jednak, że pozostało jeszcze wiele pytań, na które nie daliśmy odpowiedzi. Mieliśmy sygnały, że gracze się gubią i dodawaliśmy wciąż nowe sekcje. W końcu jednak postawiliśmy na swoim i zobacz, nawet dziś, o czym już

wspomniałeś, wszystkie zasady zajmują w podręczniku niecałe 50 stron.

Miłosz: Czy jest coś, czego Waszym zdaniem nie udało się osiągnąć? Co uważacie za piętę Achillesową systemu?

Sandy Petersen: Gdybym mógł zrobić Call of Cthulhu raz jeszcze, nie umieszczałbym go w 1920 roku, tylko w erze współczesnej.

Lynn Willis: Ja zmieniałbym reguły rządzące Poczytalnością w CoC, mimo iż jej stosowanie dodaje grze wiele uroku. Poczytalność jest wskazówką dla graczy, którzy obawiają się utraty kontroli nad postacią, wzrasta jednak zbyt wolno. Wychodzi na to, że gra szybko rozprawia się z tymi, którzy zbyt mocno kochają połysk nagród i medali, bo często jedyną nagrodą za rozwiązanie zagadki jest wyrzucenie bohatera z jakiegoś małego miasta.

Miłosz: Wspomnieliście, że w pierwszym dodatku pt. „Shadows of Yog-Sothoth” Badacze wyprawiali



się przeciw Wielkiemu Cthulhu. Wiem, że większość przygód firmy Chaosium w tym czasie kończyła się w podobny sposób – Badacze walczyli z całym panteonem Mitów. Czy nie uważacie dzisiaj takiego stylu gry za nieco niedojrzały? Ostatnio jesteśmy świadkami wielkiej dyskusji w Polsce: co zrobić z młodymi Mistrzami Gry, którzy produkują rzeźnie, zamiast przygód?

Sandy Petersen: Jeśli Mistrzowie w Polsce lubią grać w ten sposób – nie mam nic przeciwko. Choć sam zazwyczaj nie gram w tym stylu, czasem miewam ochotę urządzić sobie festiwal rzeźnicki.

Lynn Willis: To dzieje się wszędzie. Nie tylko u Was. Jeśli czyjeś życie jest spokojne, gra w ten, a nie inny sposób. Fajnie zachowywać się jak bandyta, kiedy nie ponosisz za to odpowiedzialności. Z czasem wszyscy się rozwijamy i zdajemy sobie sprawę, że zacierają się różnice między wyborem, jakiego dokonujemy w grze i wyborem, jakiego dokonaliśmy w życiu. A doświadczenia z gry pozwalają poukładać sobie swój świat i uczynić życie lepszym.

Miłosz: Skoro zaczęliśmy już temat naszych, polskich, problemów, odpowiedzcie

co sądzicie na temat stwierdzenia, że RPG to droga do satanizmu? Z tego co wiem, w Stanach także toczyła się zażarta dyskusja na ten temat. Dziś jakby wszystko ucichło, a nowym chłopcem do bicia jest Internet.

Lynn Willis: CoC, z jego historycznymi odniesieniami – tak dokładnymi, jak to tylko możliwe i normalnymi Badaczami w świecie bluźnierców, jest chyba najmoralniejszym z systemów. Poszukiwacze wybierają dobro, ponieważ zło jest tu jednoznacznie odpychające, ale także dlatego, że w tym systemie znaczącą rolę odgrywa wola społeczna, wymuszając na Badaczach pewne normy zachowań. Nie wspomniano w grze o chrześcijaństwie, jako o religii mającej siłę magiczną. Owszem, w piątej edycji umożliwiliśmy graczom wcielanie się w postać misjonarza, ale nie precyzowaliśmy takich pojęć jak wiara, pozostawiając to do wyboru Strażnika bądź Badacza. Z drugiej strony przyznam, iż niewiele znam Strażników, którzy wpisali Mitologię w ramy demonologii takiego czy innego rodzaju, co z założenia uczyniłoby z Badaczy istoty opowiadające się po stronie Prawa.

Sandy Petersen: Powiem krótko. Pokażcie mi choć jedną osobę, która stała się satanistą przez RPG.

To niemożliwe!

Miłosz: Zew Cthulhu jest jednym z najlepiej sprzedających się systemów w Polsce. Czy wiecie coś na temat jego popularności na świecie? Możecie zdradzić jakieś szczegóły?

Sandy Petersen: Wiem, że jest to wciąż najlepiej sprzedający się system Chaosium. Myślę, że CoC ma się dobrze w Hiszpanii i Francji. Całkiem nieźle w Anglii, Ameryce i Australii. Nie wiem, co z Niemcami...

Lynn Willis: Tak, zwłaszcza w Stanach, Anglii i Francji utrzymuje się w pierwszej piątce. Tak sobie jest w Japonii, ale tam jest zupełnie inaczej. Rodzime potwory tkwią głęboko w kulturze kraju i demonologia Lovecrafta nie trafia do tych ludzi.

Miłosz: Czyli macie tylko ogólne dane?

Lynn Willis: Tak. Nie znamy dokładnego rankingu państw. Wiemy, że CoC jest grą, w którą ludzie grają i grają, powracając do niej często. I nieważne, jaki jeszcze system wybiorą. Zamysł gry, jej cele i atmosfera przemówiły wyraźnie do ludzi.

Miłosz: O! A czy Wam zdarza się wracać do CoC? Gracie w to jeszcze?

Sandy Petersen: Pewnie, grywam w to czasami. Pracuję teraz dla Ensemble Studios, w Dallas, ale wciąż znajduję chwilę czasu, żeby czasem pograć w CoC.

Lynn Willis: Jeśli chodzi o gry, jestem już wypalony. Ostatnio ciekawsze wydaje mi się obserwowanie deszczów meteorów. Grywam trochę w strategię komputerowe. Choć właściwie wróciłem na chwilę do Cthulhu, żeby przygotować edycję 5.5.

Miłosz: Wiele osób uważa, że CoC to jedyny prawdziwy horror wśród RPG. Czy możecie ustosunkować się do tego stwierdzenia?

Sandy Petersen: Cóż... Myślę, że pośród wydanych RPG CoC sprawdza się najlepiej na działce horroru, ale inne systemy z powodzeniem korzystają z naszych pomysłów. Jednak dobry Mistrz Gry potrafi zrobić świetną sesję w każdym systemie. Wolałbym zagrać z dobrym MG w Chilla, niż z kiepskiutkim w CoC.

Lynn Willis: Może inaczej. CoC jest i będzie najbardziej znaczącą grą, jeśli chodzi o horror w RPG. Ale, jak powiedział Sandy, wiele zależy od metody prowadzącego sesję – jakkolwiek by nie nazywać, więc daleki jestem od oceniania innych systemów. W dobrym Cthulhu,

Badacze boją się zawsze, kiedy tylko ich gracze wezmą kości do ręki. Kropka.

Miłosz: Pozwólcie, że zapytam jeszcze o pierwsze przygotowania. Co z ingerencją Istot Mitów? Czy wielcy przedwieczni byli niemi na Wasze poczynania? Wpisaliście je w tabelki i cyferki... Nie próbowali Wam przeszkodzić? A może pomóc?

Sandy Petersen: Ho, ho... Można mówić długo. W żadnym wypadku nie pomagali. Wystarczy wspomnieć tajemnicze wyłączanie prądu tylko w tych częściach budynku, gdzie składano CoC.

Lynn Willis: Tak. Zartowaliśmy, że to Cthulhu chce nam przeszkodzić w realizacji planów. Ale tak naprawdę, w ciemne noce, te żarty wcale nie wyglądały tak śmiesznie.

Sandy Petersen: W końcu zaczęliśmy mówić nawet o Kłątwie Cthulhu. Ale chwileczkę, to jeszcze nie wszystko. Pamiętam, że trzech składaczy CoC opuściło wtedy firmę, nie podając powodów. Wydawca był u kresu wytrzymałości. Często okazywało się, że dostawaliśmy przesyłki... zupełnie puste w środku. Naprawdę braliśmy to zupełnie poważnie.

Miłosz: Powiedzcie, czy dziś jesteście usatysfakcjonowani swoją pracą? Co odczuwacie, gdy spoglądacie w przeszłość?

Sandy Petersen: Jeśli miałbym to przeżyć raz jeszcze, zmieniłbym parę rzeczy. Ale niewiele.

Lynn Willis: Call of Cthulhu i jego dodatki wygrały około 60 nagród, zarówno Origins (cztery tylko w tym roku), jak i związanych z GenConem. Było jeszcze kilka w Zjednoczonym Królestwie, Australii i innych krajach. Wydano około 60 dodatków w ciągu szesnastu lat „życia“ gry. To wszystko sprawia, że jestem raczej zadowolony.

Miłosz: Na koniec coś lekkiego. Pięć Waszych ukochanych książek?

Sandy Petersen: Zamiast książek podam autorów. Jane Austen, Rex Stout, Jack Vance, William Hope Hodgson, H.P. Lovecraft.

Lynn Willis: Hastur Cycle (Price), Koniec Dzieciństwa (Clarke), Życie na Missisipi (Twain), Face of Battle (Keegan), Solaris (Lem), Król w Żółci (Chambers), a poza tym wszystko takich autorów jak: Powers, Ligotti i Wagner.

Miłosz: I ostatnie pytanie-prośba. Trzy „Złote Rady“ dla Strażników w Polsce.

Lynn Willis: Szanuj graczy. Ceń uczciwość i poczucie humoru. Argumentowanie pozostaw kościom.

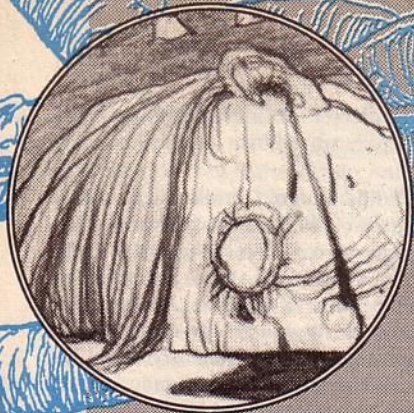
Sandy Petersen: Proszę bardzo.

Zasada Perrina: Jako MG uważaj logikę za najważniejszą rzecz w przygodzie. Nie jest ważne CO robisz (choć i to jest znaczące), ale DLACZEGO to robisz. Jeśli w przygodzie pojawią się jakieś znane już bohaterom sytuacje i wykonają one te same co poprzednio akcje, mają prawo spodziewać się podobnych co poprzednio efektów. Dzięki temu gracze czują się pewniej w „środoisku“ gry. Będą potrafili naszkicować sobie w głowach obraz świata gry podczas trwania sesji i pomiędzy nimi. Logiczność daje graczom poczucie harmonii i wyważenia w świecie gry.

Zasada Petersena: Jako MG powinienesz robić wszystko, by gracze dobrze się bawili. Jeśli masz wybór pomiędzy dwiema przygodami, wybierz tę, która lepiej pasuje do Twojej drużyny i da im więcej zabawy. W ten sposób cała sesja pełna będzie wspaniałych momentów dla graczy i niespodzianek dla Ciebie. Gracze bowiem będą wymyślać coraz ciekawsze rozwiązania intrygi – niekoniernie zgodne z Twoimi zamysłami. Jeśli te nowe wytłumaczenia są bardziej zabawne i nadal prawdopodobne – ulegnij im!

I cytat Loren Miller: „Grając raz z Sandym (RQ/Tekumel na RQ Conie I – przyp. S.P.), miałam potem wypowiedzieć się, jaki jest jego styl mistrzowania. Oczywiście daje on graczom wystarczającą ilość informacji i pozwala im robić co tylko chcą. Jeśli zaczynają robić coś głupiego – wpadają w kłopoty, ale nigdy nie są od razu zarzucani jak w jacie jakiegoś piekielnego MG. Zauważają, że sytuacja nagle się pogarsza, a jeśli trwają w głupim postępowaniu wyraźnie widać, iż robi się coraz gorzej. Dopiero następne błędy karane są z pełną stanowczością. To właśnie jest Jego słynna zasada w grze: „Trzy wpadki i wypadasz“.

Miłosz: Było mi bardzo miło. Serdecznie Wam dziękuję i życzę kolejnych nagród, niekoniernie za CoC.



WIDMOWY SZAKAL ZABIJA

Scenariusz do gry „Zew Cthulhu”

Graeme Davis

Tłumaczenie: Michał Studniarek

Ilustracje: Hubert Czajkowski

Oto przygoda zaprojektowana do *Cthulhu 1920*, ale po przemaglowaniu niektórych elementów da się ją wykorzystać w każdej epoce. Problem polega na sporej ilości wątków i dużej ilości cząstkowych informacji. Dla niejednej drużyny może okazać się problemem połączenie całej intrygi w logiczną całość. Proponuję także rozbudować nieco strukturę przygody, albowiem zarysowany szkielet wydarzeń ze względu na swą oryginalność zasługuje na kontynuację. Przykłady? Tropienie losów „Nienazwanych kultów”, albo walka z ogarami i próby ich pokonania. A propos ogarów: w pierwszym polskim wydaniu podstawki do ZC wystąpił błąd w tłumaczeniu. „Ogary Tyndala” powinny zostać przetłumaczone jako Ogary z Tindalos. Tej też wersji trzymam się podczas redakcji scenariusza.

Milej zabawy.

Mitosz

WSTĘP

Akcja przygody rozgrywa się w San Francisco wiosną 1924 roku; z kilku powodów, które zostaną wyjaśnione dalej, przeniesienie jej w inne miejsce może być trudne. Jeden z Badaczy (lub BN) powinien być absolwentem Wydziału Archeologii Uniwersytetu San Francisco ze specjalizacją w paleolingwistyce, czyli badaniach nad starożytnymi językami.

POCZĄTEK

Były magik cyrkowy Paul Collins pracował jako doradca sławnej aktorki Thedy Bary przy filmie, który ma stanowić jej wielki *comeback*. Obraz jest adaptacją egipskiej powieści Marie Corelli pt. „Ziska”. Collins przez wiele lat podróżował z wodewilem, gdzie znany był jako Wielki Manzini, ale fortuna nie raczyła się do niego uśmiechnąć. Zafascynowany był tajemnicami Egiptu i elementy tej egzotycznej kultury wykorzystywał podczas swoich występów. To właśnie dzięki temu odkryła go Theda Bara.

Collins dużo wie o ostatnich odkryciach w Egipcie, jak również o mitologii i wierzeniach tego kraju. Współpracował przy pisaniu scenariusza, który niewiele ma wspólnego z oryginalną powieścią Corelli. W małej księgarni ezoterycznej, należącej do pana Mawleya, Collins znalazł kopię „Bezimiennych kultów” (wydanie Golden Goblin), zarezerwowaną już niestety dla Hauxleya Trevaniana, znanego w San Francisco orientalisty i okultysty. Mawley przez pomyłkę sprzedał książkę Collinsowi, wykorzystaną później do stworzenia rytuału będącego kulminacyjnym punktem filmu. Collins nie przeczytał „Kultów” i nie miał bladego pojęcia o tym, że przepisał fragment zaklęcia „Kontakt z Hordą z Tindalos”.

Podczas gdy przygotowania do realizacji filmu szły pełną parą, niezależna dziennikarka Isadora Turner zaproszona została do domu, w którym Theda Bara mieszka wraz ze swym mężem, reżyserem Charlesem Brabinem. Panna Turner miała tam przeprowadzić wywiad, który stanowiłby początek kampanii reklamowej nowej superprodukcji. Collins i Theda Bara odegrali dla niej scenę rytuału, co spowodowało przypadkowy kontakt z „Hordą z Tindalos”. Z powodu szoku Collins stracił przytomność, zaś panna Turner została czym prędzej usunięta z domu.

Bara i Collins, posługując się pseudonimem „Ziska-Charmozel”, zaczęli pisać serię opowiadań z dreszczykiem, co stanowiło fragment kampanii reklamowej nowo powstającego filmu. Pierwsze z nich wysłano do popularnego magazynu „Czarna maska”. Gdy zdarzył się wypadek, tekst był już w redakcji. Wydawca, Bill Cody, odmówił jego zwrotu, tłumacząc, że do chwili publikacji lub odrzucenia tekstu wszelkie materiały są własnością redakcji. Kiedy prośby nie ustawały, a Collins zginął w okolicznościach niepokojąco podobnych do przedstawionych w opowiadaniu, Cody nabrał podejrzeń i zlecił dokonanie ekspertyzy jednemu ze stałych współpracowników, byłemu detektywowi Dashiellowi Hammetowi.

Hammet odkrył związek między osobami Bary i Collinsa, jak również imię „Ziska” i plany wielkiego powrotu Thedy Bary.

Wieści o śmierci Collinsa zdziwiły Isadorę Turner, sporządziła jednak stenograficzny zapis inkantacji i obecnie stara się odkryć jego znaczenie.

Tymczasem Trevanian również nie pozostał bezczynny. Choć Mawley usiłował zyskać na czasie, opowiadając mu o problemach w przetransportowaniu książki z domu aukcyjnego w Nowej Anglii, księgarz musiał w końcu przyznać, że przez pomyłkę sprzedał dzieło komu innemu. Etyka zawodowa zabraniała mu podania Trevanianowi adresu Collinsa, więc kultysta Trevanian wdarł się do sklepu, zabili Mawleya oraz przejrzyli jego papiery, odnajdując odpowiednie informacje i usuwając ślady wskazujące na fakt korespondencji między denatem a ich guru. Później włamali się do mieszkania Collinsa i zabrali książkę, która obecnie znajduje się u Trevaniana.

TŁUMACZENIE

Scenariusz rozpoczyna się w chwili, gdy na Wydziale Archeologii Uniwersytetu San Francisco dzwoni telefon. Jeśli Badacze studują tam lub wykładają, mogą podnieść słuchawkę; w innym wypadku będzie to jakiś BN. Dzwoniąca kobieta przedstawi się jako Isadora Turner; po udanym teście Wiedzy badacz przypomni sobie, że jest to niezależna dziennikarka, której artykuły pojawiają się dość regularnie w kilku popularnych magazynach.

– Mam coś, co pilnie chciałabym przetłumaczyć – mówi. – To chyba staroegipski. Czy mogę przyjechać i spotkać się z panem/panią?

Jeśli Badacz zgodzi się na spotkanie, panna Turner przyjedzie w pół godziny. Jest kobietą o ciemnych oczach i czerwono-brązowych włosach; szczupłą, ale mocno zbudowaną. Ma około dwudziestu kilku lat. Dyskretna elegancja jej ubrania dowodzi, że odniosła sukces w swym zawodzie.

Bez specjalnych wstępów rozsiada się przy biurku i otwiera mały notes z zanotowanym stenogramem.

– Obawiam się, jest to tylko przybliżone brzmienie słów – tłumaczy. – Nie mogę sobie

wyobrazić, jak były zapisane, czy po angielsku, czy też egipskimi hieroglifami. Czy mam je przepisać alfabetem łacińskim, czy może przeczytać?

Panna Turner nie ujawni, w jaki sposób weszła w posiadanie tego zapisu. Niezależnie od tego, jak bardzo Bohaterowie będą na nią naciskać, powie tylko tajemniczo: „Mają one związek z artykułem, nad którym pracuję. Wołałabym nie mówić więcej na ten temat.“

Jeśli panna Turner zapisze słowa inkantacji, będą one wyglądać następująco:

*Iya h' neghriffkthn akhtnakhthngai
y'ghrtfthgn
Iya ai'f nghahn ghnakhngn
Tih'ndlnsh ai'h 'ngahn'g ai'h.*

Jeśli słowa zostaną głośno przeczytane, Badacz musi wykonać udany test *Mitów Cthulhu*, aby zdać sobie sprawę, że jest to część czaru związanego z Mitami – i lepiej, żeby dziennikarka nie kończyła inkantacji. Jeśli ona lub Badacz przeczyta cały ustęp na głos, czytający straci 1k3 Punkty Poczytalności (bez testu PP) i 7 Punktów Magii. Ofiara poczuje też, jak w jej umyśle zagnieżdża się jakaś potężna i obca inteligencja. Ponadto, jeśli to Badacz przeczyta głośno tekst, musi on wykonać test *Moc x3*, aby nie stracił przytomności; jeśli tekst będzie czytany przez pannę Turner, dziennikarka krzyknie i upadnie zemdlna po wypowiedzeniu ostatniego słowa. Jeśli jednak nikt nie przeczyta tekstu głośno, nie wydarzy się nic nadzwyczajnego.

Zapisane przez dziennikarkę słowa są inkantacją wykorzystywaną przy zaklęciu „Kontakt z Hordą z Tindalos“, zaś każda osoba, która przeczyta ją na głos może skontaktować się z jedną z istot (konsekwencje takiego spotkania są opisane w podręczniku do *Zewu Cthulhu* na str. 112), która przybędzie za 10+2k10 dni. Badacz nie będzie o tym wiedział, dopóki nie zapozna się z czarem.

Jeśli panna Turner zapisze zaklęcie, udany test *archeologii*, *lingwistyki* lub *czytania egipskich hieroglifów* potwierdzi, że słowa te nie są zapisane w języku staroegipskim. Tak naprawdę nie pochodzą także z żadnego języka znanego Badaczowi.

Jak wspomniano wcześniej, panna Turner nie powie w jakich okolicznościach weszła w posiadanie tekstu. Jeśli jednak głośno przeczyta inkantację (ona lub jeden z Badaczy), to popadnie w opisane wyżej omdlenie, a po odzyskaniu zmysłów powie mimochodem: „Więc to się stało z *nimi!*“ lub coś podobnego. Odmówi jednak podania szczegółów i znacznie przygotowywać się do wyjścia.

Badacz może wykonać test *wmawiania*, by przekonać pannę Turner o powadze treści inkantacji (tylko jeśli on/ona wcześniej zdał/a sobie sprawę z jej znaczenia!). Jeśli test będzie udany, dziennikarka powie:

– Słyszałam te słowa, gdy pracowałam nad artykułem. Sądzę jednak, że człowiek, który je wypowiadał, już nie żyje. – Po tych słowach opuści biuro. Badacz powinien natychmiast wykonać test *spostrzegawczości* – sukces oznacza, że dostrzegł leżące na

podłodze dwa kawałki papieru. Musiały one wypaść z notatnika panny Turner.

Jedna z fiszek to wycinek z gazety, donoszący o śmierci Paula Collinsa. Jest tam również zdjęcie ciała, zakreślone ołówkiem. Z wycinka można wyczytać, co następuje:

11 kwietnia, we wczesnych godzinach porannych zamordowany został Paul Collins, były iluzjonista cyrkowy, a ostatnio konsultant techniczny w Hollywood. Na okaleczone ciało natknął się oficer patrolu drogowego; denat leżał w samochodzie odnalezionym na poboczu drogi, kilka mil na południe od San Francisco. Wewnątrz pojazdu policja odkryła ślady zaciętej walki; niektóre okna były wybite, zaś siedzenia podarte. Przypuszcza się, że Collins zabrał autostopowicza jadącego do San Francisco, a ten zaatakował go, gdy przejeżdżał przez miasto. To właśnie było bezpośrednią przyczyną wypadku. Rozpoczęto obławę na przestępcę. Istnieją dowody, iż może być to niebezpieczny psychopata. Niewykluczone, że podczas wypadku on także odniósł jakieś obrażenia.

Drugi kawałek papieru to kartka wyrwana z notesu, zapisana stenogramem. Każda osoba dysponująca odpowiednią umiejętnością może spróbować odcyfrować zapis; w innym wypadku można pokazać to sekretarce na wydziale uczelni, aby „odczyfrowała“ zawartość kartki. Treść fragmentu brzmi następująco:

...ują Ziszę, przewidywany start kwiecień/maj. Asystent Tahamut – nazwisko zapewne fałszywe – przewodzi obrzędowi. On i TB odprawiają rytuał – chyba autentyczny.

Ma to być końcowy rytuał w grobowcu, z wieloma statystami – moment koronacji Ziski. TB leży na stoliku do kawy, T odczytuje nad nią inkantację.

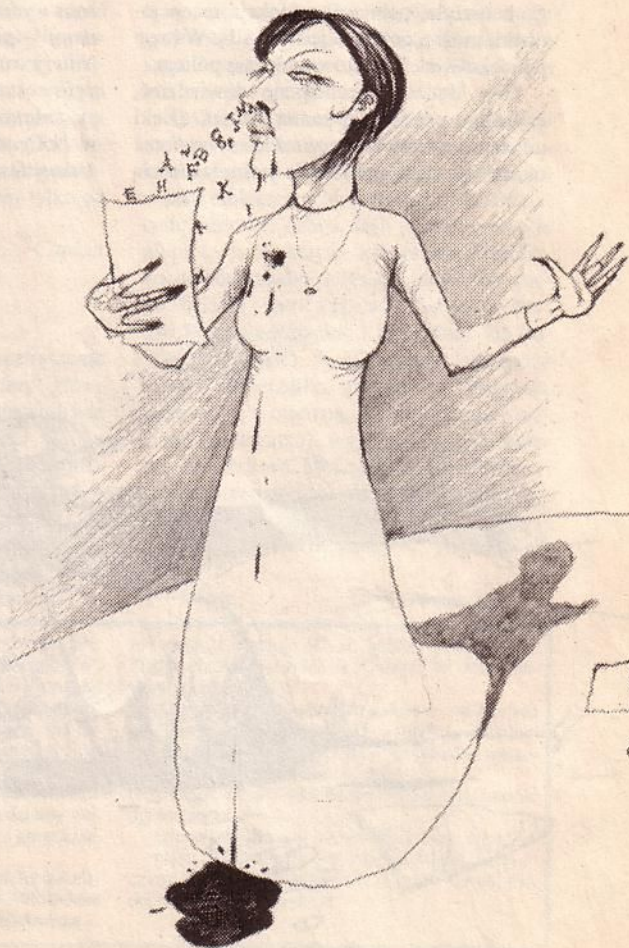
DOCHODZENIE

Badacze mogą chcieć sprawdzić rozmaite gazety, aby zyskać jakieś dalsze dane na temat historii z wycinka. Udany test umiejętności *korzystanie z bibliotek* umożliwi sprawdzenie, że wszystkie gazety w San Francisco wydrukowały 12 kwietnia bardzo podobną wiadomość.

Badacz-dziennikarz po udanym teście *Wiedzy* wyciągnie wniosek, że większość – jeśli nie wszystkie – wiadomości pochodzi z tego samego źródła, zapewne notatki wysłanej do prasy przez policję.

Jeśli ktoś pójdzie tropem imienia „Ziska“, to po udanym teście *korzystania z bibliotek* uda mu się odnaleźć powieść pod tym tytułem, napisaną przez dziewiętnastowieczną autorkę Marie Corelli; ponadto po udanym teście *Szczęścia* Badacze mogą uzyskać kopię książki, która została już wydrukowana. Można ją przeczytać w tyle godzin, ile wynosi 23–WYK czytelnika. Jest to melodramat o egipskiej tancerce imieniem Ziska-Charmozel, która staje się konkubina pewnego generała i zostaje przez niego zamordowana. Odradza się w XIX wieku, aby zemścić się na swym kochanku, który teraz jest francuskim malarzem, mieszkającym obecnie w Egipcie. Powieść jest całkiem strawnym romansesem okultystycznym, ale nie zawiera żadnych przydatnych wskazówek.

Badacz zaznajomiony z tekstem może w tym momencie wezwać przyjaciół, by wspólnie rozwikłali tę sprawę. Inkantacja jest częścią rytuału, który był – albo ma być – odprawiony. Jest on w jakiś sposób związany ze śmiercią Paula Collinsa. W tym momencie akcja rozdziela się na trzy wątki, które mogą być poprowadzone w dowolnej chwili: Badacze zaczną śledzić pannę Turner, obejrzą miejsce wypadku, lub zbiorą informacje od policji. Kiedy drużyna wykorzysta przynajmniej dwie spośród trzech podanych opcji,



ściągnie na siebie uwagę Dashiella Hammeta (patrz **Zakończenie**); Strażnik zaś powinien zajrzeć do rozdziału **Spotkanie**.

ŚLEDZENIE ISADORY TURNER

Jeśli Badacze chcą podążać dalej tą drogą, powinni zacząć działać natychmiast, gdy tylko Isadora opuści biuro. Dziennikarka nie pozostawiła adresu i znalezienie jej bez przeszukiwania każdego hotelu w San Francisco jest prawie niemożliwe.

Panna Turner nie ma pomysłu na to, co zrobić z odkrytymi przez siebie faktami, ale instykt reportera podpowiada jej, że jest blisko klucza do tej historii. Powiedziała Badaczowi znacznie więcej, niżby chciała.

Gdy wróci do małego hotelu, w którym się zatrzymała (przyjedzie tam prosto z uniwersytetu), natychmiast orientuje się, że zgubiła wycinek i stronę z notesu – oczywiście nikomu o tym nie wspomni. Kiedy zorientuje się, że jest śledzona, będzie starała się zgubić swoich „opiekunów”, szybko przechodząc z jednego zatłoczonego miejsca w drugie („odwiedza” stacje kolejowe, domy towarowe itp.). W innym przypadku pozostanie w hotelu do godziny osiemnastej, a potem pojedzie swoim samochodem do Los Angeles, gdzie zatrzyma się przed dużym domem położonym w dzielnicy gwiazd w Bel Air. Zapuka do drzwi, które otworzy służący. Po krótkiej wymianie zdań kobieta powróci, wyraźnie zdenerwowana, do samochodu i pojedzie do hotelu w San Francisco, gdzie spędzi resztę nocy. Hotel wynajmuje pokoje tylko kobietom; mężczyźni w ogóle nie są wpuszczani, zaś okropnego babsztyla, pełniącego funkcje recepcjonistki, można pokonać jedynie siłą. W razie jakichkolwiek kłopotów zjawi się policja.

Gdy Badacze zechcą się dowiedzieć, czyj dom odwiedziła panna Turner, dzięki udanemu testowi *korzystanie z bibliotek* okaże się, że posiadłość ta jest własnością

pana Charlesa Brabina. Jeśli któraś z postaci jest miłośnikiem X muzy (np. podczas wcześniejszych przygód interesowała się filmami), grupa dowie się, że Charles Brabin to reżyser filmowy, mąż byłej aktorki Thedy Bary (patrz **Dodatek**). Jeśli brak w drużynie kinomana, któraś z postaci może to sobie przypomnieć po udanym teście Wiedzy. Podobny efekt osiągnie się po udanym teście *korzystania z bibliotek*, jeśli ktoś zechce sprawdzić nazwisko „Brabin”.

MIEJSCE WYPADKU

Według informacji wycinka prasowego wypadek zdarzył się kilka mil na południe od San Francisco, na drodze. Jeśli Badaczom udało się uzyskać policyjną fotografię miejsca wypadku (patrz **Policja San Francisco**), mogą zlokalizować jego położenie po udanym teście INT x5 (test wykonywany jest wobec najinteligentniejszego Badacza); wystarczy, że Badacze jechać będą wzdłuż drogi, a na pewno trafią do celu. W innym wypadku potrzebny będzie test INT x3.

Obecnie na miejscu wypadku nie pozostało już wiele interesujących tropów; wrak został odholowany, usunięto ślady ognia. Udany test *Pomysłowości* doprowadzi do odkrycia, że nie ma tu ŻADNYCH śladów – wygląda na to, że miejsce wypadku zostało oczyszczone z pozostałości samochodu i ciała. Udany test *spozstrzegawczości* jest warunkiem odnalezienia na poboczu ciała małego ptaka. Leży ono w kałuży niebieskawej mazi i znajduje się w stanie zaawansowanego rozkładu (widać już kości).

Informacje dla Strażnika: Mąż jest resztką ropy wydzielanej przez istoty z Hordy z Tindalos – patrz opis w podręczniku do gry. Należy traktować ją jak truciznę o mocy 7. Jeśli zostanie pobrana jej próbka do analizy, substancja przeżre organiczny pojemnik w 1k3 godzin, zaś metalowy w 1k6 godzin. Udany test chemii wykonany podczas pracy

*w dobrym laboratorium wykaże, że mąż składa się z kilku egzotycznych elementów i nieznanymi substancjami. Są one połączone w sposób, który urąga wszelkim prawom chemii. Udany test zoologii lub biologii wykaże, że substancja jest jakąś dziwną formą... życia. Jeśli prowadzącemu badania nie uda się wykonać udanego testu *Poczytalności*, utraci on 1 pkt tej cechy; analityk BN uzna wyniki za zbyt dziwne, by można było im zaufać.*

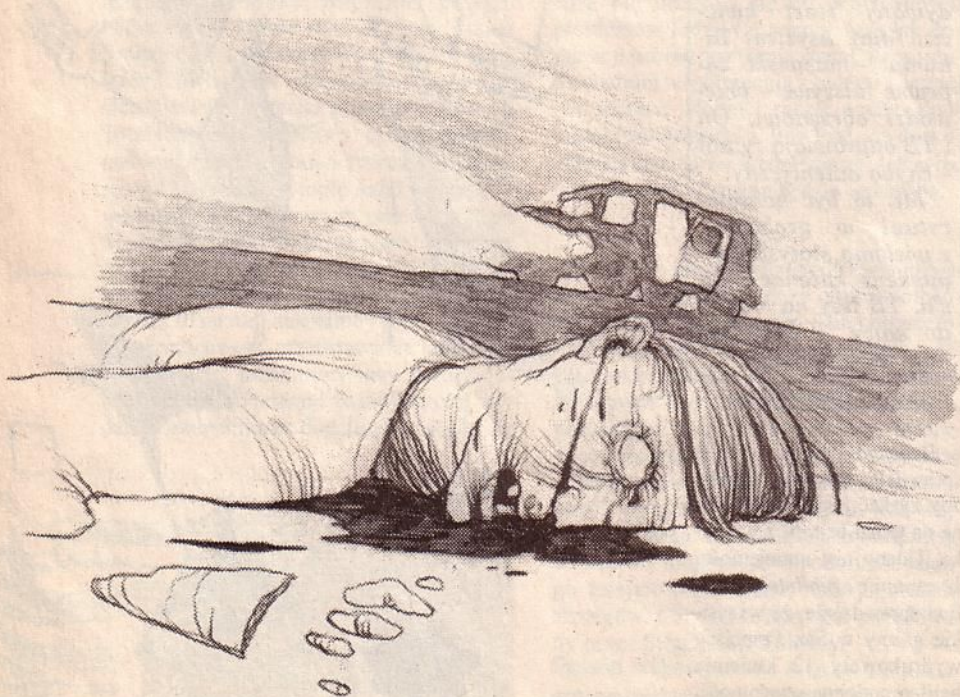
POLICJA SAN FRANCISCO

Gdy Badacze zaczną rozpytywać policjantów o śmierć Paula Collinsa, otrzymają kopię notatki wysłanej do prasy (jej treść jest im już znana). Aby dotrzeć dalej, potrzebna będzie „wtyczka” w policji, bądź udany test *prawa* połączony z udanym testem *wiarygodności* lub *wmawiania*. Jeśli Badacze spotkali wcześniej Hammeta (patrz **SPOTKANIE**), mogą uzyskać od niego podane niżej informacje.

Raport policyjny sporządził oficer, który znalazł ciało; silnik samochodu wciąż jeszcze pracował. Pozwala to sądzić, że kierowca zjechał na pobocze i zatrzymał się. Jedne drzwi były otwarte, zaś wszystkie szyby zostały wybite na zewnątrz, jakby wewnątrz samochodu miała miejsce jakaś eksplozja. Dach również był rozerwany. Ciało leżało kilka stop od samochodu, wyglądało jak porzucona ofiara furii wielkiego i silnego zwierzęcia. Ponadto zauważono w pobliżu ślady kaustycznej, niebieskiej mazi. Tę samą substancję znaleziono również wewnątrz samochodu (pobrano próbki do analizy). Raport z autopsji jako przyczynę śmierci wymienia głębokie rany, nie można jednak jednoznacznie ustalić czy zostały one zadane bronią, czy przez dzikie zwierzę. Sprawę zaklasyfikowano jako nie rozwiązana, prawdopodobnie było to zabójstwo. Do raportu dołączono zdjęcie wykonane przez policyjnego fotografa oraz wycinek z prasy.

Aby dostać się do raportu o składzie niebieskiej mazi, potrzebne są dalsze udane testy *prawa* i *wiarygodności/wmawiania*. W razie sukcesu, aby zrozumieć niektóre fragmenty, niezbędny będzie test *chemii*, niemniej sednem raportu jest stwierdzenie, że nie można przeprowadzić kompletnej analizy. Kolejny udany test *chemii* jest niezbędny do odkrycia, że substancja ta, choć żywa, nie jest oparta na związkach węgla (być może Badaczom przyda się kolejny test, tym razem *chemii* lub *biologii*, aby przypomnieć im, że budowa wszystkich znanych nam żywych organizmów opiera się na tych związkach); składu chemicznego nie da się jednoznacznie określić. Jeśli Badacze zechcą przepytac laboranta, dla uzyskania jakichkolwiek informacji potrzebny będzie test *wmawiania*; obecnie przebywa on na bezterminowym zwolnieniu lekarskim.

Dzięki łapówkom lub wykorzystaniu osobistych wpływów, Badacze mogą przejrzeć rzeczy, które znaleziono przy Collinsie. Do najciekawszych przedmiotów zaliczyć można kieszonkowy notatnik i wizytówkę. Wizytówka zawiera adres i telefon antykwariatu Mawleya w San Francisco, notatnik zaś odniesienia do imienia „Ziśka” oraz krótkie



opisy kilku rytuałów. Udane testy *archeologii*, *antropologii* lub *egiptologii* wykażą, że kilka z owych notatek stanowią zapisy autentycznych egipskich ceremonii religijnych. Udany test *Mitów Cthulhu* pozwoli odkryć, że autentyki to zniekształcone zapisy rytuałów znanych z *Mitów*, dotyczących zawierania układów z niezależnymi rasami. Nie ma tam jednak wystarczająco wielu informacji, by nauczyć się zakląć lub podnieść współczynnik Mity Cthulhu. Wśród notatek można znaleźć transkrypcje rytuału zapisanego przez pannę Turner oraz notkę, którą Collins napisał do samego siebie:

Golden Goblin Press – Sprawdzić, czy nie mają tego więcej.

SPOTKANIE

Informacje dla Strażnika: Opisane tu wydarzenie powinno mieć miejsce dopiero wtedy, gdy badacze przebrną przez wydarzenia przedstawione w trzech wcześniejszych rozdziałach. Informacje, które posiada Hammett mogą nieco zmienić rozgrywkę, ale Strażnik nie powinien mieć z tym większych problemów.

Gdy Badacze wychodzą z budynku policji, zobaczą, że obok ich samochodu stoi nieznamy mężczyzna. Ma około czterdziestu lat, jest wysoki i ma lekką nadwagę. Jego głowę zdobią przedwcześnie posiwiłe włosy, ciemny wąsik i czarne, krzaczaste brwi.

– Hammet – przedstawia się lakonicznie. – Samuel D., Kontynentalna Agencja Detektywistyczna. Wiem, że interesujecie się państwo sprawą śmierci Collinsa. Czy możemy o tym porozmawiać?

Udany test Wiedzy podpowie bohaterom, że Kontynentalna Agencja Detektywistyczna występuje w opowiadaniach drukowanych w „Czarnej Masce”. Gdy Badacze powiedzą to Hammetowi, lub poproszą go o pokazanie licencji, mężczyzna roześmieje się.

– OK, macie mnie – mówi. – Byłem kiedyś agentem Pinkertona, obecnie jestem na emeryturze. Tak naprawdę działałem na zlecenie „Czarnej maski”. Skoro zarówno wy, jak i ja jesteśmy zainteresowani tym samym, to może wymienimy informacje?

W tym momencie gwałtowny atak kaszlu niemal zgina go w pół. Gdy razel przechodzi, detektyw wyciąga z kieszeni płaszcz niewielką flaszeczkę i pociąga długi łyk.

– Lekarstwo – mówi porozumiewawczo, puszcżając oko. – Ten klimat nie służy moim płucom.

Jeśli Badacze zgodzą się na wymianę informacji, Hammet powie im wszystko, co wie.

– Phil Cody, wydawca „Czarnej maski”, zadzwonił do mnie kilka dni temu. Od kiedy odszedłem z Pinkertona, napisałem dla niego kilka opowiadań detektywistycznych, on zaś powiedział mi teraz, że tym razem trafił na prawdziwą zagadkę. Na tydzień przed śmiercią Collinsa do redakcji trafiła historyjka zatytułowana „Widmowy szakal zabija”, napisana przez kogoś, kto ukrywał się pod pseudonimem „Ziska-Charmozel”. Jest to jakaś historia o duchach, z mnóstwem odniesień do starożytnego Egiptu, zapewne aby wykorzystać tę

całą Tut-manię, która rozpełtała się w zeszłym roku. Na dzień przed śmiercią Collinsa autor skontaktował się telefonicznie z wydawcą, chcąc wycofać opowiadanie z druku. Mówił, że wysłał je do kilku magazynów i ktoś je kupił, ale nie chce go odesłać. Dowiedział się od redaktora naczelnego, iż do chwili odrzucenia lub ewentualnego zamieszczenia tekst stanowi własność wydawnictwa. Jednak autor stanowczo nalegał. Prosił nawet, aby zniszczyć je, ale nie drukować. Następnego dnia znaleziono zwłoki Collinsa rozszarpane na kawałki. Ziska-Charmozel to prawdopodobnie literacki pseudonim Collinsa i współpracującej z nim aktorki Thedy Barry. W zakończeniu opowiadania bohater ginie rozszarpany przez jakiegoś widmowego szakala, zesłanego jako przekleństwo przez boga Anubisa. Najciekawsze, że Theda Bara nadal stara się wstrzymać druk opowiadania, więc Cody poprosił mnie o wybadanie, o co tu chodzi.

Hammet odwiedził również Thedę Barę:

– Niewiele się od niej dowiedziałem – była zbyt zszokowana. Obecnie pracuje nad filmem, którym chce się przypomnieć widzowi. Ma to być ekranizacja powieści „Ziska”, zaś opowiadanie miało być fragmentem kampanii reklamowej. Zamierzali napisać całą serię takich opowiadań. Collins pracował jako doradca, a większość historii napisali w oparciu o jakąś starą książkę, którą wygrzebał w antykwariacie. Uważa, że na książce ciąży jakaś klątwa, która mogła przynieść się na opowiadanie. Brzmi to dla mnie dziwnie, ale z drugiej strony gliny nadal nie wiedzą kto załatwił Collinsa.

Hammet zna już wszystkie informacje, jakie można uzyskać od policji, posiada również adresy księgarni i mieszkania Collinsa; może się podzielić tymi informacjami z Badaczami. Największe zainteresowanie wzbudzi w Hammetcie Isadora Turner. Gdy pokaże mu się zapis inkantacji, mężczyzna wyjmie kartki zapisanego maszynowo papieru (opowiadanie) i odnajdzie miejsce, gdzie znajduje się identyczny zapis.

– Dla mnie to bełkot – mówi. – Czy sądzicie, że to właśnie jest ta klątwa?

Hammet z chęcią będzie towarzyszył ekipie w trakcie następnych wydarzeń (przez resztę scenariusza); nawet jeśli Badacze podziękują mu za współpracę lub nie zechcą dzielić się wiadomościami, będzie ich śledził aż do momentu rozwiązania sprawy. Jego charakterystyka znajduje się w **Dodatku**.

Od tego momentu Badacze mają cztery możliwości: mogą przepytac Thedę Barę, by uzyskać dalsze informacje, udać się do mieszkania Collinsa, aby odszukać książkę,



obejrzeć księgarnię Mawleya lub dowiedzieć się czegoś od Isadory Turner.

THEDA BARA

Hammet delikatnie ostrzeże Badaczy przed odwiedzinami aktorki; dowiedział się wszystkiego, co mógł, a sama Theda jest bardzo zdenerwowana po śmierci Collinsa. Jeśli mimo wszystko Badacze pojadą tam, nie zostaną wpuszczeni do domu Brabina. W przypadku jakichkolwiek problemów zostanie wezwana policja.

MIESZKANIE PAULA COLLINSA

Adres denata Badacze mogli uzyskać od policji lub od Hammeta. Dzięki łapówce, ew. udanemu testowi *wiarygodności* lub *wmawiania* zostaną wpuszczeni przez dozorcę, który sprawuje pieczę nad mieszkaniem do czasu powrotu Collinsa. Gdyby Badacze próbowali się włamać, wezwie policję.

Gdy ekipa znajdzie się w mieszkaniu, okaże się, że zostało ono przeszukane; okno od strony drabinki przeciwpożarowej otwarto, zaś po udanym teście *sposrżegawczości* Badacze odnajdą na parapecie niewyraźny odcisk, pozostawiony przez but na gumowej podeszwie. Hammet natychmiast uda się do dozorce i zadzwoni na policję, aby zawiadomić o włamaniu.

Pomiędzy rozrzuconymi na podłodze przedmiotami znaleźć można kilka książek o cyrkowych sztuczках, mitologii starożytnego Egiptu i archeologii. W rogu pokoju stoi duży prodż (otwarty i pusty); wokół niego stoi mnóstwo dziwnych przedmiotów, które po udanym teście Wiedzy (lub inteligentnym zgadywaniu) okażą się być „ekwipunkiem” cyrkowego maga. Po

udanym teście *spozstrzegawczości* można odnaleźć rozmałą biżuterię i inne wartościowe przedmioty. Uważni i dociekliwi Badacze mogą dojść do wniosku, że włamanie nie miało charakteru rabunkowego.

KSIĘGARNIA MAWLEYA

Próby dodzwonienia się do Mawleya zakończą się fiaskiem. Jeśli Badacze zechcą odwiedzić sklep, okaże się, że jest zamknięty. Nie widać co się dzieje w środku, ponieważ opuszczono rolety. Od strony alei znajduje się tylne wejście; dokładne badanie ujawni, że drzwi zostały wyważone.

Właściciel sklepu, Edwin Mawley, zostanie znaleziony martwy w swoim biurze na zapleczu. Siedzi na krześle, a na jego karku widoczny jest mały punkcik – ślad po zastrzyku lub ukluciu. Od razu widać, że całe pomieszczenie zostało dokładnie przeszukane.

Po udanym teście *spozstrzegawczości* Badacz dostrzeże na podłodze małą, pierzastą strzałkę. Ma około cala długości i to prawdopodobnie ona trafiła antykwariusza. Udanym testem *antropologii* ujawni, że strzałki są jedną z broni używanych przez zabójców z gangów rezydujących w okolicach Szanghaju.

Po udanym teście *Szczęścia* Badacze odkryją wśród zalegających biurko papierów napisany na kalce list Mawleya do Paula Collinsa. Jego treść odnosi się do książki zakupionej przez Collinsa, „Nienazwane kultury“ von Juntzta, wydanej przez Goblin Press. Nadawca wyjaśnia, że książka została sprzedana Collinsowi przez pomyłkę, gdyż była zarezerwowana dla pewnego stałego i ważnego klienta; Mawley błaga Collinsa o jak najszybszy zwrot książki, deklaruje również

pełen zwrot kosztów i obiecuje ofiarować mu dowolną liczbę egzemplarzy innych wydawnictw na łączną kwotę 100\$.

Dalsze udane testy *spozstrzegawczości* wykażą, że z kartoteki sklepu zginęły wszystkie akta oznaczone literą „T“.

Informacje dla Strażnika: Chińscy kultyci Hauxleya Trevaniana są odpowiedzialni zarówno za włamanie do księgarni i morderstwo, jak i za obrabowanie mieszkania Collinsa. Badacze w żadnym wypadku nie powinni tego wykryć. Jedyne wnioski, jakie mogą wyciągnąć, każe im wierzyć, że książka znajduje się w posiadaniu kogoś z chińskiej społeczności w San Francisco. Wygląda to na ślepy zaułek; Badacze nie powinni mieć szansy dalszego poszukiwania książki.

ISADORA TURNER

Jeśli Badacze zechcą skontaktować się z dziennikarką w hotelu (przy założeniu, że wiedzą w którym hotelu ona mieszka), dowiedzą się, iż wyjechała do Nowego Jorku nie pozostawiając adresu. Śledzenie jej będzie bardzo żmudne i nie wniesie do sprawy niczego nowego.

WNIOSKI

Chociaż istnieje wiele fałszywych tropów, które mogą zaprowadzić Badaczy w złym kierunku, po długim dochodzeniu gracze powinni dotrzeć do prawdy (patrz *Początek*). Zapobieżenie wydrukowaniu opowiadania (lub przynajmniej inkantacji) powinno zostać nagrodzone PP tak, jakby udało się pokonać Hordę z Tindalos (1k20PP), ale tylko pod warunkiem, że Badacze w pełni pojęli, co to za inkantacja. W innym wypadku nagroda wynosi tylko 1k6.

Strażnik powinien pamiętać, że każdy, kto odczytał głośno wezwanie, powinien spodziewać się wizyty Hordy z Tindalos. Do tego czasu Strażnik musi pilnie śledzić poczynania przeklętych już Badaczy.

Hammet będzie wdzięczny za pomoc w śledztwie i pomoże wstrzymać druk opowiadania. Wielki powrót Thedy Bary nie nastąpi, zaś powieść „Ziska“ nigdy nie zostanie sfilmowana. Miesiąc po wydarzeniach opisanych w tym scenariuszu jeden z Badaczy (ten, z którym nawiązała kontakt Isadora Turner) otrzyma egzemplarz magazynu „Film“ (wszelka zbieżność tytułów jest zupełnie

przypadkowa – przyp. tłum.) z jej artykułem „Ziska – powrót, który się nie udał“.

DODATEK

NOWA UMIEJĘTNOŚĆ: ŚLEDZENIE

Śledzenie nie jest określone jako osobna umiejętność, ale jeśli Strażnik chce dodać ją do swej kolekcji, powinien traktować ją jak umiejętność *skradanie się* z modyfikatorem +10%; jest to zdolność charakterystyczna dla prywatnych detektywów i policyjnych tajniaków.

Za każde 20 minut śledzenia trzeba wykonać test *śledzenia*. Niepowodzenie oznacza, że śledzony zorientował się, iż jest obserwowany. Aby mógł on dostrzec swój „ogon“, powinien on wykonać udany test *spozstrzegawczości*; aby pozostać niezauważonym, śledzący musi wykonać test na **połowę** swojej zdolności *śledzenia*.

Postacie nie posiadające tej umiejętności mogą śledzić inne osoby testując średnią INT i zdolność *ukrywanie się*. W obu przypadkach zasady pozostają te same.

THEDA BARA

Urodzona jako Theodosia Goodman, Theda Bara (jej pseudonim ma być podobno anagramem słów „Arab Death“) stała się archetypem wampa lub „femme fatale“ kina niemego. Jej pierwszy film, „A fool there was“, wyprodukowany został w 1915, zaś najsłynniejsze role Thedy to: „Kleopatra“ (1917) i „Salome“ (1918). Czczono ją podobnie jak Rudolfa Valentino; na jej temat opowiadano wiele plotek. Podobno urodziła się jako córka francuskiego artysty i jego arabskiej kochanki w cieniu Sfinksa, dzięki czemu była obdarzona okultystycznymi mocami. Jej kariera zakończyła się w 1919 roku, kiedy to poślubiła reżysera Charlesa Brabina. Mimo tego w 1920 roku Theda wystąpiła jeszcze w filmach Hala Roacha, gdzie sparodiowała swoje wcześniejsze role. Zmarła w 1955 roku.

SAMUEL DASHIELL HAMMET

Jest to charakterystyka sporządzona na podstawie biografii Williama F. Nolana: „Dashiell Hammet: Życie na krawędzi“ (Arthur Barker, Londyn, 1983).

S	14	ZR	13
INT	15	KON	14
WG	14	MOC	12
BC	8	P	60
WYK	12	WT	11

Umiejętności: wmawianie 55%, ukrywanie się 60%, śledzenie 90% skradanie się 60%, *spozstrzegawczość* 65%, pięść 70%, rewolwer kal. 0.38 55%

Hammet nie nosi broni, jeśli nie uznaje tego za konieczne; gdy pierwszy raz nawiąże kontakt z Badaczami, nie będzie uzbrojony. Nie prowadzi samochodu, ponieważ w czasie wojny przeżył groźny wypadek. Cierpi na gruźlicę; nie pali, lecząc swoje obolałe płuca przy użyciu whisky, która łagodzi okresowe bóle. Jako były detektyw Pinkertona posiada wiele kontaktów po obu stronach prawa, rzadko więc ma trudności z zapewnieniem sobie odpowiedniej ilości whisky.



AAA, KOTKI DWA...

Eugeniusz Dębski

Ilustracje: Hubert Czajkowski



Opowiadanie pochodzi z antologii „Trzydzięć latów”, która ukazała się nakładem wydawnictwa SuperNOWA.

McGuire dobrze znał to spojrzenie – w niezrozumiały sposób oko sierżanta Deveya, zwanego Katem, stawało się bardziej przejrzyste, jakby klarowało się pod wpływem nagłej myśli. Dlatego tylko lekko się zająknął i kontynuował:

– Nie dało się wytrzymać... musiałem go poprosić, żeby stanął, i sprawdziliśmy wóz. I wiesz, co się okazało? – mówił dalej w roztargnieniu, nie czekając na reakcję sierżanta. – Się okazało... – Zgubił tok myśli, nerwowo omiatał spojrzeniem ulicę. – Się okazało, że... proszę ciebie... że w bagażniku zostały cztery karasie i zaczęły się psuć... Tak, psuć, kurza melodia... Skończył mu się koncept. Zerknął na Deveya.

– Co jest?

– Stop – mruknął Kat. Siedział od pół minuty nieruchomy i zamyślony, w jednym ze swoich słynnych transów skojarzeniowych, kiedy jakiś widok uruchamiał sortowanie kawałków innych widoków, słów, gestów. Jak przyznał się kiedyś w zaufaniu Steve'owi, sam nie wiedział, co ma w głowie. – Aha! Cofnij do śmietnika, tam obok hydrantu.

Steve miękko wduśił pedał hamulca, przełożył dźwignię i zerkając tylko w lusterko boczne, przejechał na tylnym biegu czterdzieści metrów. Zatrzymał wóz przy dwóch kubłach: jeden nakryty był pokrywą, drugi nie miał „kapelusza”, zawartość wylewała się na chodnik.

– Nikomu nie chce się przenieść pokrywy – stwierdził Devey, wpatrując się w przesterń. Wyglądał teraz jak ktoś, kto widzi zupełnie co innego niż zwykli ludzie. McGuire, z poczuciem, że po raz milionowy robi z siebie idiotę, zerknął przed maskę wozu, ale oczywiście nie zobaczył nic niezwykłego.

– W jednym jest pełno, a w drugim pewnie dużo miejsca – Kat kontynuował analizę postawy społeczeństwa wobec kubłów śmietnikowych.

Steve bezgłośnie zgrzytnął zębami; nauczył się tej sztuczki w czwartym dniu wizyty teściowej i szlifował wykonanie przez pozostałe sześćdziesiąt osiem dni jej pobytu. Kat opuścił szybę, leniwym ruchem wysunął rękę, na ślepo sięgnął do kubła i wyrzebał

z niego złoto-karminowy papierek. Foliowane od wewnątrz opakowanie słynnego batonika „Paradiso”, dwie czekoladowe rurki wypełnione różnym nadzieniem, jedna ozdobiona migdałem, druga orzeszkiem laskowym, obie mięciutkie i pachnące. Opakowanie było spiralnie rozdarte, jakby ktoś, trzymając jeden koniec, pospiesznie odwinął resztę papierka okrągłymi, regularnymi ruchami. Devey upuścił papierek i nagle sięgnął po drugi, który wyglądał identycznie. Potem chwycił ich całą garść i podniósł do oczu.

– Takie same serpentyny – zauważył McGuire. – Jakby ta sama osoba odwiniała. Tylko kto potrafi wpakować w siebie taką ilość...

Devey drgnął, syknięciem uciszył Steve'a, wyrwał mikrofon z gniazda. – Dyżurny, tu Dwudziestka. Jestem w połowie Hirsch Avenue, tuż za skrzyżowaniem z Klonową. Powiedz mi... W tej dzielnicy nie było ostatnio kradzieży w marketach? Chodzi o żywność, przede wszystkim słodycze. Odbiór.

Czekali w milczeniu. McGuire pomyślał: Założyłbym się, gdybym miał z kim, że Kat trafił w dychę.

– Dwudziestka, uważaj: dwie ulice dalej właścicielka sklepu zgłaszała kradzieżę słodyczy, sprawdzaliśmy, ale bez efektów. Potem zaczęła opowiadać jakieś wariactwa, że na taśmie widać znikanie batonów i tak dalej. Sprawdziliśmy również, ale niczego nie wykryto. Tyle z tej dzielnicy. Odbiór.

– Dziękuję, dyżurny. Bez odbioru. – Devey odłożył mikrofon i dopiero teraz zaszczylił spojrzeniem Steve'a. – Coś mi światało z tymi batonami.

– No? – mruknął tamten. – Mamy złodzieja albo złodziei batonów i co dalej? Wzięłeś może te małe kajdanki, te specjalne na dziecięce rączyny?

Devey milczał. Rytmicznie pomrukiwał silnik. McGuire nagle przyduśił pedał gazu, żeby zmusić sierżanta do jakiejś reakcji. Drgania silnika przeniosły się na karoserię, wóz się wahał, antena zakolysała i wykreśliła na tle nieba kilkanaście zygzaków.

– Poczekaj – rzucił Devey i wyskoczył z wozu. – Zaraz wracam.

– Yhy...

Steve rozparł się wygodnie, poszukał w podłokietniku klawiszy sterujących położeniem fotela i wystukał 99, co odpowiadało bardzo relaksującemu układowi. Spod na wpół przymkniętych powiek wpatrywał się w pulsujący dwiema kropkami zegar. Czas płynął poszatkwany tymi mrugnięciami, odmierzany rytmicznymi spazmami elektronicznego układu. Rytm mrugnięć, niemal zsynchronizowany z biciem serca, po chwili zaczął działać hipnotyzująco. McGuire poczuł, że odpływa, usłyszał własne posapywanie, obsunął się w fotelu, gotowy na smaczną drzemkę...

– Steve!

„Żeby cię połamało w krzyżu!” – pomyślał wybity ze snu McGuire, kiedy uświadomił sobie, czyja dłoń plasnęła w dach samochodu.

– Chodź, coś jest!

Devey odwrócił się i ruszył do bramy, nie czekając na partnera. Steve dogonił go przy windzie.

– Wiarogodny świadek Numer Dwa powiedziała, że te papierki mogły być tylko z mieszkania numer osiem. Podobno widziała, jak wyrzucano je przez okno. – McGuire rozejrzał się odruchowo, spodziewając się zobaczyć wysunięty na korytarz wężący nos wiarygodnego świadka Numer Dwa, w policyjnym slangu „Wścibskiej Staruszki”, osoby z reguły wyposażonej w długi, ostry i spiczasty organ powonienia.

– Zrzucono tak celnie, że większość trafiła do kubła? – podzielił się wątpliwościami z partnerem, wchodząc za nim do windy ozdobionej wielowarstwowym graffiti.

– Właśnie, właśnie. – Palec Deveya zawisł nad tablicą sterującą. Sierżant obliczył, na którym piętrze znajduje się lokal numer osiem, wduśił trójkę. – Tam mieszka matka z córką. Matka po wielokrotnym leczeniu na oddziałach psychiatrycznych, córka z bezwładem nóg. Córka ma niecałe cztery lata, matki nie widziano od kilku tygodni.

Winda sapnęła, szcęknęła, jakby w powolnym zdobywaniu wysokości musiała przełamywać jakieś zapory, zatrzymała się i nagle obsunęła o kilka centymetrów

w dół, wywołując u McGuire'a nieprzyjemny skurcz przepony. Wyszli obaj i rozejrzeli się po korytarzu. Smętny widok: brudna, wydeptana podłoga, ślady wielokrotnego przypalania ścian, jakby jakiś dociekliwy sadysta chciał z nich wyciągnąć cenne informacje. Wyrwany wąż i kran hydrantu, we wnęce złożone dwa czy trzy połamane kije baseballowe i typowa opakowaniowa makulatura. Z sufitu zwisały niezliczone krótkie, czarne stalaktycyki. Devey zatrzymał się i patrzył przez chwilę na czarne strączki. Wskazał je McGuire'owi, który kiwnął głową i powiedział cicho:

– Spluwasz na ścianę, zdrapujesz końcem zapałki trochę mokrego tynku, zapalasz i strzelasz zapałką w górę. Zapałka przylepia się tym tynkowym kłajstrem, wypala się i robi takie fajne czarne plamki na suficie. – Ten kraj ma przesrane, skoro ludzie uważają to za fajną zabawę – burknął Devey. Pokazał, że trzeba iść w lewo. Minęli drzwi, na których został ślad po dawno oderwanej szóstce, potem przebili się przez falę ciężkiego smrodu, buchającą z lokalu oznaczonego wielką złotą siódmką. Zatrzymali się pod dziwnie czystymi drzwiami, z wycieraczką i plastikową „srebrną” ósemką na wysokości oczu. Nasłuchiwali chwilę, ale drzwi nie przepuszczały żadnego dźwięku. Devey nacisnął guzik dzwonnika. Steve poczuł nagłe chłód na karku, pomyślał, że trzeba było jakoś inaczej to rozegrać. Za drzwiami rozległ się głośny i wyraźny dziecięcy głosik:

– Kto ta-an?

– Otwórz, dziewczynko – po chwili wahania powiedział Devey.

– Ja jestem kotek, a ty?

Sierżant rzucił szybkie spojrzenie na Steve'a.

– Nazywam się Devey, chciałbym porozmawiać z twoją mamusią... – i niespodziewanie Kat dokończył: – Kotku.

– Mamusia teraz śpi – odpowiedziała radośnie mała – ale mogę pana wpuścić.

Szczęknął zamek. McGuire zakolysał się, wprawiając w ruch górną połowę ciała, ale jego stopy pozostały na miejscu, ponieważ Devey dziwnie drgnął, jakby chciał uskoczyć za framugę. Potem zadziwił Steve'a po raz drugi w ciągu tych kilku sekund, kiedy wsadził keiuk za połę marynarki i przejechał nim po krawędzi paska. W ten sposób każdy tajniak sprawdzał, czy poły odchylają się gładko i nie przeszkadzają w wyjęciu broni. McGuire przypomniał sobie zimny powiew w plecy i rozpiął kurtkę. Devey przekręcił klamkę i wolno pchnął drzwi. Spodziewali się widoku dziecka na wózku, ale mała zdażyła już odjechać. Sierżant wsunął się do długiego, kichowatego korytarza, z którego kilkoro drzwi prowadziło do różnych pomieszczeń.

– Gdzie jesteście? – zapytał.

– Tu-u!

Devey cicho podszedł do otwartych drzwi, zatrzymał się kryjąc, ręce za plecami. McGuire ze zdziwieniem zauważył, że splecione palce sierżanta Deveya podrygują.

– Dzień dobry – uśmiechnął się Kat. – Ja jestem Devey, a ty Kotek, tak?

– Kotek mnie nazywa mamusia – powiedział dziecko – i Sandra. Ona mnie gimnastykuje, na zmianę z Conym, ale jego nie lubię, bo zawsze chce wszystko zobaczyć... co jest w salkach i sufladach, i w ogóle.

McGuire zrobił pół kroku, ale sierżant nie odsunął się; widocznie nie chciał, żeby jego partner pokazywał się malej. Steve na palcach okręcił się wokół własnej osi, usiłując odgadnąć rozkład innych pomieszczeń i ich przeznaczenie. Przy okazji uchwycił jakiś zapachowy trop, specyficzną woń, chemiczną i słodkawą jednocześnie. Narkotyki? Zmarszczył brwi i węszył. Zobaczył, że Devey usłyszał jego węszenie i zachowując uśmiech na twarzy, również głęboko wciągnął powietrze przez nos.

– A mamusia śpi? – zapytał.

– Tak. Musis być cicho – ostrzegła poważnie mała.

Nie wiadomo dlaczego, Steve uznał, że należy uszanować, koniecznie uszanować jej żądanie.

– Dobrze – powiedział Devey cichym głosem. – A gdzie mamusia śpi? Mogę zobaczyć?

Kat, który nie pytał burmistrza, czy może zapalić w jego obecności! Kat, który nie pytał trzymającego go na muszce strzelca, czy może podrapać się po nosie! Kat zapytał potulnie niespełna czteroletnią dziewczynkę, czy może popatrzeć na jej mamusię!!!

– Do-obze – przyzwoliła mała. – Ale jej nie budź!

– No coś ty! Pewnie, że nie – zapewnił sierżant.

Odsunął się od progu, krótkim trzepotem dłoni zatrzymał Steve'a, a sam ruszył, zaglądając za każde drzwi. Pierwsze prowadziły do łazienki, drugie do kuchni, to było wiadać nawet z miejsca, gdzie stał McGuire. Trzecie były uchylone i panowała za nimi ciemność; widocznie w pokoju opuszczono szczelne rolety czy żaluzje. Devey, zerknąwszy do łazienki i kuchni, dotarł do ciemnego pokoju. Długą chwilę stał z wyciągniętą szyją, usiłując coś dojrzeć w mroku. Widocznie coś zobaczył, bo zeszytniał, potem wolno wsunął rękę za drzwi i pstryknął przełącznikiem światła. Po następnej chwili odwrócił się do Steve'a i tępo patrzył gdzieś obok niego, pokazał trzy palce, co oznaczało konieczność wezwania pełnej ekipy, z koronerem i labo na czele. Steve rzucił się do drzwi i wyskoczył na korytarz. Czekając na windę, usiłował zanalizować minę Deveya. Kogo musiałby wezwać, gdyby sierżant nie pokazał mu umówionego sy-

gnału? Bo że chciał ściągnąć jak najwięcej ludzi, to było pewne. Z wyrazu jego twarzy dało się wyczytać, że najchętniej sprowadziłby dwa bataliony komandosów-kami-kadze. Tylko po co?

Przecież Kat nigdy i nikogo się nie bał.

Kapitan Horwitz, gorliwy demokrat i radosny optymista niemal w każdej dziedzinie życia, poruszył się na przestronnej kanapie chryslera, którym od kilku godzin jechał w nieznanym kierunku. Poruszył się, ponieważ wóz zahamował łagodnie, prowadzony po mistrzowsku przez kierowcę, którego zresztą Burt Horwitz, podobnie jak pejzazu za oknem, nie widział ani przez ułamek sekundy. Samochód wytracał rozpęd i miękko pchnął pasażera do przodu. Wóz stanął i chociaż kapitan nadal niczego nie widział za oknem, dałby sobie coś uciąć, że stoją przed jakąś bramą i sprawdzane są ich przepustki. I zaraz los obdarzył go maleńkim przychylnym uśmiechem – usłyszał zbyt głośno: „Dziękuję, proszę jechać błękitnym szlakiem”. Aha, pomyślał Burt, duża jednostka z kilkoma obiektami oznaczonymi barwnym kodem, bez nadawania nazw. Sprawa zapowiadała się poważnie, ale o tym wiedział od początku, od chwili, kiedy do mieszkania weszła trójka mężczyzn wyklonowanych z tego samego niezawodnego zestawu komórkowego, wbitych w niemal identyczne garnitury; same garnitury wyznaczały ich przynależność zawodową. Środkowy mignął legitymacją wtopioną w pancerny plastik i zaprosił do samochodu. Horwitz nawet nie próbował sięgać do szafy; doświadczenie nauczyło go, że gdzieś tam czeka na niego szczytaczka do zębów Reeder nr 4 i gruby lazurowy frotowy szlafrok, jakich zmienił w życiu już



kilkanaście, chociaż żadnego nie zdążył nawet zapalić. Drgnął, gdy zaświerkał telefon. Na wszelki wypadek, gdyby ktoś niepowołany połączył się z aparatem zamontowanym w salonie chryslera, odczekał pięć sygnałów i dopiero wtedy podniósł słuchawkę.

– Słucham?

– Kapitanie, ma pan tam straszne szambo do rozgrzebania. – Horwitz gwałtownie odsunął słuchawkę od ucha: znajomy, piekielnie mocny bas generała niemal boleśnie uderzył w błonę bębienka. Generał wezwał kiedyś przez okno adiutanta, uruchamiając przy okazji dziesięć z jedenastu alarmów w zaparkowanych trzy piętra niżej samochodach. Od tamtej pory „przypadkowo” powtarzał wyczyn raz na jakiś czas, najchętniej podczas wizyt ważnych osobistości.

– Słyszysz mnie? – Siła głosu wzrosła i Burt podziękował swojemu aniołowi stróżowi za pomysł z odsunięciem słuchawki.

– Tak, oczywiście, generale.

– Dobrze, bo już myślałem, że łączność nawala – burknął bas niezadowolony z efektu. – Więc słuchaj, nazwiemy operację... ee... nazwiemy ją... O! Greenpeace! Akurat mam tych niedojebów na ekranie. Więc tak: odpowiadasz za wszystko głową, nie wiem, za co, ale odpowiadasz. Za dobę zameldujesz, pewnie będą już na miejscu. Gdyby coś wyskoczyło, masz tam kod do mnie. – Pauza. – Pytania?! – ryknął na pożegnanie generał.

– Nie, sir.

W słuchawce kliknęło. Ty dumny wale, pomyślał Burt, grzebiąc małym palcem w uchu. Pewnie gdyby miał krzepką dłoń, to chodziłby po podległych mu jednostkach i walił każdego napotkanego po plecach, kretyn jeden. Cholera, prawie ogłuchłem! No, chyba... Wóz wszedł w zakręt i zaraz zwolnił. Kiwnął się na jakimś progu, przejechał jeszcze kilkanaście metrów i zahamował. Nagle podwójna błona szyb opadła i Horwitz zobaczył, że stoją na środku podziemnego parkingu. Aha, najpierw godzina jazda, potem dwugodzinny lot w ładowni samolotu, potem jeszcze cztery godziny jazdy, chociaż mogłem kręcić się w kółko i latać nad L.A., żeby w końcu wyładować trzy kilometry od własnego domu. Szyba pomiędzy salonką a kabiną kierowcy jednak nie opadła, więc kapitan zrozumiał, że tam nie znajdzie przewodnika. Tracił klamkę drzwi, które otworzyły się z młotnym stuknięciem. Kapitan stęknął, wysiadł i natychmiast odwrócił się tyłem. Skoro on nie widział twarzy kierowcy, tamten również nie powinien go widzieć. Opony pisnęły i Horwitz został sam. Po chwili cierpliwego czekania zastukały obcasy i w krąg światła weszła mocno zbudowana kobieta. Nosiła szpitalny strój: bladeżółte spodnie i taka sama bluza bez rękawów z niewielkim wycięciem w szpic. Pochwyciwszy spojrzenie Horwitza, rzuciła krótkie: „Proszę za mną”, odwróciła się i ruszyła z powrotem. Gęsiego przemaszerowali przez parking, wąskim korytarzem dotarli do windy i wjechali dwa piętra wyżej. Za drzwiami windy kobieta zatrzymała się, wskazała kierunek ręką i powiedziała wyraźnie, jakby uznała Horwitza za obcokrajowca:

– Pokój numer dwanaście.

Nie zamierzała odejść, zanim kapitan nie wykona dyskretnego polecenia. Skinął głową, ominął ją i poszedł we wskazanym kierunku, ale zignorował drzwi z dwunastką na solidnej metalowej płycie. Nasłuchując reakcji, dotarł aż do końca korytarza i zajrzał za róg. Słuchał albo coś bardzo podobnego. Zawrócił i pchnął drzwi. W pokoju znajdowali się dwaj mężczyźni. Jeden był duży, z garbatym nosem i odciśniętym na ciemnoblonde włosach rowkiem od stale noszonego kapelusza, znaczy policjant. Horwitz pomyślał, że facet wydaje się znajomy, warto poświęcić mu trochę uwagi. W następnej chwili przypomniał sobie, skąd zna tę twarz. Gwizdnął w duchu. Drugi był szczupłym, niskim brunetem, wyraźnie w semickim typie. Horwitz spokojnie i metodycznie rozejrzał się po pomieszczeniu, ocenił cholernie szybki i pojemny sześćdziesięcioczerobitowy IBM, panoramiczny telebim z wyostrzonym rastrem, cztery telefony i piątą pod kloszem z karbopleksi. Mężczyźni nie przeszkadzali mu w zaspokajaniu ciekawości. Policjant sięgnął do kieszeni i wyjął paczkę cameli. Brunet skrzywił się, jakby zamierzał zaprotestować; jednocześnie otworzyły się drzwi, potracając lekko Horwitza. Ktoś z tyłu syknął: – Przepasram!

Za kapitanem stał z władczą miną grubas o matowej ogolonej czaszce. Sapnął przez nos, ominął Horwitza i zwałił się na fotel. Zdecydowanie czuł się tutaj gospodarzem i zdecydowanie zamierzał utrzymać ten status.

– Dzień dobry, panowie – zatoczył głową precyzyjnie odmierzoną część łuku od policjanta do osobnika o semickich rysach twarzy. – Sierzancie, proszę tu nie palić...

Policjant spokojnie włożył camela do ust i podniósł zapalniczkę. Gdy kłęb dymu uleciał w górę, pokazał go grubasowi:

– Wyciąg działa znakomicie, a ja nie podpisywałem zgody na odwyk.

Korpulentny gospodarz rzucił okiem na sięgającą do sufitu smużkę dymu i obojętnie wruszył ramionami, jakby ustępował upartemu dzieciakowi.

– Sierżant Devey, policja miejska – powiedział wskazując palacza. Nie sprecyzował, w jakim mieście broni prawa sierżant. – Kapitan Horwitz, wydział SPT. – Nie trudził się rozszyfrowywaniem skrótu, uznawszy słusznie, że wszyscy go znają. Na końcu przedstawił bruneta: – Emmerheldt. Ja nazywam się Patchet i dowodzę operacją „Greenpeace”. W danej chwili podział wiedzy jest taki, że sierżant wie, skąd pochodzi obiekt i co mniej więcej potrafi, występując też w roli dodatkowej ochrony. Doktor Emmerheldt utrzymuje obiekt przy życiu, kapitan zajmie się za chwilę grzebaniem w jego delikatnej maszynierii, a ja koordynuję całość. Do mnie spływają wszelkie zapotrzebowania, wszelkie pretensje, informacje i hipotezy. Doktor Emmerheldt zajmuje się obiektem od strony medycznej, ale nie zna prehistorii odkrycia, więc chyba chętnie posłucha, jak i dlaczego znalazła się na

orb... w orbicie naszych zainteresowań. – Niespiesznie przyjrzał się wszystkim obecnym po kolei, każdemu udzielając tyle samo czasu i wagi spojrzenia. – Zapewne panowie mają wiele pytań, proponuję jednak zaczekać, aż wszyscy będą wiedzieli mniej więcej tyle samo. Sierżant przekonał mnie, że jeśli będziemy przerywać mu pytaniami, wynikną z tego przedwczesne hipotezy i ogólny bałagan. Tak więc...

Popatrzył wymownie na słuchaczy, unosząc brwi. Odpowiedziało mu zdyscyplinowane milczenie. Horwitz miał ochotę je przerwać, ale już gdzieś w głębi jego cząstki obudził się czerw ciekawości, bydlę o niespożytej energii, wiecznie głodne, wiecznie nienasycone; ono właśnie sprawiło, że Horwitz podjął pracę w jednym z tych wydziałów Zjednoczonego Dowództwa, które zwykli mundurowi nazywali ironicznie: „Specjalne Przez Tajne”. Teraz ta sama ciekawość kazała mu milczeć. Patchet chrząknął dyskretnie i spojrzał na Deveya. Sierżant strzepnął popiół w stronę krzaski zasysającej powietrze znad podłogi.

– Chronologicznie rzecz biorąc, pierwszym tropem były znikające batoniki „Paradiso”. Właścicielka sklepu zgłosiła notoryczne kradzieże batonów. Policjanci kilka razy odwiedzili ten sklep, ale poza słowami właścicielki nie natrafili na żaden ślad przestępstwa. Kobieta miała w sklepie system kamer na podczerwień, ustawiła jedną na kosz z batonami i przyniosła nam kasety, ale nagranie tylko skierowało nas na fałszywy trop. Uznaliśmy, że kobieta zwyczajnie nas nabiera, może próbuje zwrócić na siebie uwagę. To ta kasetka. – Wychylił się i wduśił „play” w panasonicu, szczerzącym jak zęby dziesiątki podświetlonych klawiszy. Na ekranie telebima pojawił się kosz z setkami batoników w polyskliwych złotoczerwonych opakowaniach.

– To jest nagranie z trzeciej zmiany, tuż przed północą. – Devey odczekał chwilę, wpatrując się w wężyk cyferek z migocącym ogonkiem: setnymi i dziesiątymi sekund. – Uwaga! – Kosz drgnął. To znaczy wyglądało, jakby drgnął, ponieważ z obrazu na ekranie wyszarpięto kilkanaście batoników. Kilka innych obsunęło się, w głośnikach zaszeleściło i ucichło. Potem obraz znieruchomiał i znowu tylko migotliwy ogonek wężyka zmieniał się na ekranie.

– Nic więcej. Powtarzamy w dużym zwolnieniu – oznajmił sierżant.

Obraz mignął i znowu zobaczyli ten sam kosz, nieco rozmazany. W końcówce wężyka wolno turlały się cyferki, które teraz dawały się łatwo odczytać: siedemdziesiąt cztery, siedemdziesiąt pięć, siedemdziesiąt sześć...

– Na siedemdziesiąt osiem – ostrzegł Devey.

Dwie sekundy później z ekranu zniknęło skokowo, bez żadnych smug, mżenienia czy innych efektów, kilkanaście batoników. Sierżant odetchnął głęboko i zatrzymał magnetowid. Na ekranie zamarł wysoki stos dwubarwnych beleczek.

– Choćbyśmy nie wiadomo ile razy oglądali i spowalniali obraz, nic nie znajdziemy. Ułamek sekundy wcześniej batony były,

klatkę, że tak powiem, później, nie ma ich. Dlatego po pobieżnej analizie na posterunku uznano, że właścicielka sklepu zmontowała po prostu taśmę, diabli wiedzą jak i po co. – Sierżant zaciągnął się papierosem i nagle, wywołując u Horwita nieprzyjemny skurcz odrazy, zgasił niedopalek w zagłębieniu stulonej lewej dłoni. Chwilę później wyjął z niej mały metalowy kapsel i cisnął do kosza.

– Trop drugi – zapowiedział. – Przed jednym z domów w uboższej części miasta stoi pojemnik na śmieci, w pojemniku odkrywamy stertę opakowań po batonach „Paradiso”, dokładnie czterysta siedemdziesiąt sześć. W tym domu mieszka trzy-półletnia dziewczynka, sparaliżowana od pasa w dół. Ojciec popełnił samobójstwo, o matce sąsiedzi mówią, że jest chora psychicznie. Lekarze podzielają tę opinię, kilkakrotnie zatrzymywali ją na leczeniu w miejskim szpitalu psychiatrycznym. Dziewczynka jest dobrze znana pracownikom opieki społecznej. Trzy razy w tygodniu przychodzi do niej przedszkolanka, dwa razy rehabilitantka. Tak z grubsza wygląda ta rodzina. Kiedy odkryłem kilkadziesiąt opakowań po batonach, wścibska sąsiadka poinformowała mnie, że widziała, jak cały kłęb opakowań spadł z okna do kubła. Weszliśmy z partnerem do mieszkania, gdzie odkryliśmy to...

Wychylił się jak przedtem i trącił palcem „play”, ale teraz zrobił to z pewnym wahaniem. Ciekawość Horwita doszła do stanu wrzenia. Ekran mrugnął kilka razy. Pojawił się korytarz mieszkania, jasne plamy po maźnięciach halogenów mieszały się ze smugami czerni. Kilka razy światła liznęły bezpośrednio obiektyw i wtedy przez chwilę smużyły jaskrawe powidoki. W polu widzenia kamery pojawił się Devey; stał z ponurą miną, oparty barkiem o ścianę. Skinieniem głowy wskazał kamerzyście ciemny prostokąt drzwi. Kamera podskakując przysunęła się bliżej. Sierżant wszedł z kadru.

To był mały pokójek ze ściśle zasuniętymi żaluzjami, skąpo umeblowany. Tapczan, szafka, żyrandol. Do haka żyrandola przywiązana była cienka linka, na której wisała mumia. Skurczona, pomarszczona, wyschnięta czaszka zwrócona była do obiektywu półprofilem, wyraźnie ukazując jedną gałkę oczną, jasną i błyszczącą. Skóra twarzy zachowała naturalną barwę na wypukłościach zmarszczek i pociemniała w załomach, przez co wyglądała jak pomalowana w zebzasty wzór. Kamerzyście najwidoczniej drgnęła ręka, obiektyw zsunął się niżej, na szarą workowatą sukienkę, całą upstrzoną brązowymi smugami. Z szerokich rękawów wystawały chude jak patyki ręce, ciasno obciążone wysuszoną, łuszczącą się skórą. Zoom kamery cofnął się, objął całą postać, chude nogi jak u więźnia obozu koncentracyjnego, ostro sterczące kolana, piszczele pokryte cienką warstwą tkanki, bose stopy z szeroko rozwartymi palcami. Nagle zwłoki poruszyły się, wolno okręciły na linie wpatrzyły się w kamerę błękitnymi oczami, kontrastującymi z wyschniętą twarzą.

W głośnikach ktoś bełkotliwie wyrzucił z siebie długą, ale niespecjalnie oryginalną wiązkę przekleństw.

Sierżant Devey odczekał chwilę i gdy ciało okręciło się jeszcze bardziej, ustawiając się en face do kamery, wduśli klawisz „pause” i zatrzymał na ekranie makabryczny widok. Wszyscy patrzyli w milczeniu. Wreszcie Patchet poruszył się, ale Devey wyczuł jego intencje i szybko powiedział:

– To jest właśnie matka dziewczynki. Nie żyła co najmniej od pięciu tygodni. Ciało było zmumifikowane, spetryfikowane czy coś tam jeszcze, samobójstwo na sto procent. Po przesłuchaniu rehabilitantki i pedagoga rysuje się następujący obraz: żadna z nich nie widziała matki przez ponad półtora miesiąca. Uznały, że korzysta z ich wizyt i wychodzi po zakupy czy załatwiać jakieś swoje sprawy. Ponieważ mała na nic się nie skarżyła, nie znajdowały podstaw do niepokoju. Dziewczynka była zadbana, miała na sobie czyste ubranka, zresztą, jak mówiły, to bardzo samodzielne dziecko, mieszkanie było w miarę posprzątane, czyli... wszystko w normie.

Policjant niespodziewanie pochylił się i z dziwną miną trzasnął w kolejny klawisz. Z ekranu zniknęły zmumifikowane zwłoki i pojawiła się twarz dziecka, małej dziewczynki, poważnie i wyciekająco wpatrzony w obiektyw. Wysokie czoło, ledwie przysłonięte grzywką jasnych, cienkich, rzadkich włosów, o jakich pisze się w protokołach policyjnych: „włosy nieokreślonego koloru”. Cierpliwe oczy o równie nieokreślonej barwie, ni to bładniebieskiej, ni to szaropopielatej. Mały zadarty nos i cienkie wargi dopełniały obrazu.

– A to jest Kotek, czyli Agnes Ramona Nascimento, piekielny dzieciak...

– Sierżancie! – wtrącił się Patchet z taką energią, jakby tylko czekał na kolejne uchybienie Deveya. Widocznie pomimo tuszy dysponował niezłym refleksem. Uniósł do góry palec i nabrał tchu do dłuższej perory. Devey pochylił głowę w jego kierunku. Jak byk gotujący się do szarży, zdążył pomyśleć Horwitz.

– Umówmy się...

– Nic z tego, mam już wszystkie soboty zajęte – wypalił policjant. – Zresztą nie jest pan w moim typie.

Horwitz przechwycił szybkie spojrzenie Emmerheldta, które mówiło wyraźnie: „No to mamy cyrk za darmo, chociaż nie najwyższych lotów”.

– Niech pan zachowa swój wątpliwy dowcip dla kolegów z posterunku, sierżancie – warknął Patchet. – Proszę kontynuować.

– Wnioski są następujące: matka nie żyje od pięciu tygodni, a ktoś-coś udawało, że jest inaczej. To coś-ktoś sprzątało mieszkanie, ale dziwnie: podłoga jest odkurzona czy zamieciona dokładnie wokół mebli, ani o milimetr dalej, na przykład pod łóżkami zalega warstwa kurzu. Ktoś-coś kradło w nieznanym sposobie batoniki „Paradiso”, którymi żywiła się dziewczynka. Również to coś-ktoś doprowadziło do mumifikacji zwłok Sylwii Nascimento.

– Zaraz – wtrącił Horwitz. – Czy pan sugeruje...

– To coś-ktoś – podniósł głos policjant i Horwitz posłusznie zamilkł – spowodowało, że gdy kilka razy fizyoterapeutka zapytała o mamusię, ta odezwała się z sypialni mówiąc, że strasznie boli ją głowa, że niczego nie potrzebuje, że niedługo poczuje się lepiej i żeby broń Boże nie wchodzić do sypialni, bo światło ją razi. Sugeruję – sierżant zwrócił się do Horwita – że nasz mały kotek w jakiś sposób robił to wszystko za pomocą psychokinezy czy innego szajsu. – Wyciągnął rękę i wystawił kciuk. – Widziała ten sklep przez okno, więc stamtąd kradła w nocy batony, a potem wyrzucała całe sterty opakowań dokładnie do kubła. Wiedziała, że trzeba sprzątać mieszkanie. Spowodowała jakoś, że matka przestała się rozkładać, może za bardzo śmierdziało? I wreszcie nie chciała, żeby ludzie dowiedzieli się o śmierci matki, dlatego symulowała jej głos. – W pokoju zapanowała przejmująca, wielomegatowa cisza. Horwitz w wysiłkiem powstrzymał się od otwarcia ust. Miał przeczuć, że tamci już wcześniej zadali wszelkie możliwe pytania. Wreszcie nie wytrzymał Emmerheldt:

– Chce pan powiedzieć, że to dziecko dało popis telekinezy o takiej mocy? Tak różnorodnej? Z jakimś bruchomówstwem przy okazji?

– Ja? – teatralnie zdziwił się policjant. – Ja wolałbym niczego takiego nie mówić.

– To jest hipoteza dość wątpliwa w świetle przedstawionych okoliczności – odezwał się w końcu Horwitz, pragnąc wyciągnąć jak najwięcej z policjanta, który na pewno miał jeszcze jakiegoś asa w rękawie.

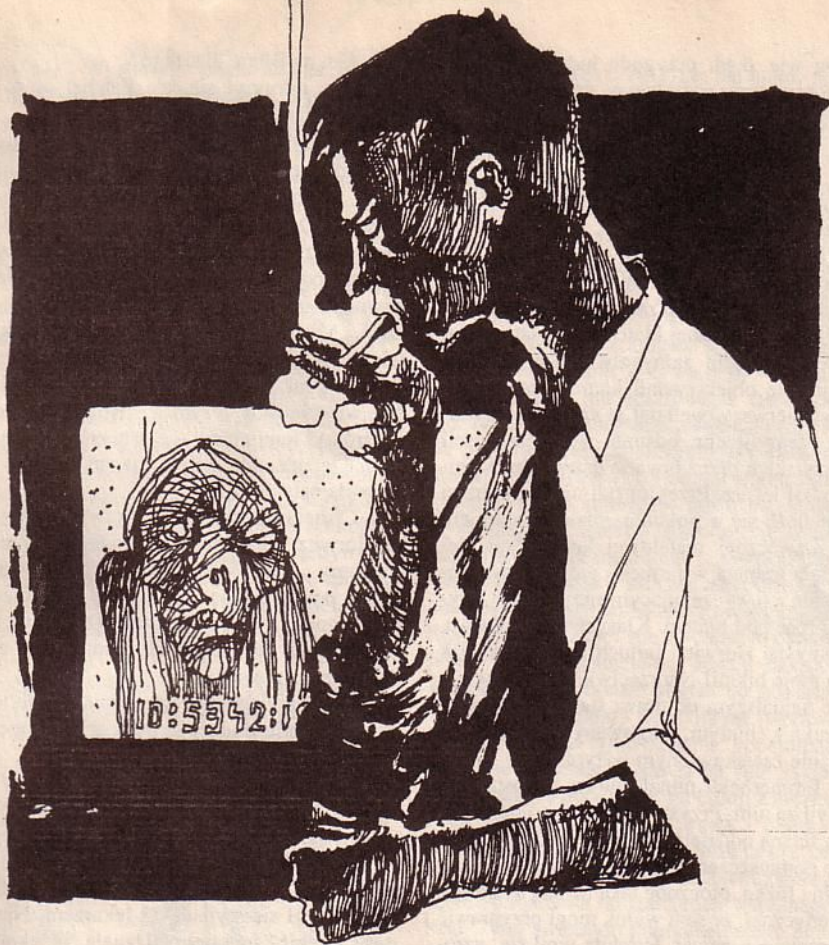
– W łazience odkryliśmy pralkę ze świeżo upraną bielizną – powiedział wolno sierżant Devey. – Wtyczka tej pralki dosłownie się rozpadła, a jednak bielizna była niedawno wyprana i odwirowana, jeszcze wilgotna.

Kapitan zastanawiał się przez chwilę.

– Jeśli ktoś umie, można i bez wtyczki podłączyć pralkę do prądu. Pod warunkiem, że jest prąd, a w tym mieszkaniu przed dwoma tygodniami wyłączono elektryczność, bo od pół roku nie płacono rachunków. Tymczasem ja sam widziałem w kuchni ekspres z ciepłą jeszcze kawą i ogładałem zwłoki matki przy świetle. Dopiero przed samym przyjazdem ekipy światło nagle zgasło. Kazałem technikom usunąć awarię, ale musieliśmy ciągnąć kable z korytarza.

– Tak, panowie – wtrącił Patchet. – Nie ma wątpliwości, że stanęliśmy oko w oko z największym fenomenem wszech czasów.

– Żeby już wszystko wyjaśnić – przerwał mu Devey, wzbudzając nieudolnie maskowaną wściekłość grubasa – kiedy pierwszy raz zjawiliśmy się w mieszkaniu, rozmawialiśmy z dziewczynką przez drzwi. Myślałem, że podjechała pod drzwi na wózek, tymczasem ona siedziała w specjalnym foteliku bez kótek w swoim pokoju, a jednak jakimś cudem nam otworzyła. Lewitacja?



Patchet przełknął ślinę, wyprostował zaściśnięte palce, aż trzasnęło w jakimś stawie. Sapnął i powrócił do roli koordynatora.

– Na ten fenomen, jak widać, składa się szereg paranormalnych zjawisk, nigdy wcześniej nie obserwowanych w takiej liczbie i nasileniu. – Zamilkł i rozpoczął odmierzenie starannie zaplanowanej, efektywnej pauzy. Zanim ją zakończył, nagle odezwał się Emmerheldt:

– Podsumowując, żebym nie wyszedł na głupka: matka zmarła, a malutka Agnes dokonała prymitywnej mumifikacji zwłok, tak?

Patchet niechętnie kiwnął głową; to on miał przecież dokonać podsumowania. Devey prychnął:

– Prymitywnej? Nie widział pan tych świeżutkich oczu przy wyschniętej, pomarszczonej skórze?

Emmerheldt wyrazem twarzy przyznał mu rację i kontynuował:

– Poza tym dziewczynka sprzątała mieszkanie i emitowała głos matki z jej pokoju, żeby ukryć jej śmierć. Potrafi teleportować do siebie przedmioty o nie ustalonej, ale chyba sporej wadze, na dodatek trochę lewituje... Czy coś opuściłem?

– Nie, do diabła – Patchet głośno plasnął dłonią w kolano. – Jest jeszcze kot, któremu Agnes zapewniała mleko i żwirek, tak jak sobie batony – wtrącił sierżant.

– Tak, tak – niecierpliwie rzucił Patchet. – Ale to detal. – Odwrócił się ponownie do kapitana. – Podsumowując: mamy ten fenomen tutaj, w stanie oszołomienia na razie, ale jak najszybciej trzeba to przerwać.

Broń Boże nie wolno uszkodzić tej na pewno kruchej struktury. Musimy uzyskać od naszego kotka kilka rzeczy. Po pierwsze, nakłonić ją do współpracy. To powinno być łatwe w przypadku dziecka: lody, chipsy, Barbie i tak dalej. Zapewnimy jej wszelkie wygody. – Wyłapał lekki ruch brwi Horwiza. – Oczywiście zaangażujemy także kobiety, sam rozumiem, że stado „wujków” nie jest najlepszym towarzystwem dla małej. Zdobędziemy jej zaufanie...

– Nie tak szybko – bezceremonialnie wtrącił Devey. – Pamiętajmy, że ona ukrywała śmierć matki. Nie wolno lekceważyć jej oceny dorosłych, ona nas nie lubi, co dało się zauważyć...

– O tym za chwilę! – zdecydowanie, z naciskiem przerwał mu Patchet. – Ale dziękuję za przypomnienie. Rzeczywiście to bardzo delikatna sytuacja, wszyscy stąpamy po cienkim lodzie. I dalej: testy z tymi wszystkim paranormalnym efektami. – Odwrócił się do Horwiza. – To pana działka. Propozycje – rzucił tonem podsłuchanym w jakimś gangsterskim filmie, postukując palcami w stół.

Kapitan myślał przez chwilę, nie zwracając uwagi na niecierpliwą werbel trzech palców grubasa. – Widział pan film Poltergeist? – zapytał z lekkim uśmiechem. – Tam jest taka scena, kiedy specjaliści od efektów paranormalnych opowiadają z żarem o udokumentowanych zjawiskach, że niby sfilowali pudełko zapalek, które przesunęło się w ciągu nocy o chyba osiem centymetrów, a pan domu z dziwną miną prowadzi ich po schodach i bez słowa otwiera drzwi

do pokoju córki, gdzie wirują w powietrznym tańcu jej zabawki i meble. Przepraszam za przydługi wstęp, ale czuję się dokładnie jak tancerz fachowcy. Ja widziałem drgnięcie, drgnięcie! znakomicie wyważonego śmigła, które poruszył straszliwie zmęczony telekineta, widziałem kilka innych, równie mało efektownych pokazów i setki oszustw, a pan... – uśmiechnął się nieśmiało do Deveya – pan mi mówi, że dziewczynka przemusza się siłą woli i kradnie na odległość batoniki. – Wzruszył ramionami. – Przyznaję, że oszalałm mnie skala zjawiska. Potrzebuję trochę czasu, żeby się z tym oswoić. Jestem jak człowiek, który modlił się o szklankę wody, a stanął przed oceanem. – Spuścił spojrzenie na podłogę i zamyślił się, porzucając duchem zebranych. Patchet głośno odchrząknął.

– Dalej ja opowiem. Dziewczynka trafiła najpierw do sierocińca, potem, kiedy potwierdziły się informacje ze śledztwa, zabraliśmy ją do szpitala. Przeprowadzono całą serię badań, nie będę tego omawiał, wszystkie dane ma doktor Emmerheldt. Ale potem uznaliśmy, że należy odizolować obiekt. Przyczyny wyjaśnię później. Teraz nasza grupa rozpoczyna kolejne badania i testy. – Posłał znaczące spojrzenie Horwitzowi. – To pana zadanie.

– Czy otrzymam jakieś wsparcie? – szybko zapytał kapitan.

– Hmm... Na razie nie. Oprócz nas dostanie pan do pomocy dwie pielęgniarki. One jednak nie wiedzą nic bliższego o pacjentce i lepiej, żeby tak zostało.

– Rozumiem. Dobrze.

– Doktorze? – Patchet zwrócił się do Emmerheldta. Lekarz wzruszył ramionami.

– Jak dotąd, nie wykryłem nic interesującego. Podstawowe badania nie wykazały najmniejszych odstępstw od normy. Dopiero teraz zaczynamy wgłębiać się w szczegóły, a właśnie tam, jak wiadomo, siedzi diabeł. – Nerwowo przełknął ślinę. – Przepraszam za tę metaforę. – Horwitz zapanował nad twarzą, ale wewnętrznie cały zadygotał. Jak dobry ogar zwietrzył tajemnicę i teraz łapczywie wypatrywał jej ogonę, żeby go capnąć i nie puścić, nie puścić, nie puścić!

– Szczegóły za chwilę – szybko wtrącił Patchet, jakby wyczuwając narastające w Horwitzu napięcie. – Coś jeszcze, doktorze?

Emmerheldt pokręcił głową.

– Chciałbym tylko wiedzieć, kiedy i do ilu osób będzie można poszerzyć personel?

– To zależy od wyników, ale na pewno nasz fenomen nigdy nie będzie tematem konferencji prasowej czy doktoratu w ONZ-cie – uśmiechnął się szeroko Patchet, zadowolony z siebie. – Od razu więc ograniczajcie się, panowie, do niezbędного minimum.

– Ja też mam pytanie – odezwał się Devey, ostentacyjnie zapalając drugiego papierosa. – Jakie są przewidywane zastosowania dziewczynki?

Grubas długo wpatrywał się w policjanta. Pulchne wargi wyduły się lekceważąco, małe oczka zwęziły się, spojrzenie nabrało ostrości.

– To nie pańska sprawa – wycedził w końcu Patchet. – Podział zadań jest znany, prawda? Pana nie wyznaczono do kreowania linii postępowania... Nie przyszło panu do głowy, że dziewczynka mogłaby szkolić innych telekinetów? – Zrobił wymowną pauzę. – No. Coś jeszcze? – rzucił niedbałym tonem, sygnalizując koniec zebrania.

Odpowiedziało mu zgodne milczenie. Patchet oparł się o podłokietniki i wstał z fotela. Z góry popatrzył na zebranych. Tylko tak może nad nami górować ten nasz kurduplowaty przywódca, pomyślał Horwitz.

– W takim razie możemy odwiedzić obiekt.

Zabrzmiało to sztucznie i dość fałszywie. Pierwszy zareagował Devey:

– Pokażemy panu kotka, kapitanie.

– Sierżancie! – wrzasnął wyprowadzony z równowagi Patchet. – Wypraszam sobie pańskie głupie uwagi! Nie przystano pana tutaj do prowadzenia kiepskiego kabaretu!

– Agnes powiedziała nam, że mama zawsze mówi do niej „kotku”, i wyraźnie dała do zrozumienia, że należy ją tak nazywać – odparł nie zmieszany policjant. – Pan kapitan powinien o tym wiedzieć. Żeby nie skończyło się jak...

– Dobrze. Odwiedzimy ją, a potem wyjaśnimy pozostałe kwestie – burknął Patchet i energicznie ruszył do drzwi. Małe oczka spoglądały ostro i przenikliwie. Mógłby strzelić do człowieka, pomyślał Horwitz.

Patchet wyszedł pierwszy, za nim pospieszył Emmerheldt. Devey starannie zgasił niedopałek w zaimprovizowanej popielniczce. Horwitz zaczął na niego w korytarzu.

– Nie ma pan żadnych wątpliwości? – zapytał.

Sierżant od razu zrozumiał sens pytania.

– Nie. Najmniejszych. Jeszcze tydzień temu postawiłbym swoje półroczne pobory, że to niemożliwe. Nawet... – zawahał się i umilkł.

– Dziwnie się czasem układa – powiedział Horwitz na tyle cicho, żeby idący przodem Patchet i Emmerheldt nie usłyszeli. – Pan przeżył tę zabawę z przybyszem

Bóg wie skąd, przygodę ludzkości z kosmosem, teraz trafił pan na drugą przygodę. Niektórzy to mają szczęście, co?

– A tak. Mam tyle fartu, że jak podrzuce do góry kromkę chleba, to zawsze spada z plasterkiem szynki, który akurat przelatywał w pobliżu.

Podeszli do stojących przy windzie Patcheta i Emmerheldta. W milczeniu zjechali piętro niżej. Zaraz po wyjściu z kabiny znaleźli się w szklanej klatce – korytarz z obu stron szczelnie zamykały pancerne śluzki najeżone obiektywami kamer. Patchet ruszył pierwszy, wetknął w szczelinę czytnika identyfikator, odsunął się i przepuścił wszystkich przez otwarte drzwi. Teraz prowadził lekarz. Przekroczyli następne drzwi i znaleźli się w pokoiku, gdzie za biurkiem o dziwacznej metalowej konstrukcji siedziała kobieta w fartuchu pielęgniarki. Powitała ich wyczekującym spojrzeniem, kryjąc ręce pod blatem. Klasyczna mundurka, pomyślał Horwitz, fartuch leży na niej jak na mnie bikini! Naprzeciwko biurka, w kącie najdalszym od drzwi stała na podłodze klatka z chudym, przegowanym kotem, wyraźnie zaciekawionym wizytą.

Emmerheldt minął biurko, pozostali ruszyli za nim. Przystanęli przed grubą szklaną ścianą oddzielającą pokój od następnego pomieszczenia. Za szybą zobaczyli szpitalne łóżko, otoczone taką ilością aparatury medycznej, że sam widok mógł przyprawić sercowca o zawal. Horwitz wpił się wzrokiem w postać leżącą na łóżku, ale małe ciało przykryte było po szyję pledem. W kilku miejscach spod koca wysuwały się różnokolorowe przewody i plastikowe rurki. Błądą twarzyczkę również otaczały przewody, czoło zakrywała opaska z odrostami pstrych kabelków. Kiedy w milczeniu patrzyli na dziewczynkę, łóżko poruszyło się nagle, cała postać zadrżała, zafalowała.

– Pneumatyczny materac – wyjaśnił Emmerheldt, chociaż nikt go o nic nie pytał.

– Długo tak leży uśpiona? – zapytał Horwitz.

– Ósmy dzień.

– Co?!

– Ósmy dzień – powtórzył niechętnie lekarz.

– Narkoza?

– Nie, skądże – westchnął Emmerheldt przeciągle. – Najpierw rzeczywiście narkotyki, ale tylko przez kilka godzin. Potem przez dwa dni podawaliśmy jej niewielką dawkę ebrytenalu, wie pan, co to jest? – Horwitz przytaknął. – Później przeszliśmy po prostu na hipnozę. Pan Patchet okazał się zdolnym hipnotyzerem i to on utrzymuje małą we śnie.

– Ale, na Boga, dlaczego?

Devey poruszył się, ale Patchet uniósł rękę i powiedział stanowczo:

– Pozwoli pan, sierżancie, że ja wyjaśnię, bez nadmiernej afektacji, której pan czasami ulega. – Skrzyżował na piersiach tłuste ramiona. – Dziewczynka była dwa dni w sierocińcu, cztery w szpitalu, jak już mówiłem. Podczas pobytu w szpitalu doszło... eee... do pewnego incydentu. Tragicznego w skutkach. Mianowicie jedna z pielęgniarek, wbrew wyraźnym poleceniom, postanowiła wypełnić luki w wychowaniu dziewczynki. Nie wiedzieliśmy o tym... – Rozłożył ręce i wrzucił ramionami. – Skończyło się tak, że nagle uderzyła całym ciałem w drzwi i zmarła natychmiast.

– Cisnęła pielęgniarką o drzwi? – zapytał Horwitz, odruchowo spoglądając na nieruchomy „obiekt”. Materac dalej masował dolną powierzchnię ciała, żeby zapobiec odleżynom. Devey cmoknął przez szparę w zębach i odpowiedział, zanim Patchet zdążył zareagować:

– Ciało pielęgniarki częściowo przebiło drzwi, a warto dodać, że były one wzmocnione metalowym szkieletem.

– Tak, siła uderzenia była ogromna – zgodził się Patchet. Wyraźnie chciał jak najszybciej zakończyć ten temat. Zerknął na Deveya i napotkawszy jego ironiczne spojrzenie, pospiesznie kontynuował: – Potem zdarzył się wypadek z lekarzem. Niestety, również śmiertelny. Uznała, że lekarz sprawia jej ból, poza tym nie chciał jej puścić do mamy, tak to wyglądało. Cały incydent zarejestrowaliśmy na taśmie. Ona chyba nie zdaje sobie sprawy, że matka nie żyje. W każdym razie powiedziała: „Idź sobie stąd, nie lubię ciebie” i nagle lekarza rzuciło o ścianę. Chyba chciała pozbyć się go jak najszybciej. To wszystko.

– Nie, nie wszystko – sprzeciwił się sierżant. – Trzeba dodać, że ciało lekarza dosłownie wymieszało się z betonem. Ona jakby wepchnęła go w ścianę. To nie jest telekineza, to jakaś umiejętność mieszania w atomach...

– Pańska skłonność do dramatycznych...

Patchet zrobił krok do przodu, jakby chciał własnym ciałem powstrzymać potok słów sierżanta. Devey odwrócił się do niego błyskawicznie jak atakująca kobra.

– Pierdol się, Patchet! – warknął. – Ta mała jest jak bomba atomowa, a pan nam opowiada o „delikatnej sytuacji”! Kotek może nas rozsmarować na suficie w każdej chwili, jeśli tak jemu się spodoba! Wszyscy muszą to wiedzieć, żeby nie skończyć jako betonowe hamburgery. Więc dość tego ściemniania! – Patchet gwałtownie wciągnął powietrze, na pulchnej szyi nabrzmiały mu żyły.

– Trzeba było powiedzieć, że masz pietra! – wrzasnął.

– Nie mam pietra, tylko lubię swoje życie trzymać we własnych rękach! Nie zamierzam zdychać przez cudzą głupotę, rozumiesz, palancie?

Horwitz głośno odchrząknął i powiedział sztucznie wesołym tonem:

– No, skoro już wszystko sobie wyjaśniliśmy...



Jego słowa poskutkowały. Devey i Patchet jeszcze przez chwilę mierzyli się wzrokiem, potem odwrócili się do siebie plecami. Policjant stanął twarzą do szyby. Patchet sapał przez chwilę, potem powiedział prawie spokojnie:

– Zaraz będę ją budził. Dobrze by było, cholera, zostawić ją na dłużej świadomą.

– Oczywiście, powinna mieć trochę ruchu – przyświadczył Emmerheldt, zadowolony, że burza uciąła.

Devey odwrócił się. Wsunąwszy kciuki za pas, rozchylił poły marynarki i odstąpił kolbę rewolweru.

– Jeszcze jedno – powiedział, wbijając ciężkie spojrzenie w Patcheta. – Do czego chce pan użyć naszego kotka?

– Sierżancie... – Patchet westchnął, jakby chciał zademonstrować ostentacyjną dobrą wolę. – Nasz kraj ma wielu wrogów i wielu przyjaciół, a jeszcze więcej przyjaciół chwiejnych, co to przy pierwszej okazji... ciach! – obrazowo przesunął dłonią po gardle.

– Ona, jak rozumiem, ma ich namawiać do trwałej miłości? – zadrwił Devey.

– Poniekąd – odparł spokojnie Patchet, nie reagując na kpinę. – A gdyby się nie dało... Wyobrażacie sobie, jak jakiś watażka podczas odwiedzin własnego poligonu wpada nagle pod czołg? Albo jak zawartość obcych sejfów z planami strategicznymi na kilka minut ląduje na blatach naszych kserokopiarek? Albo... czemu nie?... jak zawartość ich silosów znika pewnego pięknego dnia? Czym wtedy nam zagrożą? Albo inaczej... Załóżmy, że zdołamy wyekstrahować czynnik X, stanowiący o jej niezwykłych zdolnościach. Stworzymy kolejne obiekty...

Zapalił się do wykładu, perorował z coraz większą energią. Nie zauważył, że już po pierwszych zdaniach Devey pokiwiał głową: „Tak właśnie myślałem”, a po słowie: „obiekty” mruknął ironicznie: „Ach, obiekty...”

– Ale to jeszcze... hmm... odległy etap – wtrącił niespodziewanie Emmerheldt.

Patchet zamilkł w pół słowa, niechętnie kiwnął głową. Powoli odwrócił się i podszedł do drzwi bez zamka. Otworzył je kartą kodową. Wszedł do izolatki jako pierwszy; za nim wsunął się Emmerheldt i od razu skierował się do pulpitów z wyjściami danych. Kapitan wszedł przed Deveyem, przesunął się w bok i wbił spojrzenie w bladą twarzyczkę otoczoną płataniną różnobarwnych przewodów. Na powiekach dziewczynki rysowały się cienkie niebieskie żyłki, jedna grubsza żyła na czole zniknęła pod opaską.

Z tyłu syknęły drzwi, cicho mlasnął jakiś rygiel. Patchet przeszedł przed łóżkiem, na chwilę zastaniając Horwitzowi widok.

– Jak tam, doktorze? – zagadnął.

Emmerheldt nie oglądając się, kiwnął głową, ale odpowiedział dopiero po minucie, gdy skończył sprawdzanie odczytów.

– Okay, wszystko w porządku. Pamiętajmy, że dziewczynka odżywała się przez jakiś czas dość dziwnie, dopiero teraz organizm wraca do normy. Podajemy glukozę,

aminokwasy, witaminy, z medycznego punktu widzenia jest niezłe, widać stałą poprawę.

– Doskonale – Patchet zatarł ręce. Rozejrzał się po pokoju z miną: „Uwaga, zaczynamy!” – Pan, kapitanie, proszę nieco z boku, żeby jej nie wystraszyć, kiedy się obudzi. Przedstawię jej pana i możecie porozmawiać. Ma pan jakieś doświadczenie w pracy z dziećmi?

Horwitz przytaknął bez słowa.

– Im prędzej zdobędzie pan jej zaufanie, tym lepiej, chcemy jak najszybciej rozpocząć testy.

Kapitan ponownie kiwnął głową. Nie odzywał się z obawy, że chryпка lub drzenie głosu zdradzi jego zdenerwowanie. Patchet odwrócił się do Agnes. Ostrożnie, żeby nie zaplątać się w kabelkach, podszedł do łóżka i przysiadł na brzegu materaca.

– Agnes? – powiedział z mocą. Jego głos zmienił się diametralnie, nabrał głębi i wyrazu. – Agnes, słuchaj mnie i wykonuj polecenia. Policzę teraz do pięciu i kiedy usłyszysz: „Pięć!”, obudzisz się. Obudzisz się w dobrym nastroju... – zawahał się i uzupełnił w sposób zrozumiały dla trzyletniego dziecka: – Będziesz wesoła i będzie ci przyjemnie. Będziesz mogła pobawić się ze swoim kotkiem i laleczkami. Uważaj. Raz. Dwa. Trzy. Cztery. Pięć!

Powieki Agnes nagle drgnęły, zatrzepotały i uniosły się, odsłaniając wyblakłe szaroniebieskie oczy. Dziewczynka leżała przez chwilę nieruchomo, patrząc wprost przed siebie, w jakiś punkt na suficie. Potem wolno opuściła wzrok i skierowała na Patcheta. Cienkie, blade wargi rozchyliły się lekko. Każdy człowiek by zamrugał, pomyślał Horwitz. Każdy normalny człowiek po przebudzeniu...

– Pić mi się chce – powiedziało cicho dziecko. Emmerheldt podbiegł, niosąc plastikowy kubek z musującym pomarańczowym napojem. Wsunął dłoń pod głowę małej i pomógł jej się napić. Pod koniec przyłożyła do ręki lekarza swoją chudziutką dłoń. Emmerheldt wzdrygnął się lekko, jakby uderzyła go słabym impulsem elektrycznym. Agnes dopiła napój i usiadła. Niemal bez pomocy.

– No, fajnie – wyszczerzył zęby Patchet.

– Zaraz cię trochę odplączemy – obiecał i zerknął na lekarza.

Dziewczynka rozejrzała się dookoła, tyle samo uwagi poświęcając ludziom i aparatom. Kiedy Emmerheldt uwolnił jej głowę z przyssawek, podniosła ręce i dorosłym gestem mocno przetarła oczy.

– Przyniosę ci kotka? – zaproponował przymilnie Patchet.

– A gdzie mama? – zapytała Agnes.

– Mamusia przyjdzie później, jeśli zdąży dzisiaj dojechać.

– Dlaczego?

– Co dlaczego? – zapytał skonsternowany Patchet.

– Dlaczego nie zdąży?



– Bo... jest daleko. Dzwoniła dzisiaj i powiedziała, że wsiada w pierwszy samolot i leci do nas.

– Mamusia nie lata samolotem, samolot może spaść! – krzyknęła kapryśnie mała.

– Może powiedziała, że autobusem, widocznie źle zrozumiałem – zaczął się usprawiedliwiać Patchet. – Coś się zepsuło w telefonie...

– Chcem do mamusi! – wrzasnęła Agnes.

– Agnes, posłuchaj. Mamusia przyjdzie później, przecież w domu też wychodziła po zakupy, prawda?

Mała przymknęła oczy. Wyglądała teraz staro, dojrzałe, trochę jak karlica. Patchet głośno przełknął ślinę, chciał obejrzeć się na pozostałych, ale zrezygnował, bo Agnes poruszyła się na łóżku.

– No to idę po kotka – powiedział wesoło.

Podniósł się z postania, spojrzawszy znacząco na Horwita i zrobił dwa ostrożne kroki. Zatrzymał go syczący głos małej:

– Kłamiesss!

Horwitz zorientował się, że Patchet traci kontrolę nad sytuacją. Zbliżył się do łóżka, chociaż czuł emanującą stamtąd złość i napięcie.

– Mamusia umarła! – oznajmiła dziewczynka, patrząc przed siebie niewidzącym wzrokiem.

– Ee... posłuchaj, Agnes – zaczął Horwitz. – Pobawmy się z kotkiem. Jak się nazywa twój kotek? A może chcesz, żeby twojemu kotkowi przynieść innego? Co? Żeby się nie nudził? Jak myślisz?

– Mamusia umarła... – powtórzyła cicho mała, całkowicie ignorując Horwitza i jego niezręczne próby poprawienia atmosfery. – A on kłamie! – wskazała wzrokiem Patcheta. Patchet odwrócił się, podniósł rękę i powiedział drżącym głosem:

– Kiedy doliczę do dziesięciu, zaśniesz. Uważaj, kiedy doliczę do...

– Kłamca! Mamusia mówi... mówiła... ze kłamca jest najgorsy...

Poblady Patchet szarpnął w dół węzeł krawata.

– Sześć, siedem, osiem...

– Przestań! – warknęła nagle Agnes dosłyszam, niskim, niedobrym tonem.

– Dzie... dzie...

Krawat Patcheta szarpnął się w bok i grubas runął na kolana. Horwitz z przerażeniem wpatrywał się w dziewczynkę, niezdolny do najmniejszego ruchu. Agnes

zaciśnęła wargi, aż niemal zniknęły z jej twarzy, zmrużyła oczy, wysunęła do przodu podbródek. Kątem oka Horwitz widział, jak Patchet miota się obok łóżka, chrypi i macha jedną ręką dla utrzymania równowagi, a drugą ręką usiłuje zerwać z szyi wyprężony, sterczący ostro w górę krawat. Emmerheldt bezwładnie majnął głową i zrywając z trzaskiem kilka przewodów, zwałił się na plecy. Horwitz poczuł na twarzy zimny powiew, zaraz potem napłynęła fala gorąca. Odruchowo poderwał rękę, żeby zasłonić twarz przed błyskawicznie pęczniejącą kulą żaru, ale ręka uniosła się tylko do pasa i znieruchomiła jak przywiązana. Wprost na niego pędziła wrząca ściana czerni, z której wydobywał się cichy, lecz przenikliwy wizg, ustokrotniony zgrzyt ścierających się ze sobą ostrych odłamków szkła. A potem z tyłu rozległ się huk i zanim jeszcze ucho odebrało ten dźwięk, ściana żaru zniknęła. Górna połowa głowy Agnes eksplodowała, ciało zakotyła się i razem z nim zakotyła się cała wszystkich obecnych. Potem zahuczał drugi strzał, pocisk trafił w szyję. Agnes bezwładnie opadła na plecy. Devey z rewolwerem w wyciągniętych dłoniach wysunął się przed skamieniałego Horwitza, ustawił się naprzeciwko łóżka i wpakował w głowę malej pozostałe sześć pocisków.

– Przestań, kurwa, przestań! – zachryczał Patchet, gdy udało mu się rozluźnić krawat.

– Dobrze – powiedział spokojnie sierżant, wytrząsając rutynowym gestem łuski na podłogę. – Przystaję... – Odsunął się od łóżka i ponownie załadował rewolwer. Patchet chwiejnie nachylił się nad postaniem. Małe, szczuple ciałko z roztrzaskaną głową leżało nieruchomo. Kilka czujników usiłowało zasygnalizować ewidentnie odbiegający od normy stan pacjentki. Lekarz leżał na plecach, wykonując koliste ruchy lewym ramieniem, jakby chciał podrapać o podłogę swędzącą dłoń.

– Dlaczego zniszczyłeś... – Patchet prawie zaszczołał, kierując zafawione oczy na policjanta – obiekt? Odpowiedz, draniu. Przynajmniej głowa...

– Mam nadzieję, że ją zniszczyłem, zwłaszcza głowę – odparł Devey. – Nie potrzebujemy takich potworów. Ja nie potrzebuję.

– Ale ona... Moc...

Devey złowieszco zważył naładowaną broń w rękę. Potem podszedł do aparatury i nie zwracając uwagi na chrypienie Patcheta, wyciągnął zza jakiegoś monitora kanciasty pojemnik z ciemnobrązową cieczą. Wychlusnął zawartość na łóżko. Patchet rzucił się do niego, ale zobaczył lufę wycelowaną we własną głowę i znieruchomiał.

– Odpowiedz za to – załkał.

– Pierdol się.

Devey wylał na zwłoki resztę przenikliwie pachnącego płynu, rzucił pojemnik obok łóżka i wyjął z kieszeni zapalniczkę. Zerknął przez ramię na gramolące się z podłogi Emmerheldta.

– Ewakuacja, panowie – ogłosił, krzesząc ogień.

Pierwszy chwiejnie runął do drzwi Emmerheldt, reszta czekała w bezruchu. Devey podpalił pościel, płomień buchnął ochoczo.

– No, do widzenia! – powiedział i ruszył za lekarzem.

Horwitz nie czekał na Patcheta. Nie miał ochoty wpatrywać się w płonące łóżko i wahać smród palonego ciała. Zerknął na zegarek i pomyślał, że wizyta trojaczków plus jazda chryslerem plus lot, czyli cały udział w operacji „Greenpeace”, zajęły mu pięć godzin. Boże, co za... Idiotyczne... idiotyczne... Straciliśmy coś ogromnie ważnego, powinienem rozpaczać, dlaczego oddycham z ulgą?

Machnięciem ręki przegnał sprzed oczu napływający kłęb dymu. Pożegnał sojrze niem małe ciałko otulone rozedrganym płomiennym kokonem. Wyszedł na korytarz, gdzie sierżant Devey uwolnił właśnie z klatki miauczącego przegowanego kotka. „Pielęgniarka” stała obok drzwi z ogromnym pistoletem w kurczowo zaciśniętej dłoni, a jej oczy szukały nerwowo celu. Albo przełożonego. Emmerheldt obmacywał tył głowy, pojękując przez szeroko otwarte usta. Pierwszy gesty kłęb dymu wypełznął na korytarz, potem przez drzwi wytoczył się Patchet z zafawionymi oczami. Na widok czekających ludzi wychrypiał coś, poklepał się po piersi i zrobił dwa niepewne kroki w ich kierunku. Pomajtał ręką przed nosem.

– Rzuć to... – wybełkotał. Pielęgniarka zerknęła na swoją dłoń, ale Patchetowi nie o nią chodziło. – Devey, kurwa! Zabiłeś obiekt, a bawisz się tym gównem? Rzuć kota, najlepiej w ten ogień, mówię ci, bo już...

Nagle oczy uciekły mu pod powieki, kolana załamały się, ciało zakręciło się i wykonałszy niemal pełny obrót, runęło z łomotem na podłogę. Głowa przeturlała się i spoczęła nieruchomo. Emmerheldt z pielęgniarką doskoczyli do niego, a Devey – o dziwo – odwrócił się i spokojnie wyszedł na korytarz. Horwitz ruszył za nim jakby prowadzony na niewidzialnym sznurku. Znad ramienia sierżanta wysuwał łepkę kot uczepony marynarki, w jego ślepiach odbijały się iskierki ognia. Milcząc doszli do windy i wsiedli do kabiny. Zaledwie zjechali piętro niżej, z góry dobiegł huk i przeciągły łoskot.

Horwitz wpatrywał się uparcie w drzwi windy. Wiedział, że za nic na świecie nie obejrzy się na sierżanta. Nie odwracając głowy, wykrzusił:

– Atak serca?

Po chwili ciszy z tyłu dobiegła odpowiedź:

– Tak sądzię.

Kot miauknął cicho.

– Na pewno – szybko powiedział Devey.

Po raz pierwszy jest naprawdę zdenerwowany, pomyślał Horwitz. Rany boskie, co się dzieje?!

– Absolutnie pewne, że serce.

To był głos Horwitza i mówił Horwitz, a jednocześnie wydawało mu się, że nie on mówi i nie swoim głosem, i nie atak, i nie serce, ale jednak serce i atak... i że...

Och, na Boga, kiedyż ta winda wreszcie stanie?!



SENNE WIDZIADŁO

Maciej Nowak

Ilustracje: Marek Wysocki



Ostrzeżenie od autora: *Poniższa opowieść tworzona była w ten sposób, aby pozostawić możliwie jak najwięcej inwencji Mistrzowi Gry i graczom. Jeśli jesteś doświadczonym MG, lubiącym improwizację i nie znoszącym przesadnie ograniczających, bardzo szczegółowych opisów, to znajdziesz tu coś dla siebie. Jeśli jednak lubisz być prowadzony podczas gry za rękę i ściśle trzymać się wskazań scenariusza, to nie chciałbym Cię zniechęcać, ale...*

Witaj Przyjacielu. Jeśli czytasz te słowa, oznacza to, że postanowiłeś wziąć w swe ręce losy kolejnej grupki straceńców przemierzających pustkowiec Starego Świata. Chcesz uczynić ich bohaterami jeszcze jednej opowieści, wplecionej w sagi tego kontynentu... To trudne zadanie. Na swojej drodze znajdziesz pułapki fałszywych osądów, złych myśli i złudnych skojarzeń. Wraz ze swoimi awanturnikami przeżyjesz strach, ból i upokorzenie. Co gorsza, to właśnie TY będziesz osobą, która im zada... Stary Świat jest mrocznym miejscem, pełnym złowrogich, niebezpiecznych ścieżek. Pod zielonymi koronami lasów czają się ohydne potwory, złote kopuły pałaców kryją zgniliznę Chaosu, a piękne i zadbane ciała są domami splugawionych dusz. Samotny śmiałek prędko znajdzie tu swoją zgubę.

Dlatego zostanę Twoim przewodnikiem. Poprowadzę Cię przez tę opowieść, wskażę jej pułapki i nagrody, ponure i radosne fragmenty. Ty zaś ożyw ją własnym głosem, gestami i – przede wszystkim – wyobraźnią swoich graczy. Bacz na moje wskazówki, choć nie wahaj się też myśleć samodzielnie. Pamiętaj, że choć ja snuję tę opowieść, to od Ciebie zależy jej ostateczny kształt...

PROLOG

Historia ta zaczyna się w Imperium, za panowania cesarza Karla-Franza I. W jednym z jego większych miast mieszka kobieta. Nazywają ją Angelika Hauptmann. Jest piękna – ma długie płowe włosy i wielkie niebieskie oczy, osadzone w migdałowej twarzy. Wynajmuje pokój w gospodzie „Pod Rysiem“, jednym z lepszych

lokali w dzielnicy – choć nie tak luksusowym, aby mieszkanie tam stawało się powodem do plotek.

Angelika się boi. Mało kto wie, iż naprawdę nazywa się zupełnie inaczej i nie jest skromną wdową, za jaką stara się uchodzić. Ale ona pamięta... Ona, która kiedyś nosiła imię Margot de Loraine, Mrocznej Służki Kultu Złotego Oka. Jej sąsiedzi nawet nie przypuszczają, iż całkiem niedawno, w dalekiej Bretonii, owa skromna, cicha wdowa oddawała się mrocznym bogom, razem z innymi szaleńcami czciła Chaos, czysty i piękny w swej plugawości. Chaos, który mógł być tylko dziełem Tego, Który Zmienia Drogi. *Njawrr' thakh 'Lzimbar Tzeentch...* Margot nawet nie przypuszczała, że któregoś dnia dostrzeże pustkę i bezsens tego, co czciła, porzuci kosmary i ucieknie daleko, daleko. Odetchnęła z ulgą, gdy przekroczyła Szare Góry, pewna, że w Cesarstwie rozpocznie nowe życie, wolne od oparów kadzieli palonych na zakazanych ołtarzach. Chociaż chramy Złotego Oka pozostały tysiąc mil za nią, nie mogła się pozbyć straszego uczucia, że Ono wciąż na nią patrzy i ciągle nie chce spuścić z niej swego straszego spojrzenia. Coraz bardziej bała się Jego zemsty...

Dlatego właśnie przyszła do naszych awanturników...

Sam zadecyduj, gdzie ich spotkała. Może natknęła się na nich w karczmie, gdy opowiadali o swych zuchwałych przygodach? Może wysłała do nich posłańca? A może po prostu rozpuściła pogłoski wśród bywalców podejrzanych tawern, że szuka grupy zabijaków, którzy byliby jej ochroniarzami? Mają chronić ją przed Złotym Okiem – ale tego oczywiście nie powie. Łowcom przygód proponuje pracę w charakterze osobistej ochrony. Oczywiście za godziwą cenę (choć nie musi to być żywa gotówka). Jaka? Pamiętaj, oferta ma być kusząca, nawet jeśli w kiesach członków drużyny pobrękuje jeszcze kilka monet. Margot/Angelika powie bohaterom, iż boi się tileańskiej mafii, przeciw której zeznała kiedyś podczas sądowego procesu.

Nie chce ochrony władz, bowiem wie z przykrych doświadczeń, jak bardzo potrafi być ona skorumpowana. Nie zdziwiłaby się, gdyby mafia miała swoich agentów nawet tutaj, w tym pięknym północnym mieście. Twój bohaterowie zapewne przyjmą propozycję kobiety. Jeśli jednak nie będą chcieli tego uczynić, każ Margot/Angelice podbić cenę lub spraw, iż łowcy przygód nagle zaczną rozpaczliwie potrzebować pieniędzy...

Wzięli już złoto Ciemnej Pani? Tak? A więc przypieczętowali swój los.

ROZDZIAŁ PIERWSZY

Twoi awanturnicy stali się obrońcami Angeliki. Tak jak zażądała, czuwają przy niej gdy śpi, towarzyszą jej podczas spacerów. To odpowiedzialna praca. Tym bardziej że wokół kobiety zaczynają dziać się wielce dziwne rzeczy. Złote Oko nie przymknęło powieki... Jego agenci krążą wokół zdrajczynie, wypatrując sposobności do zadania ciosu. Towarzysząc swej klientce, łowcy przygód spostrzegą kręcących się w pobliżu tajemniczych mężczyzn. Ludzie ci będą się uważnie przypatrywać Angelice, jednak szybko odwrócą wzrok, jeśli zauważą, iż zostali spostrzeżeni. Jeżeli twoi awanturnicy przyjrą się im bliżej, mogą dostrzec, iż każda z owych osób ma kaftan, pończochy, czapkę lub inny element stroju w żółtym kolorze (to jeden ze znaków, po których rozpoznają się członkowie sekty Złotego Oka).

Twoi awanturnicy mogą próbować śle-
dzić kultystów, ale prędko ich zgubią.
W dodatku stanie się to w dosyć dziwnych
okolicznościach. Wyobraź sobie na przy-
kład, iż śledzony wchodzi w jakiś zaułek,
drużyna podąża za nim. Uliczka okazuje
się ślepa, bez żadnego wyjścia, zaś kulty-
sty nigdzie nie ma. Czyżby zniknął? Nie-
pokojące...

Niewykluczone, iż śledząc owego
podejrzanego typka awanturnicy rozdziela
się. Kultyści tylko czekają na taką okazję.
Wystarczy, iż Angelika i eskortujący ją bo-
haterowie znajdą się w jakimś opustosza-
łym miejscu, a zaatakują ich paru czcicieli
Chaosu. Pamiętaj jednak o tym, że napast-
nicy nie powinni stanowić realnego zagro-
żenia; łowcy przygód powinni ich pokonać.
Jeśli ktoś obejrzy ciała pokonanych prze-
ciwników, to bez trudu zauważy, że wszy-
scy mają na lewych ramionach tatuaże
przedstawiające Złote Oko.

Jeśli uznasz to za stosowne, pozwól, by
awanturnicy spostrzegli u swej pracodaw-
czyni bliźnię, która dziwnie (ale tylko tro-
chę) przypominać będzie oko (oczywiście,
zanim to zauważą, bohaterowie muszą
wykonać udany test Inteligencji). Angeli-
ka, spytana o ową szramę, odrobinę się
zmiesza. Prędko odpowie, iż jest ona po-
zostałością po niefortunnym upadku z ko-
nia. Szybko zmieni wątek rozmowy i sta-
rannie (to znaczy usiłując nie wzbudzać
podejrzeń) unikać będzie powrotu do te-
matu bliźny.

Szrama jest pozostałością po tatuażu
(usuniętym) sekty Złotego Oka.

W ten sposób mija kilka niespokojnych
dni, aż wreszcie przychodzi Czas Zapłaty.
To będzie zwykła noc, taka, jakich wiele,
z bladymi rąbkami księżyców za oknem
i lśniącymi iskierkami gwiazd. Angelika
zaśnie w swoim pokoju pewna, iż w towa-
rzystwie chroniących ją bohaterów nie mo-
że się jej przydarzyć nic złego.

Jednak tej nocy senność i zmęczenie
zwyciężą, a dzielni łowcy przygód niczym
szmaciane lalki upadną na ziemię. Powali
ich podstępny, usypiający gaz wpuszczony
do karczmy przez kultystów. Jeśli któryś
z awanturników nie będzie tej nocy przeby-
wał wewnątrz budynku, nie zaśnie, ale nie
może, niestety, przeszkodzić zbirom w rea-
lizacji ich podstępu. Ukryty w karczmie
członek sekty jest zbyt sprytny, aby dać się
złapać. Swe zadanie wykona błyskawicznie
i równie szybko zniknie w mrokach nocy.
Awanturnik pozostający poza gospodą nie
zauważy niczego specjalnego, dopóki nie
dotrze w pobliże izby Margot.

Chwilę później zamaskowany kultysta
wśliznie się do niechronionej izby i wy-
jmie ostre, srebrne ostrze. Bardzo ostre
i długie. Potem przetnie nim gardło śpiącej
Margot i trzema szybkimi ruchami wykroi
na jej czole znak oka. Potem, dosłyszawszy
z ulicy odgłosy zamieszania, wyskoczy
przez otwarte okno i zniknie wśród uspio-
nych uliczek.

Tymczasem nasi łowcy przygód obudzą
się z głębokiego snu. Są ociężały i ote-
piali (na kilka godzin odejmij im odpowiednio

1 lub 10 od wybra-
nych cech). Drzwi od
komnaty Angeliki są
otwarte, a ona sama
leży na białej po-
ścieli, skąpana
we krwi i bladym
blasku gwiazd.

W uchyłonym
oknie powiewają
firanki (romanty-
czne, prawda?)...

Awanturnicy nie
będą mieli jednak cza-
su na kontemplację tej
sceny. Z parteru gos-
pody i zza okna usły-
szą jakieś krzyki, stu-
kot podkutych bu-
tów i twarde słowa
rozkazów – nadcho-
dzi patrol straży
miejskiej,
który przed
paroma chwila-
mi został po-
wiadomiony
o popełnionym
morderstwie.
Dziwnym
trafem
przedstawi-
one opisy za-
bójców
pasują „jak
ulał“ do człon-
ków drużyny.

Strażników będzie
sześciu – trzech na
parterze gospody
i trzech pod oknem.
Awanturnicy mogą
spróbować przebić się na ze-
wnątrz i – korzystając z zamiesz-
ania – uciec. Pewnie dadzą radę, tyle że
wówczas naprawdę staną się mordercami.
Jeżeli zdecydują się uciekać przez gos-
podę, zapewne spotkają po drodze próbują-
cych ich złapać biesiadujących gości, gos-
podarza, pachotka, psy... Jeżeli wyskoczą
przez okno (trzy metry do gruntu), mogą
się dotkliwie potłuc.

Jednak, jeżeli ufni w moc prawa i prze-
konani o swej niewinności bohaterowie
oddadzą się w ręce straży, czeka ich zimny
loch, szybki proces i jeszcze szybsza egze-
kucja. Cóż, życie bywa krótkie i okrutne...

Łowcy przygód mogą także próbować
wydostać się na dach. Gospoda ma tylko
jedno piętro, tak więc, jeśli awanturnicy
dobrze się rozejrzą, znajdą w suficie kłapę
prowadzącą na strych (nie ma przy niej
drabiny, ale przecież mogą się wzajemnie
podsadzać i wciągać). Na strychu znajduje
się kilka okienek prowadzących na dach.
Co więcej, w tym mieście domy stoją bli-
sko siebie, tak więc przeskakiwanie z jed-
nego dachu na drugi nie powinno stanowić
problemu.

Pamiętaj jednak, że nawet jeśli drużyna
opuści karczmę, unikając aresztowania,
wcale nie będzie bezpieczna. Nie zapomnij,



iz cały
czas znajdu-
je się w obrębie murów miejskich –
a w grodzie zaczyna się właśnie oblawa
na morderców... czyli na naszych bohate-
rów. Niechaj nieustraszeni awanturnicy
są stale świadomi drepczącej im po pię-
tach pogoni, niech o włos od nich prze-
mykają strażnicy z pochodniami, niech
słyszą krzyki i szczekanie psów! Gdy
przycupną w jakimś spokojnym zakątku,
spostrzeże ich przypadkowy przecho-
dzień i wrzaskiem skieruje pogoń we wła-
ściwą stronę. Ani chwili spokoju, ani
chwili odpoczynku. Nerwy napięte jak
postronki i szaleńczo bijące serce. Och,
jakże okrutny potrafi być rozwścieczony
motloch! Postaraj się o to, by poczuli się
jak zaszczuta zwierzyna. Wszak jesteś
w tym dobry...

Oczywiście, daj im jakąś szansę ucieczki. Powinni zostać złapani jedynie wtedy, gdy zachowają się jak głupcy i sami wleżą pogoni w łapy. Ale, na Boga, nie mogą o tym wiedzieć!

Jeśli awanturnicy chcą pożyć jeszcze kilka dni, najmądrzejsza rzecz, jaką mogą zrobić, to wydostać się z miasta (chyba, że wpadną na jakiś inny, jeszcze lepszy pomysł wymknięcia się oblławie). Mogą opuścić miasto na kilka sposobów. Jednym z nich jest próba ucieczki za dnia, w przebraniu. Oczywiście strażnicy przy bramach będą szukać morderców i sprawdzać osoby opuszczające miasto. Najbliższego ranka żołnierze nie będą jeszcze znać ich dokładnych rysopisów, dlatego właściwie przebranie i mądra wymówka otworzą awanturnikom drogę ku wolności. A jeśli to zawiedzie, zawsze pozostaje złota, brzęcząca przepustka. Pamiętaj jednak – miasto ma kilka bram, szansa na bezpieczne wydostanie się z niego znacznie wzrośnie (a właściwie stanie się realna) tylko wtedy, gdy bohaterowie rozdzielią się i będą wychodzić oddzielnymi furtami. Jeśli zdecydują się hurmem „przemycić” przez bramę, uda im się to tylko wtedy, jeśli natrafiają na bardzo głupiego, a w dodatku ślepego i głuchego strażnika.

Próba zbrojnego szturmu na bramę i wrybywanie sobie przejścia najprawdopodobniej zakończy się masakrą drużyny. Kuznicy ze strażnicy czuwają...

Zaaranżuj scenę wymykania się awanturników z miasta w taki sposób, aby twoi gracze spocili się z nerwów. Te katusze niepewności, strach, gdy strażnik przygląda się bohaterowi przez długą, niekończącą się chwilę, każe zaczekać kilka minut, wraca z kolegą, zawraca delikwenta w ostatniej chwili, gdy ten jest już jedną nogą na wolności...

Jest też inny sposób. Oto przez miasto płynie rzeka. Nie jest duża, ale wystarczająco głęboka, by móc po niej żeglować. A pod pokładem łodzi pełno jest pakunków, wśród których mogłoby się ukryć kilku uciekających awanturników. Powodzenia, łowcy przygód! Uważajcie na strażę kontrolującą wypływające łodzie. I na ostre papiery, którymi żołnierze będą nakłuwali podejrzane wyglądające paki. Może klingi przypadkiem ominą miękkie ciała dodatkowych pasażerów...

ROZDZIAŁ DRUGI

Ledwie drużyna zdołała zbiec z miasta, czeka ją kolejna przykra niespodzianka. Nie minie parę godzin, a w odległości kilkunastu mil od grodu pojawiają się zbrojne patrole, rozosłane w poszukiwaniu morderców. Najdalej rankiem następnego dnia na traktach i w okolicznych karczmach pojawiają się listy gończe z dokładnymi wizerunkami bohaterów. Awanturników powinny zastanowić rozmiary i skala oblawy. Komu by się chciało poświęcać taką masę pieniędzy na schwytywanie zabójców jakiejś przypadkowej, nikomu nie znanej kobiety?

Pamiętaj, że bohaterowie wciąż muszą czuć się jak zaszczone psy. Niech boją się

wyść na otwarty trakt, nocują w najmniejszych zaułkach, drżą na sam dźwięk obcego głosu. Polowanie trwa i awanturnicy muszą być boleśnie świadomi tego, iż to oni są w nim zwierzyną. I że myśliwy stale depta im po piętach.

Pierwszej nocy, kiedy bohaterowie zasną znużeni ciągłą ucieczką, każdemu z nich objawi się we śnie dziwna i niepokojąca wizja. W pierwszej chwili pomyślą, iż nagle się obudzili. Jednak po chwili dostrzegą, że miejsce, w którym się znajdują, choć przypomina to, w którym zasnęli, jest jakieś takie... nierzeczywiste. Zupełna cisza, dziwnie układające się cienie, mgliste opary unoszące się nad ziemią. I to obezwładniające uczucie strachu, paraliżujące mięśnie i przenikające zmysły aż do bólu.

Z mroku wyłoni się z wolna wysoka, zakapturzona postać i skieruje się ku bohaterom. Awanturnicy nie zdołają się poruszyć ani krzyknąć. Poczują tylko przenikliwy chłód emanujący od owej istoty. Przybysz odrzuci kaptur i oczom awanturników ukaże się twarz Angeliki: śmiertelnie blada, jakby jaśniejąca białym światłem... Zjawia przemówi do bohaterów, lecz głos będzie tak cichy i zmęczony, że usłyszą go z wielkim trudem.

Widmo opowie im swoją historię, wyjawia imię i mroczną przeszłość w sekcie Złotego Oka, zrelacjonuje ucieczkę przed kultystami przez pół kontynentu i w końcu śmierć w jednym z miast Imperium. Wrogowie zglądzi jej ciało, ale zabrakło im czasu na dopełnienie rytuału niszczącego duszę. W ostatniej chwili zdołała wyrwać z pazurów Tzeentcha i uciekła tam, gdzie eteralnej istocie najłatwiej się skryć – do snów. Wybrała awanturników, bo wiem oni byli najbliższymi śpiącymi osobami. Poza tym zobowiązali się przeciw ją chronić...

Mówiąc o śmierci swego ciała, zjawia pokaże awanturnikom wizję przedstawiającą jej zgon. Przez kilka sekund bohaterowie oglądać będą świat gasnącym wzrokiem osoby, której ktoś podrzyła gardło. Wierz mi, nie będzie to przyjemne doświadczenie... Twarz mordercy pozostanie ukryta w cieniu.

Lecz to jeszcze nie koniec. Od zjawy awanturnicy dowiedzą się, że do ścigających ich osób dołączy teraz nowe: kultysty z sekty Złotego Oka. Będą ich tropić za dnia, nasyłając skrytobójców, będą ich prześladować w nocy, starając się w wnikać w sny i sprowadzić oblęd. Chcą zniszczyć duszę Margot, ale nie uda im się tego dokonać, póki żyć będzie choć jeden z tych, w których snach się ukryła.

Co noc we śnie jednego z awanturników pojawi się Cień. W świat barwnych sennych marzeń, absurdów i dziwotałów swobodnie wędrującego umysłu wtargnie nagle coś mrocznego i nieokreślonego... Coś, co będzie próbowało wtłoczyć się do umysłu awanturnika, wepchnąć do snów najgłębiej skrywane fobie i lęki. Na szczęście bohater może się przed nim bronić, spróbować zmóc przeciwnika swoją siłą woli. A jak? Opisano to na końcu przygody...

Oczywiście zdarzyć się może (tak jak wspomniałem już w poprzednim rozdziale), iż któryś z bohaterów uniknie uśpienia narkotycznym gazem. Choć nie zdoła zapobiec morderstwu, w jego śnie nie zamieszka dusza Margot, nie objawi mu się też w żadnej wizji. Można by powiedzieć, że osoba ta ma sporo szczęścia – gdyby nie to, iż ona także będzie ścigana przez władze i kultystów. Czemuż to, wszak jest „niewinna”? Taak... Ale czy oni o tym wiedzą? Straże dostały rysopisy całej drużyny, zaś czciciele Chaosu nie chcą ryzykować wymknięcia się duszy Margot i na wszelki wypadek zabiją wszystkich łowców przygód. Jeden trup więcej, jeden mniej – dla nich to żadna różnica...

To nie koniec niespodzianek. Margot objawi awanturnikom jeszcze jedną, bolesną prawdę. Obecność obcej duszy w snach i umysłach nie jest obojętna dla jej „nosieli”. Ich jaźń nie wytrzyma takiego obciążenia, co sprawia, że z dnia na dzień opadają w szaleństwo. Im dłużej dzielą swoje myśli z obcą świadomością, tym bardziej szaleństwo przybiera na sile. Za każdy dzień spędzony z Margot „podaruj” awanturnikom po Punkcie Szaleństwa (no chyba że uważasz, iż to za mało). Nie poprzestawaj na zwykłym dodawaniu cyferek. Opisz, jak z dnia na dzień stają się coraz bardziej oblakani. Nasyć ich sny i marzenia niepokojącymi wizjami, pozwól, by złudzenia i majaki wdzierają się do umysłów nawet w pełnym blasku słońca! Niech bohaterów prześladowa upiorna wizja śmierci Margot, niepokojące przeczucie swego własnego rychłego końca (tak! niech też go zobaczą!). Oglądany przez nich świat będzie się stawał coraz bardziej dziwny, ludzie zaczną się zachowywać w zupełnie nieprzewidywany sposób, drzewa wyginać w drapieżnych pozach. Niech awanturnicy mają wrażenie, iż za każdym krzakiem, w każdym cieniu kryje się ponury kultysta z długim, srebrnym nożem.

Tak, tak właśnie wygląda oblęd! Szaleńiec ma wrażenie, że on sam jest normalny, a wszystko dookoła niego zaczyna wariować. Niech takie samo wrażenie mają łowcy przygód. Powoli, stopniowo, ale nieubłagane ich świat zacznie ogarniać paranoja... Jeśli chcesz, nie mów im, ile Punktów Szaleństwa otrzymują, w ogóle nie informuj ich, że je dostają! Niech się boją, męczą i wrzeszczą jak opętani – bo właśnie wdepnęli w sam środek koszmaru...

ROZDZIAŁ TRZECI

Jest jednak dla nich nadzieja. Wątpi, ale jest. Jeśli awanturnicy trochę pogłównują, być może znajdą sposób na ucieczkę z tej upiornej pułapki. Pomyśl sam – ich sny są opętane przez ducha, osobowość zmarłej osoby. Kto zaś w Starym Świecie rządzi umarłymi? Morr, Czarny Kruk. To właśnie jego kapłani znać będą rozwiązanie problemów naszych dzielnych łowców przygód. Oczywiście nie mów o tym drużynie, sama powinna wpaść na pomysł szukania pomocy u Boga Świata Cieni. Niech jednak działa szybko, bo czas upływa nieubłagane...

Pamiętaj, że o sposobie uwolnienia Margot nie będzie wiedział pierwszy lepszy akolita. Sytuacja bohaterów jest na tyle nietypowa, iż nie pomoże im także żaden możny kapłan. Zresztą, znając możliwych kapłanów, oddaliby oni łowców przygód katu, a nie tracili dla nich swój cenny czas. Pozostaje ostatnia nadzieja – zdziwaczały kapłan–egzorcysta, trzymający się na uboczu, o którym krążą rozmaite niestworzone historie. Ludzie plotkują, iż zadaje się on z diabłem, wywołuje duchy, ale fakt faktem – ścieżki, którymi chadza Gregor Esber (bo tak nazywa się ów tajemniczy wyznawca Morra), nie są udeptanymi traktami. Jasnowiący, brodaty Esber mieszka w domku znajdującym się niedaleko jakiegoś wiejskiego cmentarza. Pracuje tam jako grabarz i kapłan oddający umierającym ostatnią posługę. Lubi swoje spokojne życie i nienawidzi obcych, którzy zawracają mu głowę – chyba że są bardzo przekonujący. Nie zapominajmy, że Gregor jest wiernym wyznawcą Morra, a jego bóg pragnie, by wszystkie dusze zasnęły po śmierci spoczynku. Także dusza Margot.

O Esberze awanturnicy mogą usłyszeć podczas jakiegoś rozmowy w karczmie, dowiedzieć się o nim z plotek... Jeśli masz ochotę, nie wahaj się podsunąć im fałszywych tropów – oszusta udającego kapłana albo pocziwego mnicha-ogrodnika, żyjącego na uboczu codziennych spraw.

Jest także inny sposób na znalezienie ocalenia. Może właśnie on wyda Ci się odpowiedni, a awanturnikom łatwiejszy. Otóż ratunkiem jest księga – stary wolumin leżący na półce w zakurzonej kącie biblioteki jednej ze świątyni Morra. Stary i ponoć przeklęty. Kartkować trzeba go pospiesznie, przy mdłym blasku świecy, oglądając przy okazji stronicę zawierającą potworne sekrety (może jeszcze trochę punktów szaleństwa?). Nie myśl jednak, że bohaterowie po prostu wejdą do świątyni, zapytają się o drogę do biblioteki i zaczną grzebać na półkach. O nie! Są ścigani przez prawo, a biblioteki klasztorne to zazwyczaj dobrze strzeżone miejsca. Do takiego księgozbioru trzeba się zakraść albo włamać, być może ominąć po drodze jakieś magiczne zabezpieczenia. Potem należy długo szukać odpowiedniego woluminu wśród zakurzonych ksiąg. Serce skacze do gardła na odgłos zbliżających się kroków, skrzyknięcia drzwi czy rozmów bibliotekarzy. I robić to wszystko ze świadomością, iż jeśli zostanie się złapanym, powędruje się prosto na stryczek... Och, cudownie! Proszę cię, Mistrzu, postaraj się to dobrze odegrać! Niech łowcom przygód włosy stają dęba nawet wtedy, gdy w ścianie zachrobocze kornik! Niech będzie to wyprawa, którą zapamiętają na długo...

A oto i sam rytuał. Podaje jego opis taki, jaki zapisano w tajemnej księdze, znanej pod tytułem „*Materya ongi żywa, a dziś martwa, czyli o ciałach martwych i duszach ich, czystych i nieczystych na użytek sług Morra zaklęć, rad i rytuałów opis poczynion*”. Jeśli drużyna spotka się z Esberem, z tego właśnie woluminu czerpać będzie on

wiedzę na temat obrzędu. Księgę napisano w języku klasycznym...

...aby uwolnić duszę w umie ukrytą i spustoszenie w niem czyniącą, jeśliś sługa Morra, weź trzy świece z loju otoczone, popiołu z pogrzebowego stosu uncje trzy i też też trzy. Popiół z łzami zmieszaj dobrze i czoło niosącego tę duszę po trzykroć zaznaczaj, mówiąc przy tem w sekretnej magii języku słowa owe: Imigh baile anam priosunach. Co owe słowa znaczą, jeśliś sługa Morra, wiesz li najlepiej. Potem zapal świece wszystkie trzy, odczekaj trzy pacierze powtarzając słowa, potem kolejno dymem z ogarków persony niosące uwięzioną duszę okadzaj, śpiewając na Morra kapłanom melodię znaną: Dul a chodladh na mairbh. Fan in siochain na mairbh. Potem mocą swego umu, daną ci przez Morra Pana Umarłych, wydobądź duszę obcą z ciała ją więżących i Bogom na wieczny spoczynek ją poleć.

Jeśli dusza owa lęka się wyjścia z umów niosących ją, bo uciekła do nich przed siłą nieczystą zniszczyć ją chcąc, z martwego ciała swego przed zbrodzeniem uciekając, gorze to. Albowiem aby zerwać więzy łączące obcego ducha z umami go chroniącymi, trza by zbrodzień głowę dał – jako karę sprawiedliwą za czyn swój niegodny. Popiołem z jego zwłok spalonych trza tedy czoła smarować, a i resztę na cztery światła strony rozrzuć, by ci co magyją trupów się parają nieczystą, pożytku z nich nie mieli. W imię Morra Pana Naszego i Wszech Rzeczy Martwych i Śniących. Crioch.

Obrzędu może dopełnić jedynie kapłan Morra – co gorsza, co najmniej drugiego poziomu. Jeśli w drużynie brak takiego (a na pewno brak), to nawet jeśli bohaterowie znajdą zapis w księdze, będą musieli znaleźć kogoś, kto zdoła im pomóc – na przykład Esbera...

W mechanice gry odprawienie rytuału wygląda dość prosto. Wystarczy, że przeprowadzający go kapłan wykona dwa udane testy SW: SW –10 podczas wypowiedzenia pierwszego zaklęcia i SW –20 podczas wypowiedzenia ostatniego zaklęcia. Nic łatwiejszego, prawda? Tylko jak odnaleźć zabójcę, skoro nawet ofiara nie zna jego twarzy?

ROZDZIAŁ CZWARTY

To, o czym przeczytasz w tym rozdziale, wydarzy się wtedy, gdy obłąd ogarniający umysły bohaterów stanie się już bardzo silny. Zyskają kilka dodatkowych Punktów Szaleństwa, może nawet jakąś chorobę psychiczną albo fobię. Świat widziany ich oczyma stawać będzie się coraz bardziej upiorny i niesamowity, choć niby realny przez cały czas... Widziałeś może „Draculę” F. F. Coppoli albo „Nosferatu” F. Murnaua? Jeśli tak, to wiesz o co mi chodzi.

Aby stało się to, co opisałem w tym rozdziale, awanturnicy muszą też znać już sposób na uwolnienie się od Margot i uratowanie

jej duszy. Nie będą mogli jednak tego uczynić, albowiem nie znają mordercy. Są tak blisko, a równocześnie tak daleko!

Stanie się to w jedną z tych dziwnych nocy oświetlonych blaskiem pełnego księżyca. Nocy, kiedy wszystko wydaje się bardziej intensywne, kiedy czuje się mocniej, a krew krąży szybciej w żyłach. Nocy magii...

Wydarzy się to w jakimś miejscu pod otwartym niebem. Nieważne, czy na wydmarskiej, nocnej uliczce, czy też na leśnej polanie albo wśród górskich szczytów.

Awanturnicy spostrzegą, iż otaczające ich cienie stają się coraz ciemniejsze i groźniejsze, jakby skrywały w sobie niewypowiedziane, złe sekrety. Szelest liści lub szum wiatru układa się w szept, tchnieniem niematerialnych ust niosące jakieś niezrozumiałe słowa. Z ziemi unosi się mgła. Dziwna mgła: nie biała, ale seledynowa i jakby żywa, okrążająca awanturników, przypatrująca się każdemu z osobna... Będzie stopniowo gęstnieć, aż zupełnie zasłoni otoczenie.

Do uszu bohaterów zaczną dochodzić odgłosy jakichś rozmów, muzyki, zapach perfum i wykwintnych potraw. Mgła rozwieje się, a łowcy przygód znajdą się w wielkiej balowej sali, obwieszanej lustrami i zastawionej stołami z jadłem. Na parkiecie wirują tańczące pary, bawiące się w rytm szalonej, skocznej muzyki. Nikt nie zdziwi się przybyciem awanturników. Jakaś piękna dama porwie któregoś nich do tańca, a stary kamerdyner zaprowadzi do stołu resztę oślepiałego towarzystwa.

Co, do diabła, się dzieje?! Twoi awanturnicy na pewno będą się temu wszystkiemu niezmiernie dziwić. Z każdą chwilą coraz bardziej. Bo dostrzegą, iż nie wszyscy tańczący to zwykli ludzie. Wśród rozbawionych gości zobaczą klekoczące szkielety odziane w szczytki kosztownych strojów, połyskujące sierścią wilkołaki szczerzące zęby do swych partnerek, trupioblade wampiry delikatnie głaszczące kobiece szyje – i wiele, wiele innych koszmarnych stworów. Co najdziwniejsze, potwory zachowują się jak gdyby nigdy nic, tak jakby były zwykłymi osobami tańczącymi na balu. Otaczający je ludzie zdają się nie widzieć ich odmienności. Spokojnie obserwują wampiry zatapiające kły w szyjach tancerek, poddających się potworom z lubieżną ochotą. Nie dostrzegają niczego szokującego w tym, iż w wazach z zupami pływają ludzkie dłonie i oczy, a z pięknie wyglądających potraw po ich przekrojeniu wypełniają robaki. Jeśli awanturnicy zaatakują kogoś, kto nie jest potworem, zabiją go bez trudu, a reszta tańczących nawet nie zwróci uwagi na leżącego pod nogami trupa. Walka z potworem przebiegać będzie już wedle zwyczajnych reguł, jednak nadal nikt nie zwróci na nią uwagi. To upiorny bal, makabra rodem z koszmarnych snów. Bo i jest ona snem. Snem śnionym na jawie przez obłąkane umysły naszych oszalałych bohaterów.

W tym śnie pojawi się także Margot. Każdemu z awanturników przez chwilę



mignie w tłumie jej blada, smutna twarz. I każdy usłyszy w swojej głowie wyszeptane przez nią słowa: „Chcesz poznać przeszłość? Zanurz się w niej...”

W tym śnie i w tych słowach kryje się klucz do odkrycia mordercy. W szaleństwie może być metoda! Jednak, aby z niej skorzystać, trzeba jeszcze ominąć pewną pułpkę...

Pod jedną ze ścian sali stoi niewielka fontanna, właściwie jest to rzygacz w murze, wypływający wodę do niewielkiej misy. Któryś z awanturników z pewnością zechce spojrzeć na powierzchnię wody. Na początku ujrzy tylko swoje odbicie, zdeformowane falowaniem powierzchni. Po chwili jednak dostrzeże tam coś zupełnie innego, choć niepokojąco znajomego. Tak, to scena zabójstwa Margot... Ale twarz zabójcy jest doskonale widoczna! Jeśli bohater przyjrzy się tej scenie z większym skupieniem (udany test SW), może dostrzec w głębi misy falujący znak Złotego Oka. W jego umyśle rozlegnie się głos Margot, mówiący, iż osoba widoczna w wodzie to jej zabójca.

Ale czy pamięta jej wcześniejsze słowa? „Chcesz poznać przeszłość? Zanurz się w niej...”

Przyjmijmy, że awanturnik zanurza się w wodzie...

W jego głowie eksploduje ognista kula bólu, zmysły przestają funkcjonować. Gracz powinien w tej chwili zdecydować, czy poświęca Punkt Przeznaczenia. Jeśli tego nie uczyni, głowa awanturnika eksploduje tysiącem czerwonych odłamków, ochlapując wszystko dookoła krwią i mózgiem. Jeżeli zaś poświęci ów punkt,

bohater padnie bez czucia (i wszystkich punktów żywotności) na posadzkę, śmierdząc moczem i kałem – jego zwieracze przestały na chwilę funkcjonować. Z uszu, nosa i ust nie-szczęsnika cieknie krew, ale będzie żył. I wiedział, iż nie tędy droga...

A którędy? Wiesz już, że na ścianach sali balowej wiszą zwierciadła – duże, kryształowe lustra oprawione w rzeźbione ramy. W każdym z nich widać jakieś odbicia i refleksy. Choć niektóre z nich pokazują tylko to, co dzieje się na sali, w innych można też zobaczyć zgoła inne rzeczy: kobiety tańczące wokół ogniska, parę kochanków całujących się na tle zachodzącego słońca, rojny plac targowy. Oto przeszłość – lustra pokazują ułamki losów rozmaitych ludzi, w tym i gości balu. Jeśli nasi awanturnicy przyglądać będą się dokładnie wszystkim lustrom, w niektórych z nich dostrzegą także ułamki własnej przeszłości, ponurych wydarzeń, jakie nastąpiły po śmierci Margot.

Wkrótce staje się dla wszystkich jasne, że zwierciadła pokazują tylko tragiczne i smutne wydarzenia. Tańczące kobiety zostaną zgwałcone i zarżnięte przez bandę mutantów, para kochanków wspólnie skoczy w przepaść, na jarmark wtargną żołnierze, rozpoczynając okrutną rzeź. Awanturnicy ujrzą te fragmenty swojej przeszłości, które były dla nich bolesne i upokarzające, między innymi scenę zabójstwa Margot.

W tym właśnie momencie bohaterowie powinni przypomnieć sobie słowa o zanurzeniu się w przeszłość. Wystarczy dotknąć lustra, aby dostrzec, iż doń wchodzi w nie jak w wodę – wystarczy zrobić duży krok,

aby znaleźć się po drugiej stronie tafli. Delikwent nie ma wpływu na obserwowane wydarzenia; nie może niczego dotknąć ani wziąć do ręki, a jedynie chodzić, przenikając przez mury i drzwi. Chodzić i patrzeć.

Awanturnicy są świadkami sceny, w której zabójca Margot, tuż po dokonaniu zbrodni, ucieka z gospody i znika w ciemnych uliczkach; potem zakłada mundur strażnika miejskiego i idzie w stronę posterunku Straży. Tam, w imię Tzeentcha i Złotego Oka, pozdrawia komendanta – ten uśmiecha się i podkręca wąsa. To Martin Adler – prawdziwy zabójca Margot.

Wszystko znika. Bohaterowie stwierdzają, że obudzili się z głębokiego snu. Znow są w miejscu, w którym ogarnęła ich dziwna mgła: uliczce, leśnej polanie albo gdziekolwiek indziej. Z gwiazd lub chronometru wyczytać można, iż minęło zaledwie kilka minut. Czy to był tylko sen? Nie... Bowiem wszystkie otrzymane na balu rany nadal boją, a jeśli ktoś zakończył na nim życie, jego trup leży obok ocalałych przyjaciół.

ROZDZIAŁ PIĄTY

Drużyna stoi teraz przed bardzo trudnym zadaniem. Jest osaczona przez wrogów, szaleństwo puka do drzwi, a jej głównym przeciwnikiem okazał się ten, kto winien dbać o bezpieczeństwo mieszkańców Imperium... Ciekawa sytuacja, prawda? Aby uwolnić się od obcej duszy, trzeba schwytać komendanta Straży. Ale jak polować na myśliwego? Cóż, i na to są sposoby. Awanturnicy znają już dwie twarze: mordercy (Adlera) i wykonawcy jego zlecenia (nieznanego kultysty). Teraz pomoże im łut szczęścia, którego ostatnio chyba bardzo potrzebują. Twarz kultysty mignie (lub mignęła kiedyś) łowcom przygód

wśród obliczy jakichś rzeźmieszków w przydrożnej karczmie. Dotrzeć w jego bezpośrednie pobliże będzie raczej trudno, bowiem po pobieżnej obserwacji okaże się, iż jest on hersztem stale towarzyszącej mu grupy bandziorów. Trudno będzie go porwać i „przycisnąć”. Trudno? To prawie niemożliwe! Ale jeśli się uda, bohaterowie zyskają potężny atut w walce z Adlerem. Można też dobrać się do skóry miejscowym złodziejaszkom, którzy, odpowiednio potraktowani, prędko wyśpiewają kim jest ów człowiek – nazywa się Richard Winkler. Kiedyś był płatnym zabójcą, lecz teraz przy pomocy swych ludzi ściągają haracz od sklepikarzy i kupców. Jedną trzecią łupu oddają Adlerowi. Niestety, żaden z przesłuchiwanym łotrzyków nie będzie wiedział, że Winkler jest także kultystą Złotego Oka; żaden z nich nie słyszał również, aby kiedyś służył w straży miejskiej (mundur – pamiętasz scenę z lustra? – przywdział tylko na chwilę, by spokojnie dotrzeć na posterunek). Za to niektórzy łajdacy będą wiedzieli o wspomnianych wyżej powiązaniach Adlera z Winklerem. Okaże się też, że Adler to w ogóle dwulicowa i skorumpowana kanalia, bez skrępułów wykorzystująca funkcję komendanta do

ubijania kryminalnych interesów – pobiera haracz od sutenerów, bierze łapówki od bandytów. Pamiętaj jednak, iż informacji tych awanturnicy nie zdobędą z łatwością. To bardzo ważne wiadomości, niewielu je zna, a jeszcze mniej osób zechce się nimi podzielić. Łowcy przygód muszą trochę pokręcić się wśród nikczemników, ryzykując przy tym swoimi głowami (są wszak ścigani), przepytując ich długo i z trudem. Każda szumowina chce powiedzieć jak najmniej za jak największe pieniądze (lub kosztem minimalnej porcji tortur). Półśłówka, kręactwa, niejasne i powikłane matactwa: to właśnie usłyszą bohaterowie.

Drużyna musi zdemaskować Adlera i oddać go w ręce sprawiedliwości. Powinien być złapany na gorącym uczynku i przekazany bezstronnym (nie skorumpowanym) władzom. Nic prostszego, co? Tylko jak to zrobić, jeśli jest się poszukiwanym przez owe władze? Jeżeli awanturnicy przyjdą ze swymi rewelacjami na posterunek straży, to nie zostaną wysłuchani, lecz powieszni. A w dodatku wszyscy przepytywani przez bohaterów przestępcy zaczną ginąć w tajemniczych okolicznościach. Złote Oko nigdy nie zamyka swej powieki...

Pomyślmy. Być może podczas swojej dotychczasowej wędrowki awanturnicy spotkali kogoś, kto mógłby

za nich poręczyć – na przykład Esbera. Awanturnicy mogą też, po zdobyciu informacji na temat Adlera i sposobu, w jaki zdołaliby udowodnić jego powiązania z kultem Chaosu i/lub światem przestępczym, wysłać anonim opisujący rzetelnie całą sytuację (ew. posłańca, który zaniósłby owe wieści władzom). Jeśli udało im się zdobyć jakichś liczących się sprzymierzeńców, nic też nie stoi na przeszkodzie, by postarali się o list żelazny. Pozwól trochę pogłównkować graczom – wszak od tego zależy życie ich bohaterów.

Okazji do złapania Adlera na gorącym uczynku może być kilka: potajemne spotkanie z wysłannikiem władz kultu (o którym to spotkaniu awanturnicy dowiedzą się śledząc komendanta), ściąganie haraczu od sutenerów (informacje od łotrzyków), włamanie do biura komendanta i odkrycie tam kompromitujących go symboli chaotycznych kultów, potajemne spotkanie Adlera z Winklerem (również informacje od złodziejaszek). Wystarczy? Nie rozpisuję się dokładnie, bo nie chcę czynić z tej opowieści historii detektywistycznej. Sposób na zdemaskowanie Adlera nie musi być specjalnie skomplikowany. Lepiej zadbać o nastrój (spotkanie z wysłannikiem Chaosu odbędzie się na przykład nocą na leśnej polanie) i może o szybką akcję – powiedzmy, iż zdemaskowanemu komendantowi przybędą w sukurs jakieś posiłki kultystów, z którymi trzeba będzie walczyć, albo też rzuci się on do szalonej ucieczki. Ciekawie może też wyglądać przekonywanie strażników, że ich dowódca to podła kanalia. To prości ludzie i choć nie lubią zbytnio komendanta, nie mieści im się w głowach, że mogliby przeciw niemu wystąpić. Przecież on to prawo... Cóż, ale od czego elokwencja awanturników!

Jeśli wszystko się powiedzie, mordera zostanie schwytany i stracony, a bohaterowie poddani rytuałowi, który uwolni duszę Margot. W trakcie ceremonii zostanie także wyleczony dręczący ich obłąd; od tej chwili awanturnicy będą cierpieć tylko na jakąś drobną fobię – może niechęć do wizerunków oka albo jasnowłosych, niebieskookich kobiet? Któż to wie?

Jeśli zaś bohaterom się nie powiedzie, to cóż: dołączą do tych niezliczonych nieszczęśników, których kości bieleją wśród puszczy i pod szubienicami... Życie bywa krótkie, a pętla ciasna.

To już wszystko, Przyjacielu. Do zobaczenia.

EPILOG

Zasady walki psychicznej

Przebiega podobnie jak zwykła walka wręcz, tyle że zamiast WW testowana jest Siła Woli walczących. We śnie niemożliwe jest używanie czarów, jednak wszelkie inne



modyfikatory do SW nie znikają. Obrażenia otrzymywane przez awanturnika (rzut k6) liczy się w punktach szaleństwa, rany zadane atakującemu odejmuje się zaś od jego Żywotności. Rolę Wytrzymałości pełni Opanowanie podzielone przez dziesięć. Otrzymane obrażenia pomniejsza się o otrzymaną w ten sposób liczbę. Jeśli liczba punktów Żyw napastnika spadnie do 0, znika on ze snu, a walczący z nim awanturnik budzi się z krzykiem i zlany zimnym potem. Cóż, jeśli walkę przegrywa awanturnik, jego szaleństwo wzrasta... Dobrze wiesz, czym skończy się dla niego za duża ilość punktów obłędu...

Duch Margot

Właściwie powinien się pojawiać tylko w momentach opisanych w scenariuszu, jednakże, jeśli chcesz, możesz to zmienić (na przykład jego ustami poradzić coś zagubionym awanturnikom). Przestrzegaj zasady, że bohaterowie widują się z Margot tylko we śnie.

Punkty doświadczenia

Nagradzaj nimi wedle własnego uznania. Powyższa opowieść (a przynajmniej większa jej część) nie polega na rozwikłaniu skomplikowanej intrygi, lecz na budowaniu nastroju grozy i szaleństwa. Z tego też powodu wyżej oceniaj grę aktorską i teatralne wysiłki graczy niż sprawność w machaniu toporem i rzucaniu czarów...

Bohaterowie Niezależni

Wcale nie. Są zależni – od Ciebie. Widzisz tu ich cechy, ale jeśli z jakichś przyczyn nie będą Ci one odpowiadać, śmiało się zmieniaj. To przecież Twoja opowieść.

Angelika Hauptmann/Margot de Loraine – była kultystka Złotego Oka

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogł
5	32	33	2	4	6	5	1	60	34	50	53	39	68

Wiek: 25 **Charakter:** Neutralny
Umiejętności: Czytanie/pisanie (klasyczny i staroświatowy), etykieta, jeździectwo, medytacja, sekretny język sekty Złotego Oka, urok osobisty, wykrywanie magii, wiedza o kulcie Złotego Oka.

Przedmioty: Sztylet, kilka sukien, trochę kosztownej biżuterii i perfum, dość duża ilość pieniędzy, wystarczająca na wygodne podróżowanie i mieszkanie w średniej klasie gospodach.

George Esber – kapłan Morra (3. Poziom)

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogł
3	31	33	3	6	10	45	1	33	30	60	58	68	40

Wiek: 49 **Charakter:** Neutralny
Umiejętności: Kapłana Morra 1., 2. i 3. poziomu oraz język tajemny-magiczny (nekromancki), śpiew, etykieta, prawo, szósty zmysł.

Przedmioty: Szaty kapłańskie, symbol boga; chatka w lesie wraz ze skromnym umeblowaniem.

Czary: Do wyboru przez MG

Richard Winkler – reker, kultysta Złotego Oka

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogł
4	42	42	3	3	8	45	1	43	41	39	32	40	32

Wiek: 35 **Charakter:** Chaotyczny
Umiejętności: Wszystkie zabijaki oraz specjalna broń-sztylet, czytanie/pisanie, sekretny język sekty Złotego Oka, cichy chód w mieście, przekupstwo. Dzięki praktykom w sekcje poznał też pierwszy stopień rytuału niszczącego duszę, odprawianego podczas zabijania ofiary.

Ekwipunek: Sztylet, pałka, kapelusz z szerokim rondem, czarna płaszcz, złoty pas; stale przebywa z nim dwunastu ochroniarzy.

Martin Adler – kultysta Złotego Oka, komendant Straży Miejskiej

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogł
4	52	35	4	3	8	40	2	30	40	39	40	38	29

Wiek: 40 **Charakter:** Chaotyczny
Umiejętności: Strażnika miejskiego oraz rozbrajanie, sekretne znaki i język kultystów Złotego Oka, czytanie/pisanie, cichy

chód w mieście, szósty zmysł, śledzenie, widzenie w ciemnościach.

Przedmioty: Miecz, halabarda, kaftan koltur z rękawami, hełm, żółte buty.

Typowy kultysta Złotego Oka

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogł
4	35	20	3	3	7	40	1	34	32	30	30	35	29

Wiek: 20 +3k6 **Charakter:** Chaotyczny
Umiejętności: Ukrywanie się w mieście, charakteryzacja, uniki, tropienie, czytanie/pisanie, sekretny język sekty, śledzenie, cichy chód w mieście i na wsi.

Przedmioty: Ubranie z złotym elementem, skórzana kurtka, broń ręczna, 3K6 zk.

UWAGA: Identyczne współczynniki ma Cień atakujący awanturników we śnie.

Typowy strażnik miejski

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogł
4	41	25	4	3	7	60	1	29	29	29	29	29	29

Umiejętności: Strażnika miejskiego.
Przedmioty: Skórzany kaftan, halabarda, latarnia na kij (tylko nocą, jedna na patrol), hełm.

Gry
fabularne
karciane
bitewne
planszowe
akcesoria

STREFA 51
Północna Galeria Dworca Centralnego
(obok komisariatu), Warszawa

SPOTKAJMY SIĘ ZNOW
NA ORCHII

KRYSTAŁY
CZASU



● OKOŁO 400 STRON

● ROZSZERZONE
ZASADY

● NOWE ILUSTRACJE

● NOWE POTWORY

● NOWE CZARY

● NOWY, DOKŁADNY
OPIS ORCHII

● NOWA BROŃ

● NOWY, DOKŁADNY
OPIS RAS

BOHATERÓW

● NOWE PRZEDMIOTY
MAGICZNE

● DOKŁADNE MAPY

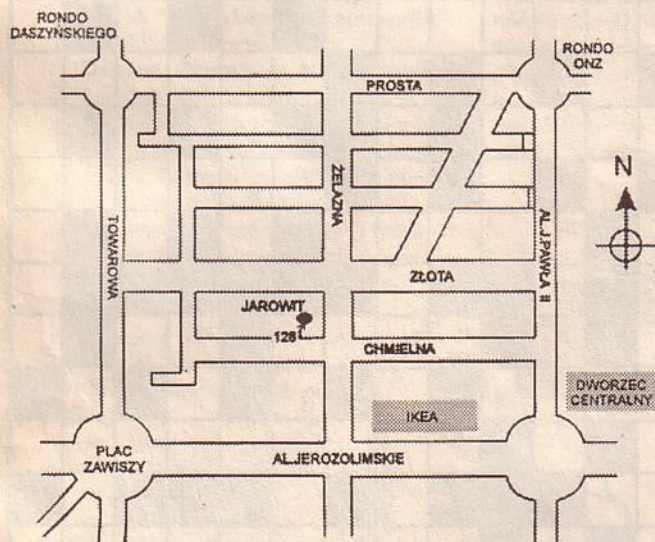
● POPRAWIONY
SYSTEM MAGII

SKRYSTALIZUJ
SWOJE MARZENIA
– ROZPOCZNIJ
NOWE ŻYCIE

KLUB I SKLEP JAROWIT

UL. CHMIELNA 126
PON. - PT. 11⁰⁰ - 19⁰⁰
SOB. 11⁰⁰ - 16⁰⁰
Tel.: 654-91-74

Zapraszamy wszystkich miłośników gier fabularnych, systemów karcianych i bitewnych. Oferujemy miejsce do gry w świetnym klimacie. Trzy stoliki do kart, jeden do RPG, oraz duży (1650x3200 mm) stół do systemów bitewnych. Na miejscu napoje, chipsy i ciastka.



W CIĄGŁEJ SPRZEDAŻY:

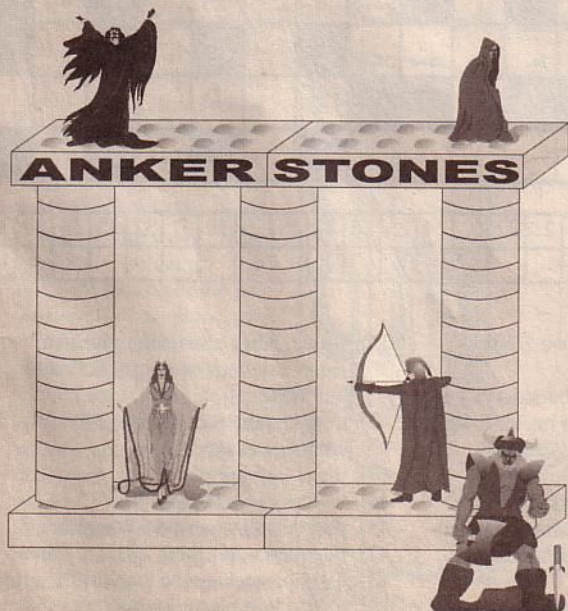
KARTY: MTG, STAR WARS, SHADOWRUN, KULT, KULT, DOOM TROOPER, DARK EDEN, VAMPIRE, BATTLETECH, NETRUNNER, ILLUMINATI, X-FILES.

PODRĘCZNIKI: DZIKIE POLA, WARHAMMER, CYBERPUNK, SHADOWRUN, WAMPIR, WILKOŁAK, ŚRÓDZIEMIE, IN DOMINE MAGNAE VERITATIS, ZEW CTHULHU, STAR WARS.

FIGURKI: WARHAMMER FANTASY BATTLE, WARZONE, WARHAMMER 40.000, SZCZELBA

ANKER STONES Naturalne kamienie konstrukcyjne

Idealne dla pól bitewnych, makiet i oryginalnych budowli
Zestawy od 200 do 1000 elementów.
Elementy w 10 kształtach i 6 kolorach.



Strategiczna gra planszowa.
7 scenariuszy o różnym stopniu trudności.
Ta gra Ci się nie znudzi!

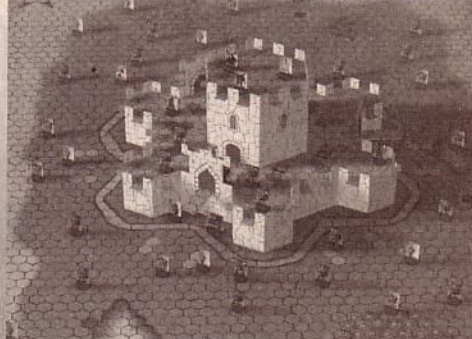
OSTATNIA WOJNA CESARZY

Front wschodni 1914



Taktyczna gra planszowa z przestrzennym, kartonowym zamkiem. Ponad 100 żetonów - postaci w plastikowych podstawkach, maszyny wojenne, tajne przejścia, gorąca smoła i... czary!

TWIERDZA



Gry oraz kamienie do nabycia w dobrych sklepach oraz w sprzedaży wysyłkowej.
Informacje: NOVINA 05-806 Komorów ul. M. Dąbrowskiej 6 tel/fax: (0 22) 759 17 64

**No 1
NOVINA**

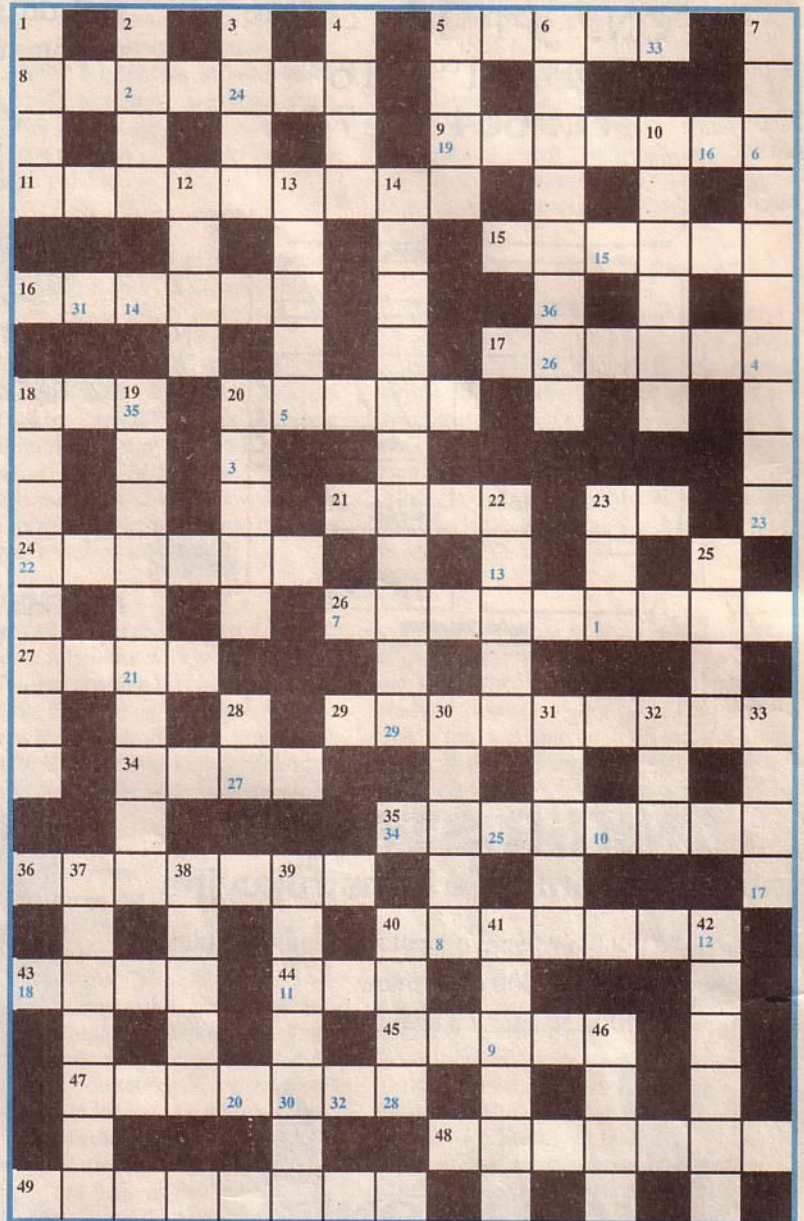
KRZYŻÓWKA ŚWIĄTECZNA

Litery z pól ponumerowanych w lewym dolnym rogu, napisane kolejno od 1 do 36, utworzą pierwszą część rozwiązania – pytanie konkursowe. Odpowiedź na nie stanowić będzie drugą część rozwiązania. Wśród osób, które do końca bieżącego roku nadesłały prawidłowe odpowiedzi rozlosujemy atrakcyjne nagrody – wybrany przez zwycięzców podręcznik wydany przez nasze wydawnictwo. Na kartkach pocztowych z kuponem konkursowym należy więc zaznaczyć jakiej nagrody się oczekuje.

PIONOWO:

- 1). jedna z gier fabularnych firmy White Wolf
- 2). facet Ewy
- 3). do naśladowania...
- 4). przyjaciel Thorgalla
- 5). księżniczka z planety Alderaan
- 6). Algerotha, Semai lub Ilian
- 7). Chaos ..., gra kościarna
- 10). jedna z klas zawodowych w WFRP
- 12). jedna z figurkowych gier bitewnych
- 13). Norton, autorka „Świata Czarownic“
- 14). czarnoksiężnik z Warhammera
- 18). może być upiorna, jak u Petera Strauba
- 19). Robert, autor „Zamkniętego świata“ czy „Zamku lorda Valentina“
- 20). rodzaj pustynnych robaków z planety Arrakis („Diuna“)
- 22). może być smoczy, jak u Mishimy
- 23). to my
- 25). zawarty z diabłem
- 28). symbol żelaza
- 30). bohater Mishimy
- 31). bezbarwna, przezroczysta masa plastyczna, z której wyrabia się szkła okularowe
- 32). ...-Wan Kenobi albo japoński pas
- 33). Kołtąta albo nagroda przyznawana przez fanów na światowym zjeździe fantastyki
- 37). ... Przebiegły
- 38). imię autora „Portretu Doriana Graya“ i „Pigmaliona“
- 39). powieść Waltera Jona Williamsa opublikowana przez wydawnictwo MAG
- 41). ... Psiakostka, jeden z autorów zamieszczających swoje teksty w Krainie Goblinoń
- 42). nazwisko jednego z twórców Dzikich Pól
- 46). umiar, wyczucie

**KUPON
KONKURSOWY**
Krzyżówka świąteczna
MAGIA I MIECZ



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36			

POZIOMO:

- 5). imię pierwszego właściciela „Sokoła Millenium“ i Miasta Chmur
- 8). imię obecnego redaktora naczelnego Magii i Miecza
- 9). dodatek do Kultu lub nowe czasopismo poświęcone grom karcianym
- 11). wielka miłość Quasimodo lub imię bogini halflingów
- 15). ulubiona forma spędzania czasu miłośników Warhammera
- 16). „... z wampirem“
- 17). u Brzechwy mieli zjeść tysięcy kotletów
- 18). jedna z rzek, która ma swe źródło w Szarych Górach
- 20). inaczej współczynnik, charakterystyka
- 21). jedna z humanoidalnych ras karłowatych zamieszkująca światy fantasy
- 23). inicjały „ojca“ Krainy Goblinoń
- 24). latający stwór podobny do smoka
- 26). magiczny znak przedstawiany na amuletach, chroniący przed złymi mocami
- 27). rzeka w Hiszpanii
- 29). najwyższy kapłan krasnoludów Chaosu
- 34). raj, może być utracony...
- 35). Bruce, autor „Świętego płomienia“
- 36). jeden z dodatków do gry karcianej Star Wars
- 40). imię Daminsona, słynnego krasnoludzkiego inżyniera
- 43). może być jurajski
- 44). wydawca Shadowruna
- 45). podręcznik gracza do Wampira
- 47). bluźnierca, religijny odszczepieniec
- 48). zabezpieczenie albo zamknięcie granic
- 49). elficki bóg pieśni i wina

Agnieszka Fryziak

THRUUD THE BARBARIAN



Redaguje zespół:
Jaki zespół? Jak zwykle wszystko
musiał zrobić Kocuj

Korekta:
...miejmy nadzieję,
że ktoś ją zrobi

Stale współpracują:
telewizor, komputer i pralka

*Na specjalne życzenie Czytelników (i Redaktorachoczy!)
przedstawiamy Cienką Czerwoną Linie*

AUTENTYCZNE ZAPISY Z AUTENTYCZNYCH SESJI

300 MIL MORSKIEJ ŻEGLUGI

Występują: Ruthgar „Żelazna Pięść” – typowy barbarzyńca; Graag „Twarda Czacha” – typowy barbarzyńca; Wasyl „Siekierka” – typowy krasnolud (czyli też typowy barbarzyńca), oraz Mistrz Gry – nietypowy barbarzyńca.

MG: Musicie dostarczyć ten list na Czarną Wyspę.

W”S”: Nigdzie nie płynę! Nienawidzę wody.

R”ŻP”: Nie umiem pływać i zawsze dostaję choroby morskiej.

G”TC”: Nie ma mowy. Po dwóch dniach zabraknie piwa i będę musiał chodzić trzeźwy.

MG: Niestety, he he. Wczoraj spiliście się do nieprzytomności i obudziliście się na pokładzie Wścieklej Mewy – statku płynącego na Czarną Wyspę.

R”ŻP”: Co?!

W”S”: Ale mam zły humor. Chyba wywałę za burtę całą załogę.

MG: Świetnie. Będziecie dryfować do końca życia, he, he.

G”TC”: No dobrze wywalimy ich jak już dopłyniemy na miejsce.

MG (rzucając kostką): Zanim to jednak nastąpi czeka was niebezpieczna podróż, he, he. Ups, widzicie na horyzoncie statek piracki, he, he.

R”ŻP”: Świetnie może akurat płyną do portu, z którego wyruszyliśmy.

W”S”: Tak, tak. Mogliby nas podrzucić.

MG: Na statki pirackim widać przygotowania do abordażu, he, he. Słychać bojowe okrzyki.

G”TC”: Chyba nie będą z nami rozmawiać.

W”S”: Tak. Skoczę do kajuty po siekiere.

(kilka minut później)

G”TC”: Zawołajcie majtków. Niech posprzątają te trupy z pokładu, bo nigdzie nie można się ruszyć.

R”ŻP”: Słuchaj Wasyl. Rozumiem, że szał bojowy, ferwor walki i tak dalej, ale chyba nie musiałeś porąbać ich statku na drobne kawałki.

G”TC”: Właśnie. Moglibyśmy się na niego przesiąść i wrócić do domu.

MG (rzucając kostką): Widzę, he, he, że już następnego ranka spotykacie na swej drodze dwa razy większy statek piracki.

G”TC”: Świetnie.

W”S”: Nie ma to jak mały trening przed śniadaniem.

(kilkanaście minut później)

W”S”: No, co się tak gapić? Przecież się powstrzymałem.

G”TC”: No, w zasadzie tak.

R”ŻP”: Porąbałeś im statek tylko do połowy...

MG (rzucając wściekle kostkami): Następnego dnia płyną na was trzy statki pirackie!

G”TC” (do Ruthgara): Ja biorę tego z prawej, ty tego z lewej, a dla Wasyla zostawiamy środkowy.

R”ŻP”: Miejmy nadzieję, że nie zdąży porąbać wszystkich statków.

(kilkadziesiąt minut później)

G”TC”: Nie wiem jak wam, ale mnie się ta podróż podoba. Nie wracam do domu.

R”ŻP”: Ja też. Wasyl, możesz sobie porąbać pozostałe statki.

W”S”: Dzięki.

MG (lekkko załamany): Następnego dnia spotykacie statek kupiecki.

G”TC”: Jaka szkoda.

W”S”: Spytajmy się ich czy przypadkiem nie widzieli gdzie piratów.

MG (krzywo patrząc na wynik kolejnego rzutu kostką): Następnego dnia widzicie na horyzoncie statek piracki.

W”S”: Świetnie.

R”ŻP”: A już myślałem, że będę się dziś nudził.

MG: Ale nie płynie w waszą stronę.

G”TC”: Jak to? Co on sobie myśli?

W”S”: Ruthgar! Przejmuj ster. Dogonimy drania.

R”ŻP”: Te morskie podróże nie są wcale takie złe.

(wszelkie stwierdzenia, że uczestnicy powyższej sesji byli pod wpływem napojów wysokowych są nieprawdziwe – sensacje żółtkowe, jakie później u nich wystąpiły, były skutkiem choroby morskiej wywołanej realistycznym opisem podróży statkiem)

KONIEC

PODRĘCZNY SŁOWNICZEK PRZECIĘTNEGO POSZUKIWACZA PRZYGÓD W PRZECIĘTNEJ GRZE FABULARNEJ

Dąb – rodzaj drewna używanego do konstrukcji kół w wozach i karetach („dębica, Janie, dębica”).

Demokracja – ustrój wymyślony przez poszukiwaczy przygód. Polega on na podejmowaniu wspólnych decyzji za pomocą rzutu kostką.

Demonstracja – organizowany cyklicznie marsz protestacyjny demonów. Podczas demonstracji demony protestują zwykle przeciw zbyt niemu okrucieństwu poszukiwaczy przygód.

Depilator – podstawowe wyposażenie Amazonek zażywających nadmierne ilości sterydów.

Dobranoc – ulubione powiedzonko diabła. Wielu osobom udało się (a wielu jeszcze się z pewnością uda) trafić w miejsce, gdzie diabeł mówi dobranoc. Nie można jednak zapominać, że większość diabłów zaraz po tym jak powiedzą do kogoś „dobranoc”, tęym narzędziem rozwala mu czaszkę.

Dokładność – charakterystyczna cecha większości poszukiwaczy przygód. Objawia się między innymi przy przeszukiwaniu lochów. Poszukiwacze przygód potrafią często dokładnie przeszukać setki komnat na dziesiątkach poziomów podziemi i wcale się przy tym nie nudzą.

Domator – przedstawiciel jednej ze złodziejskich profesji, którego podstawowym zajęciem jest włamywanie się do mieszkań prywatnych.

Domokrążca – (patrz: domator)

Dramat – fatalna sytuacja mająca

miejsce w trakcie penetrowania przez drużynę lochów, gdy nagle (na trzecim poziomie podziemi) okazuje się, że żaden z poszukiwaczy przygód nie ma ani liny, ani pochodni.

Druid – zagorzały miłośnik roślin i zwierząt z natury nie będący jednak sodomitą. Postrzega się go zwykle jako kapłana o mentalności gajowego.

Drużyna – przypadkowa zbieranina poszukiwaczy przygód blakająca się bez celu po miastach i bezdrożach. Najstynniejsze drużyny to: Drużyna Pierścienia, Drużyna A, Drużyna Wałęsy.

Duchy – biedne, eteryczne istoty zamieszkujące stare zamczyska i ruiny. Duchy są ustawicznie nękanie i straszone przez poszukiwaczy przygód.

Dupa – pięta achillesowa poszukiwaczy przygód. Zawsze, gdy zostaną przez kogoś pokonani, to mówią, że dostali w dupę. Nie w głowę, nie w brzuch, nie w nogi, ale właśnie w dupę. „Znowu dostaliśmy w dupę” jęczą zawsze członkowie pobitej drużyny. Aż strach pomyśleć, co by się stało gdyby poszukiwacze przygód nie mieli dupy. Zawsze by wygrywali (no, chyba że wtedy zaczęli by dostawać w coś innego).

ZNALEZIONE NA MARGINESIE STAREJ KSIĘGI CZARÓW

Trzydzieści sposobów na pokonanie bazyliuszka.

Sposób pierwszy.

Bardzo ryzykowna metoda. Za to może ją zastosować każdy, gdyż nie wymaga żadnych specjalnych umiejętności i środków. Trzeba po prostu przekonać bazyliuszka, że życie jest bez sensu i powinien zrezygnować z nic nie wartej egzystencji. Należy uświadomić bazyliuszkiemu, że nie istnieje żaden cel, do którego warto dążyć. No bo co robi, gdy już zamieni w kamień wszystkie żyjące na ziemi istoty? Czeką go tylko nieszczęście. Jeżeli potwór to zrozumie, z pewnością popełni samobójstwo.

Drzwi – zniechęcony przez poszukiwaczy przygód obiekt. Członkowie drużyn bez przerwy wyzywają się na drzwiach i opracowują najwymyślniejsze metody ich niszczenia. Niektóre gatunki drzwi wykształciły pewne mechanizmy obronne, potocznie zwane pułapkami.

Durszlak – potoczne wyrażenie pochodzące z gwary używanej przez przewodników. Oznacza to samo, co „durny szlak” czyli trakt prowadzący donikąd. Na takim durszlaku można spotkać wielu poszukiwaczy przygód, gdyż nie są oni w stanie uwierzyć, że droga może zwyczajnie nigdzie nie prowadzić. Bezskutecznie szukają więc tam ruin starożytnych zamków lub zaginionych miast.

Dzida – średnio długa, średnio ostra, broń średniego zasięgu.

Dzielenie – działanie matematyczne, z którym mają duże problemy wszyscy poszukiwacze przygód. Nigdy nie udaje im się niczego równo podzielić, zwłaszcza zdobytych skarbów.

Dziewica – jeden ze składników smoczniej diety.

Dzifka – osobista znajoma Yossy.

ZNALEZIONE NA MARGINESIE STAREJ KSIĘGI CZARÓW

Trzydzieści sposobów na pokonanie bazyliuszka.

Sposób szósty.

Postępując się zamieszczanym na listach gończych opisem i portretem pamięciowym, należy sporządzić kukłę przedstawiającą Paladyna Arturiusa. Następnie ustawić ją przed wejściem do jaskini bazyliuszki. Jeżeli kukła jest wystarczająco realistyczna, bestia z pewnością kojfnie na zawal.

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA



ZASADY ZAKUPU PRODUKTÓW

DO KAŻDEGO zamówienia, bez względu na jego wysokość, prosimy doliczyć kwotę kosztów wysyłki, wynoszącą 5 zł. UWAGA – nie realizujemy zamówień na kwitkach z numerów poprzednich, kwitach obcych (np. formularzach, które można wziąć na poczekaniu).

Wszystkie ceny aktualne do
15.01.1998

Jeśli Twoje zamówienie przekracza 100 zł, ale bez kosztów wysyłki, otrzymujesz rabat w wysokości 10% – nie zapomnij odliczyć go sobie od kosztów zamówienia – jednak nie od kosztów wysyłki, które w każdym przypadku muszą być takie, jak wyżej.

KUPON – JAK GO WYPEŁNIAĆ?

Zamiast pełnej nazwy, należy wpisać, w odpowiedniej rubryce, kod danego produktu. Kody są podane niżej, pod nazwami produktów, które reprezentują.

UWAGA: Symbol ❖ oznacza przedsprzedaż. Produkt oznaczony w ten sposób jeszcze się nie ukazał; planujemy jego wydanie w ciągu najbliższych 3 miesięcy. Cena, którą proponujemy, jest w większości wypadków ceną promocyjną, znacznie niższą niż przewidywana cena detaliczna.

UWAGA: Symbol * przy kodzie oznacza, że nie jest to produkt firmy MAG. Firma MAG zajmuje się jedynie dystrybucją takich produktów.

NUMERY ARCHIWALNE MAGII I MIECZA

Magia i Miecz – nr (odpowiednio) 7-24
MIM7 – MIM24 3.50 zł
Uwaga: Numer 19-20 jest podwójny.

Magia i Miecz – nr (odpowiednio) 25-48
MIM25 – MIM40 4.90 zł
Uwaga: Numery 31-32, 41-42 i 43-44 są podwójne.

PRENUMERATA MAGII I MIECZA

Prenumerata półroczna od numeru 49 do numeru 54
PP48 30 zł

Prenumerata kwartalna od numeru 49 do numeru 51
PK48 16,50 zł

Dzięki prenumeracie będziesz otrzymywał nasze pismo regularnie, po niższej cenie, a ponadto nie ominą cię specjalne atrakcje przewidziane wyłącznie dla prenumeratorów!!!

LABIRYNT

Labirynt nr 1, nr 2
LB1-2 3.90 zł
Pismo zawierające przygody do gier fabularnych (Warhammer, Kryształowy Czas, AD&D), mapy komnat i podłóg. 48 stron.

Labirynt nr 3
LB3 15 zł
Nowe oblicze Labiryntu. 128 stron pełnych bogato ilustrowanych przygód, zawierających pomoce do gry do wycięcia. Kryształowy Czas, Zew Cthulhu, Śródziemie/Władca Pierścieni, Warhammer.

Labirynt nr 4
LB4 15 zł
Przygody do Cyberpunka 2020, GURPS-a, Zewu Cthulhu, Kryształów Czasu, AD&D,

Śródziemia i Warhammera. Specjalne atrakcje: opis Warszawy do CP2020 i przygoda do rozegrania na żywo (LARP) do Zewu Cthulhu

WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

Gra fabularna WFRP – podręcznik podstawowy (twarda oprawa)
WHRPG 65 zł
Najpopularniejsza w Polsce gra fabularna fantasy. Ponad 20 000 graczy w naszym kraju. Mroczny świat niebezpiecznych przygód. Chaos, ginące imperia elfów i krasnoludów, gobliny i orki. 368 stron czarno-białych i 8 kolorowych.

Galeria bohaterów
WHBOH 20 zł
Pięćdziesiąt czystych kart bohatera oraz dwie szesnastostronicowe broszury zawierające przygodę i szczegółowy opis tworzenia bohatera.

Księga Wiedzy Tajemnej
WHKWT 22 zł
Dodatkowe zasady, nowe profesje, czary, magiczne przedmioty oraz kilka fascynujących scenariuszy. Jeden z najciekawszych dodatków do WFRP. 128 stron.

Potępieniec
WHPOT 22 zł
Zbiór najlepszych scenariuszy, pierwotnie opublikowanych w czasopiśmie „White Dwarf” oraz liczne nowe zasady. 104 strony.

Zamek Drachenfels
WHZAD 21 zł
Niezwykłe szczegółowy opis siedziby wielkiego czarnoksiężnika Constanta Drachenfelsa. Liczne plany, pomysły na przygody, nowe czary i magiczne przedmioty. 112 stron.

Wewnętrzny wróg
WHWEW 22 zł
Wprowadzenie do kampanii pod tym samym tytułem. Szczegółowy opis Imperium, kolorowa mapa formatu A3. 64 strony.

Cienie nad Bögenhafen
WHCBO 16.50 zł
Druga część kampanii „Wewnętrzny wróg”, w której bohaterowie odkrywają machinacje potężnego kultu wyznawców Chaosu. W aferę zamieszane są wysoko postawione osobistości... Jeden z najlepszych scenariuszy do gry „Warhammer”. Wewnątrz kolorowy plan miasta Bögenhafen formatu A3. 64 strony.

Śmierć na rzece Reik
WHSRR 24 zł
Trzecia część kampanii „Wewnętrzny wróg”. Tajemnica starego astronoma, nawiedzony zamek, liczne wątki poboczne. Dodatkowo broszurka zawierająca zasady rządzące handlem na rzekach Imperium. Dwie mapy A3 (część Imperium i zamek). 128 stron.

Mroczny cień śmierci
WHMRC 24 zł
Zbiór scenariuszy, które mogą wejść w skład kampanii Wewnętrzny Wróg i nie tylko. Dodatkowe zasady, opis Kreuzhofen. 128 stron.

Szara eminencja
WHSZE 24 zł
Kolejna część kampanii Wewnętrzny Wróg. Bohaterowie znajdują się w Middenheim, w trakcie karnawału... 128 stron.

Żle się dzieje w Kislevie ❖
WHKIS 35 zł
Kolejna część kampanii Wewnętrzny Wróg. Wiele interesujących informacji o Kislevie oraz trzy scenariusze. 144 strony, kolorowa mapa A3.

Middenheim: Miasto Białego Wilka
WHMBW 22 zł
Dokładny opis miasta Middenheim, jego mieszkańców i historii. Podręcznik zawiera też pomysły na przygody i jest doskonałym

uzupełnieniem „Szarej eminencji”. 96 stron, kolorowa mapa A2.

Czarnoksiężnik Drachenfels
BEDRA 12 zł
Powieść. Historia upadku Wielkiego Czarnoksiężnika. Przyczyniają się do niego m.in. wampirzyca Genevieve i Detlef Sierck.

Czerwone pragnienie
BEPRK 12 zł
Drugi zbiór opowiadań ze świata Warhammera. Wampirzyca Genevieve, Gotrek wraz z przyjacielem Felixem i inni przeżywają wiele fascynujących przygód w Starym Świecie.

Wieczna Genevieve
BEGEN 14.50 zł
Trzy nowele, których bohaterką jest Genevieve Dieudonne, a których akcja toczy się w mrocznym Starym Świecie.

WŁADCA PIERŚCIENI

Gra fabularna Władca Pierścieni
PIRPG 47 zł
Pudełko zawiera trzy podręczniki, kolorową mapę Śródziemia, komplet planów potrzebnych do rozegrania załączonej przygody, kości oraz tekturowe figurki bohaterów i ich przeciwników. Doskonale wprowadzenie w świat gier fabularnych.

ŚRÓDZIEMIE

Śródziemie (MERP)
ŚRRPG 49.50 zł
Gra fabularna osadzona w realiach świata, stworzonego przez Tolkiena. Bogactwo szczegółów, realistyczne przedstawienie walki, setki czarów. Znawcy Tolkiena uważają ten system za wart polecenia wszystkim miłośnikom jego prozy. 270 stron.

Stwory Śródziemia
STSRD 24 zł
Bestiariusz do gier Śródziemie i Władca Pierścieni. Ponad 200 istot znanych z książki J. R. R. Tolkiena. 144 strony.

Uwaga: Symbol ❖ oznacza, że produkt jeszcze się nie ukazał. Planujemy jego wydanie w trakcie najbliższego kwartału. Wpłacając pieniądze teraz, zapłacisz mniej i będziesz miał pewność, że otrzymasz produkt najwcześniej, jak tylko się da. Z drugiej strony – będziesz musiał trochę poczekać. Za ewentualne opóźnienia serdecznie przepraszamy.

W poszukiwaniu palantira
STWPP 28 zł
Kampania, w której bohaterowie zostają wysłani na poszukiwania potężnych kamieni widzenia. 160 stron.

ZEW CTHULHU

Zew Cthulhu – gra fabularna
ZCRPG 59 zł
Gra fabularna osadzona w świecie opowiadań Howarda Phillipsa Lovecrafta, mistrza grozy z Providence. Niesamowity, niepowtarzalny i jedyne w swoim rodzaju klimat. 240 stron w twardej oprawie to wszystko, czego potrzebujesz, aby zacząć grę.

Księga Bestyj
ZCXIB 15 zł
Nowe, przerażające potwory, zaczerpnięte z opowiadań i powieści H. P. Lovecrafta i jego kontynuatorów. 64 strony.

Przerażające podróże
ZCPOP 21 zł
Zbiór dziewięciu przygód związanych ze środkami lokomocji. Bohaterowie zbadają głębiny, pustynie i przestworza. W każdym scenariuszu znajdziesz rozszerzenia zasad. Podręcznik zawiera również reguły przeprowadzania pościgów. 128 stron.

Serce grozy
ZCSEG 27 zł
Przerażająca kampania, której akcja rozgrywa się w Montrealu. 80 stron.

Horror w Orient Ekspresie
ZCORX 85 zł
Jedna z najstraszniejszych kampanii w dziejach gier fabularnych. Ponad 260 stron tekstu, mapy, plany, paszporty. Wydanie limitowane!

Księga Ioda
ZCKSI 12 zł
Zbiór opowiadań związanych z mitologią Cthulhu, połączonych wspólnym motywem. Zawiera wszystkie teksty Henry'ego Kuttnera dotyczące Mitów (w tym jeden napisany wspólnie z Robertem Blochem) oraz nowelę Lina Cartera.

KRYSZTAŁY CZASU

Kryształy Czasu – gra fabularna
KCRPG 60 zł
Nowa, poprawiona i znacznie rozszerzona wersja pierwszej polskiej gry fabularnej, opublikowanej pierwotnie w „Magii i Mieczu”. Nowe, świetne ilustracje Jarka Musiała (i nie tylko), a także nowe potwory, nowe przedmioty magiczne, dokładny opis Orchii. Ponad 300 stron – wielka gratka dla wszystkich miłośników Kryształów Czasu.

DZIKIE POLA

Dzikie Pola – gra fabularna (twarda oprawa)
DPRPG 65 zł
Pierwsza prawdziwie polska gra fabularna, której akcja toczy się w realiach Sienkiewiczowskiej Trylogii. Sarmatyzm, warcholstwo, zajazdy, hultajstwo, szlachta, gołowąsy, układy z Borutą, wojny, bitwy, pojedynki, oryginalna magia i perfekcyjny system walki szabłą.

BATTLETECH

Battletech: Kompendium
BTCOM 34 zł
Zebrane, poprawione i rozszerzone zasady do Battletecha, zawierające m.in. reguły z Battletecha, Aerotecha i Citytecha oraz zasady gry na makiecie. Ta gra bitewna jest najsłynniejszą grą tego typu na świecie. Książka ma ponad 170 stron, w tym 16 kolorowych.

Mechawojownik – gra fabularna
BTMEW 69 zł
Gra fabularna osadzona w świecie Battletecha. Czy zastanawiałeś się, kim są ludzie, którzy kryją się w tych gigantycznych, bojowych skorupach? Ta gra pozwoli ci wcielić się w jednego z nich.

Legion Szarej Śmierci, tom 1
BTLS1 13.50 zł
Powieść opisująca losy ludzi, którzy biorą udział w wojnach Mechów. Doskonale wprowadzenie w nastrój i świat Battletecha i Mechawojownika.

DOOMTROOPER – ŻOŁNIERZ ZAGŁADY

DoomTrooper – talia podstawowa
DTSTA 24 zł
Gra karciana dla kolekcjonerów. Świat mrocznej przyszłości, w której ludzkość walczy o przetrwanie w się wojnie z Legionem Ciemności. Talia podstawowa zawiera 60 losowo wybranych, pięknie ilustrowanych kart i instrukcję do gry. Wszystkich wzorów kart jest ponad 300.

DoomTrooper – zestaw dodatkowy
DTDOD 6.50 zł
Zestaw 15 kart losowo wybranych spośród atutów tworzących zestaw podstawowy.

Inquisition
DTINQ 7 zł
Pierwszy dodatek do gry Żołnierz Zagłady. Wspomaga głównie Legion Ciemności i Bractwo. Wprowadza nową kategorię kart – Relikty oraz Sztukę Przyzywania. Zestaw 8 kart wylosowanych spośród ponad 100.

WarZone
DTWAR 6 zł
Trzeci dodatek do gry Żołnierz Zagłady. Zestaw 8 kart wylosowanych spośród ponad 100. Wprowadza nowy rodzaj kart – Strefy Walki.

Apocalypse
DTAPO 9.50 zł
Czwarty dodatek do gry Żołnierz Zagłady. Zestaw 15 kart wylosowanych spośród 80. Wprowadza nowy rodzaj kart – moce K1 oraz rozszerzone i poprawione zasady gry.

Paradise Lost
DTPAL 11 zł
Piąty dodatek do gry Żołnierz Zagłady, zawierający karty ze świata Mrocznego Raju (Ziemi). Nowe przynależności! Zestaw 15 kart wylosowanych spośród 80.

CHAOS PROGENITUS

Chaos Progenitus – zestaw podstawowy
CHSTA 29 zł
Pierwsza gra kościana dla kolekcjonerów w Polsce! Zestaw podstawowy zawiera zasady i 13 kolorowych, losowo dobranych kości, przedstawiających potwora, którym walczysz.

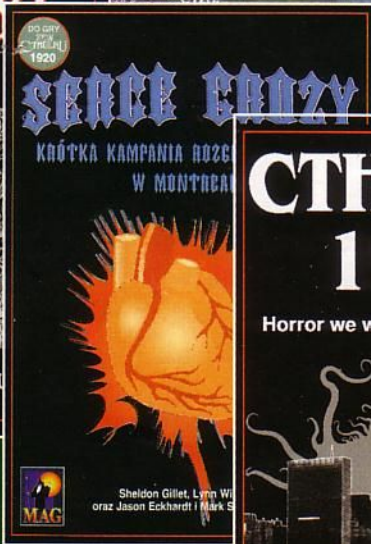
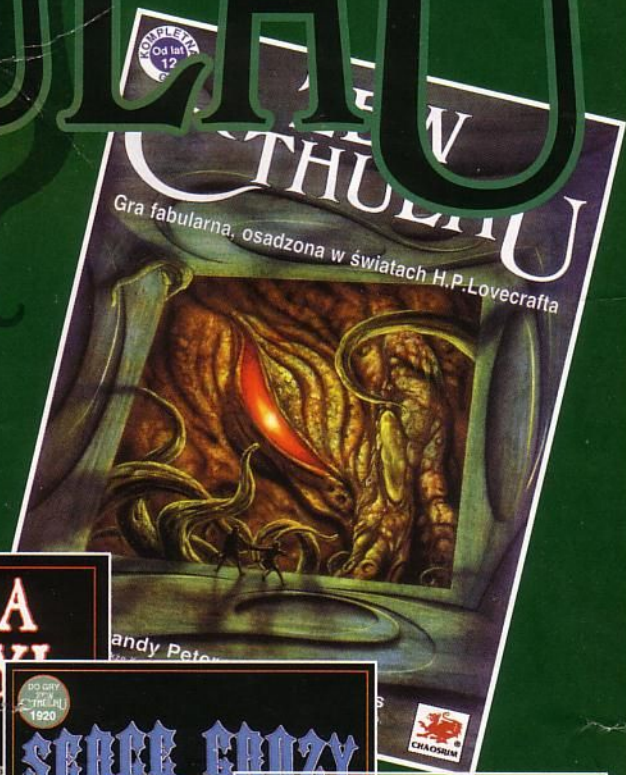
WILKOŁAK: APOKALIPSA

Wilkołak: Apokalipsa – gra fabularna
WARPM (miękką oprawa) 59 zł
Nowa jakoś w dziedzinie RPG – system narracyjny. Prosta mechanika i bogactwo świata to niewątpliwe zalety tej gry. 304 czarno-białych stron oraz kolorowy, 31-stronicowy komiks.

Ekran narratora
WAERK 15 zł
Pierwszy dodatek do gry Wilkołak: Apokalipsa. Poza ekranem dla Narratora, na którym znajdują się najbardziej przydatne tabele z podręcznika, zawiera 16-stronicową broszurę z przygodami oraz trzy mapy.

stempel podpis przyjmującego zł pobrano opłatę	MAG 00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430	Pokwitowanie dla wpłacającego zł słownie wpłacający Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym (na rachunek (WYRAZNIŁE, PROSIMY))
stempel podpis przyjmującego zł pobrano opłatę	MAG 00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430	Pokwitowanie dla posiadacza rachunku zł słownie wpłacający Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym (na rachunek (WYRAZNIŁE, PROSIMY))
stempel podpis przyjmującego zł pobrano opłatę	MAG 00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430	Pokwitowanie dla poczty zł słownie wpłacający Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym (na rachunek (WYRAZNIŁE, PROSIMY))
stempel podpis przyjmującego zł pobrano opłatę	MAG 00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430	Pokwitowanie dla banku zł słownie wpłacający Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym (na rachunek (WYRAZNIŁE, PROSIMY))

ZEW CTHULHU

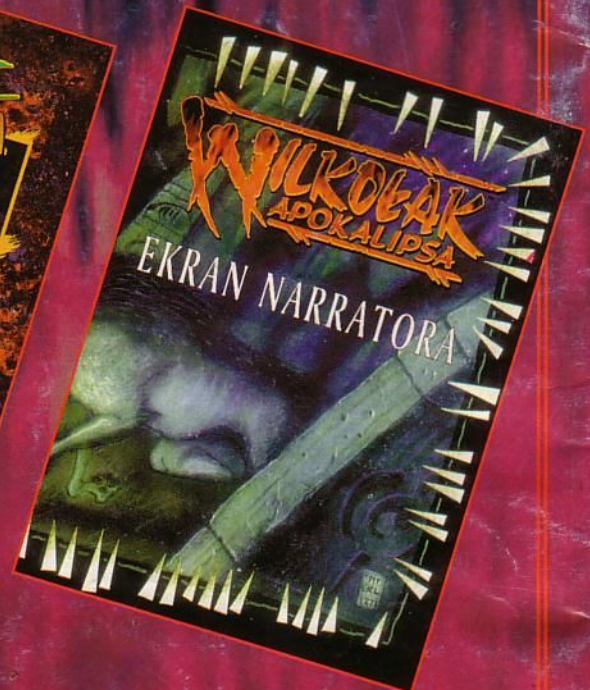


WRESZCIE W POLSCE!!!

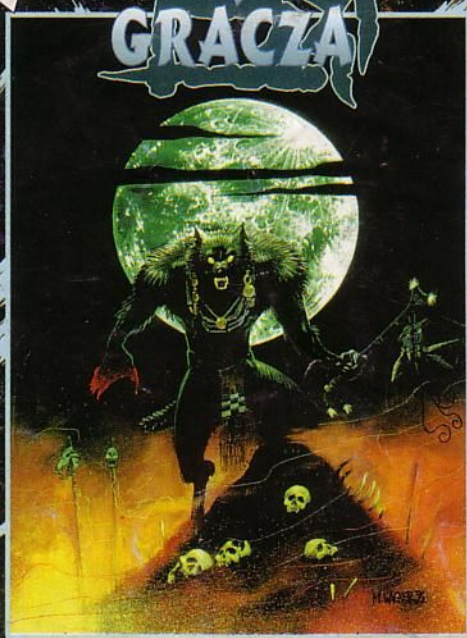
JUŻ W SPRZEDAŻY!
Uwaga! Nakład limitowany!!!
Unikatowe wydanie!
Nie przegap tej okazji!!!

Pytaj w naszych sklepach firmowych!

WILKOŁĄK APOKALIPSA



NOWOŚĆ!!!
**PODREČNIK
GRACZA**



Kompletny podręcznik gracza do gry Wilkołak: Apokalipsa

TYLKO W GRUDNIU!!!
TYLKO W NASZYCH SKLEPACH!
10% RABATU

**PRZY ZAKUPIE KOMPLETU
PODRĘCZNIKÓW DO SYSTEMU
„WILKOŁĄK: APOKALIPSA”**

Sklep MAG – Estel
Warszawa, ul. Chłodna 47

Sklep IMP
Warszawa, ul. Hoża 5/7

Sklep IMP – MAG
Warszawa, róg Toruńskiej i Labiszyńskiej
Centrum Handlowe Toruńska Centre (stoisko nr 5)

Sklep IMP – Tyrion
Chelm, ul. Lwowska 13 (1p.)

Sklep IMP – MAG
Łódź, ul. Piotrkowska 60/62

Sklep IMP – Arkadin
Chorzów, ul. Armii Krajowej 107

W WYSYŁCE JESZCZE O 10% TANIEJ!!!