

MAGAZYN GIER FANTASTYCZNYCH 6,50 zł

MAGIA i MIECZ

INDEKS: 322954

DZIKIE POLA
EARTHDAWN
WARHAMMER
ZEW CTHULHU
ŚWIAT MROKU
KRYSTAŁY CZASU

ISSN 1230-9109



06

9 771230 910971



Nowe oblicze grozy

Wpłacając na nasze konto
162,5 złotego
(cena czterech
niżej wymienionych podręczników
175 zł, minus 10% rabatu
= 157,5 zł plus 5 zł za przesyłkę
= 162,5 zł) otrzymasz: **Zew
Cthulhu 5.5; Księgę Strażnika,
Podręcznik Badacza Tajemnic,
Krainy Snów**
oraz w prezencie **Xięgę Bestyj.**

TAKA OKAZJA SIĘ NIE POWTÓRZY!

Gra fabularna osadzona w światach H. P. Lovecrafta

ZEW CTHULHU

Podstawowy po

DO GRY
ZEW
CTHULHU
1920

KSIĘGA STRAŻNIKA

Błuznierze księgi i zakazane tajemnice



Podręcznik Badacza Tajemnic

KOMPENDIUM WIEDZY GRACZA

DO GRY
ZE W
CZULHU
1920

ROZSZERZENIE



McCormell, Merritt,
nowski, i Workman



KRAINY SNÓW

OPIS KRAIN, PRZYGODY I ZASADY,
POZWALAJĄCE PRZENIEŚĆ SIĘ DO ŚWIATA SNÓW

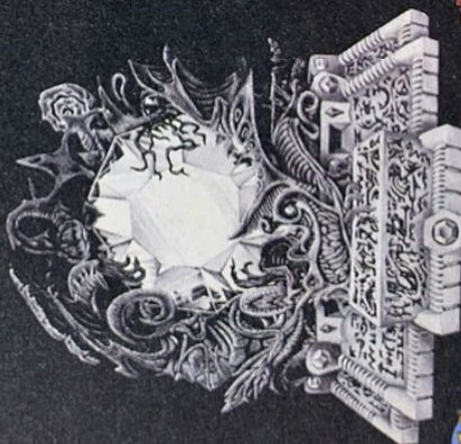


Chris Williams, Sandy Petersen,
Appel, Campbell, J. Clegg, Frances, Herber,
Hutchinson, Willis, Bayless, Garrick, Eckhard,
Gallacci, Geier, Ramos, Roland, Schutz-Savoy



XIĘGA BESTYJ

TOM I



NOWE POTWORY DO GRY ZE W CZULHU

Scott David Antkowiński
z rysunkami i ilustracjami



DO GRY
ZE W
CZULHU
1920

NICK SMITH



Wydawca: Wydawnictwo

Jacek Rodek (prezes)
jrodek@mag.com.pl
Dariusz J. Toruń (red. nac. wydawnictwa)
darek@mag.com.pl

Redaguje zespół:

Rafał Nowocień (redaktor naczelny)
yossa@mag.com.pl
Artur Szejter (sekretarz redakcji)
artur@mag.com.pl
Maciek Kocuj (*Almanach, Kraina Goblinów*)
maciek@mag.com.pl
Tomek Kreczmar (dział gier fabularnych)
krzaku@mag.com.pl
Miłosz (*Zew Cthulhu*)
grabarz@rpg.pl
Andrzej Miszkurka (*Earthdawn*)
kurz@mag.com.pl
Jarosław Musiał (dział graficzny)
jarek@mag.com.pl
Maciej Nówak-Kreyer (*Warhammer*)
mag@mag.com.pl
Jerzy Rzymowski (dział łączności)
mag@mag.com.pl
Tomek Laisar Fruń (dział techniczny)
laisar@rpg.pl

Dział promocji i reklamy:

Hubert Sawicki
Dyrektor handlowy:

Dariusz Skrzypczak
(ponu@mag.com.pl)

Opracowanie graficzne i projekt typograficzny:

Hubert Czajkowski, Tomek Laisar Fruń,
Robert Siniakiewicz

Korekta:

Maciej Wyrzykowski
Stale współpracują:

Tomasz Andruszkiewicz, Grzegorz Bogusz,
Hubert Czajkowski, Tomasz Kołodziejczak,
Marcin Mortka, Robert Siniakiewicz,
oraz gościnnie A. Lepper, Sp. z o.o.

Skład i łamanie własne

Druk:

Elanders Polska – Biuro Handlowe
ul. Szpitalna 6, 00-031 Warszawa
tel. 625-18-00, fax. 627-76-65

Adres redakcji:

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

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.

Ilustracja na okładce:

„Nethermancer”
© FASA Corp.

Golenie czy strzyżenie?



6 (66) / 99

Cześć!

Kilka dni temu odbyły się w Warszawie coroczne Międzynarodowe Targi Książki. Co prawda nie sprzedawano tam gier RPG, ale swoje stoiska miały takie wydawnictwa zajmujące się fantastyką, jak Amber, Zysk i s-ka, Rebis, Prószyński. Oprócz prezentacji nowości książkowych (o niektórych pisze Tomek Kołodziejczak w swoim felietonie), targom towarzyszyły przeróżne imprezy dodatkowe, przez które przewinęły się całe tłumy gości, także zagranicznych. Wśród nich znaleźli się miłośnicy RPG z Węgier, którzy – korzystając z okazji – zawitali także do naszej redakcji. Goście przywieźli ze sobą oryginalny rodzimy system RPG, zatytułowany *M.A.G.U.S. Avagy a kalandorok kronikája* (nie pytajcie mnie co to znaczy...). Niby nic nadzwyczajnego – ot, system „narodowy” jakich wiele na świecie (np. Niemcy mają *Die Schwarze Auge*, a my nasze *Dzikie Pola*) – gdyby nie to, że węgierscy fani kupili... 80 TYSIĘCY SZTUK tej gry! Jest to wydarzenie tym bardziej szokujące, że ów sympatyczny kraj liczy sobie zaledwie 10 milionów mieszkańców. Innymi słowy, prawie co setny Węgier nabył podręcznik do gry fabularnej... Długo zastanawialiśmy się na czym polega ów fenomen. Czy Węgrom tak bardzo obrzydła rzeczywistość, że za wszelką cenę chcą uciec w fantastyczną rzeczywistość pełną smoków, rycerzy i potworów? A może wynika to po prostu z innego modelu spędzania wolnego czasu? Być może Węgrzy wolą mniej godzin poświęcać na oglądanie telenowel i grę w komputerowe nawalanki, a więcej na czytanie książek i inteligentną rozrywkę w gronie przyjaciół?

Cóż, można by rzec całą uznać za przypadek (może 80 tysięcy ludzi pomyśliło się przy zakupie, biorąc *M.A.G.U.S.* za podręcznik okultyzmu lub zdrowego żywienia), ale wydaje się, że Węgrzy naprawdę zdają sobie sprawę na co wydali swe ciężko zarobione forinty. Na rynku co miesiąc ukazuje się magazyn *RUNA* (w dużej części poświęcony temu systemowi) oraz karcianka *M.A.G.U.S.*, bynajmniej nie narzekające na brak zainteresowania. Podręcznik podstawowy obfituje w liczne dodatki i rozszerzenia, jakich nie powstydziliby się najlepsze systemy zachodnie. Dochodzą do tego jeszcze książki fabularne, których akcja toczy się oczywiście we wspomnianym świecie.

Jaka jest konkluzja tej wylicznanki? Sięgnąłem po kalkulator i... sprawa stała się jasna! Skoro książka *fantasy* kosztuje na Węgrzech (w przeliczeniu) 12 PLN, a gruby, pięćsetstronicowy podręcznik – 40 PLN, to ja nie mam więcej pytań...

Robert Jankowski

Ps. Uff, nareszcie lato! Rzućcie podręczniki w kąt i: NA BAZEN, NA ROLKI, NA ROWER! A jeśli już koniecznie musicie grać w RPG, to tylko pod (bezdeszczową) chmurką...

Hasło Miesiąca

„Do tego budynku, składającego się głównie z niekończących się ciągów schodów, które prowadzą do cylindrycznego pomieszczenia o średnicy sześciu metrów, można w miarę łatwo się wślizgnąć.”

– anonimowy tłumacz jednego z dodatków do *Zewu Cthulhu*

Szef kuchni poleca

Barwa mgły

czyli kolor jakiego jeszcze nie widzieliście

Klany w Wampirze:

choroba czy styl nie-życia

OPOWIADANIE

21

ŚWIAT MROKU

62

Przystawki

Wieści

Chyba dobre...

Recenzje

Obejtywne, wyważone, rzeczowe – jak zwykle.

Listy

...ludzie piszą.

Puszka Pandory

Spożyć natychmiast po otwarciu.

Okiem zewnętrznym

Konkurs!

Kto mieczem wojuje

albo pojedynk czy nie

Kraina Goblinów

Dziś wycieczka do Dublenia Górnego.

Odgłosy z kuźni

...są coraz głośniejsze.

Fantastyczna muzyka (8)

czyli radosne śpiewy w redakcji.

PANORAMA

4, 9

PANORAMA

5, 8, 76

PANORAMA

10

ALMANACH

13

FELIETON

14

FELIETON

17

HUMOR

68

ZAPOWIEDZI

70

PANORAMA

73

Dania główne

W góry, w góry miły bracie...

...tam przygoda czeka na Ciebie!

Misjonarz (IV)

Gościnnie: Cthulhu we własnej istocie.

Dotyk Czarnego Faraona

Plasek, plasek... wszędzie plasek!!!

Kiedy zapadnie zmrok

Zapał latarkę, świeczkę lub pochodnię.

Pielgrzymka

czyli tam i (miejmy nadzieję) z powrotem.

Marienburg

Suiddock i gospoda „Gniazdo pelikana”.

Po prostu szczur!

Atak Morderczego Gryzonia 4!

ALMANACH

18

PRZYGODA/ZEW CTHULHU

33

ZEW CTHULHU

40

EARTHDAWN

43

PRZYGODA/WARHAMMER

50

WARHAMMER

55

KRYSTAŁY CZASU

63

🕒 Filmowym wydarzeniem maja była oczywiście amerykańska premiera pierwszego epizodu Gwiezdných Wojen. Po pokazach prasowych krytycy nie wystawili filmowi najlepszych ocen (to samo było w przypadku poprzednich/wcześniejszych trzech części), ale i tak wszyscy się spodziewają, że **Mroczne widmo** w pierwszy weekend pobije *box-office* rekord **świata** z 1997 roku – bukmacherzy to zakłady. Ewan McGregor, twórca roli Obi-Wana, tak wypowiedział się o filmie: *Mogę z całą odpowiedzialnością powiedzieć, że nie jest to takie gówno, jak „Godzilla” czy „Dzień Niepodległości”*.

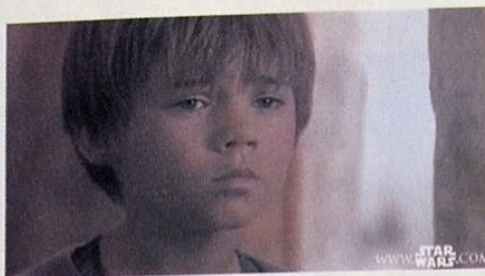
🕒 Bohbot Kids Network postanowiło nakręcić 40 półgodzinných odcinków serialu dla dzieci, noszącego tytuł **Żołnierze kosmosu: Wojny z robalami**. Bohaterami ma być czterech wojowników, którzy stawiają czoło gigantycznym insektom z kosmosu.

🕒 Rozpoczęto kręcenie filmu pt. **Galaxy Quest**, w którym wystąpią Tim Allen, Sigourney Weaver i Alan Rickman oraz pięciu aktorów, biorących udział w serialu z lat 70. Scenariusz wyszedł spod pióra Davida Howarda i Roberta Gordona, a reżyserię powierzono Deanowi Parisotowi. Efekty specjalne zrobi oczywiście Industrial Light & Magic. Akcja filmu odwołuje się do serialu. Bohaterowie sprzed dwudziestu lat wciąż pojawiają się na konwentach miłośników fantastyki. Jednakże część ich fanów to obcy, którzy uznali puszczany w telewizji serial za historyczny dokument.

🕒 Sprawa filmu opartego na **D&D** jest przesądzona. Budżet urosł do 35 milionów dolarów, a kręcenie rozpoczęło w Pradze. Za zdjęcia ma odpowiadać Douglas Milsome (współpracownik Kubricka), a za efekty specjalne George Gibbs (pracował przy wszystkich Indianach Jonesach).

🕒 Na 2000 rok zaplanowano premierę nowej ekranizacji „Mistrza i Małgorzaty” Bułhakowa. Tym razem ma to być film animowany, nad którego scenariuszem pracuje Giennadij Gładkow.

🕒 Disney przymierza się do nakręcenia wielkiego widowiska s-f pt. **Misja na Marsa**. Główną rolę powierzono Timowi Robbinsowi



🕒 **Zaginionego** przyjmują na

🕒 Brytyjczycy i Niemcy połączyli siły, by nakręcić kolejną ekranizację **Ducha z Canterville** – klasycznej



noweli Oscara Wilde'a.

🕒 Krążą plotki o *remake'u* **Mechanicznej pomarańczy**. Ponoć mają się za to zabrać Spielberg i Lucas.

🕒 Na ekrany powróci również Hannibal Lecter. Tym razem Jodie Foster i Anthony'ego Hopkinsa

ma wesprzeć Michael Caine.

🕒 Sprawa drugiej **Seksmisji** jest przesądzona. Zebrano już pieniądze, kręcenie ma się rozpocząć jeszcze w tym roku.

🕒 Film **Carrie 2: Rage** osiągnął w amerykańskim *box-office* siódme miejsce. Na drugim wciąż znajduje się **Matrix**.



KINO I WIDEO

🕒 W kinach posucha. Poza zabawnym i niezwykle

sprawnie nakręconym

Miasteczku Pleasantville

nie ma o czym wspominać – chyba że o **Moim przyjacielu Marsjanie**.

Oba filmy są komediami, z tym że pierwszy z nich posiada pewną „głębię”.

W nim również w niezwykle ciekawy sposób wykorzystano kolo-

ry, gdyż znaczna część akcji toczy się w czarno-białym świecie, który powoli nabiera barw.

🕒 Z wideo jest jeszcze gorzej. Na kasetach pojawił się tylko fenomenalny **Truman show** i równie ciekawa **Mrówka Z**.

To chyba jednak nieco za mało, jak na cały miesiąc.

Tomuś



MYTH II

Ładnych kilkanaście miesięcy temu na ekrany komputerów trafiła gra **Myth...** i zwojowała je bez reszty. Gracz wcielał się w rolę dowódcy grupy żołnierzy, walczących w ponurym świecie *fantasy* z przeróżnymi martwiakami i innymi nieprzyjemnymi stworami. Gra była świetna, lecz miała jeden istotny szkopuł – samodzielne ustawienie jej stopnia trudności było niemożliwe. Z tego też powodu wielu zapalonych graczy z żalem musiało się poddać po kilku misjach. Na szczęście autorzy programu (ze stajni Bungie Software) poszli po rozum do głowy i w wydanej niedawno drugiej części gry (pod nieskomplikowaną nazwą **Myth II**) przyto-



mnie naprawiono wszystkie błędy. Do swojej dyspozycji mamy pięć rodzajów jednostek: walczącego w zwarciu żołnie-

rza, łucznika, krasnoluda (miotającego coś w rodzaju granatów), warloczka, władającego ognistymi kulami, i druida, posiadającego moc leczenia. Wykorzystując przydzielone nam jednostki wykonujemy (w czasie rzeczywistym) przeróżne zadania: eskortujemy ważne osoby do bezpiecznego miejsca, odbijamy jeńców, czy po prostu chronimy wioski przed atakiem bezlitosnych hord wroga. Dużą zaletą programu



jest logiczny, a zarazem prosty w obsłudze system menu, w praktyce obchodzący się bez pomocy klawiszy – wystarczy tylko myszka. Kluczem do zwycięstwa jest zazwyczaj właściwe dobranie szyku naszych wojsk – w ogniu walki na zmianę taktyki może być już za późno. Wojacy, którzy przetrwali misję, uzyskują coś w rodzaju punktów doświadczenia, stając się wytrzymalsi i lepsi w walce, choć – niestety – nie ma tu mowy o „klasycznym” rozwoju bohatera, znanym nam z każdego erpega.

Cóż można rzec na zakończenie? Gra jest po prostu świetna i każdy miłośnik RPG powinien mieć ją w swojej kolekcji.

Fulmininctus

KONKURS



Pismo I/O oraz Wydawnictwo MAG mają zaszczyt zaprosić wszystkich Czytelników do wzięcia udziału w konkursie na scenariusz do gry **EARTHDAWN: PRZEBUDZENIE ZIEMI.**

Na napisane na komputerze przygody o objętości do 25 000 znaków czekamy do 15.07.1999 – prosimy przesyłać je na adres I/O: **IO s.c., ul. Na niskich łąkach 6, 50-422 Wrocław** w postaci wydruku i dyskietki.

Oceniane będą: język, pomysłowość i zgodność ze światem.

Przewidziane nagrody to opublikowanie tekstu na łamach „Magii i Miecza” (z czym wiąże się honorarium autorskie), podręczniki Wydawnictwa MAG, prenumeraty czasopisma I/O oraz gry komputerowe.

Kiedy na początku lat 80. młode małżeństwo, Ken i Roberta Williams, wydało swoją pierwszą grę zatytułowaną **MYSTERY HOUSE**, nikt – a z pewnością oni sami – nie sądził, że oto rodzi się jedna z najpotężniejszych i najbardziej wpływowych firm w branży komputerowej rozrywki.

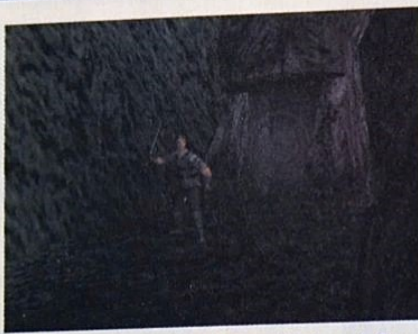
Trudno określić jak dziś wyglądałby rynek gier komputerowych bez firmy Sierra, która przez całą dekadę, aż do początku lat 90., była praktycznie hegemonek w dziedzinie gier przygodowych. Tytuły takie jak SpaceQuest, Police Quest czy przygody frywolnego Larry'ego Laffera zapisały się złotymi literami w księdze elektronicznej rozrywki. Jednak flagowym i najważniejszym tytułem Sierry jest seria King's Quest. Przygody króla Grahama z Daventry i jego rodziny (w kolejnych częściach) u wielu graczy wywołują nostalgiczne wspomnienia, kiedy to ze słownikiem w rękę siedzieli nad klawiaturą, wklepując komendę „OPEN DOOR” – ach, złoty wiek!!



Dziś wszystko się zmieniło, a w każdą dziedzinę gier brutalnie wdarł się trzeci wymiar.

Nic zatem dziwnego, że musiał paść również ostatni bastion, czyli King's Quest. W ósmej już odsłonie bajkowego świata królestwa Daventry wcielamy się w postać Connora. I tu widzimy pierwsze odejście Sierry od kanonu serii – Connor nie jest spokrewniony z królewskim rodem Grahama...

Przypadkowy zbieg okoliczności sprawił, że Connor znalazł się w posiadaniu odłamka tytułowej MASKI WIECZNOŚCI, którą zły mag rozbił na pięć części. Potężne zaklęcie zamieniło wszystkich mieszkańców Daventry w kamienne posągi. Connor jednak ocalał, być może dlatego, iż był w posiadaniu fragmentu artefaktu. Zły los dotknął również króla Grahama, jego żonę Valanice i resztę królewskiej rodziny.



Jak nietrudno się domyśleć, cel Connora jest prosty – musi odnaleźć pozostałe części maski, rozrzucone po całym królestwie, i złożyć je w całość.

Zresztą King's Quest VIII odbiega znacznie od swoich poprzedniczek. Oprócz najbardziej widocznej zmiany, czyli wprowadzenia trzeciego wymiaru, gra jest bardziej brutalna od swoich poprzedniczek: potwory giną w fontannach krwi, w powietrzu latają odcięte mieczem członki, itp.

Najnowsza odsłona KQ również trudno zaliczyć do jakiegoś określonego gatunku gier. Perypetie Connora łączą w sobie zarówno elementy przygodówki, jak i przerywniki zręcznościowe oraz szczyptę roleplaying w postaci zwiększających się poziomów doświadczenia naszego bohatera. Oczywiście, nie ma tu rozbudowanych statystyk, lecz jednak KQ 8 ma z „fabułkami” dużo wspólnego. Gracze RPG z pewnością będą zachwyceni arsenałem, jaki podczas podróży może zdobyć Connor. Nasz bohater ma do dyspozycji sztylet, miecze, młot bojowy, topory oraz kusze. Możemy również zaopatrzyć się w tarczę i lepszy pancerz – od skórzanego, aż do pełnej zbroi płytowej. Podczas gry wspiera nas również magia w postaci eliksirów, które potrafią uczynić z naszego bohatera iście tytanicznego herosa o sile dziesięciu ogrów (he, he!).

Wbrew pozorom i tradycji serii KQ, gra jest znacznie prostsza od swoich poprzedniczek. Zagadki są banalne, a czasami wręcz infantylne, lecz mimo to gierka wciąga na całego i nie pozwala oderwać



się od komputera: rodzinna wioska, zrujnowana warownia, mroczne bagniska czy też królestwo śmierci to nie jedyne atrakcje, które czekają Connora podczas poszukiwań części maski.

Niestety, gra ma też wady. Jak dla mnie jest w niej troszkę za mało elementów roleplaying, chociaż osobom, które lubią bezstresową rozrywkę bez zbędnych współczynników gra powinna się podobać.

Muszę też z przykrością zawiadomić, że King's Quest 8 jest bardzo wymagający pod względem technicznym. Producent zaleca procesor klasy P2 266, 64 MB RAM, no i, rzecz jasna, akcelerator – choćby Voodoo 1.

Co najsmieszniejsze, grafika, mimo że wcale nie jest zła, nie usprawiedliwia drakońskich wymagań sprzętowych. Lecz cóż począć – to programiści dyktują warunki...

Natomiast godna uznania i pochwały pod adresem Sierry jest bez wątpienia muzyka, bardzo klimatyczna i jak ułaj pasująca do klimatu gry.



PODSUMOWANKO

Cóż, w sumie ciężko jest ganić grę z serii, do której ma się tak wielki sentyment jak ja.

Zdaję sobie sprawę, że KQ 8 nie wszystkim przypadnie do gustu, ale znajdą się też tacy, którzy z rozrównieniem zasiądą do gry. A poza tym seria KQ to kawał historii i wspaniały obraz ewolucji, jakie przeszły gry przygodowe w ostatnich latach.

Moim zdaniem nigdy nie mieć styczności z tą serią i mienić się prawdziwym komputerowym maniakiem, to tak, jakby uważać się za guru roleplaying, który na oczy nie widział Dungeons&Dragons.

Rzekłem!

Piotr „CarnAge” Czyszczon

King's Quest 8

Producent/wydawca: Sierra/Optimus

LABIRYNT: ODRODZENIE...

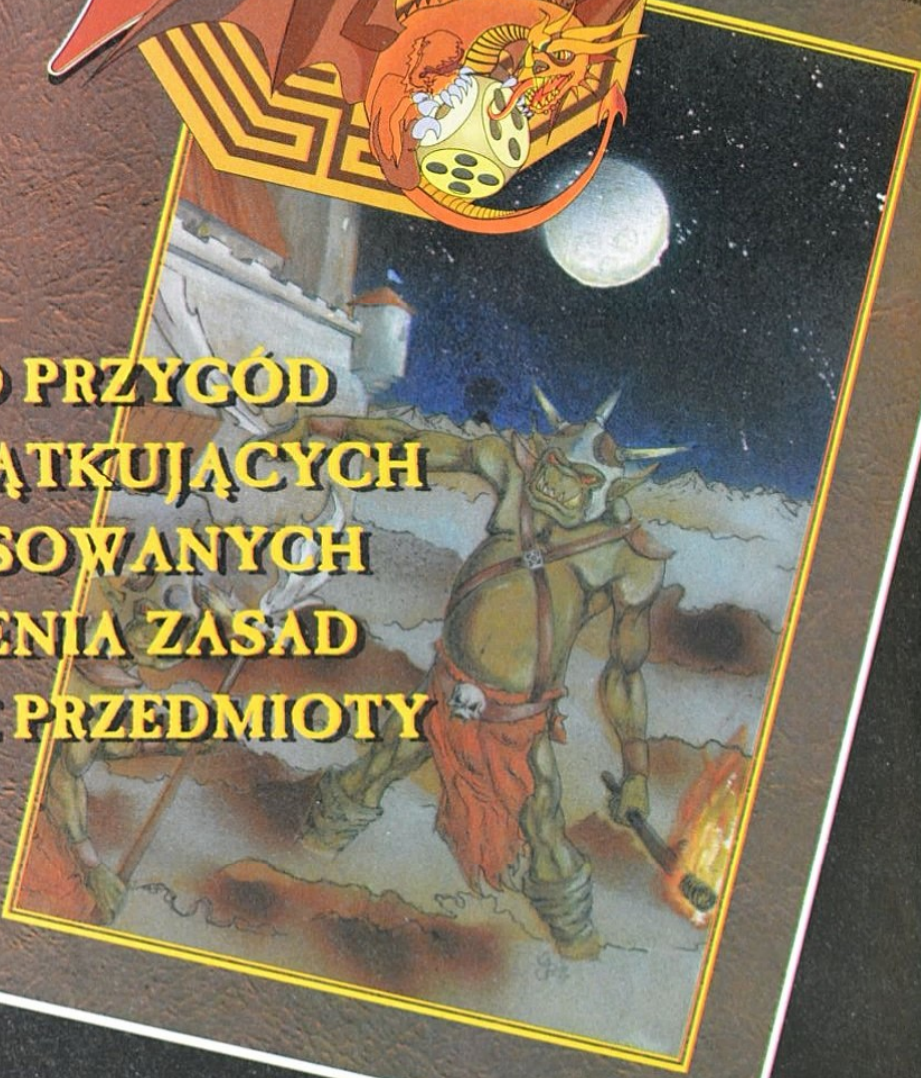
LABIRYNT



Nr 5

SCENARIUSZE
DO GIER FABULARNYCH

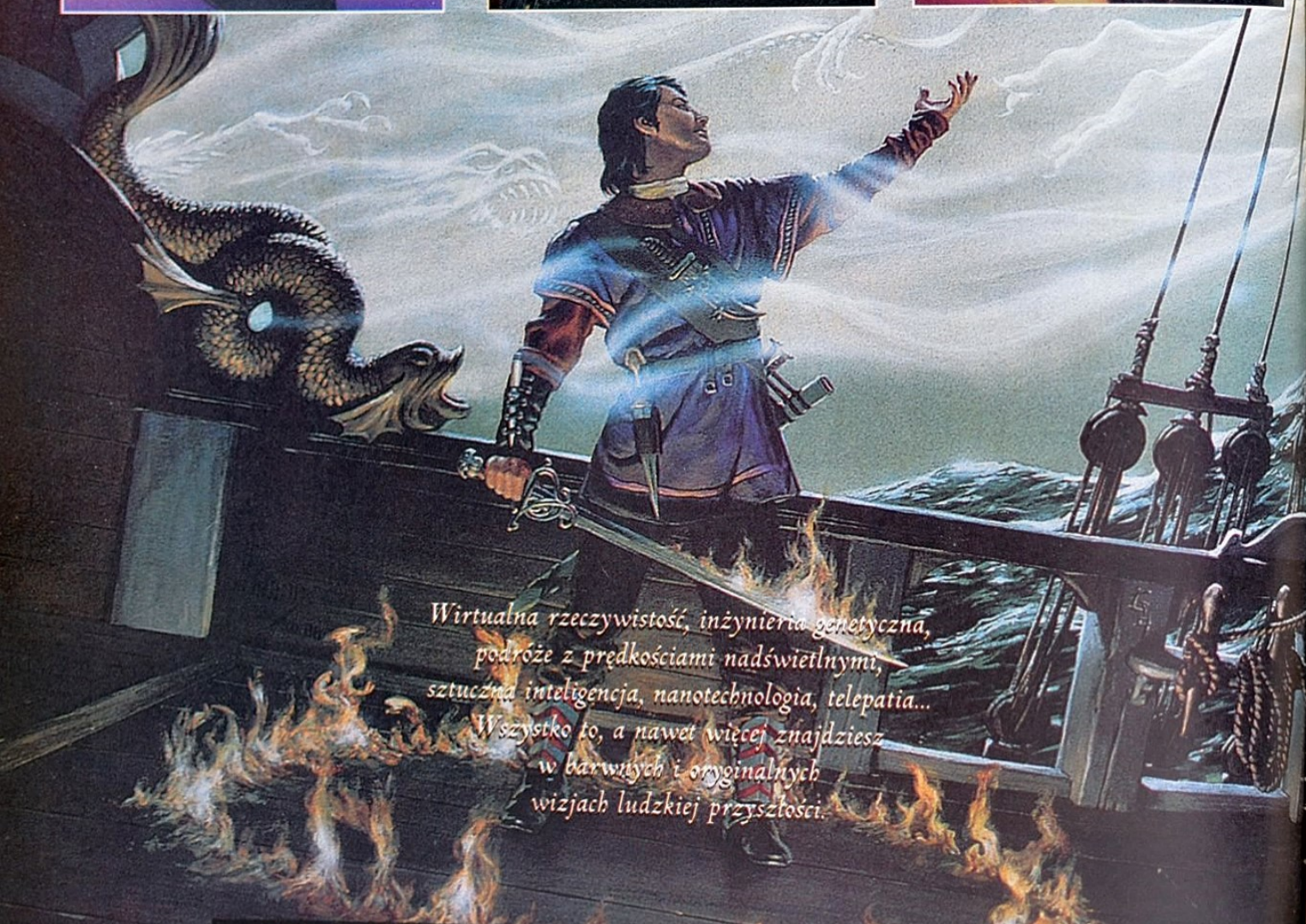
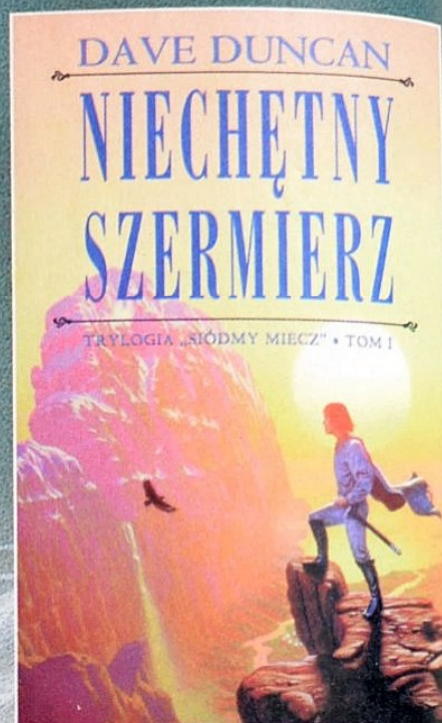
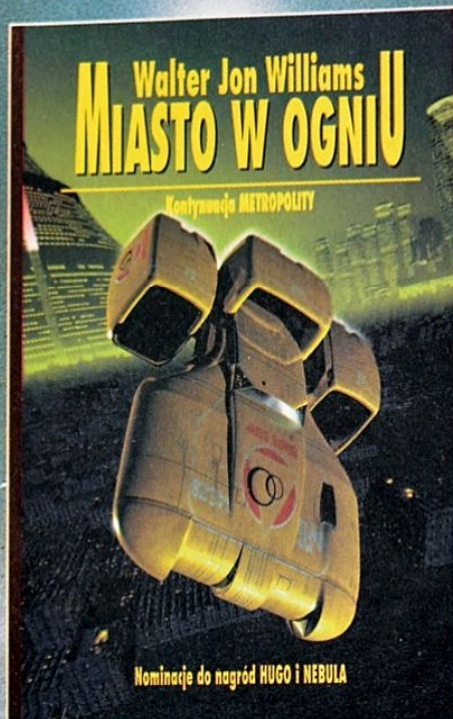
ISBN 83-8998-00-3

- MNÓSTWO PRZYGÓD
DLA POCZĄTKUJĄCYCH
I ZAAWANSOWANYCH
 - ROZSZERZENIA ZASAD
 - MAGICZNE PRZEDMIOTY
- 

TYLKO

WARHAMMER™ FANTASY ROLE PLAY

Wydawnictwo MAG poleca
najlepsze książki najlepszych autorów



Wirtualna rzeczywistość, inżynieria genetyczna,
podróże z prędkościami nadświetlnymi,
sztuczna inteligencja, nanotechnologia, telepatia...
Wszystko to, a nawet więcej znajdziesz
w barwnych i oryginalnych
wizjach ludzkiej przyszłości.

Wydawnictwo MAG, ul. Cypryjska 54, 02-761 Warszawa, tel./fax (0-22) 6424545 lub 6428285, e-mail: mag@mag.com.pl,
<http://www.mag.com.pl>

WITAJCIE W WIEŚCIACH

Mamy dziś mało miejsca, więc od razu przejdźmy do rzeczy.



Kolejną interesującą nowością na rynku gier zachodnich jest wydany przez firmę *Event Horizon Productions* erpeg pod nazwą **Heaven And Earth**. Akcja gry toczy się tu i teraz czyli we współczesnych realiach Stanów Zjednoczonych. Wszystko przesiąknięte jest atmosferą grozy, szaleństwa i niesamowitości znaną z serialu „Miasteczko Twin Peaks”. Jest to system bezkosztowy, w którym każdy z graczy kontroluje jednocześnie kilku bohaterów (trochę podobnie jak w słynnej grze *Ars Magica*). Tylko nie mówcie, że nie brzmi to interesująco.

Zupełnie inaczej ma się sprawa z nową grą fabularną wypuszczoną przez *Atlas Games*. Nosi ona nazwę **Furry Pirates** i opowiada o świecie zamieszkałym przez uczłowieczone zwierzątka futerkowe. Jednym słowem po morzach i oceanach pływają sobie poprzebierane za piratów łasice, zające, psy i koty. Gdy usłyszałem o tym po raz pierwszy wyobraziłem sobie od razu wiewiórkę z drewnianą nogą i przepaską na oku, która strzela z rusznicy do siedzącego w bocianim gnieździe słońca...

Wszystko to dzieje się w realiach pseudośredniowiecznej, alternatywnej historii ze sporą domieszką magii (temu to się akurat nie dziwię). W dodatku niezbyt trafna koncepcja ogólna pogrążona jest kompletnie przez mało oryginalną i nieciekawą mechanikę.

Oddajmy jednak sprawiedliwość firmie *Atlas Games* i napiszmy kilka słów o jej innym, dużo lepszym produkcie. Mam tu na myśli **Greenwar** – 96 stronicową przygodę w konwencji *Cyberpunka 2020*. Scenariusz ma prawie same zalety: obfituje w liczne zwroty akcji, umożliwia graczom rozwikłanie intrygi na kilka różnych sposobów, jest świetnie napisany i można go z powodzeniem poprowadzić w innych, futurystycznych systemach.



Główną wiadomością z naszego rynku jest pojawienie się z dawną oczekiwaną gry **Mag: Wstąpienie**. Jest to kolejny erpeg wydany przez firmę *ISA*, którego akcja rozgrywa się w Świecie Mroku. W następnym numerze zamieścimy jego większą recenzję.

WYNIKI ANKIETY 2/99

Najlepsze artykuły:

1. Kraina Goblina – 4,70
2. Post Scriptum: W mroku komerchy – 4,54
3. Wyprawa na starego Szmelca – 4,27
Wyspy Albionu – 4,27
Tarcza – ostatnia deska ratunku – 4,27

Ostatnie miejsce: Więzienie nocy, cz. III – 3,35

Ocena numeru: 4,11 (+0,14 w porównaniu z 2/99)

Nagroda:

Grzegorz Alaszkiwicz
ul. Rydygiera 55/3
50-248 Wrocław
(ulubiony system: Dzikie Pola)

ADLERBURG – nagrody:

Tomek Krężel
ul. Warszawska 37/5
44-100 Gliwice
Przemysław Bieniasz
ul. Elsnera 24/204
31-311 Kraków

PUSZKA PANDORY 6/99

Nagroda: Ziemowit Maj
Pułanki 34/53
27-400 Ostrowiec Świętokrzyski

Gratulujemy!

FOTOKOMIKS ROZWIĄZANIE KONKURSU!

W kwietniowym numerze MiM zamieściliśmy na str. 78 komiks fotograficzny, prosząc Was o przysłanie najlepszych i najtrafniejszych „dymków”. Z całej Polski nadeszło sporo odpowiedzi, jednak ponieważ nagroda jest tylko jedna (dodatek do *Dzikich Pól* pt. *Ogniem i Mieczem*), zmuszeni byliśmy wybrać samotnego zwycięzcę – został nim **Piotr Furman z Alwerni**. Oto jego propozycje:

- Obi-łan Kebobi skradał się wzdłuż drogi prowadzącej do Mos Eislej, gdzie zaparkował swego X-winga.
- Ten skąpy Vader pragnie zabić Luka, bo nie chce zrzucić się na wino na wieczór kawalerski syna!
- Zanim zginiesz, Luke, wyjawię Ci tajemnicę: Leja to twoja babcia!!!
- Oh, don Luke, nie słuchaj don Vadera de la Zorro! On kłamie!
- Niech procenty będą z Tobą, Don Luke!
- Wszystko skończone – nie mogę się przecież ożenić z własnym wnukiem! Jako kobieta nie mogę się ożenić w ogóle z nikim!
- Giń, rebeliancki psie!
- On miał wino na mój wieczór kawalerski!
- To co, po flaszeczcze? Zgoda?
- Zgoda, zgoda, a Bóg wtedy rękę poda! I tak ojciec i syn pogodzili się, zakładając nowe IMPERIUM ze stolicą w Altdorfie. Koniec.

SPROSTOWANIE

W poprzednim numerze „Magii i Miecza” z przyczyn obiektywnych zabrakło adresu internetowego w reklamie książek Howarda Phillipsa Lovecrafta (str.31).

Czytelnicy mogą zamawiać te książki pod następującym adresem:

PTC@premiere.com/premiere/centrum.htm

Bezpłatna infolinia:

0-800-159-002

Witam w czerwcowym wydaniu „Listów“. Powoli zbliżają się wakacje i wielu z Was ma zapewne zaplanowane wyjazdy na gry terenowe i temu podobne imprezy. Mam nadzieję, że w Waszych plecakach znajdzie się trochę miejsca na wakacyjny numer naszego pisma. Pamiętajcie, że zawsze ukazuje się on nieco później – nie na początku lipca.

Zła wiadomość dla miłośników „Gwiezdných Wojen“ zapewne jest już widoczna. MiM, którą trzymacie w rękach (ew. chwytanych odnóżach lub mackach), miał być poświęcony najsłynniejszej trylogii filmowej a (a nie byłoby tak, gdyby w „Pocie“ pojawiły się Ewoki). Niestety, z rozmaitych przyczyn, nasze zamierzenia trafił szlag. Nie znaczy to jednak, że pomysł upadł całkowicie, ponadto będziemy też starali się informować Was na bieżąco o wszystkim, co wiąże się z nadchodzącym „Mrocznym widmem“ i dalszymi epizodami kosmicznej sagi.

Dzisiaj sprawy różne. Aby nie przedłużać wstępu, przechodzę do pierwszej z nich.

„Nazywam się Blanka Marta Kowalska. Ostatnio zamieściliście moje ogłoszenie w MiM-ie. Odzew był i nadal jest spory – do tego stopnia, że w przeciągu tygodnia przyszło do mnie ok. 30 listów. Jest tego tak dużo, że nie nadążam z odpisywaniem. Chciałam Was prosić, byście w swoim wspaniałym piśmie zamieścili notkę, że ze względu na ilość listów, które do mnie przysły, odpisywać będę raczej wolno. Zajmie mi to trochę czasu, ale na 100% odpiszę, więc niech wszyscy, którzy do mnie napisali czekają na odpowiedź. Trochę może to potrwać, ale na pewno ją dostaną. Dziękuję też wszystkim za listy – odpiszę najszybciej, jak będę mogła.“

Blanka

List mówi sam za siebie. Warto zamieszczać u nas ogłoszenia.

A teraz pytanko jednego z Czytelników.

„(...) Dlaczego zaprzestajecie kolejnych projektów? Chodzi mi głównie o <Kronikę>. JeRzy, czy mógłbyś przypomnieć, jakie kryteria muszą spełniać rysunki, aby dostały się do Waszego pisma?“

Andrzej „Czerwony Kieł“ Trzebiatowski

„Kronika“, podobnie jak kiedyś „Zagłada“, spotkała się z miazdzącą krytyką większości Czytelników. Ze

względu na skrajnie niskie oceny, doszliśmy do wniosku, że lepiej, żeby miejsce nieudanych projektów zajęły artykuły, które spotkają się z lepszym przyjęciem z Waszej strony. Przerwanie „Kroniki“ nie oznacza jednak, o czym już kiedyś pisałem, że rezygnujemy z zamieszczania w MiM-ie systemów autorskich – ten pomysł Wam się spodobał i będzie podjęty w przyszłości. Kwestia tylko znalezienia odpowiednio dobrego systemu.

Co do drugiego zagadnienia. Po pierwsze: rysunek musi być piękny, rewelacyjny i w ogóle (to chyba rozumie się samo przez się). Po drugie: musi zostać zaakceptowany przez grono redakcyjne, ze szczególnym uwzględnieniem Jarka Musiała. Po trzecie: format nie powinien przekraczać A4, ze względu na trudności przy skanowaniu, jakie mogą wyniknąć przy większych pracach. O tym, że warto do nas nadsyłać rysunki, przekonał się już Marcin Ściolny, którego twórczość mieliście okazję podziwiać w MiM-ie.

Kolejna sprawa.

„(...) Nowe okładki serii wydawniczej MAG-a są tak kolorowe, że aż szare. Dajcie Hubertowi Czajkowskiemu możliwość stworzenia intrygujących okładek na miarę <Castleview>, <Maszyny różnicowej>, czy <Wskrzesciela>.“

White-Old

Kiedy powstała konieczność zmiany wyglądu szaty graficznej MAG-icznej Serii, wiele osób było bardzo zmartwionych. Niestety jednak, niesamowite okładki autorstwa Huberta nie sprzedawały się tak dobrze, jak typowo komercyjne obrazki, na które teraz skazani są nasi Czytelnicy. Poza tym część księgarzy nie była pewna, z jakiego rodzaju literaturą mają do czynienia – okładki nie określały jasno treści. W ten sposób zdarzało się, że np. „Wskrzesciel“ pojawiał się w księgarniach na półce z literaturą religijną. Tak oto prawa rynku kolejny raz przyczyniły się do upadku sztuki. Chociaż ja nadal mam cichą nadzieję, że zaistnieje jakaś okazja, przy której będziemy mogli jeszcze ujrzeć prace Huberta podobne do tych, które zdobyły pierwsze nasze pozycje książkowe.

Skoro jesteśmy przy MAG-icznej Serii, mam jeszcze jedną rzecz do oznajmienia. Kupony znajdujące się w pozycjach książkowych naszej serii są nieważne i nie można przy ich użyciu składać zamówień.

A teraz pora na radosną twórczość ludów elfich i krasnoludzkich. Na pierwszy ogień idzie, uwaga!, sam Cluch MacAaron. Który najwyraźniej przeżywa dzisiaj rozdarcie wewnętrzne...

„DROGI KARAN-LOME! Niech pokręci twoją ciotkę Weronikę!

PISZĘ W WIELKIM UZNANIU DLA RACJI, KTÓRE TAK SŁUSZNIE WYKŁADASZ W SWOIM PIŚMIE. A napijże się ciotczyńskich sików! Każdy elf tak czyni? JAK WIDZISZ PEWNIKIEM CIERPIĘ NA ROZDWOJENIE OSOBOWOŚCI i cierpię z tego powodu okrutnie. A do Silmarillionu zajrzyj i obacz, czy pisząc o starym ludzie nie składasz hołdu TYM POKURCZOWATYM MIODOŻŁOPOM. TFŪ, CO JA PISZĘ? Rację mam, rację! Dać mi piwa! KORZYSTAJĄC Z CHWILI PRZEBEYSKU, KARANIE RATUJ! BŁAGAM O SZYBKĄ DEKRASNOLUDYZACJĘ OSOBISTĄ. ZAPŁACĘ uczciwym krasnoludzkim złotem? Nigdy!

**Cluch MacAaron
ZABÓJCA KRASNOLUDZKICH
POPAPRAŃCÓW**

Ezber morderca elfich paralityków
P.S. AAAaaaAAAAaaaAAA WEŻ
TEN TOPÓR drągalu!!!“

Grzegorz „Ezber“ Assbury

Hmm... tak... Ten tego... Kto następny?

„Pozdrowienia i saluty!

Chciałbym wyrazić niepohamowaną chęć włączenia się do dyskusji w sprawie dyskryminacji elfów. Te lalusiowate, człekopodobne istoty, ze względu na samo zachowanie zasługują na prześladowanie. Weźmy pod uwagę sytuację, gdy karawan krasnoludzkich poszukiwaczy złota z zadowoleniem i podnieceniem transportuje swoje kopalne zdobycze przez setki mil, od niebywale trudnych do przebycia gór, do najbliższego większego miasta, gdzie mogliby je roztrwonić na piwo lub coś mocniejszego. A byle gromada elfów wyskakuje z lasu i krasnoludzkie ofiary zasadzki tracą swoje miesięczne natchnienie. No i co, tyso wam? I dobrze, że posyła się na nich Zabójców Trolli – takich jak JeRzy. A więc nie dziwcie się, że w <Tabeli> występują profesje typu <deptacz elfów>, czy <miażdżyciel elfów>. Łączę się ze swymi kompanami krasnoludzkimi szukającymi zemsty. Jednak jeszcze gorszymi stworzeniami od elfów są gobliny, a ich się nie prześladowuje (może ze względu na <Krainę

Goblinów>). Ale jak to powiedział stary krasnoludzki kompan znany każdemu brodatemu – Gotrek: <Nie ma nic lepszego na pobudzenie apetytu niż zarżnięcie paru gobasów przed śniadaniem. To dobre na trawienie>.“

Grunwald

Wydawało mi się, że zabójców trolli posyła się natrolle? No, i karawan nie służy raczej do przewozu złota (jest to pojazd przystosowany do transportu komponentów dla nekromantów). Ale może coś sobie ubzdurałem – teraz terminologia jest tak pogmatwana...

Muszę natomiast stanowczo zdemontować pogłoski, według których jestem zabójcą trolli. Zdarza mi się od czasu do czasu zapolować na dresogra, toczę też zacięte boje z pewnym mózgojadem, ale nie mam nic do trolli (może oprócz Małego Trolla, o którym pisał Yossa w marcowym wstępniaku). Nawet ostatnio stworzyłem BN-a, który jest przedstawicielem tej rasy – paladyn Aargh'. No i nie zapominajmy o naszym ulubionym Dartoruniu, zimowym trollu.

Tymczasem niecierpliwie czekam na zawiązanie oficjalnej antykrasnoludzkiej koalicji elfio-goblińskiej.

„Kilka sesji temu, w Nuln, wyszedłem sobie z barki i gdy moi koledzy poszli do miasta, ja zabrałem się za czytanie ogłoszeń portowych.

Nagle, nie wiadomo skąd pojawił się on. Brudny, krnąbrny i śmierdzący krasnal. Stanął sobie między mną a tablicą z ogłoszeniami. Poprosiłem go uprzejmie, żeby się przesunął, a on odburknął mi bardzo, ale to bardzo brzydło.

Cóż miałem robić? Wyciągnąłem z uchwytu na plecach mój ukochany topór obusieczny i bez ostrzeżenia wpakowałem mu go prosto w jego tłuste i zawszone dupsko.

Nie minął kwadrans, a miałem na ogonie całą chmurę rycerzy zakonnych świątyni Sigmara. Przez kilka następnych sesji jedyną rzeczą jaką robiłem było uciekanie i bezsensowna rzeźnia owych panów.

Mam pytanie: jak wyjść z całym tyłkiem z podobnych sytuacji?

P.S. Do wszystkich krasnoludzkich BG – nie jestem rasistą i naprawdę nie chcę dyskryminować nikogo. Jeśli kogoś uraziłem, najmocniej przepraszam.“

Deadman

Jak wyjść z całym tyłkiem z podobnych sytuacji? Służę uproszczoną in-

strukcją: a) dyskretnie zatkać nos i poczekać, aż gbur sobie pójdzie; b) do myślenia używać mózgu, a nie ukochanego topora obusiecznego.

Na zakończenie, propozycja jednego z Czytelników.

„(...) Pewnego pięknego dnia, wychodząc z mojego 1 LO stałem się świadkiem następującej sytuacji: obok szatni stało krzesło, a na nim siedziała kobieta w podeszłym wieku, trzymając w rękach książkę i co chwila śmiejąc się z wypisanych tam słów. Na tym pewnie by się skończyło, gdyby nie fakt, że musiałem zatrzymać się, żeby zmienić buty. Gdy przysiadłem, owa pani zagadnęła mnie, czy czytałem już trylogię Sienkiewicza. Odparłem, że nie. Ona przytoczyła mi jeden śmieszny fragment. Potem opowiedziała mi, jak to w wieku 12-tu lat znała już dzieła Sienkiewicza, a teraz czyta je po raz czwarty.

<Nic nadzwyczajnego>, powie pewnie niejeden z Was, ale mnie nie było do śmiechu, wręcz przeciwnie – zrobiło mi się głupio.

Podczas swego krótkiego żywota sięgałem już po prozę wielu różnych twórców: Tolkiena, Pratchetta, Dicka, Sapkowskiego, Poego, Kinga, a nawet Chandlera. Nie przeczytałem jednak Sienkiewicza. Wstyd i hańba. Wierzcie mi, nawet teraz, kiedy piszę ten list, czerwienię się jak burak. I jestem już w trakcie naprawiania tego karygodnego błędu.

Właściwym celem tego listu jest zaproponowanie Wam pewnego pomysłu: napiszcie o Waszych przygodach z książkami. Co warto czytać? Piszcie! Piszcie! Piszcie!

Z poważaniem dla całej redakcji.

Rackne

Święte słowa! Piszcie! Piszcie! Piszcie! I, co ważniejsze: Czytajcie! Czytajcie! Czytajcie!

Wpadłem na jeszcze jeden pomysł – mam nadzieję, że się Wam spodoba. Na zakończenie każdego „Listów“ będę zamieszczał jedną lub parę własnych propozycji lektur na kolejny miesiąc. A Wy (jeśli zechcecie się w to włączyć) postaracie się w ciągu miesiąca do kolejnego numeru MiM-a znaleźć gdzieś owe lektury (biblioteki, księgarnie, znajomi, itp.) i je przeczytać. Dajcie znać, co o tym sądzicie?

Czekam na Wasze listy.

JeRzy

P.S. Lektura na czerwiec: Patrick Süskind, „Pachnidło“.

ANKIETA

Wśród osób, które nadeślą ankietę pod adresem redakcji rozlosujemy cenne nagrody – produkty Wydawnictwa MAG

Część pierwsza:

ocena numeru

6'99 (66)

Skala ocen:

od 1 – tragiczne!

do 5 – świetne!

6 – tylko jeden tekst!

OCENA

Puszka Pandory[]

Okiem Zewnętrznym[]

Kto mieczem wojuje[]

W góry, w góry miły bracie[]

Barwa mgły[]

Misjonarz (IV)[]

Dotyk Czarnego Faraona[]

Kiedy zapadnie zmrok[]

Pielgrzymka[]

Suiddock i „Gniazdo Pelikana” []

Klany w Wampirze[]

Po prostu szczur![]

Kraina Goblinów.....[]

Ocena numeru[]

ANKIETA

Część druga: dane o Czytelniku

Wiek.....[] lat

Wykształcenie:

podstawowe.....[]
średnie.....[]
zawodowe.....[]
wyższe.....[]

Miejsce zamieszkania:

wieś.....[]
miasteczko.....[]
miasto.....[]
miasto wojewódzkie.....[]

RPG:

Gracz.....[]
Mistrz Gry.....[]
Ulubione systemy:

.....
.....
.....

Średnie miesięczne wydatki na RPG

.....

Czytasz „MiM”...

każdy numer.....[]
co 2-3 numery.....[]
rzadziej.....[]

Twój numer „MiM” czyta

tylko ty.....[]
2-3 osoby.....[]
więcej osób.....[]

Co nowego chciałbyś ujrzeć w

MiM:

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

OGŁOSZENIA

OGŁOSZENIA

Wszystkich zainteresowanych (MG i graczy) chcących grać w „Dzikie Pola” korespondencyjnie, zapraszam do zrzeszenia się w klubie „Zbaraż”. Adres korespondencyjny: Klub „Zbaraż”, ul. Wulwskiego 13a/13; 93-545 Łódź; tel. (042) 684-94-47;

Sprzedam lub wymienię na karty do M:tG podręcznik „Shadowrun” II edycja, stan bdb. Kupię karty do M:tG. Leszek Ciesielski; ul. Dziegielowa 14; 61-680 Poznań; tel. (061) 825-74-06 (po 18.00);

Poszukuję drużyny, która przyjmie mnie w swoje szeregi. Wiek 17+. Interesuje mnie niemal każdy system. Wojciech Kocjan; ul. Paderewskiego 13/28; 41-710 Ruda Śląska; tel. 244-16-95;

Sprzedam podręcznik do WarZone oraz dodatki Świt Wojny, Ofiary Wojny, Dark Eden. Sprzedam też kompendium do Battletecha. Marcin Wrobel; ul. 3-go Maja 38/11; 21-100 Lubartów; tel. (081) 854-12-04 (po 18.00);

Poszukuję gracza (tudzież graczy) do Wampira. Wymagane nieco doświadczenia i przedkładanie klimatu ponad rzucanie kostkami. Paweł Jabłoński; ul. 3-go Maja 10/74; Płock; tel. 264-04-58;

Dwóch zagorzałych zwolenników Doom Troopera prosi o skontaktowanie się z innymi fanami tejże wspaniałej gry. Tomasz Kania; ul. Oławska 59/6; 49-300 Brzeg;

Sprzedam dodatki do gry „Magiczny Miecz” („Krypta Upiorów”, „Magia”, „Gród”) w świetnym stanie i grę „Diabelski krąg”, lub zamienię na gry karciane: DT, Mythos, Vampire. Kupię też archiwalne numery Inferno. Paweł Kolanowski; os. Połoniny 2/54; 34-460 Szczawnica; tel. (018) 262-28-69;

Nawiążę kontakt z osobami grającymi w M:tG, DT, Dark Eden, Shadowrun z Zielonej Góry. Odkupię kolekcje.

Tomasz Czekajło; ul. Chełmońskiego 33; Zielona Góra; tel. 326-83-13;

Zamienię podręcznik do gry Wampir: Maskarada na podręcznik do WFRP. Tel. 0-501-95-26-71;

Sprzedam blisko 150 kart do DT (w tym cała talia Imperialu i wiele bardzo dobrych kart m.in. z Golgothy i innych dodatków) za ok. 200 zł (cena do uzgodnienia). Tomasz Poszytek; ul. Rozłogi 13/31; 01-310 Warszawa; tel. (022) 664-76-71;

„Śródziemie”, „Stwory Śródziemia” oraz W:A zamienię na podręcznik podstawowy do KC (ew. tanio sprzedam). Piotr Orliński; ul. 3-go Maja 5b/6; 42-255 Szczekociny;

Zakon Tolkienistów ogłasza nabór w swe szeregi. Jeśli interesujesz się twórczością Tolkiena, prześlij swoje dane oraz znaczek zwrotny na adres: Zakon Tolkienistów; os. Krakowiaków 16/6; 31-963 Kraków;

Sprzedam figurki (niemalowane) do WFB i W40K. Rafał Klimaszewski; ul. Trybuny Ludów 46/63; 30-660 Kraków;

Sprzedam Chronopię: Podręcznik + Kraina dwóch rzek + Wieża Pierworodnych(+ oddział krasnoludzkich młociarzy gratis), stan bdb, za 240 zł. Ofiary Wojny (nieużywane) za 40 zł lub zamienię na dodatki do ZC lub W:A. Tel. (074) 11-16-16 (prosić Łukasza);

Poszukuję graczy do MERP-a (ew. innych systemów fantasy). Wiek: 14 lat i więcej. Marcin Włościanko; os. Orła Białego 54/18; 61-251 Poznań; tel. 879-55-36;

Mistrz Gry systemu WFRP poszukuje chętnych do gry, najlepiej osoby początkujące lub lekko zaawansowane, ze Skierniewic. Jakub Jastrzębski; ul. Waryńskiego 53; 96-100 Skierniewice; tel. (046) 833-26-56 (po 20.00).

NAGRODA IM. JANUSZA A. ZAJDLA

Nagroda im. Janusza A. Zajdla jest coroczną nagrodą w dziedzinie fantastyki, przyznawaną przez miłośników sf autorom najlepszych polskich utworów literackich. Nagroda jest przyznawana w dwóch kategoriach: powieści i opowiadania. Każdy czytelnik fantastyki może wybrać z obu kategorii od jednego do trzech utworów, wydanych w minionym roku kalendarzowym. Wszystkie głosy są równoważne. Na podstawie zgłoszeń Komitet Organizacyjny wyłoni nominacje z obu kategorii. Dopiero spośród nominowanych utworów uczestnicy POLCON-u dokonają wyboru Laureatów Nagrody im. Janusza A. Zajdla za rok 1998. Nagroda jest przyznawana w formie statuetki i dyplomu.

Wśród nadsyłających propozycje zostaną rozlosowane nagrody w postaci książek polskich autorów sf z autografami. Prosimy o przysyłanie kandydatur do nominacji od 1. stycznia do 30. czerwca 1999 roku na adres:

Konfederacja Fantastyki „Rassun”, Skr. pocz. 67, 02-100 Warszawa 119
email: klub@rassun.art.pl

PUSZKA PANDORY

Nadeszła pora na świeżą porcję „Puszki Pandory”. Składniki starannie dobrane według najlepszych przepisów, podane na srebrnym półmisku, w delikatnym sosie, przyprawione dokładnie w sam raz. Niebo w gębie! Wszystkim dostawcom komponentów do „ulubionej konserwy milionów” składam serdeczne podziękowania. A nagroda wędruje do znanego nam już z tamów „Puszki” Ziemowita „Ziemo” Maja. Gratulacje!

Ostatni z dzisiejszych pomysłów ma trochę niecodzienną formę i opiera się na artykule T. Kołodziejczaka „Pora na potwora” (MiM 4/99). Mam nadzieję, że zainspiruje on Was do opisywania i nadsyłania nam pomysłów własnych stworów – takich na poważnie i tych potraktowanych z przymrużeniem oka.

I ty, miły Czytelniku, dotychczas do grona twórców „Puszki”. Podziel się z nami swoimi pomysłami na scenariusze, postacie, rekwizyty i co jeszcze przyjdzie Ci do głowy. Napisz do nas!

A teraz już zapraszam do lektury.

JeRzy

KLASYKA

Jeżeli Mistrz Gry przygotowując się do sesji ma dylemat w kwestii opisu istoty/miejsca/sytuacji, może pomóc sobie, czytając w uznanej pozycji literackiej w jaki sposób poradził sobie z tym pisarz. Niestety, nie wszystkie systemy mają tło w postaci genialnej literatury. Najłatwiej inspirację można znaleźć prowadząc „Zew Cthulhu” (Lovecraft i jego następcy), „Śródziemie” (wiadomo), „Dzikie Pola” (też wiadomo), CP 2020 (Gibson i Sterling). Do Świata Mroku istnieją co prawda materiały literackie, ale ich poziom pozostawia czasami wiele do życzenia, a Rice tworzy ciut inne realia. Oczywiście podkreślam, że nie chodzi o plagiat, jedynie o inspirację. Plagiat prawdziwego Mistrzowi nie przystoi, jest wręcz hańbą dla artysty, bo prowadzący ma być przecież artystą.

Ziemo

WSZĘDZIE DOBRZE

Doradzam stopniowo wprowadzać w swoich przygodach miejsca i BN-ów, którzy będą tzw. „czynnikami niezmiennymi”. Mam na myśli miejsca, które bohaterowie w końcu poznają na wylot i będą się w nich czuć jak u siebie. W zależności od systemu, miejsca takie mogą być różne: biblioteka, gdzie bibliotekarz zna już trochę Badaczy i zawsze jest gotów do pomocy; lokal, w którym BG znają wszystkich od bramkarzy przez barmana do szefa; karczma, gdzie na widok BG karczmarz kłania się mówiąc: „Dla panów zawsze mam wolne pokoje”. Chwile odpoczynku są czasami potrzebne w przygodzie, a takie miejsca pozwolą uniknąć sztucznych sytuacji (drużyna długo i krzykliwie naradzająca się na środku ruchliwej ulicy – czy to nie brzmi trochę sztucznie?). Poza tym, tacy BN-i mogą z czasem dorosnąć do materiału na przygodę (ktoś ściąga haracz z baru, kultyści porwali piękną kuzynkę brata znajomej żony bibliotekarza, itp.) tudzież mogą stać się wiarygodnym, bo przyjaznym źródłem informacji.

Ziemo

CIEŃ PRZESZŁOŚCI

Jeżeli poprzednie postacie graczy „wstąpiły się” w świecie tak bardzo, że ich podobizny wisiały na listach gończych, nowych BG umieść w czasie, gdy tamci jeszcze żyli i pozwól im napotkać skutki działalności poprzedników. Parę scen z płaczącymi po zabitych krewnymi (odegrane bez przesadnego patosu, ale z przekonaniem) może

zmienić stosunek graczy do otaczającego ich świata. Jeżeli nie, możesz pociągnąć sprawę jeszcze dalej – pozwól aktualnym bohaterom być biernymi świadkami (zainscenizuj wydarzenia tak, aby nie mogli działać) najbardziej haniebnego uczynku poprzednich postaci. Jeżeli i to nie pomoże, masz dwa wyjścia: poważna rozmowa z graczami lub ostateczność – zmiana drużyny.

Ziemo

WĄTPLIWOŚCI

Prowadzisz swojej drużynie już n-tą przygodę i zaczynasz wpadać w schematy? Możesz spróbować usunąć efektowne walki, stupy ognia i inne elementy scen akcji, a poprowadzić przygodę refleksyjną. Podważ oczywiście według graczy prawdy, pokaż im, że ich marzenia mogą się po spełnieniu okazać czymś zupełnie innym, że co do pewnych spraw oszukiwali samych siebie. Pokaż marzycemu o stosach złota złodziejowi bogacza, który robił już wszystko i doszedł do wniosku, że nie może kupić szczęścia za ogromną fortunę. Szlachcicowi pragnącemu zostać władcą, pozwól wysłuchać zwierzeń syna królewskiego, który codziennie obawia się skrytobójczego ataku, a kapłan święcie wierzący w boską sprawiedliwość niech spotka się z bezsensowną tragedią. Faktem jest, że trzeba tu doświadczenia i wprawy, aby nie zanudzić graczy banałami, tylko naprawdę odkryć ich słabości i tajone lęki. Drużyna też nie może być grupką bezmyślnych morderców. Przy dobrym wietrze, taka psychologiczna sesja może na długo pozostać w pamięci graczy.

Ziemo

SZMATŁAWIEC

Uff... udało się! Ostatni Szmatławiec właśnie dopala się w kominku. Tak, to owoc mojej pracy dla ludzkości. Dobrze się stało, że gdzieś z początkiem kwietnia w moje tłuste, lepkie łapy wpadł magazyn „Magia i Miecz”. Początkowo myślałem, że to kolejny Szmatławiec – potwór zaiste wredny! Na szczęście myliłem się, a podczas ostrożnego badania ujrzałem artykuł „Pora na potwora” badacza Tomasza Kołodziejczaka, traktujący o Prawdziwych Potworach. Poczuję się zobowiązany do poinformowania Szanownej Redakcji i całego rodzaju ludzkiego o jednym z najgroźniejszych stworów – Szmatławcu. Poniżej przedstawiam jego opis, oparty na własnych, drobiazgowych badaniach.

Wygląd: stwór jest gazetopodobny, często kolorowy, najczęściej osiąga rozmiar A4.

Miejsce występowania: kioski na terenie całego kraju.

Aktywacja: bardzo szybka – rzędu kilku/kilkunastu minut. Ofiara (człowiek) w trakcie czytania czuje coraz intensywniejszy zapach fabry drukarskiej (toksycznej i halucynogennej), co prowadzi do silnych zawrotów głowy. W tym momencie stwór silnie przylega do ciała (dłoni) ofiary, prawie całkowicie zrastając się ze skórą. Teraz następuje najgorsze – do mózgu ofiary przedostają się wydzieliny Szmatławca, przejmując całkowitą kontrolę. Niestety dostaje oczopląsu i w nieopanowanym odruchu zarywa sobie Szmatławcem otwory oddechowe (usta i nos), co prowadzi do szybkiego uduszenia.

Ochrona: najlepiej wysmarować dłonie tłuszczem (Szmatławiec nie zrosnie się ze skórą), użyć zatyczek do nosa i trzeźwego pomyślunku.

dr Jim Wąchacz

Tomasz Kołodziejczak

Konkurs niejubileuszowy

Ten odcinek „Oka zewnętrznego“ nie posiada żadnej szczególnej cechy numeracyjnej – nie jest ani piąty, ani dwudziesty piąty, ani nawet dwa tysiące trzysta piąty. Uważam, że to doskonała okazja, że zaproponować wam trochę odprężającej, inteligentnej i niewymuszonej rozrywki. Na dodatek można WYGRAĆ NAGRODY!

24 dobre książki science fiction i fantasy – ufundowane osobiście przeze mnie – czekają na śmiałków, którzy przystąpią do zabawy. Zasady są proste. Przedstawię wam listę 20 tytułów znanych książek i filmów fantastycznych, ale trochę przekreconych, zmodyfikowanych. Waszym zadaniem będzie dopasowanie do nich prawdziwych tytułów.

Nagrody podzielę pomiędzy tych uczestników, którzy przysła najwięcej prawidłowych odpowiedzi. Jeśli więc na przykład trzy osoby odpowiedzą poprawnie w dziewiętnastu przypadkach, a żadna w dwudziestu, to każdy z trójki zwycięzców dostanie po 8 książek (zwróćcie uwagę, jak inteligentnie wybrałem liczbę nagród – ma bardzo dużo dzielników!).

Przykład zagadki. Otrzymujecie tytuł „Wioska w wodzie“. Prawidłowym rozwiązaniem będzie oczywiście „Miasto w ogniu“ (patrz: recenzja obok).

Mistrzowie skojarzeń – na start!

1. LIMFA KRASNOLUDÓW
2. TRZY GOŃCE
3. ROZMOWA Z HONOROWYM
KRWIODAWCĄ
4. CZAROWNICA
Z KONTYNENTU
5. GNIAZDKO
6. POLICYJNA ŚCIEŻYNKA
7. DREWNIANA MYSZ
8. ZIEMSKA BRAMA
9. ZWIERZĘ Z NISKIEGO PAŁACU

10. WIOSKA MARLBORO
11. PODZIEMNA PIECHOTA
12. MAJÓWKA NA POBOCZU
13. RODZICE WYDMY
15. MAMUSIA TROLLA,
A JEST IMPOTENTEM
16. ZAWOŁANIE
HGRTFGRFRZBNWQRTU
17. AKWIZYTOR GÓRY
18. MASZYNA PRZESTRZENI
19. RODZICE MAJORA
DOTACJI NAUKOWEJ
20. SWOJAK ZASYPIA

Odpowiedzi na kartkach pocztowych przysyłajcie na adres: MAG, Oko Zewnętrzne, Cypryjska 54, 02-761 Warszawa. Obok swojego adresu napiszcie też liczbę trafionych – waszym zdaniem – tytułów. To ułatwi mi wstępną selekcję zgłoszeń. I pamiętajcie, że nawet jeśli nie rozwiążecie wszystkich zagadek, macie szansę wygrać.

RECENZJE

MIASTO W OGNIU
WALTER JON WILLIAMS

Naprawdę rzadko się zdarza, żeby drugi tom świetnej książki był od niej lepszy. A taka właśnie jest kontynuacja doskonałego „Metropolity“. W tamtej powieści wkroczyliśmy do dziwnego i fascynującego świata. Cała Ziemia otoczona jest Kopułą, oddzielającą ludzi od Słońca i Księżyca. Ludzie wykorzystują nowy rodzaj mocy – energię geomantyczną, wypływającą z samej materii, w wielkich miastach generowaną przez masy odpowiednio ustawionych budynków. Mistrzowie korzystający z tej energii są magami tego świata – służą armii, policji, przestępcom, a najlepsi z nich stają się władcami.

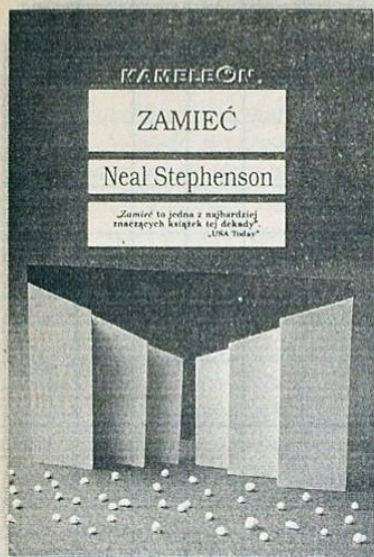
Główną bohaterką serii jest Aiah, przedstawicielka narodu przed laty wygananego ze swojego państwa. W innych krainach potomkowie uciekinierów są biedakami, pariasami. Aiah z trudem zdobywa pozycję pracując jako poszukiwaczka nielegalnych źródeł plazmy. Pewnego razu odkrywa gigantyczne źródło energii. Postanawia sprzedać ją Constantinowi, potężnemu magowi, niegdyś władcy jednego z państw. Dzięki uzyskanej mocy Constantin będzie mógł zrealizować swoje marzenia o władzy i... lepszym świecie. W ten sposób Aiah zostaje wciągnięta w międzynarodową intrygę. Constantin wykorzystuje plazmę do obalenia skorumpowanych i autokratycznych rządów w jednym z państw. Tak mniej więcej kończy się tom pierwszy.

„Miasto w ogniu“ przedstawia dalsze losy rewolucji Constantina. Nowa władza musi zmierzyć się z niedobitkami dawnego systemu, z potężnymi organizacjami przestępczy-



OKIEM ZEWNĘTRZNYM

mi, a także ze zdrajcami we własnych szeregach. Powieść jest napisana świetnie – akcja trzyma tempo, bohaterzy są wyraziści, intrygi polityczne wiarygodne, batalistyka niezła. Bardzo dobra książka.



ZAMIEĆ NEAL STEPHENSON

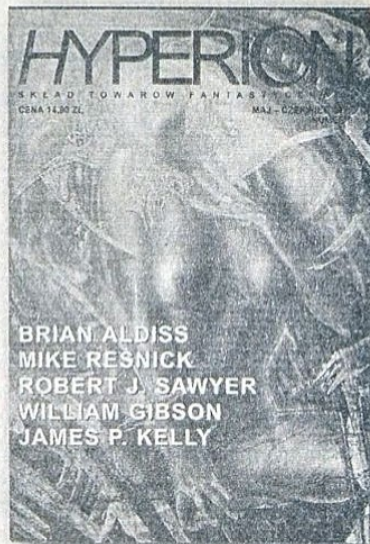
Dawny haker, teraz dostarczyciel pizzy, spieszy się. Ma pół godziny, by dotrzeć do klienta z towarem. Jeśli nie zdąży, jego firma poniesie gigantyczne koszty, a on zostanie ukarany. Problem w tym, że firma zajmująca się dostawami pizzy nazywa się MAFIA. Haker szybko postanawia zmienić zawód.

To tylko początek. Brawurowa scena wyścigu z czasem wprowadzi was w jeden z najoryginalniejszych światów SF ostatnich lat. Stephenson to nowa jakość w cyberpunku: korzysta z twórców Gibsona, ale sam dodaje własne pomysły, świeże i oryginalne. Ameryka, którą opisuje, przestała przypominać dzisiejsze społeczeństwo. Nastąpił tu powrót do struktur parafeudalnych. Korporacje, organizacje przestępcze, sekty religijne sprawują pełną kontrolę nad swymi pracownikami i wyznawcami. Ludzie żyją w prywatnych osiedlach z własnymi systemami prawnymi. Rząd federalny zredukował swoje funkcje do minimum – sprywatyzowano nawet policję i wojsko. Ogólnoświatowa sieć komputerowa nazywa się „Metawars”. Główny

bohater powieści był jednym z twórców tego systemu. Teraz zostaje wplątany w intrygę obejmującą swym zasięgiem cały świat i całą historię ludzkości. Pewien zły facet odkrywa, że przed tysiącami lat Sumerzy opracowali specjalne wirusy mogące atakować umysły ludzi. Nasz szwarzcharakter chce zaszczerpić wirusa ludziom, aby przejąć nad nimi kontrolę.

To tyle w uproszczeniu – ale powieść po prostu trzeba przeczytać. Dowcipna, ze świetną fabułą, z odwołaniami tak do historii, jak i informatyki. Wiele wątków, kapitalne, oryginalne wizje, kilku bohaterów, których długo się pamięta.

Ważne: na polskim rynku ukazała się inna, również doskonała powieść Stephensona „Diamentowy Wiek”. Jej akcja dzieje się w tym samym świecie, jakieś pięćdziesiąt lat po wydarzeniach opisanych w „Zamieci”. Jeśli więc zamiec przypadnie wam do gustu, bierzcie się i za „Diamentowy wiek”. Lektura obowiązkowa dla graczy w cyberpunka.



HYPERION SKŁAD TOWARÓW FANTASTYCZNYCH

Pojawił się na rynku zerowy numer nowego pisma poświęconego science fiction. Ostatnie próby tego rodzaju stawały na multimedialność. „Talizman” czy „Łowca Wyobraźni” próbował pisać o wszystkim – literaturze, grach, filmach, komiksach,

prezentować fandom, prozę polską i obcą. „Hyperion” jest propozycją innego typu: koncentruje się na literaturze. Inne media znajdziecie tu tylko w notkach informacyjnych. Polskiej fantastyki nie ma wcale. Redaktorzy koncentrują się wyłącznie na prozie anglosaskiej i trzeba przyznać, że mają w pierwszym numerze dobre nazwiska – Braina Aldissa, Mike’a Resnicka, Roberta Sawyera. Oprócz siedmiu opowiadań znalazły się w piśmie aż trzy wywiady (w tym z twórcą cyberpunka – Williamem Gibsonem!) i inne materiały publicystyczne. Łącznie 64 strony naprawdę interesujących tekstów. Polecam „Hyperiona”, choć z góry uprzedzam – pismo jest drogie, bo wydawane w niskim nakładzie. Za numer trzeba zapłacić 14,90, warto jednak wyłożyć tę kasę.



AQQ MAGAZYN KOMIKSÓW

Jedyny na polskim rynku magazyn komiksowy prezentujący tak dużo prac polskich twórców. Ostatnio ukazuje się 2-3 razy do roku. Komiksy z AQQ utrzymane są raczej w klimacie awangardowym, ale każdy znajdzie tu coś dla siebie: humor, refleksję, nawalankę. Blisko połowę pisma zajmuje publicystyka – wywiady, relacje z konwentów, wystaw i festiwali, porady dla początkujących autorów, plotki i wieści z obrazkowego świata oraz artykuły problemowe dotyczące teorii i historii komiksu.

□

KTO MIECZEM WOJUJE,

ALBO POJEDYNEK CZY NIE

Tomus

Poprzednim razem przypomniałem Wam rycerski ideał. Teraz chciałbym zwrócić uwagę na jeden z ważnych jego elementów – na walkę. Nie chodzi mi tu jednak, by zachęcać Was do wyrzynki. Wręcz przeciwnie. Wszakże prawdziwy rycerz nie powinien sięgać po broń pod byle powodem. Co więcej, miecza nie użyłby do zabicia byle chłopka. Tak, dla rycerza walka to coś więcej niż po prostu zabijanie. To jakby rytuał.

Wspominałem już o ograniczeniach, jakie kodeks rycerski i tradycja nakładały na szlachetnie urodzonych wojowników. Nie mogli oni m.in. atakować od tyłu albo z zaskoczenia, walczyć z przeciwnikiem, który spadł z konia. Inną sprawą były zaś pojedynki, na które rycerz wzywał równych sobie.

I właśnie przy okazji rycerskiej walki mamy wielkie pole do popisu dla odgrywania. Bo przecież nasz paladyn, fechtmistrz czy zwykły wojownik z odpowiednim kodeksem winien zachowywać pewne zasady, niezwykle podobne do rycerskiego kodeksu. Nawet w świecie *fantasy*. Świetnym przykładem jest trylogia Dave'a Duncana, zaczynająca się *Niechętnym szermierzem* (dzień bez kryptoreklamy mógłby być dniem straconym). Autor przedstawia w niej kastę wojowników, która posiada własną tradycję, zasady, zwyczaje i wiele ograniczeń. Znaczna ich część to przeniesienie właśnie na grunt *fantasy* rycerskiego ideału. Zainteresowanych odsyłam do książki, bo warto.

Przejdźmy do konkretów.

Oczywiście, nasz rycerz nie może być czystym przełożeniem średniowiecznego. Wszakże żyje w świecie przepelnionym magią. Trudno mu również ustalić równych sobie, czyli godnych wyzwania na pojedynek (szczególnie w dobie amerykańskiego *political correctness*, przeszczeplonego na nasz kraj choćby poprzez podręczniki). To są jednak problemy do przeskoczenia.

Magią nie ma co się w ogóle zajmować. Wystarczy ustalić, że nasz rycerz uznaje za niegodne używanie jej w prawdziwym, uczciwym pojedynku. Sięgać będzie po nią przy okazji leceń czy wskrzeszeń. Ale nigdy w trakcie starcia z godnym przeciwnikiem.

Z ustalaniem równych sobie sprawa jest znacznie trudniejsza. Nie dość, że po eRPeGowych światach panoszą się orki, elfy i inne krasnoludy, to jeszcze zamieszkałe są przez inteligentne istoty w rodzaju smoków czy wampirów, o których niewiele można tak naprawdę powiedzieć. Krażą w końcu legendy o pojedynkach rycerzy ze smokami, prawda? Równie łatwo wyobrazić sobie walkę z elfickim czy orkowym szlachetnie urodzonym. Gorzej jednak, gdy ma dojść do pojedynku między zwykłym, śmiertelnym rycerzem a jakimś ożywieńcem w rodzaju rycerza czarnej róży, zwanego też czasem Lordem Soth. Nasz bohater nie miałby w tej sytuacji wielkich szans. Niestety, jego kodeks, a także – czy nawet przede

wszystkim – honor powinien wymusić na nim podjęcie rękawicy i stoczenie pojedynku.

I w ten sposób dotarliśmy do niezwykle ciekawego przykładu, który świetnie nadaje się do odgrywania. Wyobraźcie sobie, jak wcielacie się w postać tego rycerza. Jak słuchacie próśb Waszych przyjaciół, którzy błagają, byście odstąpili od walki. Jak zakładacie pancerz. Jak modlicie się do swego boga o wsparcie (*Styszysz Mistrzu Gry?! Wpakowałeś mnie w taką kabałę, to teraz wyciągaj!*). I jak ruszacie na koniu do pierwszego starcia...

A to dopiero wierzchołek góry lodowej. Bo przecież równie ciekawe mogą być sytuacje, w których drużyna postanowiła zorganizować zasadzkę. Jak ich teraz przekonać? I czy godzi się wziąć udział w tak niehonorowym ataku? Albo gdy któryś z przyjaciół wesprze nas w trakcie pojedynku magią. Co zrobić w takim przypadku? A gdy drużyna musi się wycofać? Pamiętajcie, jak Tanis przekonywał Sturmą w pierwszej części *Kronik*?

Z drugiej strony mamy jeszcze całą gamę szlachetnych czynów, którymi w trakcie pojedynku rycerz powinien obdarzyć swych przeciwników. A niech wróg będzie niezłym sk..nem, któremu wiszą takie sprawy i który do żadnego kodeksu się nie stosuje. On wzywał na pojedynek naszego rycerza, ponieważ to dawało mu przewagę. I teraz możemy mieć taką sytuację: przeciwnik spada z konia – rycerz schodzi (odwrotnie nic takiego by się nie zdarzyło); przeciwnik traci broń – rycerz pozwala mu ją odzyskać (patrz wcześniej); przeciwnik zostaje ranny i nie może dalej walczyć – rycerz odstępuje (patrz wcześniej).

Rycerz nie powinien też dobijać pokonanego. No a później, taki oszczędzony wróg może wszakże wrócić. Nie ma to jak dobry BN, który raz po raz wraca i daje graczom popalić – wiem to z doświadczenia.

Trzeba tylko przy okazji zaznaczyć, że rycerze byli honorowi, odważni i szlachetni, ale nie byli głupi. Nie byli debilami, którzy pchali się w paszczę smoka i wszystkich wzywali na pojedynki. W takim przypadku ich klasa dawno by wyginęła. Dlatego też bardzo trudno jest znaleźć złoty środek na dobre odegranie postaci z jednej strony myślącej, a z drugiej postępującej podług rycerskiego kodeksu, nawet odrobinę zmienionego.

Tak, bycie żołnierzem pociąga za sobą wiele ciężarów. Jednym z najcięższych jest utrzymanie się przy życiu (Tad Williams).

PS. Jeśli ktoś poszukuje rycerskich przykładów poza klasycznymi dziełami w rodzaju różnych wersji opowieści o Rycerzach Okragłego Stołu, to zawsze może sięgnąć choćby do Tolkiena, gdzie za rycerzy można uznać nie tylko Aragoma, ale również Gil-Galada czy inne elfy. Z drugiej strony, za specyficzną wersję rycerskiego ideału niektórzy uznają Conana, ale ja wołę się na ten temat nie wypowiadać. Ze swego rodzaju rycerzami mamy też do czynienia w Gemmellu czy Eddingsie. Bo przecież nie chodzi tu tylko o zbroję, prawda?

W góry, w góry mity bracie...

Ilustracje: Jarosław Musiał

Nie wiem, jak posiadał tę niezwykłą umiejętność, ale niewątpliwie opanował ją po mistrzowski. Skubany potrafi przyjąć w jeszcze bardziej nieoczekiwanym momencie niż Kurzymiś. Tym razem odwiedził mnie, kiedy pakowałem plecak na majówkę. Rzucił fachowym okiem na rozrzucony po mieszkaniu sprzęt, cmoknął cicho, zagwizdał i spytał:

– Po co ci tyle tego?

Nie żeby „tego“ było faktycznie dużo. Raptem karimata, śpiwór, mały namiot, trochę ubrań, nóż, menażki i inne przydatne na wyjazd rzeczy.

– Ty pewnie wszystko sobie wyczarowujesz – stwierdziłem, a on uśmiechnął się w odpowiedzi. – Ale pewnie są u was i tacy, którzy muszą sięgać po bardziej przyziemny sprzęt.

– Owszem, owszem – odrzekł pogodnym głosem. – Nawet większość.

– I co wtedy? – ciągnąłem go dalej za język.

– Wtedy korzysta się ze zwykłego sprzętu. Nawet mnie to się zdarza.

I cóż się okazało? Otóż tenże wspaniały Signur, potężny mag, czarodziej pierwszej maści, lubi sobie wędrować po świecie tak, jakby był zwykłym elfem. Z pełnym plecakiem, namiotem i kocem. Nic więc dziwnego, że potrafił mi przez ponad godzinę opowiadać o tym, co wędrowiec na wyprawę wziąć powinien. A miał o czym mówić.

BLOK, ZWANY RÓWNIEŻ WIELOKRAŹKIEM

Ten kołowrotek pozwala podnosić ciężkie przedmioty, zmniejszając potrzebną siłę i nacisk. Umożliwia również przemieszczanie ciężarów w poziomie, nie tylko w pionie. Przydatny jest także w trakcie wspinaczki, szczególnie do asekuracji.

BUKŁAK

Woda (lub inne ciecze) jest niezbędna do życia, więc bez pojemnika

na nią ani rusz. Signur wspominał o bukłakach skórzanych (czyli zwykłych workach), drewnianych, metalowych i glinianych. Każdy miał zalety i wady.

CHLEBAK

Poza plecakiem warto mieć niewielki chlebak, który nosi się przewieszony przez ramię. Signur trzyma w nim wiele przydatnych przedmiotów, które zawsze warto mieć pod ręką – choćby hubkę i krzesiwo.

CZEKAN

Wiele wyjaśniać nie trzeba – to porek ułatwiający poruszanie się po lodzie.

GRILL

Za tą dwudziestowieczną nazwą kryje się zwykła metalowa kratka z czterema nóżkami, ze względu na rozmiary nie przeznaczona raczej dla pieszych wędrowców. Wszakże po całym dniu wędrówki każdemu chce się jeść, a nie ma to jak pieczony kawał mięcha, które po prostu kładzie się na owym „grillu“. Paluszki lizać.

HAKI

Podczas niebezpiecznych górskich wspinaczek życie nieraz zależy od haka, któremu powierza się linę. Opisywane przez Signurę haki miały różne kształty i wytrzymałość. Wspominał też półgębkiem o „ciekawszych“ wersjach, które można było wbić w najtwardszą skałę bez użycia młotka.

HAMAK

Nie każdy lubi spać na ziemi, nawet jeśli przestrzeń pomiędzy ciętym a gruntem zajmuje koc. I właśnie dla takich osób najlepszy jest hamak. Spanie na nim jest ponadto bezpieczniejsze, gdyż większość mięsożerców poszukuje pożywienia blisko ziemi.

Signur wspominał też o hamakach przypominających raczej wiszące namioty.

HUBKA I KRZESIWO

Nie wiem, po co one Signurowi – wszak potrafi skrzesać płomień pstryknięciem palców. Oczywiście, mniej zdolni osobnicy muszą sami rozpalać ogień w bardziej tradycyjny sposób. Chyba że jakiś mag wyposaży ich w magiczne zapalarki.

KAJAK

Bywają sytuacje, kiedy wędrowiec musi przedostać się na drugą stronę rwącej rzeki. Wtedy może sięgnąć po specjalny, składany kajak, który nie dość, że jest niezwykle lekki, to jeszcze zajmuje niewiele miejsca. Oczywiście, jest też wyposażony w wiosło. Signur przemilczał moje pytanie o magiczność tego sprzętu.

KARABIŃCZYK

Przydatny przy wszelkiego rodzaju wspinaczkach. Pozwala łączyć liny, pasy i łańcuchy. Wykonuje się go z różnych metali, najczęściej odpowiednio twardych. Bywają również karabińczyki umagicznione, które zatraskują się same lub na komendę. Sprzedawane w zestawach po kilka sztuk oraz z liną.



KOC

Hmm... Przy ognisku warto przykryć się kocem, bowiem choć płomienie grzeją, to noce zwyczajowo są dość chłodne. Ponadto na rozłożonym na trawce kocu można zjeść wygodnie posiłek lub po prostu odpocząć. Przydaje się również jako dodatkowe źródło ciepła nocą.

„KOMBAJN”

Jest to zestaw, w którego skład wchodzi: saperka, siekierka i młotek. Lekkie i poręczne, ale niekoniecznie przydatne w każdych warunkach.

KOMPAS

Każdy harcerz wie, że bez kompasu łatwo się zgubić – no, chyba że umiemy czytać w gwiazdach. Mimo to kompas zawsze się przydaje: do określenia położenia, wyznaczenia azymutu (czyli kąta między północą i kierunkiem marszu) oraz ustalenia szlaku.

LINY

Żaden podróżnik nie zaryzykuje wyprawy bez liny, o której przydatności można wiele napisać. Signur w pięć minut wymienił mniej więcej 100 sytuacji, w których lina jest nieodzowna.

LUNETA

Warto wiedzieć, co może nas czekać po drodze albo rozejrzeć się po okolicy z góry. I w takich przypadkach przydatna jest luneta. Każdy to wie.

ŁYŻY

Wędrującym po lodowych pustyniach osobnikom łyżwy raczej się nie przydadzą. Tym jednak, którzy zimą przemierzają równiny i natrafiają na zamrożone jeziora, mogą oddać wielkie usługi. Oczywiście, nie warto ich brać na letnie wyprawy, szczególnie że do lekkich nie należą. Choć niewątpliwie świetnie musi się na nich jeździć. I – żeby nie było wątpliwości – łyżwy te to po prostu „ostrza“, które nakłada się na buty i mocuje wiążąc paski.

MACZETA

Niezwykle przydatna podczas wypraw w dżunglę – ostra i dobrze wyważona pozwala jednym cięciem pozbyć się zagradzających drogę lian i innych roślin.

MAPY

Żaden normalny wędrowiec nie wyprawi się bez mapy – okolicy, kontynentu czy świata. Bez niej łatwo zejść ze szlaku lub trafić na niezbyt miłe tereny. Mapę warto przechowywać w drewnianej obwolucie, dzięki której nie zamoknie, a którą można przytroczyć do pasa, by mieć papier pod ręką.

MATERAC

Nie jest to bynajmniej dmuchany materac, do jakich my jesteśmy przyzwyczajeni. Przypomina raczej naszą karamatę, jest jednak znacznie grubszy i cięższy. Zapewnia jednak niezwykłą izolację i okazuje się wbrew pozorom dość lekki.

MENĄŻKI

Powiedzmy sobie uczciwie – trzeba na czymś jeść i w czymś gotować. A gdy cały sprzęt nosimy na własnych plecach, to każdy kilogram ma znaczenie. Dlatego też te leciutkie, metalowe naczynia są idealne – nie tylko do jedzenia, ale także gotowania. Wraz ze sztucami zapakowano je w skórzany pojemnik, który z powodzeniem można przytroczyć do plecaka. Poza naczyniami warto mieć skórzany worek na wodę lub inne napoje.

MŁOTEK

Czymś trzeba wbijać gwoździe, haki i nie tylko. A dobrze wyważony, metalowy młotek jest stanowczo lepszy od obucha siekiery czy rękojeści noża.

MOSKITIERA

Ten przypominający jedwab materiał okazuje swą przydatność w dżungli. Jeśli wędrowiec nie ma pod ręką niczego na owady, to przed snem winien zawiesić wokół siebie moskitierę, a ta powstrzyma wszystkie krwiożercze bestyjki. No, może z wyjątkiem lwa.

NAMIOT

W większości wypadków pod hasłem „namiot“ znajduje się po prostu kawał brezentopodobnego materiału. Wędrowcy muszą sobie sami wycinać tyczki, z których zrobią maszty do namiotu. Czasem jednak –



według Signura nie jest to łatwe – można kupić coś, co my nazywamy namiotem, a więc cały zestaw z teleskopowymi masztami oraz śledziami (ponoć da się je wbić nawet w lód). Mój kochany przyjaciel tak sobie ułatwił życie, że jego maszty na rozkaz łączą się ze sobą i od razu tworzą stelaż, na który po chwili wpełza namiot, a śledzie w międzyczasie przybijają linki. A mówił, że lubi „naturalne podróże“.

NARTY

O przydatności nart podczas zimowych wędrowek nie trzeba chyba mówić. Opis Signura świadczył o tym, że ichnie narty to kombinacja naszych biegówek i zjazdówek. Pozwalają więc nie tylko zjeżdżać z górki, ale również dość szybko pokonywać tereny o niewielkich różnicach wysokości.

NIEZBĘDNIK

Jak sama nazwa wskazuje, jest to zestaw niezbędnych podczas wędrowki małych przedmiotów. Można wśród nich znaleźć zestaw haczyków i linek, kilka gwoździ, niewielką piłę, kilka bandaży i odpowiedników plastrów oraz wiele innych rzeczy.

NÓŻ

Mniej więcej taki sam nóż, jaki opisał Signur, miał Rambo. To znaczy w wydrążonej ręczce znalazły się igła z nitką, haczyk z linką do łowienia ryb... Ostrze noża mogło zaś służyć również za piłę, zwykły sztuciec czy broń.

ÓSEMKA

Ten kawałek metalu przypominający kształtem ósemkę pozwala zjeżdżać po linie z odpowiednią prędkością. Bywa również ostatnią deską ratunku nieszczęśników, którzy spadają w sposób niekontrolowany. Przydaje się także podczas wspinania się po linie, umożliwia bowiem chwilowy odpoczynek.

PASKI

Zaprawieni wędrowcy wiedzą, jak przydatne są skórzane paski. Dzięki nim łatwo jest przytroczyć przedmioty do plecaka czy pasa. Przydają się również do wiązania przypadkowych jeńców.

PLECAK

Bez plecaka trudno się wybierać na pieszą wycieczkę. Najlepsze, skórzane plecaki są magicznie impregnowane i niezwykle wytrzymałe. Ramiączka mają wyłożone miękkim materiałem, dzięki czemu odciski i tarcia zdarzają się niezwykle rzadko. Niektóre z nich wyposażono w stelaż z lekkiego drewna – są przez to wytrzymalsze i bardziej pakowne, choć nieco cięższe.

RAKI

Te przyczepiane do butów kolce umożliwiają poruszanie się po lodzie bez ryzyka poślizgnięcia się i upadku. Są szczególnie przydatne podczas wysokogórskich wypraw lub zimowych wędrowek.



RAKIETY

Bynajmniej, nie są to rakiety typu ziemia-powietrze. To po prostu drewniane „stelaże“, które po przyczepieniu do butów, pozwalają bez ryzyka poruszać się po śnieżnym puchu lub lotnych piaskach. Niezwykle przydatne.

RÓG

Niewielki róg przydaje się w wielu sytuacjach. Po pierwsze, umożliwia szybkie wezwanie pomocy. Po drugie, wprawny użytkownik może naśladować nim odgłosy zwierząt, dzięki czemu zwiększa swe szanse na udane polowanie. Oczywiście, jest wiele różnych rogów.

SAPERKA

Nie da się ukryć, że bez saperki ani rusz. Wszakże od czasu do czasu trzeba się okopać, by deszcz ... i namiotu nie zalał, albo wydrążyć dół na śmieci lub ziemną lodówkę. Bez saperki ani rusz.

SIEKIERA

Czasem wędrowiec musi ściąć drzewo, wyciąć sobie kostur czy kawałek kija. A wtedy dobra siekiera jest na wagę złota.

SUCHE BUTY

Przemoknięte buty to zмога każdego podróżnika. Od razu robią się odciski, a stopa nadaje się potem do szybkiej amputacji. Nie ma co – suche buty to podstawa. A te, o których opowiadał Signur, nie dość, że nie przemiękały, to jeszcze były niezwykle wygodne oraz ciepłe i w jakiś tajemniczy sposób uniemożliwiały kamyczkom i piachowi wpadanie do środka. Doprawdy, niezwykle.

SUCHY PŁASZCZ

Każdy wędrowiec wie, jak męczący jest deszcz, szczególnie gdy pada przez długi czas. Nie dość, że maszerowanie w strugach wody bywa co najmniej niemiłe, to jeszcze wszystko przy okazji moknie. Dlatego niezwykle przydatny jest ten magiczny płaszcz, który nigdy nie przemięka, zapewnia ciepło, szybko schnie i doskonale chroni wszystko, co jest nim przykryte. Poza płaszczem można również zorganizować całe nieprzemakalne ubranie,

choć jest to niezwykle kosztowne. A dobry płaszcz wystarczy. Signur wspomniał również o specjalnej, elfickiej wersji, która pozwala łatwo zlać się z otoczeniem.

ŚPIWÓR

W zimne noce śpiwór jest nieodzowny. Zapewnia ciepło i komfort, którego wielu wędrowców pragnie zaznać nocą. Niektóre specjalne magiczne śpiwory pozwalają ponoć spać w zbroi. Signur nie testował tego jednak, gdyż – jak na maga przystało – raczej unika pancerzy.

UPRZAŻ

Choć nazwa sugeruje coś innego, jest to zbiór sznurów, pasów i karabińczyków, dzięki którym wspinaczowi łatwiej korzystać z asekuracji liny. Uprząże zwykle trzymają nogi i tułów, czasem też ramiona. Są ponoć okazy magiczne, które na rozkaz zapinają się (lub odpinają) na wspinaczu.

WNYKI

Nie każdy jest doskonałym łucznikiem czy myśliwym. Wielu ze zwykłych zjadaczy chleba musi w inny sposób zdobywać pożywienie. A zastawienie wieczorem wnyków po to, by mieć świeżego królika na śniadanie, wydaje się być czymś oczywistym.

ZABÓJCZY OWADÓW

Nazwa jest niezwykle obiecująca, te jednak środki – w postaci maści i olejków, przechowywanych w słoikach – raczej odpędzają krwiozercze insekty niż je zabijają. Niektóre z nich (czasem w postaci świec zapachowych) służą do ściągania owadów w jedno miejsce, dzięki czemu podróżnik może spokojnie spędzić noc. Jeszcze inne zabijają malutkich, ale upierdliwych mieszkańców dżungli, lasów i równin, którzy siądą na ciele wędrowca.

ŻELAZNE RACJE

Każda z ras opracowała własne żelazne racje. Najślawniejsze są jednak krasnoludzkie – nienajlepsze w smaku, ale bardzo pożywne, o długiej przydatności do spożycia i łatwo dostępne. Natomiast do najwspanialszych należą niewątpliwie elfickie. Są bardzo smaczne i ponoć znacznie pożywniejsze od krasnoludzkich. Niestety bardzo trudno je dostać.

Adrianna Drulis

Barwa mgły

Ilustracje: M. Ściolny

Zacisnął zęby, wparł rozdygotane dłonie w łóżko.

„Jeszcze tylko kilka minut i narkotyki zaczną działać!” – pomyślał z wysiłkiem. Kilka minut – to wieczność. Rozbolały go stopy, mrowienie zaczęło przesuwając się w górę, ku kolanom. Całe ciało wyprężyło się w sztywnym skurczu. „Bogowie! Nie dam rady!” – słowa te eksplozowały w jego głowie. To już koniec. Lewe ramię ogarnął bezwład.

Naraz nieprzyjemne mrowienie poczęło się cofać. Powoli, stopniowo ustępowało, niknąc wreszcie w koniurszkach palców. Uspokajał się, nikił ten tępy, nieugięty ból rąbiący potylicę. Leżał bez ruchu jeszcze z piętnaście minut, a kiedy już upewnił się, że atak minął na dobre, wstał. Pościel lepiała się od potu. Sięgnął po ubranie i buty.

– Panie! – ktoś załomotał do drzwi.

– Już schodzę! – odrzyknął, przypasując miecz, biorąc łuk i rękawice.

Schody zatrzeszczały cicho pod jego stopami. W izbie jadalnej siedziało kilka osób.

Dwóch zabijaków żłopało piwo, pięciu kupców przeglądało jakąś mapę i zajadało polewkę.

– Co podać? – czysto odziany, pocziwy karczmarz zerknął na niego znad stosu naczyń.

Oparł się o szynkwias.

– Polewki. I chleba.

Klacz prychnęła, potrząsnęła małą, kształtną głową. Zatańczyła wdzięcznie, wpięrając kopyta w bruk.

– Chodź, chodź! – pociągnął za cugle, poprawiając jednocześnie łuk na plecach. Uliczka była dosyć szeroka, bita kostką z piaskowca. Ponad nią dumnie wznosiły się murowane, wąskie kamieniczki. Znajdował się teraz tuż przy rynku. Ludzi było tu pełno – mieszczki z koszykami spieszące na targ, rozbrykana dzieciarnia, woźnice załadowanych towarem wozów. Zbrojnych, prócz miejskich strażników, kręciło się jak na lekarstwo.

Jest. Kamienica z cegły o brunatnym zabarwieniu. To tu. Omotał wodze klaczy dookoła palika. Podszedł do drzwi, nacisnął klamkę. Wszedł. W korytarzu nikt nie czekał, wobec tego spokojnie zapukał do drzwi gabinetu.

– Proszę bardzo – usłyszał po chwili. Doktor był człowiekiem w sile wieku. Wysoki, o surowej, ogorzałej twarzy i imponującym orlim nosie. Siwiejące już włosy nosił objęte króciutko, tuż przy samej skórze.

– A, to ty, Marks – doktor sięgnął na półkę po fiolkę pełną białego proszku.

Dave usiadł w fotelu, wyczekująco spojrzął na medyka. Gabinet, w którym się znajdowali, wyposażeniem mówił wszystko o swym przeznaczeniu. Pod ścianami, równo ustawione, stały regały, których półki dźwigały

setki szklanych naczyń, pojemników, fiolek, słoiczków. Przy drzwiach znajdowała się szafka na narzędzia chirurgiczne, a pod czystym, wymyтым oknem – stół zabiegowy. Naprzeciw zaś fotela, na którym rozparł się łucznik, znajdowało się biurko.

– No, co cię do mnie sprowadza?

– Ten narkotyk, który mi ostatnio przepisałeś... Uodporniłem się na niego.

Doktor wstał, począł spacerować po gabinecie. W tę i z powrotem.

– Szybko. Za szybko – splótł ręce tak, że strzyknęły stawy.

– Daj mi coś silniejszego. Inaczej stracę nad sobą panowanie.

– Podejdź tu. Siadaj.

Zajął miejsce przy biurku. Doktor tymczasem wyjął z szafki niewielki, dziwny przyrząd, który przypominał opartą na stojaku podwójną lupę.

– A teraz spojrzij tu... Dobrze... Drugie oko... Dobrze... Jak często ostatnio miewasz napady?

– Do trzech razy w tygodniu...

Doktor nic nie odpowiedział.

– I stosujesz ten lek tak, jak ci zalecałem?

– Tak.

– Mówisz, że działa coraz słabiej?

– Czas oczekiwania na efekt ciągle się wydłuża.

– Rozumiem... Często boli cię głowa?

– Tak. Ostatnio ból się nasila.

– Tępy? W tyle czaszki?

– Tak.

– Miewasz problemy z koordynacją ruchów? Na przykład, kiedy jedziesz konno?

– Nie. Ale mam kłopoty z ramieniem. Drętwieje. To staje się uciążliwe w moim fachu.

– Cóż... – doktor odstawił instrument, znów pogrzebał w szafce. Wydobył buteleczkę i zakraplacz zakończony cienką igłą.

– Co to?

– Lekarstwo. Wstrzyknę ci je w drętwiejące ramię. Podciągnij rękaw. Teraz zapieczęć... no, już...

– Jaki jest mój stan? – zapytał, opuszczając rękaw płóciennego kaftana.

– Nie będę kłamał... – doktor odwrócił się, szukając czegoś na półkach. – Niestety, niewiele mogę ci pomóc. W tej dziedzinie wiedza medyczna jest bardzo ograniczona. Także większość magów ci nie pomoże. Mogę ci jedynie zaofiarować następny narkotyk. On powstrzyma ataki. Na jakiś czas.

– Ile czasu mi pozostało?

– To znaczy?

– Ile jeszcze, zanim zupełnie sfiksuję... oszaleję?

OPOWIADANIE

- To zależy już od siły twojej woli i od proszku.
- Ile?!
- Najwyżej kilka tygodni...

- Polecił mi was hrabia Von Eyck.

Dave skłonił się lekko, dotykając dłonią piersi.

- Ponoć jesteście mistrzem w swoim fachu - burmistrz oparł się o kominek, potarł brodę najeżoną tysiącami srebrnych igiełek. - Odsyłam córkę do siostry. Moi ludzie nie są godni zaufania. Tydzień temu dwóch z obstawy próbowało dokonać na mnie zamachu. Podejrzewam, że to sprawa tutejszego wpływowego kupca. Dlatego Lilia powinna opuścić miasto jak najszybciej. Jej bezpieczeństwo mogłoby coś zagrozić.

„Lilia! - pomyślał. - Co mu strzeliło do łba, aby dać takie imię dzieciakowi?!”

- Jutro rano wyruszać. Masz być o siódmej na dziedzińcu przed moim domem.

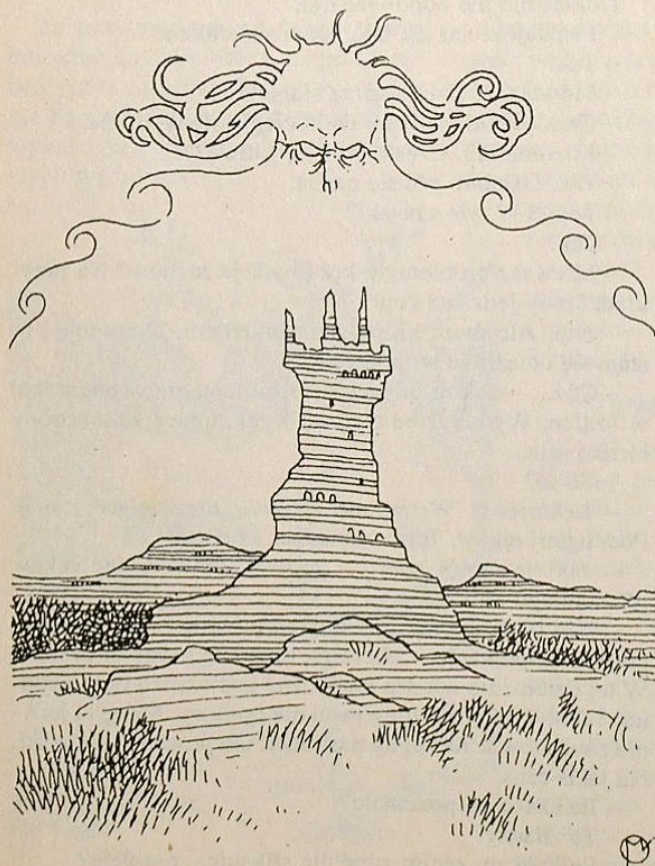
- Za ile nadstawiam karku?

- Cwanyś, łuczniku. Osiemset evryli. Płatno po zakończeniu roboty. I żadnych zaliczek. Odbierzesz pieniądze na miejscu, w Vern.

- Witaj! - mężczyzna z czarną bródką wychylił się z siodła, uściśnął mu dłoń. - Jestem Dacre, eskortuję panienkę...tfu! Do czego to doszło, żeby najemnik z braku roboty pełnił rolę forysia!

- Co to za jedni?

- Tych sześciu? Żołnierze. Podobno przysłał ich krewny burmistrz. Ale mnie to gównie obchodzi... No, mamy już i samą jaśnie panienkę!



„Jaśnie panienska” ubrana była w seledynową sukienkę zasznurowaną aż pod samą szyję. Podjechała kolaską zaprzęzoną w parkę dorodnych jabłkowitych dzianetów.

Załadowano ostatnie kufry, woźnica sprawdził osie i wskoczył na kozioł. Wtedy na ganku pojawił się burmistrz. Uściśnął córkę zanim wsiadła do powozu, szepnął coś jeszcze jednemu z żołnierzy. Potem wyprostował się dumnie.

- Ruszajcie!

Słońce prażyło niemiłosiernie, zaglądało w oczy. Jechali szybko, rzadko zamieniając ze sobą choćby słowo. Lilia chyba zasnęła, bo od chwili wyjazdu z kolaski nie dobiegał żaden odgłos. Naraz na gościńcu zamajaczył jakiś kształt i zaczął szybko rosnać w oczach.

To była dziewczyna. Ubrana w prostą, płócienną sukienkę. Na plecach niosła dużą sakwę i jakąś dziwną ramę na trzech cienkich, drewnianych nóżkach. Kiedy się mijali, odwróciła głowę. Miała piękną twarz. Jasną, jakby nieludzką. I to spojrzenie. Srebrne, nieobecne oczy. Ciemne włosy spięte niedbale jedwabistymi pasmami spływały na czoło i kark. Podniosła dłoń. Woźnica ściągnął lejce, powóz zatrzymał się.

- Czego? - jeden z żołnierzy, wielki, jasnowąsy chudzielec podjechał do nieznamym tak blisko, że jego wierzchowiec zatrzymał się tuż przed jej twarzą. Nie drgnęła nawet.

- Chciałabym prosić o podwiezienie. Jestem w drodze od dwóch tygodni i obawiam się, że nie zdążę na czas.

Lilia obudziła się i wyjrzała przez okienko kolaski. I natychmiast zbladła, przygryzając wargi. Tak, niewątpliwie nie mogła dorównać obcej dziewczynie urodą. Miała pospolitą, okrągłą twarz i krępą sylwetkę swego ojca.

- Nie możemy was podwieźć - szczeknęła. - Spieszno nam... No! Ruszaj!

- Nie! - Dave skierował klacz w stronę dziewczyny, wyciągnął ramię. - Wskakuj!

- Jak to, wielmożny panie?! - pisnęła cienko córka burmistrza. - Nie pozwalam!

- Słyszałeś? - wśczech zwrócił się do łucznika. - Panienska nie pozwala! Albo zsadzisz tę dziewczkę zaraz z siodła, albo...

- Przepraszam! - przerwała mu obca, dumnie unosząc głowę. - Ja nie jestem byle dziewczką. Jestem Renne Ormenn.

- I co z tego? A tobie już mówiłem! Jeśli nie posłuchasz rozkazu panienski, to...

„A niech tam! - pomyślał Dave. - Co trące? I tak zostało mi już niewiele czasu. A ten typ niech wypcha się sianem!”

- To co? Odprawicie mnie? I będziecie mieć jednego człowieka z obstawy mniej! Trudno jest załapać kogoś po drodze... a panienkę Lilię wiele złego na szlaku może spotkać!

Poskutkowało. Córka burmistrza zasznurowała wargi, wśczech poczerwieniał.

- Dave! Daj spokój! - zasyczał najemnik.

- Niech jedzie! - zdecydowała się wreszcie Lilia. - On niczego nie traci i my niczego nie stracimy... Choć okaże się wkrótce, kto jest kogo wart i w czyim towarzystwie wart jest podróżować!

Ruszyli. Dziewczyna przytulona do jego pleców była ciepła i pachniała wrzosowiskiem.

– Dziękuję – szepnęła mu do ucha. Ten szept przeszył przyjemnym dreszczem jego kark. Uśmiechnął się tylko i popędził klacz.

– Hej! – krzyknął niepewnie woźnica. – Jezdni przed nami!

Wąsał skinał głową, zerknął na nich znacząco. Konni zbliżali się bardzo szybko. Było ich sześciu – sześciu dobrze uzbrojonych ludzi. Zajechali drogę tak, że woźnica zmuszony był ściągnąć gwałtownie lejce. Dyszel zatrzeszczał, konie zatupały, wryły się w kurz traktu.

– Dalej nie jedziecie. Ta kolaska wraz z jej... zawartością pojedzie z nami.

– Mamy tę pannę odstawić do Vern.

– Powiedziałem...

– Mnie, kurwa, mało obchodzi to, co powiedziałeś, powsinogo!

I nagle. Błysk wyciąganej klingi. Błysk. Błysk i krzyk. Jego krzyk. Jego? Szczęk żelaza, rozedrgane kopyta końskie pośród różowego pyłu.

– Bierz go! Bierz go, Dave!

Rozpędzony zabijaka o czerwonej, przepitej twarzy i wielgachnym kinolu wyglądającym zza przekrzywionego, zagiętego nosa helmu. Szybki, ale spokojny ruch. Płynny, wyważony, błyskawiczny niby mgnienie oka. Strzała nakładana na cięciwę wijącą się jak wąż, oplatającą dłoń, palce. Cel.

Mrugnięcie powieką, tętent kopyt, mrowienie w palcach, mrowienie spływające do stóp. Szczęk, świst, wrzask. Następny. Zajechał kolaskę, nachylił się nad drzwiami, wy dobył toporek i korzystając z ogólnego zamieszania, zaczął rąbać. Krzyk, ale tym razem kobiecy. Dziewczęcy. Dziecinny.

Bez namyśli sięgnął po kolejną strzałę. Tymczasem mrowienie nasilało się. W głowie huczało. Dziewczyna objęła go kurczowo w pasie, przylgnęła do pleców, stanowiąc jakby ich część. Milczała. Klacz tańczyła, gryząc wędzidło i wypluwając płaty piany. Tańczyły jabłkowe dzianeciki, szarpiąc dyszlem kolaski. Najemnik obok niego ciachnął mieczem jednego z napastników, drugiego kopnął z rozmachem, zwalając z siodła. Dave nie czekał bezczynnie.

Nalożył strzałę, napiął cięciwę, aż zatrzeszczała. Naraz chwycił go skurcz. Szczęki zwały się tak silnie, że nie potrafił wydobyć z siebie nawet jęku. Bezwładne ramię nie utrzymało cięciwy. Zwolniona strzała pomknęła w zupełnie nieoczekiwanym kierunku. I trafiła właśnie do wódki obstawy w udo. Potem Dave już nic nie pamiętał. Poczł jedynie twardość upadku, a przed oczami zamajaczyły mu rozmazane kształty. Znalazł się w innym świecie.

– To zdrajca! Strzelał do mnie!

– Coś mu się stało. Zasztębił, czy co...?

– Na pewno był sprzymierzony z tymi zbirami. Lepiej go dobijmy.

– Nie. Trzeba go zabrać do burmistrza. Musi stanąć przed sądem.

– Nie, ja wam mówię...

– Nie, ja coś wam wytłumaczę...

– A ja sądzę...

Naraz dziewczyna, klęcząca dotąd nad nieprzytomnym łuczniakiem, poderwała głowę.

– Może raczycie i mnie wysłuchać, wielmożni panowie?

– Ty tu nic do pogadania nie masz, dziewczko.

– Już wam tłumaczyłam, panie – nie jestem byle dziewczką. Moje miano jest Renne...

– Nie wiem, jak wam te miano i nic mnie to nie trąca! Przeto milczcie! Panienko Lilio...

– Chcecie go aresztować?

– Tak, panienko.

Usiadła na trawie, poprawiła sukienkę.

– Celował w mojego człowieka z obstawy.

– Pozwólcie, że z nim zostanę. On jest ciężko chory. Będzie tylko opóźniał drogę.

Córka burmistrza spłóła blade dłonie, ogień błysnął w jej oczach. Już gotowała się do ostrej odpowiedzi, gdy nagle... Gwałtownie wypuściła ustami powietrze i tylko cicho rzekła:

– Więc niech i tak będzie.

Słyszał głosy. Dochodziły z oddali. Rozmazane i mętne, a jednak tak wyraziste. Kłujące ucho, drażące umysł. Gorzkie i szczere. Słyszał te głosy. Słyszał, jak córka burmistrza ostro sprzeciwia się propozycji wysuniętej przez nieznaną. I naraz, zupełnie nieoczekiwanie, Lilia się zgodziła. Nie miał zielonego pojęcia, jak to się stało. Ale teraz nie chciał o tym myśleć. Pochłonął go ten lepki stan, bez reszty pozbawił czucia i kojarzenia.

Gorąco. Gorąco przenikające całe ciało. Uderzające do głowy jak młode, mocne wino.

I jasność. Zobaczył to. Zobaczył gwałtownie poruszające się usta Lili, wypluwające ostre słowa. Huk okrzyków, natłok przyciężkich uczuć. Duszność. I naraz. Córka burmistrza spłóła blade dłonie, już otworzyła usta, gdy... Oczy tej dziewczyny... Srebrne, naznaczone jedynie ciemniejszymi punkcikami źrenic. Spojrzenie ciśnięte szybko, oszczędnie, niezauważalnie.

Błękitne jeziora Lili zmętniały nagle, zażawily. Dziewczyna zająknęła się, odruchowa potarła oko. A potem cicho odrzekła:

– Więc niech i tak będzie.

Czerwień. Czerwień zalewająca wszystko. Eksplodująca milionami małych światełek.

A potem czerwień poczęła blednąć, stygnąć, jaśnieć. Niebo. Niebo, chłodnobłękitne, zimne, czyste, nieporuszone. Wyższe. Zakrztusił się, zachłystnął. Cały był obolały. Bolała go głowa, bolało zdrętwiałe ramię, bolała dusza.

– Jak się czujesz?

Teraz dopiero ją spostrzegł. Siedziała naprzeciw niego i spletała lśniące włosy. Nigdy jeszcze nie widział tak lśniących włosów. Obok klacz szczypała trawę, a cały jego ekwipunek leżał nieopodal we wzorowym porządku i komplecie, powiększony o tobołki tej dziwnej istoty. Tymczasem „dziwna istota” wstała i rozprostowała ramiona.

Teraz, w słońcu, zauważył, że jej jasna skóra nagle pobłękitniała.

– Potrzebuję lekarstwa – wystękał z wysiłkiem. – Jest w moich sakwach.

Tanecznie zbliżyła się do niewielkiego stosu rzeczy. Usłyszał szmer.

– Proszę.

Chwycił buteleczkę i nasypał odrobinę proszku na

OPOWIADANIE

zgięty palec wskazujący. Niuchnął kilka razy, aż zakręciło mu się w głowie. Przyglądała mu się w milczeniu.

- To narkotyk - stwierdziła wreszcie.
- Narkotyk - zgodził się spokojnie. - I lepiej dla ciebie, że go zażywasz. Gdzie podążasz?
- Do Carno. Na coroczny konkurs malarski.
- Malujesz?
- Tak. Nie zauważyłeś? Przecież niosę sztalugi. - mówiąc to, wskazała na owe dziwaczne narzędzie na trzech nóżkach.

- Nazywam się Renne Ormenn. Ci twoi towarzysze wiadać nie interesują się sztuką, skoro nie znają mego miana i lekceważą moją osobę.

Podrapał się w głowę z zakłopotaniem.

- Ja też chyba się nie interesuję.

Wydeła wargi, pozorując urażoną dumę, ale domyślił się, że pod tą maską kryje się zwykłe uczucie przykrości. Milczeli chwilę.

- Kiedy zaczyna się ten konkurs?
- Za trzy dni, a ja jeszcze muszę się gdzieś zatrzymać na dłużej po drodze.
- Dlaczego?
- Aby zostać dopuszczonym do konkursu, trzeba przedstawić płótno z widokiem okolic Carno. Spieszno mi, bo już upatrzyłam sobie jedno urokliwe miejsce.
- Pomogłaś mi... Renne. Jestem ci coś winien... Ruszajmy zatem w drogę.
- Dzięki. Ale to ja będę ci winna o wiele, wiele więcej. To ja będę ci winna... Dave... Ale ruszajmy już w drogę.

- Siadajcie, pane - chłop podał mu miskę z kaszą i usiadł obok.

- Piękną macie łąkę.
- Wasza kobita też to doceniła.

Skrzywił się, patrząc na dziewczynę usadowioną przy sztalugach, zatopioną w otaczającą ją zieleń soczystych włosów traw.

- To nie moja kobita.
- Aaaaa! To arto...arta...
- Artystka. Maluje. Podążamy na konkurs do Carno.
- Ile tu pobędziet?
- Niezbyt długo. Aż ona ukończy obraz.
- Spać można w stodółce. Sianko dopiero co z pola zwieźlim.
- Dzięki.
- Nie ma co. Wicie, pane... My byśwa wam i nocleg w chałupie dali... ale żona chora, a i dzieciaków chmara w jednej przyzbie z krowiną i prosiakami. Wy pany... Wam nie trza...
- Dajcie już spokój. Chodźmy stąd lepiej i nie przeskadzajmy jej. Potrzebuje spokoju.

Wiedział, że nie przyjdzie na noc, nie położy się obok niego, nie ogrzeje ramienia oddechem. Miała inne zajęcie. Łąka musiała być przecież dobrze zroszona. Musiała być piękna i bujna. Siano zaszeleściło, gdy przewracał się na drugi bok. Czuł się dziwnie dobrze, i to właśnie go zastanawiało. Zastanawiało. Budziło lęk. I obawy.

Rano leżała już obok niego. Cała jej skóra była wilgotna, pachnąca i tak bardzo nieludzka. Tak inna i jednocześnie

taka sama. Musnął ustami jej kark. Otworzyła oczy, przetarła je niemal przezroczyście dłonią.

- Kim ty jesteś? - zapytał cicho.
- Powietrzem - odszepnęła.

Już drugi dzień nie zażywał lekarstwa. Nie miał pojęcia, co się z nim dzieje.

Obraz Renne był cudowny, wprost nierealny. Różne odcienie zieleni i błękitu zlewały się na płótnie, ale kiedy rzuciło się na nie okiem z daleka, tworzyły przepastną głębię falujących, szeleszczących pasemek. Słyszał ten szelest, szelest traw, czuł ich zapach, czuł ostre, czyste powietrze przesiąknięte wonią ziół. Ale, jak zwykle, nic nie powiedział. Słowa dziewczyny rozwijały się w jego głowie niby zielone, świeże wierzbowe listki. Renne powoli zastąpiła płótno, ukłękła na ziemi, poczęła myć pędzle. Poczł ostrą, drażniącą woń terpentyny.

Zawinęła przybory w szmatki, oczyściła paletę, spakowała farby. Wszystko to czyniła z charakterystycznym dla siebie spokojem i powolnością.

- Możemy jechać - szepnęła, a jej srebrne oczy pociemniały.

- Skoro nikt nie zna tu twego nazwiska, musisz pochodzić z daleka - zagaił, kiedy wjechali w cień wilgotnego, szepczącego lasu. Oparła podbródek o jego plecy.

- Pochodzi się stamtąd, gdzie się aktualnie przebywa.
- Chcesz mi przez to powiedzieć, że gdy przybędziemy do Carno, to...
- Tak. Wtedy naszym domem będzie to miasto. Możemy przemieszczać się z jednego miejsca w drugie i być tam obcymi, choć w rzeczywistości nimi nie jesteśmy.
- Mylisz się. Każdy ma swój dom. Tam są jego bliscy, tam zawsze ktoś na niego czeka.

- W każdym miejscu może ktoś na ciebie czekać, Dave. Przybywasz do miasta, poznajesz nowych ludzi, zawiązujesz przyjaźnie. Kiedy opuszczasz miasto, zostawiasz przyjaciół. Oni cię poznają, gdy wrócisz tu ponownie.

- Mało jest takich przyjaciół, którzy poznają cię po powrocie, Renne. Chyba że masz pieniądze, pracę, wpływy i...
- Zdrowie - przechyliła głowę. Zamurowało go. Nie widział jej twarzy, ale domyślał się, jaki może mieć wyraz.
- Tobie nic do mojego zdrowia - uciał.
- Przecież widzę, że coś z tobą nie w porządku. Na razie przestałeś się szprycować, ale to może być tylko chwilowa poprawa. Potrzebujesz fachowej pomocy.
- Fachowcy są bezradni. Daj mi już spokój, Renne. Wróćmy lepiej do naszej rozmowy. Twierdziłaś, że dom jest wszędzie tam, gdzie są osoby, które znamy. Dla mnie zaś dom to stałe, trwałe miejsce, a nie byle przygodnie napotkane miasto.

Westchnęła, oparła dłoń na jego barku.

- Dom to nie budynek, Dave. Nie jakaś tam chata, zamek czy dworek z siedzącym w fotelu kimś, z kim łączą cię więzy krwi. To dusza, wnętrze drugiej osoby. Zawsze gotowa się przed tobą otworzyć. Czy miałaś kiedyś chatę, czy tak jak ty mówisz... dom?

- Nie. Spłonął w pożodze, gdy byłem bardzo mały.
- A tę drugą osobę? Tę, o której ja mówię?
- Tak. To była moja żona. Była łucznikiem, jak ja. Zginęła podczas oblężenia Yjgren.

Carno było ogromnym miastem i w przeciwieństwie do innych osad tego typu, niemal w całości drewnianym. Jako stolica swego hajgru czerpało wielkie zyski z handlu drewnem – głównym bogactwem okręgu. Olbrzymie dochody z zyskownego przedsięwzięcia pozwalały mieszkańcom żyć ponad stan. Mogli zapomnieć czy starczy na chleb, mogli wydawać nagromadzony kapitał na sztukę, na artystów, na kosztowne księgi. Przędował w tym sam burmistrz – wielbiciel sztuk plastycznych – z inicjatywą którego odbywały się coroczne konkursy malarskie. Zwycięzca przez rok pozostawał pod mecenatem głowy miasta. Zwykle taki delikwent osiadał już w Carno na stałe, przyczyniając się do rozkwitu miasta. Słusznie więc Carno mianowano grodem mecenasów i artystów.

Szli brukowaną ulicą pomiędzy rzędami czystych, drewnianych domów. Ponad ich głowami wznosiły się latarnie, których czasze kryły skaczące iskiarki.

– Słyszałam, że mają tu nawet kanalizację – powiedziała Renne jak zwykle bardzo cichym głosem.

– Tylko w tej części – odparł. – Tu mieszkają najbogatsi – kupcy – panowie wielkiego handlu. Reszta Carno, wierz mi Renne, to jedno wielkie i śmierdzące gówno. Wszędzie tylko artystyczne pozory. Pozory – uśmiechnął się krzywo.

– A ja ci nie wierzę. Bo to miasto artystów. Czyste i piękne. Tutaj praktykuje się esencję piękna. Sztukę. Wszyscy parają się nią i delektują.

Parsknął pogardliwie.

– Jesteś strasznie naiwna. Ile ty w ogóle masz lat?

– Żyjemy bardzo krótko. I jak na ten krótki czas życia mam już spore doświadczenie i wyrobione własne zdanie. Wystarczy ci to?

– Nie. Ale i tak więcej mi nie powiesz.

– Racja. A teraz... zaprowadź mnie do tej twojej gorszej części miasta....

– Zaczekaj. Tu gdzieś w pobliżu jest biuro zapisów. Złożysz swą kandydaturę wraz z płótnem i pójdziemy, dobrze?

– Dobrze – teraz spostrzegł, że tu, w mieście, porusza się inaczej, dziwnie, dopasowując stopy w miękkich trzewikach do kostek bruku tak, aby dokładnie do nich przylegały.

Nietrudno było odgadnąć, gdzie znajduje się biuro zapisów. Przy parterowym budynku po prawej stronie ulicy kłębił się tłum ludzi.

– Idziemy.

Chwyciła go za rękę. Jej dłoń była chłodna i wilgotna. Pociągnął konia za sobą, omotał wodze wokół jednego z bali podtrzymujących ganeczki budynku. A tuż obok tłoczyła się gromada osób. Sporo było tam elfów, zaś ludzi jedynie garstka. Jedni obładowani sztalugami, odziani bardzo skromnie, wręcz żebraczo, wymachiwali swoimi pracami, wydając przy tym piskliwe okrzyki. Inni, milczący, usiłowali się przepchać do przodu, torując sobie drogę łokciami i deskami do szkieł. Nieco z boku stała niewielka grupka, złożona z kilku bogato ubranych osób, patrzących na motłoch z pogardą i wyższością. Za nimi stała służba, dzierżąc sakwy podróżne i trzymając podjezdki.

Renne spojrzała mu w oczy. Jedną rękę trzymała w jego dłoni, drugą kuczowo ścisnęła swoje płótno. Stałoby

tak dłużej, nie wiedząc co czynić, gdyby nie zjawiał się urzędnik w towarzystwie trzech strażników. Tłum przywitał go krzykiem, w którym pytania pomieszały się ze stawianymi warunkami.

– Spokojnie! Spokojnie, drodzy państwo! – urzędnik uciszył artystów. – Teraz będę przyjmował zgłoszenia. Proszę ładnie ustawić się w kolejce, no! Proszę bardzo! Proszę się nie tłoczyć! Szybko! Szybko! – strażnicy, jakby chcąc poprzeć jego słowa czynem, natarli na tłum, który natychmiast uformował w miarę równy, porządną ogonek. Dave i Renne znaleźli się na jego końcu. Spojrzał na dziewczynę. Zdawała się go nie zauważać. Patrzyła w ziemię, jej dłoń zrobiła się ciepła. Za ciepła.

„Jest źle! – pomyślał. – A może być jeszcze gorzej” – wyszarpnął dłoń z jej uścisku. Jakby dopiero teraz go zauważyła. Uśmiechnęła się lekko.

– Proszę państwa! – krzyknął urzędnik. – Zaczynamy!

Wkroczyli do innej dzielnicy miasta. Najgorszej. Celowo ją wybrał, aby zadać jej największy ból. Dlaczego to robił? Nie potrafił odpowiedzieć. Stała obok niego. Cicha, spokojna, ufna, a jednocześnie tak dorosła. Bardziej dorosła niż on sam. Spojrzała pod nogi, na pylaste klepisko. W dziurach czerniły się kałuże brudnej wody. Domy skłcone niedbale, miały okna i drzwi pozabijane deskami. Śmierdziało. Otoczyli ich ludzie. Niedomyci, odziani w łachmany. Jakaś kobieta minęła ich, uginając się pod ciężarem wielkiego, ordynarnego kosza na bieliznę. Ogarniała się od trójki snujących się wokół dzieci, przebijających patykowatymi, podobnymi do pajęczych, odnóżami. Przed nimi zatrzeszczały osie fury wiozącej śmieci. Kula-wa szkapina obrzuciła ich znużonym, obojętnym spojrzeniem. Idący obok jej właściciel nie zdobył się już nawet na to. Szedł przy wozie cichy i ciemny jak cień. Coś stuknęło. Usłyszeli plusk – obok nich plasnęła o ziemię cuchnąca ciecz, prosto na głowę chudego wyrostka sprzedającego wyblakłe jarzyny.

– Już dość się napatrzyłam... – głos Renne lekko zadrzął. – Chodźmy stąd... proszę...

„O nie, moja droga!” – pomyślał mściwie, a sprawiło mu to niewypowiedzianą rozkosz. Fala gorąca rozlała się w żołądku, mrowienie zrodziło się w czubkach palców.

Powoli zapadał zmierzch.

– Chodź. Coś ci jeszcze pokażę. A potem wrócimy do zajazdu.

Chciała ująć jego dłoń. Odsunął się, zniecierpliwiony.

– Chodź! – powtórzył, ciesząc się w duchu, jakby przezuwając nadchodzący koniec.

Plac był pusty, cichy, szeleszczący zwałami śmieci. Otaczające go, odarte z wapna domy, patrzyły na nich pustymi oczodołami okien. W ciemniejszym, gęstszym stopniowo powietrzu wszystko wydawało się makabrycznie szydzić z przybyszów. Renne milczała. Jej rozwarte szeroko, piękne oczy z przerażeniem ogarniały całą tę nędzę. Naraz z cienia wynurzyły się trzy postacie. Szły spokojnie, wolno i drapieżnie zarazem. Ich kroki milkły, szeptały, przeszywały dreszczem. Postacie zbliżyły się na odległość kilkudziesięciu metrów i stanęły w bezruchu. Czekają.

– Renne? – Dave zaciągnął rękawice. Renne stała obok niego poblądła i dziwnie gorąca.

– Piekło, Dave... – wyszeptała z trudem. – Jesteś piekłem...

Mężczyźni milczeli, a potem nagle ruszyli prosto na nich, ukazując dzierzony w dłoniach drewniane pałki. Dave miał mało czasu. Szybkim, zdecydowanym ruchem sięgnął po kołczan.

Nalożył strzałę, napiął cięciwę. Postacie przyspieszyły, poczęły biec. Wszystko rozegrało się bardzo szybko.

Niby mgnienie oka, to drgnięcie powieki trwające moment, a jednocześnie całą wieczność. Strzała pomknęła z furkotem lotek, przesywając gardło jednego z napastników. Dave nie miał już czasu na ponowne złożenie. Odrzucił łuk, wyciągnął miecz z pochwy. W samą porę zdążył sparować cios drewnianej pałki. Pchnął, zamachnął się, ciął. Bezmyślnie, na oślep, w ataku ogarniającej go furii. Usłyszał krzyk, rozsmazany kształt zwałił się na ziemię. Korzystając z jego chwilowej nieuwagi, trzeci zbior zaszedł go od tyłu, zamierzył się pałką. I nagle wrzasnął chrapliwie, upuścił broń, upadł.

Dave odwrócił się, krzyknął. Renne leżała na ziemi bez przytomności. Podbiegł do niej, pochylił się, starając zebrać do kupy rozedrgane myśli. Nie potrafił. Mrowienie wędrowało coraz wyżej i wyżej, ramię drętwiało stopniowo. Słuch i węch wyczuliły się nagle. Słyszał szelesty, stapanie, dźwięki, czuł smród, zapach szału i śmierci. Głowa rozboleła go potwornie. Dłonie drżały. Próbował walczyć, opanować się jeszcze. Na próżno. Oczy zalsniły dziko. Ukląkł nad ciałem dziewczyny, szarpnął haftki skórzanego kaftanika. Usłyszał trzask. Szarpnął ponownie, pękła lniana tkanina koszuli, ukazując białe ciało. Ogarnął je chciwym, drapieżnym wzrokiem. Sięgnął po miecz, wplótł palce we włosy, rozsunął ciemną, delikatną pajęczyną po brudnym klepsku. Przywarł ustami do szyi. I nagle przeniknął go chłód. Zimno i wilgoć.

Wilgoć zalała jego gorącą głowę, stłumiła mrowienie, ostudziła duszę. Z ust Dave'a wyrwał się suchy, spazmatyczny szloch. Odskoczył od ciała, zataczając się jak pijany, trzymając za głowę. Zdrętwiałe ramię powoli stawało się sprawne. Otrząsnął się z bólu. A potem dźwignął Renne na ręce i począł biec. Biegł dopóty, dopóki nie ściął ten prześladowający go, histeryczny, złośliwy chichot.

Renne była cała rozpalona. Majaczyła. Czasem traciła stabilność, stając się niemal przezroczyta. Zamknął się z nią w pokoju, nalał do balii zimnej wody, rozebrał dziewczynę i włożył do kąpieli. Powoli gorący oddech artystki wracał do normy, robił się chłodny i miarowy. Tymczasem łucznik znalazł w swoich jukach czystą koszulę. Wstyd brał go za to, co zamierzał uczynić. I nieważne czy robił to w pełni władz umysłowych, czy nie. Fakt pozostawał faktem, a Renne nie mogła się o tym nigdy dowiedzieć. Nigdy. Znienawidziłyby go tak, jak on teraz nienawidził siebie. Trzymał ją w wodzie tak długo, dopóki temperatura jej ciała nie spadła. Potem położył ją na łóżku, owinął w mokre prześcieradła, zasłonił okno. Zgasił światło, legł obok drzemającej dziewczyny. Milczał. I myślał. Świt zbliżał się leniwie, a on wciąż nie mógł zasnąć.

Czuwał, nasłuchując jej oddechu. Wiedział, że nie przeżyją bez siebie dłużej niż parę dni. Byli sobie potrzebni. Na razie. Ale wiedział, że jest jej potrzebny tylko do przeżycia w mieście. Ona jemu była zaś konieczna do przeżycia w ogóle. I to go zastanawiało.

Renne obudziła się nad ranem. Prześcieradła były już zupełnie suche, ale skóra dziewczyny odzyskała, przynajmniej częściowo, swą dawną wilgotność. Dave, milcząc, dotknął dłonią jej czoła. Wydawała się mieć normalną temperaturę.

– Już wiesz kim jestem? – zapytała.

– Inaczej nie wiedziałbym, co czynić. A tak zrobiłem to, co wydawało mi się słuszne.

– Dobrze zrobiłeś. Więcej zresztą zrobić nie mogłeś.

– Renne...

– Mhm?

– Wyjedź stąd... Nie dasz rady. Jesteś zbyt słaba, zbyt mało odporna. Zginiesz tu. Wyschniesz. Bez wody, bez nocy.

Uśmiechnęła się blado.

– A ty?

W południe odczytano listę przyjętych zawodników. Znalazła się na niej także Renne Ormenn. Następnego dnia miał rozegrać się pierwszy etap konkursu. Ale Renne wydawała się nie być tym faktem zainteresowana. Miała rozpaloną twarz, jej źrenice jarzyły się niezdrowym blaskiem. A Dave miotał się jak oszalały. Wreszcie znalazł jakieś takie zaczepienie przy kuflu piwa w gospodzie, w której się zatrzymali. Artystka drzemała na górze, a on, siedząc przy stole ze spuszczoną głową, burknięciami reagował na zagadywania gości zajazdu. Milczał i myślał. Myślał i milczał. Z tego ponurego stanu wyrwał go dopiero dotyk, muskający lewe, chore ramię.

– Hej, przyjacielu! – pochylał się nad nim chudy, ciemnonolicy mężczyzna ubrany w czarny wams. Czarne włosy nosił związane z tyłu czarną, aksamitną wstążką. Granatowe oczy były zimne i drwiące. Wąskie usta rozciągnęły się w wyblakłym uśmiechu ponad przyciętą na szpic czarną bródką. – Mogę się przysiąść?

Dave nogą podsunął stolec. Nieznajomy zacmokał z niezadowolaniem, wytarł stół wierzchem czarnego płaszcza, usiadł.

– Czy takie powitanie należy się znacznej osobie? Słyszałem, że Ochryjczycy są bardzo prości w obejściu, ale nie sądziłem, że aż tak.

– Jesteście, panie, znaczną sobą? Jakoś nie zauważyłem.

– Nawet się nie domyślasz, jak znaczną. Z moim zdaniem liczy się każda myśląca istota. Kształtuje nie tylko losy wybranych, ale także i tych zapomnianych i odtraconych.

– Napijemy się?

– Nie, jestem abstynentem. Alkohol otumania umysł, osłabia zmysły. Wolę coś innego – to mówiąc, czarny przybysz wyjął zza pazuchy cienki, zaostrowany na jednym końcu patyczek. Podciągnął rękaw koszuli. Jeden szybki ruch i jasnoczerwona krew ściekła po przedramieniu. Czarny syknął, potem westchnął głośno i oparł się o stół. – To jest niezłe! Ale wracając do rzeczy... Zobaczyłem cię i to właśnie sprawiło mi ogromną radość. Wprost niewypowiedzianą!

– Jak to?

– Szukałem cię od dawna. Tobie wydaje się, że mnie nie znasz, ale to tylko złudzenie. Spotkaliśmy się już nie raz, nie dwa. Lubisz to, co ja. Prochy.

„To jakiś wariat. I to gorszy ode mnie!” – pomyślał Dave, a głośno odrzekł:

– Wybacz panie, spieszy mi się.

– Zaczekaj! – ten chwycił go za ramię. Jego dotyk był gorący, przywołał mrowienie w czubkach palców. – Patrz przez chwilę na izbę. Co widzisz?

Potoczył wzrokiem po zajeździe. Oprócz niego znajdowało się jeszcze kilku głośno rozprawiających kupców, zajądający polewkę najemnik i przytulająca się do siebie para elfów.

– To wszystko istoty myślące, prawda?

– Chyba tak.

– Chyba? Na pewno! Wyobraź sobie, o czym oni teraz myślą? Ta czuła para na pewno nie ma czystych zamiarów. Ona jest głupia, naiwna, prosta, on skażony żądzą. A co sądzisz o kupcach? Wczoraj oszukali drwala, płacąc mu zaniżoną cenę za dostawę drewna, które dziś sprzedali dużo drożej. Oni nabili sakiewki, a chora na ospę córka drwala właśnie oddała ducha. A najemnik? Zapłacili mu dwa dni temu za to, aby zakatrupił jakiegoś barona. Po drodze natrafił też na jego żonkę i dzieci. Ucichły więc na zawsze. Dziś myśli o nowym zleceniu. Nie liczy się, że odbiera komuś życie, liczy się tylko, że bierze za to pieniądze. Wszyscy są zepsuci, z tą tylko różnicą, że każdy w inny sposób. Wszyscy!

– Nie!

Czarny uśmiechnął się cynicznie, przechylił głowę w bok. Był piękny. Piękny, zimny i zły. Oczy mu błyszczały.

– Mówisz, że wszyscy są źli. Ale podałeś jeden niedobry przykład, który zgubił twą argumentację.

– No?

– Drwal. On nie jest zły. Chciał pieniędzy na lekarstwo dla córki, dla dziecka.

– On? – zakrzyknął przybysz i roześmiał się ironicznie. – On chciał dukaty przepić! Wódki mu trzeba, nie bachora!

– Wobec tego: matka!

– Matka?! To nawet nie był dzieciak drwala, bo puściła się z piekarzem! Modliła się o śmierć dla bękarta! I wymodliła!

– A dziecko? A dziewczynka? Dziecku nie możesz zarzucić grzechu!

– Nie mogę? – jego twarz spoważniała nagle, pobladła.

– Mogę Dave, mogę. Nieczyste myśli. Nieczyste myśli prześladowające każde dorastające stworzenie myślące. Widzisz? Wszyscy jesteśmy napiętnowani złem i zepsuci. Od środka.

– I po co mi to mówisz?

– Żebyś zrozumiał, żebyś nie uciekał od swego przeznaczenia. Żebyś otworzył się na to, co nadejdzie. Żebyś się nie szarpał, nie warto.

Spojrzał na niego, nie rozumiejąc. Zmarszczył brwi, namyślając się nad czymś długo, aż w końcu wydusił:

– Kim... kim ty... kim ty, do cholery, jesteś?!

– Diabłem! Jeszcze nie zauważyłeś? – uśmiechnął się upiornie, ukazując rzędy długich, zakrzywionych zębów. – Przecież jestem częścią ciebie!

– Nie!!! – wrzasnął, podrywając się od stołu. O ziemię trzasnął wywrócony kufel, piwo zachłapało mu but. W izbie zapanował gwar. Przybiegł karczmarz.

– Człowieku! Człowieku! Uspokój się! Oszalałeś, czy co?! Pijanyś i burdy mi tu wszczynasz?! – potrząsnął nim silnie, przywracając do przytomności. Dave rozejrzał się zdumiony, przetaił oczy i westchnął. Bo miejsce, gdzie jeszcze przed chwilą siedział Szatan, było puste.

– Jak się czujesz? – spytał, kiedy ze szkicownikiem pod pachą i węgielkiem w dłoni zasiadała na placu pośród reszty artystów. Milczała, a jej twarz była jak zastygła bryłka lodu.

Na podium ukazał się burmistrz. Nie był uosobieniem piękna, które rzekomo miał tak miłować. Tłusty, omotany w zwoje czerwonego jedwabiu, spocony i zgrzany, o nalanej, świńskiej twarzy. Towarzyszyło mu czterech bogato odzianych mężczyzn, zapewne rajców, i kupa straży. Przez chwilę słychać było jeszcze szelest szkicowników, trzask rozkładanych taboretów i szmer rozgorączkowanych szeptów.

Burmistrz uniósł rękę i w jednej chwili zapadła cisza. Plac został otoczony tłumem gapiów, ciekawych niecodziennego wydarzenia.

– Zebraliśmy się tutaj, aby uczestniczyć w tym wspaniałym...hem...hem...konkursie... Ci zebrani tutaj, wyłonieni spośród wielu zgłoszeń aro... arta... a... aaa...?! No, zesz! Jakże to było?! – zniecierpliwził się burmistrz i poczerwieniał jak burak. Jeden z rajców przysunął się do niego, coś szepnął do ucha. Burmistrz chrząknął, wyprostował się, nabrał pewności. Tymczasem po zgromadzonych na rynku przeszedł już szmerek rozbawienia.

– Ci zebrani tu artyści zmierzają się w konkurencji szkicu. Jest ich... no, ile? – burmistrz nadął się, wyciągnął gruby paluch, zaczął liczyć, często myśląc się i przystając. Teraz tłum chichotał już zupełnie jawnie.



– Cholera! Co jest?! – zdziwił się Dave, widząc ponowną interwencję rajcy.

– Jest ich dwudziestu. Po tej konkurencji odpadnie połowa, a jutro w technice akwareli znów połowa. A potem... potem – zająknął się ku załamaniu rajców i uciesze tłum. – A... potem... potem se zobocy! – jego czerwona gęba pojaśniała z zadowolenia, że jakoś wybrnął z kłopotliwej sytuacji. – A tu są specjaliści, którzy będą oceniać wasze prace – burmistrz wskazał na prawo, gdzie zasiadało pięciu mężczyzn i jedna elfia kobieta w podeszłym już wieku. – To wykładowcy akademii nauk plastycznych, specjalnie wydelegowani na nasz konkurs. A! Zresztą! Będziecie szkicować ratusz! Zaczynajcie! – to mówiąc, burmistrz zstąpił z podium. Niewątpliwie to przemówienie kosztowało go wiele wysiłku. Teraz zewsząd Dave znów usłyszał szelest szkicowników i skrzywienie stołków, których właściciele szukali najwygodniejszej pozycji. Spojrzał tam, gdzie siedziała Renne. Pochylała się nad papierem, węgielek szybko śmigał w jej dłoni. Falujący, ciemny kosmyk włosów, uwolniony spod uścisku srebrnej klamry, ześlizgnął się na jej skroń. Ale ona jakby tego nie zauważała. Porwała ją pasją, pasją znacząca się wypiekami na policzkach. Tłum gapiów czynił wszystko, aby dokładniej zlustrować zainstaliowane widowisko. Falował, tłoczył się, wspinał na palce, pomrukiwał, powstrzymywany halabardami straży miejskiej. Dave podłubał sobie końcem łożyska łuku w ucho, przestąpił z nogi na nogę, westchnął.

– Nudzicie się? – usłyszał niski głos tuż za sobą. Odwrócił się. Ujrzał wysokiego, ubranego na czarno osobnika. Przez plecy przewieszony miał igreński, pięknie rzeźbiony łuk, tkwiący w misternie haftowanym, ozdobnym, elfim sajdaku.

– Trochę... – Dave wzruszył ramionami.

– Proponuję więc mały zakładzik.

– ?

– Chodźcie! – syknął nieznajomy łucznik i wszedł w tłum. Dave posłusznie ruszył za nim. Po chwili przepychanek ze stłoczoną gawiedzią dostali się w cień ciasnej uliczki. Czarny skręcił w prawo, w bramę. Dave położył dłoń na rękojeści miecza, rozglądając się bacznie. Na niewielkim, zarośniętym podwórku stało dwóch mężczyzn. Dwóch łuczników. Jeden majstrował przy cięciwie łuku, drugi dłubał między zębami, patrząc w niebo. Minę miał zdunzoną. Na ścianie jednego z domów otaczających podwórko ktoś przybił tarczę. Miała małe rozmiary, ale wykonano ją cholernie szczegółowo.

– Reck! – wrzasnął Czarny. – Przyprowadziłem wam zawodnika!

Ten dłubiący w zębach, o straszliwie rudych włosach, zmierzył Dave'a od stóp do głów.

– To dawaj go tu!

Podeszli bliżej. Ten drugi skończył właśnie robotę przy cięciwie. Przejechał dłonią po krótko ostrzyżonych włosach, uśmiechnął się zagadkowo.

– Stawiam pięćset, że będę lepszy!

– Przybijam! – splunął ten zwany Reckiem.

– A ja daję tysiąc trzysta temu, który wygra, chłopcy! – klasnął w dłonie czarno noszący się łucznik.

– Oszalałeś, Raven?! I nie stajesz?!

– Nie. Tym razem tylko popatrzę. Mam dziś dobry humor i chcę hojnie nagrodzić zwycięzcę... – wymownie spojrzał na Dave'a.

– Dobra, to ja zaczynam! – Reck zdjął sajdkę z pleców, wyjął strzałę, obejrzał ją. – Raven! Podaj mi mój łuk, leży obok ciebie!

– Masz.

Dave podrapał się w głowę.

– Skąd jesteście?

– Znikąd. My najemnicy. Służymy w oddziale łuczników przy gwardii księcia Venreda.

Reck złożył się do strzału. Szczęknęła cięciwa i...

– Kurwa!

– No! No! No! – Raven skoczył do tarczy. – Będzie z łokieć od środka! He, he, he! Coś dziś słabo ci idzie, Reck!

– Zawrzyj pysk, Raven! Zobaczymy, jak poradzi sobie Mevre!

Mevre był już gotów. Przy naciąganiu cięciwy gwizdał nerwowo. Dave pytająco spojrzał na Ravena.

– On zawsze tak.

Po chwili było już po wszystkim. Stali w ciszy.

– Piękny strzał! – Czarny znów podskoczył do tarczy.

– Będzie ni mniej, ni więcej środeczek!

Mevre uśmiechnął się tryumfalnie.

– Tysiąc osiemset, moi drodzy! Możecie rozłożyć to między sobą! Niech już wam będzie!

– Coś ty taki pewien! Jeszcze nasz gość!

Dave przełknął ślinę. Naciągnął rękawice. Pieszczołtliwie pogładził łożysko łuku, sprawdził naciąg. Nałożył strzałę, napiął tak silnie, aż łuczysko zatrzęszczało. Wstrzymał oddech, wycelował. Nagle poczuł mrowienie w czubkach palców, ciemność stanęła mu przed oczami. I, przerażony, zwolnił cięciwę. Strzała pomknęła, śpiewając dziwnie, i utkwiała w samym środku strzały Mevre'a, rozłupując ją na pół. Raven zagwizdał, to samo zrobił Reck. Mevre, wściekły, milczał.

Dave płynnym ruchem opuścił łuk i wyciągnął rękę po pieniądze.

Wieczorem artyści kończyli szkice i składali je przed komisją. Renne po wykonaniu tej czynności natknęła się na Dave'a.

– Witaj! – uśmiechnął się ucieszony ze spotkania i sięgnął do sakiewki. – Patrz, tu mam... Kupisz sobie nowe oleje... Te, które miałaś, kończyły się już...

Ale Renne nie wydała okrzyku radości, nie zaklaskała dziecinnie w dłonie, jak się spodziewała. Cofnęła się tylko krok do tyłu tak szybko, że ledwie usłyszał szmer szaty. W ręku łucznika zamiast dukatów znajdowała się kupka popiołu, zwykłego, szarego popiołu.

– Wspaniały żart... – w jej głosie zabrzmiała gorycz. – Czy nie dość mi już wyrządziłeś przykrości?

Odeszła, a on pozostał ze zwieszoną głową i zagryzioną do krwi wargą.

– Cholera! – parsknął, rozsypując popiół. – Do diabła! Co jest?!

I choć wielokrotnie zadawał sobie to pytanie, nie mógł znaleźć odpowiedzi.

Wkrótce ogłoszono wyniki pierwszego etapu. Renne i tym razem znalazła się wśród dopuszczonych do dalszej rozgrywki. Ale nie cieszyła się. Siedziała tylko w pokoju na górze i trzymała stopy w szafliku z zimną wodą. Dave

zaś tulał się po mieście, szukając Ravena. Bezskutecznie. Dziwiło go to i zastanawiało. Tymczasem ataki natarły ze zdwojoną siłą. Wyczerpał się już narkotyk przepisany przez znajomego medyka i tylko obecność Renne jako kołtu wzbudzenie, które ogarniało łuczника. Czuł, że zbliża się koniec.

Podczas drugiego etapu Dave nie opuszczał Renne ani na krok. Patrzył, jak miesza przejrzyste farby, jak nakłada je na chropowaty papier, jak marszczy jasne czoło i delikatnie uśmiecha się pod nosem. Konkurs przeniósł się teraz nad brzegi rzeki Merne, nad którą leżało Carno. Na arkuszu Renne powstawało dzieło. Barwne plamy zlewały się ze sobą, tworząc obraz. Dave nigdy nie widział czegoś równie pięknego. Słyszał szum wody przeskakującej po kamieniach i szelest zielonych liści. Wiatr głąskał go po twarzy. Spokój. Spokój. Spo...

– Dave! Dave! Obudź się wreszcie! – pochylała się nad nim cudna twarz dziewczyny.

– Mhm?!

– Skończyłam. Wszyscy już skończyli – składała farby, pędzle i sztalugi. – Chodź, idziemy do gospody.

– Renne?

– Tak?

– Wybaczysz mi?

– My jesteśmy zdolni wszystko wybaczyć. My musimy wszystko wybaczać.

– Mamy pięciu finalistów, hem... hemm... – burmistrz tym razem starał się czytać z kartki. – Są to... Oswald z Bermingen... Memella Ejkel... Regne Pięc Barw... Marilla Von Gersten i... Renne Ormenn.

W tym momencie Dave mocniej ścisnął dłoń artystki. Odpowiedziała mu tym samym.

– Specjaliści postanowili ostatecznie, że konkurs zostanie rozstrzygnięty za pomocą techniki akwareli. Tematyka dowolna. Prace macie dostarczyć komisji pojutrze.

Renne była spokojna. Wysunęła dłoń z jego ręki i powoli oddaliła się w kierunku zajazdu. Dave stał jeszcze przez moment sam.

– Ten burmistrz, taki niby mecenas sztuki, a sam nie potrafi nawet się porządnie wypowiedzieć – zagadnął swego sąsiada, gapia w kominiarskim ubraniu.

– Bo nie on tu rządzi, ale nasz magik – uśmiechnął się ten. – Nasz magik potężny jest. To prawdziwy artysta i mecenas sztuki. Nawet sam maluje. Burmistrz to tylko narzędzie. Oficjalnie, to on ma rządzić, ale tak naprawdę rządzi magik. I dobrze, bo mądry i potężny. Mówią, że każda przypadłość uleczyć potrafi.

– Gdzie mieszka ten magik? – przerwał mu nagle Dave.

– Za głównym murem. W swojej wieży z czarnego granitu.

– Nic takiego nie zauważyłem w tym waszym mieście drewnianych baraków – skrzywił się niedowierzająco łucznik.

– Tę wieżę widzą tylko ci, którzy chcą ją widzieć.

Nagle gwar wokół ucichł. Dave zobaczył pusty plac. Pusty plac otoczony chmurą toczonych przez robactwo drewnianych rud. Brudny bruk, sine niebo, puste domy. Jakby intuicyjnie skierował się w jedną z bocznych uliczek. Po chwili znalazł się w przejściu, w którym po

prawej stronie jego dłoń wyczuła drewnianą konstrukcję palisady.

Popatrzył w górę i oniemiał. Znad zaostrzonych na ostry szpic bali spoglądała na niego wieża. Wieża ohydna, uwieńczona zębatym blankowaniem. Stercząca pośród rumowiska głazów niby ostatni gest, gest-protest, niemy protest wyciągniętej ku niebiosom wychudłej ręki konającego. Pomarszczona, zła, odstręczająca. Tak. Odstręczała, ale i przyciągała zarazem. Bez namyślu wbił paznokcie w drewno, podciągnął się. I o dziwo... udało się! Wszystkie czynności wykonywał mechanicznie, nie kontrolując ich umysłem. Jakby coś lub raczej ktoś nim sterował. Zupełnie, jakby był bezwolną marionetką, a ktoś pociągał za sznurki u jego ramion.

Mrowienie w koniuszkach palców i huk w głowie nie przeszkadzały mu wcale w tej wspinaczce. Stały się najcudowniejszą muzyką, nieodłącznym elementem tej wędrówki, jej towarzyszem. Naraz przed oczami zamajaczyły mu szpice bali, potem ujrzał pod sobą czarne kamienie. I nagle wszystko stanęło, poleciało do góry nogami, zawirowało. Ciemność... Ciemność... Ciemność... Ciemno... mmo... cie... śś... ććć...

– Witaj! – usłyszał. Otworzył oczy, zrobił głęboki wdech, jakby chcąc się pozbyć z płuc czegoś lepkiego, ciężkiego, co go przygniatało. Stał w niewielkim, okrągłym pomieszczeniu, umieszczonym na jednej z licznych kondygnacji wieży. Z nieotynkowanych ścian sterczały odłamki czarnej skały. Komnata była pusta, tylko z żyłatego sklepienia zwieszał się kryształowy żyrandol.

Czarodziej stał przy oknie, okienku, szczerbie właściwie, żałosnym wyłomie wygryzionym w ciemnej ścianie. Wiatr chlastał go po chorobliwie bladej, chudej twarzy, wicherzył czarne włosy, szarpał poszarzałą tuniką.

– Wiedziałem, że przyjdiesz. Że przestaniesz walczyć.

– Jak to... to...

Czarodziej odwrócił się od okna. Jego oczy były ogniste, a jednocześnie lodowate. Przejmująco szkliste. I miały barwę czystego fioletu. Rozciągnął wąskie wargi w cynicznym uśmieszku, ledwie widocznym w bladej twarzy pozbawionej jakiegokolwiek wyrazu. Pozbawionej wyrazu, a jednocześnie będącej wyrazem samym w sobie.

– Słyszałem, że jesteście, panie, wielkim magiem...

– Że lecze wszelkie dolegliwości!

– Właśnie...

– Leczę! – usiadł na krawędzi okienka, spojrzął w dół, zakrył oczy ogorzałą dłonią, potem ją odjął. – Leczę, ale to dużo kosztuje! Im gorsza dolegliwość, tym wyższa cena!

– Zażądaj wszystkiego!

– Wszystkiego, mówisz?! Ale... nie... Nie zażądam twojej duszy, przynajmniej nie teraz! To zbyt ograne!

Dave drgnął, zacisnął pięści.

– To ty!!!

– Tak, ja! Jak miło, że mnie wreszcie poznałeś! – ucieszył się Diabeł.

– Jesteś złem! Złem!

– Tak! Tak! Tak! – w głosie maga zagrała nutka przekąsu. – Jestem esencją zła, straconym aniołem, potworem, napiętnowaną istotą!

– Ty nie istniejesz!

– Jak to!? – oburzył się tamten. – Jak to, nie istnieję?! Nie obrażaj mnie! Ranisz me uczucia takimi stwierdzeniami! –

OPOWIADANIE

to mówiąc, wyszczerzył zakrzywione kły w drapieźnym uśmiechu.

Dave milczał przerażony, ale jednocześnie i zaintrygowany.

– Ach! Przepraszam, że gościa mego przyjmuję tak podle! – Diabeł klasnął w dłonie. Pomiędzy nimi wyrósł niewielki stół, dwa wysokie krzesła z misternie rzeźbionymi oparciami, butelka czerwonego wina i dwa kielichy. Złote.

– Nie cierpię srebra! – skwitował mag siadając przy stole i łaskawym gestem zapraszając doń łuczника. Dave usiadł. Po chwili jego puchar wypełnił się po brzegi rubinowym płynem.

– Bierzcie i pijcie z tego wszyscy! – zarechotał Szatan, kolebiąc się na krzesła w tę i z powrotem.

– Wybacz, ale nie rozumiem – gość wzruszył ramionami.

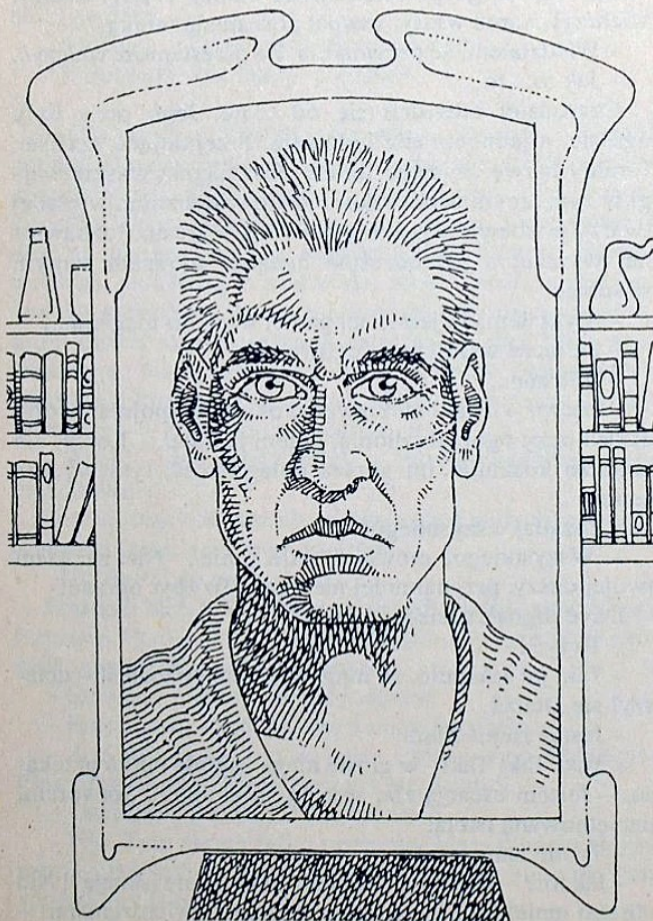
– Ach! To taki tekścik z innego świata! Kilka zdań jest tam podstawą całego systemu! Kilka zdań powtarzanych w koło z nadzieją, że odstraszą złe moce! Cha! Cha! Cha!

– Diabeł! Diabeł! Nie ma kogoś takiego w tym świecie!

– Mówisz, że nie ma?! To skąd, do cholery, znasz moje imię!? Jak można znać miano czegoś, czego nie ma?!

– Demony! Są tylko one! W naszych umysłach!

– Demony są... owszem... W waszych główkach. To też prawda. Ale żeby wymigać się od wszelkiej odpowiedzialności za to, co codziennie wylega się w tych mózgach, wymyśliście sobie mnie! Brzydką, pokraczną istotę, na którą zwaliliście całą odpowiedzialność. Z początku to był tylko wymysł, ale tak w to uwierzyliście, że tchnęliście we mnie życie. I tak nie tylko ożyłem, ale zacząłem samodzielnie działać!



– To nie jest możliwe!

– Jest! Bo ja istnieję w ten sposób w każdym świecie! Kolejny raz podważasz mój niepodważalny autorytet!

Dave skrzywił się, po czym nieufnie spojrział na zawartość kielicha.

– Tak, tak, mój drogi! Mój najdroższy! Mój wspaniały, cudowny! – Diabeł z przyjemnością wsłuchiwał się we własne słowa.

– Tak? – zniecierpliwił się Dave.

– Tak – Szatan spowaźniał nagle. – Tak. Ja istnieję w każdym świecie, gdzie żyją istoty myślące. W każdym świecie. W każdym świecie mnie znają. Tyle że pod różnymi postaciami. Każdy z was ma przecież o mnie inne wyobrażenie! Ale zasada wszędzie jest ta sama! Tylko inne jej opakowanie!

– Jesteś odrażający. Nie myśl, że będę z tobą pił! – łucznik trącił kielich. Puchar runął na stół, wino rozlało się. Nagle jego barwa przeszła w ciemnoczerwoną, konsystencja zgęstniała. Łucznik poczuł ostry, charakterystyczny zapach.

– Tak. Tak. Tak. To jest krew moja – tym razem mag się nie śmiał. Zamilkł na moment, potem zamachał dłonią. – Fe! To bardzo nieładnie rozlać czyjeś wino, a tym bardziej krew! – rozlana ciecz zniknęła, kielich wypełnił się na nowo.

– Masz jakieś dziecinne odskoki! Bo ja jestem, wbrew waszym gadkom, esteta, mój drogi! Nie lubię rozlewać wina ani zabijać. To wy to robicie. Ale mi nakazaliście podszeptować. Tak, podszeptować. A zawsze winny doradca! No to przejąłem funkcję, jaką mi powierzyliście! Ale oddając mi ją, nie wiedzieliście jeszcze, że oddajecie mi władzę nad sobą. Stałem się manipulatorem! To wy jesteście autorami wszystkich, jak to nazywacie, zbrodni! Ja tylko podszeptuję, radzę! Reszta to przecież wybór wolnej woli! Ja jestem esteta! Ja mam tylko stwarzać pozory brudnej roboty, którą w rzeczywistości odwalają inni!

– Napawasz mnie odrazą! – wzdrygnął się Dave.

– Nie graj kogoś, kim nie jesteś, łuczniku! Udajesz szlachetnego i czystego, choć doskonale zdajesz sobie sprawę z tego, że takim nie jesteś! Nigdy nie byłeś i nigdy nie będziesz!

– To przez ciebie tyle razy ją zraniłem! Przez ciebie!

– Przeze mnie? – Szatan rozłożył ręce w teatralnym geście bezradności. – Nie ułoń się, śmiertelniku, bo jeszcze ci się pogorszy! Zobacz, przez kogo robisz to, co robisz! Naprawdę!

Pstryknął palcami i przed Davem, na wysokości twarzy, zawisło małe lustro. Spojrział. I ujrzał siebie. Przyścięta krótko płatanina nierównych płowych kosmyków, ostre, drapieżne rysy twarzy, oczy barwy żelaza. I ta blizna. Wąska, biała blizna na prawym policzku. Zadrasnął go grot strzały niosącej śmierć Mai. Chciał przyjąć ten podarunek na siebie, nie zdążył. Nie zdążył, czy nie chciał zdążyć? Za jego ramieniem w lustrze zamajaczyła twarz Diabła.

– Widzisz... – usłyszał szyszający syk. – To tak naprawdę twoja wina... Ja tylko podszeptuję... szepczę... nuczę... cichnę i powracam... aby odejść...

– Przestań! – wrzasnął. Lustro spadło na posadzkę, rozprysło się w drobne kawałki.

– Uuu! – zawył mag. – Niedobrze! Dwadzieścia lat nie-szczęścia! Ale czy ty w ogóle dożyjesz jutra?!

– Zamknij się!

– Jak ty się do mnie odnosisz?! – zamruczał Diabeł, po czym ziewnął i podrapał się w głowę. – Wypij swoje wino – dodał znudzonym tonem. – Ale wracając do naszej, jakże frapującej, rozprawy... Ty jesteś mną, bo ja jestem tobą. Taki z tego wniosek. Twoja choroba to obłąd. Medycyna jest tu bezradna, bo przyczyny leżą w twojej głowie. Zawsze byłeś słaby i podatny na podszepty. Według ostatnich badań największe piętno na psychice odciska otoczenie. Ty jesteś tu dobrym przykładem: jako dziecku wymordowano ci rodzinę i spalono dom. Wychowywał cię daleki kuzyn, dowódca oddziału najemnych łuczników. Sadysta i okrutnik. Wpoił ci zasady walki razem z przyzwyczajeniem do bólu i cierpienia. Stłamsił cię fizycznie i psychicznie. Kiedy wkroczyłeś w samodzielne życie, zdawało ci się, że wreszcie odetchniesz. Pojawiła się Maja. Łuczniczka jak ty...

Dave odwrócił twarz, jakby nie chcąc tego słuchać.

– Razem, wszędzie razem. Na polu bitwy czy w łóżku. Nie donosiła twojego dziecka. Była przeciw wojownikowi, a nie kobiecie. Nie matką. A potem i ona odeszła. Choć ta strzała mogła zostać w twoim ciele. Ale to ta bliźna...

– Proszę cię... Zamilknij... – wydusił.

– Nawet nie wiesz, jaką rozkosz sprawia mi zadawanie ci bólu – uśmiechnął się Diabeł. – Ale znów odbiłem od problemu. Zmierzam mianowicie do tego, że ten obłąd wywołuje ja i ja mogę go zdjąć.

Dave wparł dłonie w stół, jego oczy zapłonęły.

– Mogę odejść. Dać ci spokój – rzekł Diabeł.

– Tak?!

– Cóż. Jestem esteta – Diabeł wstał od stołu, klasnął w dłonie. Na środku komnaty stanęły sztalugi dźwigające niedokończony obraz przystońnięty rąbkiem czerwonego aksamitu.

– Podejdź tu. Spójrz – odsłonił tkaninę.

Oczom łuczniczki ukazała się wieża stercząca nad złomami czarnego granitu. Wyobrażenie było oddane tak doskonale, że aż dreszcz przeszedł mu po plecach.

– Widzisz? Niemal skończyłem. Oprócz nieba. Jestem artystą i kocham sztukę. Sam też próbuję sił przy pałacu. Potrzebuję czystego, przezroczystego błękitu z różowym odcieniem do namalowania niewinnego nieba dla kontrastu z moją złą wieżą. Ale w żaden sposób nie mogę oddać tej barwy. Nikomu jeszcze nie udało się sporządzić takiej farby. Ale można otrzymać ją przez rozwodnienie pewnej substancji i ona jest mi natychmiast potrzebna.

– Jaka?

– Dusza Mgielnika. Czy tam oddech Mgielnika. Zebrały, zanim się rozplynie. Czy umrze – mówiąc po ludzku.

Dave skamieniał. Krew skrzepła w jego żyłach, dłonie stały się zimne niby lód.

– To...To... To... – zająknął się.

– Tak – Diabeł podłubał w zębach, spojrzał na sklepienie. – O ile zaś wiem, ty możesz mi takową duszę dostarczyć. Utrzymujesz przecież bliskie kontakty z jednym z nich. Z moim jasnym odbiciem... Pfuj!

Dave nadal nie był zdolny do ruchu, nie potrafił odpowiednio zareagować. Nagle stanął przed wyborem.

– Zastanów się... – podszeptał Szatan. – Dostyc mrowienia, dostyc drętwienia, bólów głowy i utraty kontroli nad samym sobą... No, i te dwadzieścia lat cudownego

nieszczęścia... – to mówiąc, podał mu puchar. Dave chwycił go i wychylił jednym haustem, do dna. I podjął decyzję.

Jak zahipnotyzowany przedzierał się przez tłum podkscytowanej gawiedzi. Przepchnął się na sam początek i zatrzymał, urzeczony zjawiskiem. Na niewielkim, drewnianym podeście burmistrz miasta właśnie wręczał dyplom...

– Renne... – Dave wycharczał nieswoim głosem. – Renne!

Twarz Renne jaśniała dziwnym blaskiem. Obrazek wystawiony na widok publiczny rzeczywiście godzien był pierwszej nagrody. Był czystą kwintesencją piękna. Piękna i dobra.

Naraz dobiegły go krzyki. Kiedy artystka schodziła z drewnianej scenki w towarzystwie jednego z rajców, z gawiedzi wyskoczył niedoszły finalista konkursu. W ręku błysnął krótki, wąski sztylet. Dave miał łuk w dłoni, wystarczyło tylko sięgnąć po strzałę... W momencie, gdy zamachowiec dopadł dziewczyny i już, już wznosił rękę do ciosu, padł z przeszzytym gardłem.

Renne pobladła, tłum rzucił się w kierunku drgającego jeszcze trupa. Nadbiegli strażnicy zwabieni okrzykami burmistrza. Korzystając z ogólnego zamieszania, Dave skoczył ku Renne, gwałtownie szarpnął jej ramieniem, powłókł za sobą.

Kiedy znaleźli się w pokoju na górze, zamknął drzwi na klucz, opierając się o nie plecami. Spojrzała na niego. Coś wyczytała w tym spojrzeniu.

– A więc wiesz! – wychrypiał.

– Wiem. – odparła spokojnie. – Wiedziałam od samego początku. Po to tu jestem.

– Pieprzenie! – parsknął i brzydki grymas wykrzywił jego zsiniałe wargi. Głowa zabolala potwornie.

– Wiedziałas, że miasto cię zabija! Zwabił cię tu w pułapkę, łudzac nagrodą, co? A ze mnie zrobił narzędzie! Ale ja mogę być zdrowy!

– Nie – pokręciła przecząco głową. – Twoja choroba jest nieuleczalna. Umrzesz, ale jest jedno wyjście. Jeśli będziesz...

– Zamknij się! Tak! Jest wyjście! Musisz się rozplynać! Wtedy oddam jemu twoją duszę! Z duszy Mgielnika można otrzymać cudną barwę różowego błękitu! Żadna farba nie odda czystszej odcienia!

Patrzyła na niego, milcząc.

– Musimy tylko wyjechać z miasta... Co? Nic nie mówisz?! Nie protestujesz? Nie płaczesz? Nie błagasz?

– Nie. Bo każdy z nas ma swój określony czas. Ale może rozplynać się wcześniej, jeśli tego chce. Coś jak wasze samobójstwo. Cóż, mój czas widocznie nadszedł. Ale to nie będzie takie proste. Mogę rozplynać się tylko w Górach Barogg.

– Jak to?! Nie możesz tego zrobić gdziekolwiek?!

– Nie. Rada wyznacza każdemu z nas miejsce śmierci. U was też kiedyś tak było. Tylko teraz nikt was o tym nie powiadamia. – Jej spokój i rezygnacja dziwiły go i irytowały.

– To bardzo daleko. Nie wiem, czy...

– Nie obawiaj się. On znajdzie nas wszędzie.

– Wobec tego idę po konia. Możesz jechać tak, jak tu stoisz. Nic nie będzie ci już potrzebne!

Szli po obnażonych skałach, pokrywających szczyty gór. Ścieżka była wąska, kamienista, otoczona z obu stron przepaścią. Raz pięta się ostro pod górę, aby zaraz gwałtownie zygzakami skoczyć w dół. Obładowana jukami klacz kroczyła ciężko, nerwowo rozglądając się na boki, opornie wyciągając szyję, napinając cugle w ręku Dave'a. Kamienie zgrzytały pod kopytami, boki zwierzęcia lśniły od potu. Żar lał się z nieba, promyki słońca przenikały rosochate czupryny kosodrzewiny rozrzuconej po stokach. Mężczyzna obejmował się za siebie. Bose stopy Renne krwawiły na skałach. W pośpiechu zapodziała trzewiki, zresztą nagle wszystko przestało ją obchodzić. Bo czyż skazaniec myśli o trzewikach, gdy zakłada szarą, śmiertelną koszulę? Trzewiki przestały ją obchodzić. A jego ona przestała obchodzić.

– Do przodu! – warknął, a warknięcie to bólem odezwowało się w czaszce. Sparaliżowane ramię trzymał na temblaku, a przez jego twarz co chwila przebiegał szybki, gwałtowny skurcz.

– Do przodu! Przede mną!

Posłusznie przecisnęła się obok konia, wysunęła na prowadzenie, znacząc ścieżkę karminowymi odciskami stóp. Jej twarz poszarzała, przybierając barwę okolicznych wapiennych skał.

Gorąco. Gorąco i ból.

– Stój! – odroczył bukłak, puścił wodze klaczy, usiadł na krawędzi ścieżki, spuszczać nogi w dół po stoku. Łyknął i podał jej wodę. W tym momencie jego twarz przybrała straszliwy grymas, źrenice uciekły pod czaszkę, z otwartych ust wypelzł język. Ciałem wstrząsnęły niekontrolowane drgawki. Renne spojrzała na niego przerażona.

– Jesteś bardzo chory! Potrzebujesz pomocy... – wyciągnęła rękę, aby dotknąć jego ramienia.

– Zamilczczcz... Za... mi... łzubahelgimphaaaaaa!!!! – krzyk przeszedł w nieartykułowany bełkot. Odwrócił się do niej plecami. Klacz parsknęła niespokojnie, zastrzygła uszami, zrobiła trzy oszczędne kroki w tył, kilka kamieni potoczyło się w przepaść. Może właśnie tak powinien wyglądać koniec świata? Bo świat umiera wraz ze śmiercią każdej żywej istoty i rodzi się ponownie wraz z przyjściem na świat innej. Zielone, niedojedzone jabłko, niedojrzałe, kwaśne, niedbale ciśnięte na ziemię. Czy to właśnie jest życie. Może? Na pewno.

Wszystko potoczyło się prosto i szybko. Na zielonej polanie pośród smukłych jodeł, u stóp drzemiącego olbrzyma. Zmierzchało już. Klacz szczypała trawę. Renne stanęła, opuściła głowę. Jej szata zajaśniała, zaślniła bielą, na brzegach przeszła w bladozieloną mgielkę. Dziewczyna wniosła ramiona. Trawa muskała płaszące stopy. Zniknęła zakrzepła krew. Renne tańczyła. A coś szklistego zaślniło w jej oczach.

W biegu szepnęła mu do ucha:

– Kiedy upadnę, musisz złożyć swoje wargi na moich ustach... jeśli chcesz uchwycić oddech...

Zadrżał. A więc to już. Serce waliło jak oszalałe. Ten czas nadszedł. Nadszedł...

W tym momencie dziewczyna upadła na kolana. Jej tunika była już cała utkana z mgły. Rzucił się za nią. Chwycił za ramiona. Łzy ciekły mu po policzkach. Nie zważał na to. Przyłgnął tylko ustami do jej ust. I pił, i pił łapczywie to

sączące się z nich ciepło. Pił. A Renne stawała się coraz bledsza, bledsza, coraz bardziej przezroczysta. Aż wreszcie...

Rozpłynęła się zupełnie.

Kiedy otworzył oczy, na polanie nie było nikogo. Oprócz niego i Diabła. Wynurzył się z gęstej mgły spowijającej wszystko wokół.

– Moja należność – uśmiechnął się, kłękając przy łuczniku. – Mam.

– Odbiorę ją sobie! – Szatan powoli pochylił się nad nim. A potem brutalnie złapał za włosy i wargami wpił się w jego wargi. Dave poczuł, jak gwałtownie uchodzi z niego życie, a straszliwy, kłujący ból przeszywa piersi. Szarpnął się. Daremnie. Jeszcze raz. Nic. Osłabł, oczy zamknęły się, ciało straciło sprężystość.

Diabeł skończył, jego ofiara bez czucia osunęła się na ziemię.

– No, to po wszystkim – Szatan otarł usta wierzchem dłoni. Wstał, popatrzył na bezwładne ciało spoczywające na trawie. – Nie powiedziałem ci, że do roztworu trzeba dodać jeszcze duszę człowieka... Ale cóż, teraz przecież jesteś już zupełnie zdrowy! Żadnych drgawek i cierpień. Czyż nie tego właśnie chciałeś? – szepnął, a potem owiął się płaszczem i odleciał na tchnieniach wietrzyka.

Mgła zniknęła, powietrze stało się przejrzyste i gładkie. Na wstęgach soczystych traw chwiały się gęste krople rosy. Rosa osiadła też na rżesach łucznika. Rosa, czy może zastygłe, spóźnione łzy?

Diabeł namalował piękny obraz.

18. IX 1998

Adrianna tak się przejęła swoim debiutem literackim, że postanowiła osobiście odpowiadać na każdy list z pochwałami, który przyjdzie do redakcji. JeRzy już się przygotowuje na otrzymanie około 50-100 tysięcy kopert.



ZEW CTHULHU

Koniec wieńczy dzieło. Ostatni „Misjonarz”, który rozmachem przypomina największe hollywoodzkie produkcje, a grozą przeraża wszystko, co do tej pory zakłóciło spokój Waszych umysłów. Najgorsze koszmary stają się prawdą. Myślicie, że są rzeczy, z którymi Badacze nie powinni się stykać? Tu je spotkają. Jesteście zdania, że zawsze można wyluskać szczęśliwy koniec? Nic bardziej błędnego. Chcecie zobaczyć, jak na Waszych oczach Bohaterowie na własną prośbę tracą zmysły, do cna wyjaławiając się z resztek zdrowego rozsądku?... Jedno słowo: „Misjonarz”. Długo jeszcze będą dręczyły mnie koszmary z czwartej części tej wspaniałej kampanii. To jedna z najbardziej wstrząsających przygód, jakie miałem okazję w życiu czytać.

Mitosz

Tomasz Andruszkiewicz

MISJONARZ tom IV: CTHULHU, WIELKI PRZEDWIECZNY

Przed Wami ostatni scenariusz cyklu „Misjonarz” i od razu wyjaśnienie. Powodowany takimi, a nie innymi możliwościami publikacji, połączyłem czwartą i piątą część w niniejszą opowieść – wydaje mi się, że lepiej było trochę skrócić opisy wydarzeń i zrezygnować z rozwijania bocznych wątków, niż skazywać Was na kolejny miesiąc czekania przed finałową przygodą; lepiej przedstawić kampanię w obrębie sześciu numerów czasopisma niż rozciągać ją na siedem. Nie oznacza to, że Wy także powinniście okroić warstwę merytoryczną i streścić wszystko w jednym spójnym kawałku; proponuję coś wręcz przeciwnego – rozwińcie poniższą treść wedle upodobań i wykorzystajcie fakt, że w środku następuje zawieszenie narracji (odpowiednio zaznaczone w tekście), które wręcz idealnie pasuje do zakończenia sesji i budowania napięcia przed rozgrywką finałową.

Scenariusz może ostatecznie zostać rozegrany jako odrębna przygoda, ale wymaga to karkołomnych tłumaczeń. Z części pierwszej pochodzą aparaty oddechowe, dzięki którym całość jest w ogóle możliwa, z drugiej wzięto postać Cuthberta AGC, którego rychłe odrodzenie w nowym ciele nakłada na Badaczy przymus czasu, trzecia część dotyczyła porwania będącego powodem aktualnych działań bohaterów. Wiadć chyba, że lepiej kupić na wyprzedzi (lub wysyłkowo) odpowiednio archiwalne numery MiM-a (1'99, 3'99, 4'99) niż rozgrywać przygodę jako odrębną całość.

Treść dzisiejszej opowieści dotyczy podmorskiego kultu Cthulhu – przerażająco odmiennego i niezrozumiałego świata Mitów. Bardzo duży nacisk położony jest na intuicję;

Badacze stykają się bezpośrednio z pokręconą biotechnologią Istot z Głębin (wręcz muszą z niej korzystać), przez większość czasu przebywają pod wodą, gdzie najbardziej naturalna dla człowieka komunikacja werbalna nie ma racji bytu, nieustannie stają twarzą w twarz z kosmicznym horrorem prowadzącym najsilniejsze umysły do szaleństwa. Wydaje się, że to ostatnie popsuje cały scenariusz i zamieni go w loterię pt.: „Kto ostatni oszaleje?”, gdzie główną nagrodą będzie przeżycie połowy przygody. Otóż tak nie jest. Przeróżające spotkania są stopniowane, a wraz z upływem czasu całe otoczenie traci jakiegokolwiek ślady realizmu w galopującym tempie. Z tych właśnie powodów umysły Badaczy nie będą po prostu akceptowały tego, co doświadczają – proponuję technicznie rozwiązać to tak, że wszelkie straty Poczytalności (poza pierwszym spotkaniem z Istotą z Głębin) są odnotowywane osobno, ale nie mają żadnego wpływu na wartość współczynnika aż do czasu (ewentualnego) powrotu postaci do ludzkiej rzeczywistości.

UCIECZKA ZE ŚWIĄTYNI ZAKONU DAGONA

W poprzedniej części opuściliśmy naszych bohaterów, gdy pod ostrzałem zakładali oddechowe aparaty doktora Moffata i schodzili w chłupocący otwór prowadzący pod Innsmouth do oceanu. Jeśli od razu nie pozbyli się nadmiaru odzienia, to podczas płynięcia po omacku smoliście czarnym tunelem powinni zrozumieć, że bez zrzucenia butów, płaszczy, marynarek i spodni będą się po prostu poruszać dużo wolniej. Woda jest dość zimna i w miarę zbliżania się do oceanu dodatkowo obniża swoją

temperaturę. Tunel ma około półtora metra średnicy, więc przemieszczanie się nim nie sprawia większych kłopotów. Niemniej jednak jeśli któryś z Badaczy cierpi na klaustrofobię lub strach przed ciemnością, pozostali będą musieli mu wciąż dodawać otuchy swoją obecnością (dotyk), by nie wpadł w panikę. Jeśli zdecydowałeś w końcu w poprzedniego scenariusza, że aparatów nie starczyło dla wszystkich, to decydującym elementem tej sceny będzie zapewne poświęcenie (takie założenie eliminuje daną postać z wydarzeń; chyba najlepiej pozbawić urządzenie postaci, której gracz i tak nie będzie obecny na sesji). Jeśli tak się złożyło, że wszyscy gracze chcą rozegrać tę opowieść, a za późno jest na stwierdzenie, że aparatów starczyło dla wszystkich, pozwól (po testach *spozstrzegawczości*) odkryć w otworze poniżej linii wodnej skrytkę z jeszcze jednym urządzeniem – bez względu na to, jak rozegrasz wstęp, po opuszczeniu świątyni przez Badaczy nie zostaną tam żadne inne aparaty.

Bohaterowie wypłyną więc na otwarte wody. Zanim walczący z nimi w świątyni wyznawcy zorientują się co zaszło i pobiegną na brzeg, minie kilka chwil, dlatego jeśli któryś z Badaczy chce wyjść na brzeg i pod osłoną ciemności dotrzeć do samochodu by pojechać z powrotem do Bostonu, może mu się to udać. Istotą tego scenariusza jest wyprawa do podwodnego miasta Istot z Głębin, więc nie będę zajmował się tym wątkiem.

Dla dalszej podwodnej podróży bardzo ważny jest fakt, że zrobiło się już ciemno, a nikt światła księżyca przebija się jedynie przez bardzo cienką warstwę wody. Tu, gdzie są teraz Badacze, panuje absolutna ciemność.

Wszyscy odczuwają już chłód, tym większy, że nic nie zapowiada, by w najbliższej przyszłości miało się to w jakikolwiek sposób zmienić. Badacze nie mogą ze sobą rozmawiać, gdyż aparaty dokładnie blokują im usta. Wszyscy zaczynają odczuwać dziwne „sensacje” związane z poruszaniem się; każdy łatwo zauważy u siebie pewną nadpobudliwość ruchową, ciągłą potrzebę napięcia i rozluźniania mięśni – to efekt euforycznych substancji przesączających się z półżywych aparatów oddechowych do organizmów. Bohaterowie skierują się w stronę Diabelskiej Rafy, trzymając się za ręce lub w inny sposób nieustannie sprawdzając obecność współtowarzyszy. Gdy raz się zgubią, szansa na odszukanie się w bezmiarze czarnej i zimnej wody jest niemal zerowa. Najlepiej uświadomić to Badaczom, zanim niechęć doprowadzą do nieszczęścia.

STRAŻNIK I KOMBINEZONY

W pobliżu Diabelskiej Rafy Badacze ujrzą przed sobą światło; zielonkawa poświata wyłania się z niemal idealnej czerni i, co jest najbardziej zaskakujące, jej źródło kryje się daleko w dole. Odkrywcom Tajemnic nie pozostaje im nic innego jak zbadać owo źródło, tym bardziej, że bez oświetlenia prędzej czy później zgubią się w oceanie. Gdy ostrożnie podpłyną bliżej, ujrzą ohydnie tłustą i rybią postać Istoty z Głębin (odpowiedni rzut na Poczytalność, tu jeszcze straty normalne, przy chwilowym szaleństwie proponuję omdlenie czy coś równie dyskretnego), która przy fosforyzującym zielonym blasku rzucającym przez postawioną obok lampę (nie wyglądającą jak dzieło ludzkich rąk) majstruje przy skałach. Dłuższa obserwacja wykaże, że potwór nabiera w łapy jakiejś kleistej substancji wypełniającej zagłębienie w dnie, formuje ją w grube pręty i naprawia połamaną klatkę (3x3x3 metry). Zaskakujący jest fakt, że tworzywo na początku wygląda na ciecz czy maź, ale potem zachowuje nadany kształt. Nagle Istotę coś zaniepokoi. Uformuje kolejną tyczkę lecz nie wstawi jej w reperowaną konstrukcję; zamiast tego podniesie lampę i skieruje snop światła w stronę Badaczy! W jej rybach, pozbawionych powiek oczach załśni złość, po czym (trzymając lampę i pręt) rzuci się w stronę bohate-

rów. Jako że pływa zdecydowanie szybciej od ludzi, Badacze powinni przygotować się do walki zamiast wystawiać plecy na ciosy.

Dojdzie do zwarcia. Potwór bardzo zwinnie porusza się w wodzie, a jego naprędcie skonstruowana broń jest zadziwiająco twarda i może zadawać obrażenia rzędu 1k4 – szczęściem w nieszczęściu jest to, że pręt nie jest ostro zakończony, więc zostawi dotkliwe sińce, ale nie będzie przebijać skóry. Stwór będzie zadawał głównie pchnięcia, jako że w podwodnych warunkach będą one najbardziej bolesne. Po kilku rundach, podczas których Badacze podejmą zapewne rozpaczliwe próby unieruchomienia wyslizgującego się cielska i wydrapania mu oczu, monstrum nagle znieruchomieje, a potem wypuści broń oraz lampę i zacznie powoli, jak w transie, płynąć w stronę Innsmouth. Bohaterowie zrozumieją powód: do ich uszu dotrze bardzo odległy i stłumiony śpiew – to członkowie Zakonu wykonują rytuał *Nawiązania Kontaktu z Istotą z Głębin*. Jedno staje się jasne: Badacze muszą zabić potwora (co w sumie nie będzie teraz trudne, a jedynie odrażające), by cel ich wyprawy nie został odkryty. Zdobytna lampa jest oślizgła i gąbczasta, ale najważniejsze chyba że świeci, prawda?

Czas na zastanowienie się i dyskusję na migi. Bohaterowie zażegnali niebezpieczeństwo zdemaskowania, zdobyli światło i stoją nad rozpadliną, na dnie której ma znajdować się bluźniercze miasto. Jasne jest, że muszą się spieszyć, gdyż ludzie z Innsmouth nie będą czekać na potwora wiecznie, lecz pewnie za jakiś czas powtórzą rytuał. Poza tym w podziemiach świątyni odradza się Cuthbert, który z pewnością dysponuje innymi metodami komunikacji z potworami. Wszystko wygląda lepiej niż w momencie ucieczki ze świątyni, ale nadal jest kilka problemów: po pierwsze, już na tej głębokości czuć efekty zwiększonego ciśnienia wody (przypominam: 1 atmosfera na 10 metrów głębokości), a nie wiadomo jak nisko trzeba będzie się opuścić. Po drugie zimno staje się coraz bardziej uciążliwe i choć na razie wywołuje jedynie dreszcze, to może okazać się po dłuższym czasie śmiertelne (ciekawskim Strażnikom polecam encyklopedię medyczną i rozdział o efektach hipotermii)...

Czy już się domyślicie? Tak, rozwiązaniem jest maź, którą posługiwał się stwór gdy przybyli bohaterowie. Jeśli Badacze nie będą zbliżać się do tego rozwiązania i postanowią bez przygotowania zanurzyć się w rozpadlinę, nakaz testy Pomysłowości, a po którymś udanym przypomnij z jaką łatwością Istota z Głębin uformowała pręt, którym później poobiętała ich dotkliwie. Gdy któryś z nich dotknie jej powierzchni, na początku wyda się twarda, lecz przy najmniejszym **psychicznym** wysiłku ręka zanurzy się w papkę jak w rozmiękle ciasto. Całą zagadką i trudnością w używaniu tego surowca jest to, że potrzeba do jego kształtowania siły woli, gdy już nada się mu pożądaną formę i pomyśli intensywnie o utrwaleniu, zeszytnieje na powierzchniach na kształt grubej blachy, zachowując pewną giętkość w miejscach ludzkich stawów. Tworzywo to dostosowuje się po prostu do woli budowniczego, na życzenie przebudowując swoją wewnętrzną strukturę.

Po pierwszych próbach, ostrożnych i, jak podejrzewam, pełnych nieufności, Badacze zaczęli rozmawiać na sobie kleistą i nieco grudkowatą maź formując kombinezony. Substancja zetknięta z nagim ciałem dostosowuje się sama do jego wymagań, powodując podczas tej „synchronizacji” lekkie swędzenie. W rzeczywistości wpuszcza w pory skóry cieniutkie niteczki, przez które komunikuje się z użytkownikiem. Gdy któryś z bohaterów jako pierwszy nałoży garść brei na głowę, przezwyciężając wątpliwości: „po co konstruować kombinezon chroniący przed ciśnieniem, skoro nie będzie on hermetyczny – by był szczelny, trzeba by pokryć nim także twarz, a w szczególności oczy...”. W tym momencie gracze zaczęli się zapewne zastanawiać jak ślepcy mogliby zrobić to co planują, ale jest już za późno: wracamy do opisu i pokazujemy, że maź nałożona na głowę Badacza rozpetza się błyskawicznie stając się z aparatem oddechowym (który *nota bene* jest wzmocniony tą samą substancją), zalewa oczy, wypełnia do uszu. Bohater zacznie się pewnie szarpać, próbując zerwać warstwę, ale zanim to zrobi stwierdzi, że coś jednak widzi! Obraz trochę pływa i w polu widzenia występują przebarwienia kolorów, ale jednak coś widać. Pozostali zauważą, że

w mazi zasłaniającej oczy uformowały się dwa zgrubienia przypominające rybie żrenice – substancja wpuściła sondy do mózgu i podłączyła się do nerwów zarówno słuchowych jak i wzrokowych... Teraz wręcz wystarczy nakładać kolejne porcje czarnego ciasta i pomyśleć, jak się mają uformować. Tu po raz pierwszy występuje u Badaczy wrażenie, że zakładają na siebie żywą istotę. Zbudowanie pełnego, szczelnego, choć niezbyt pięknego (w końcu bohaterowie są w tej dziedzinie początkujący) kombinezonu zajmuje około 5 minut i kosztuje 1k4 Punkty Magii. Zanim przemienione w czarne potwory postaci opuszczają się w rozpadlinę, zatrzymajmy się na chwilę wyjaśnić.

Tajemnicza czarna maź pochodzi z embrionów Shoggothów (rasa owa została stworzona przed eonami przez Starsze Istoty z ciała Zewnętrznego Boga, Ubbo-Sathla). Jest to pramateria, bezpostaciowa plazma będąca (według wierzeń różnych istot z Mitów) zaczątkiem wszelkiego życia, stąd też zapewne jej całkowita plastyczność i możliwość dowolnego przebudowywania struktury kontrolowana jedynie siłą umysłu. Stanowi ona jeden z podstawowych budulców używanych przez Istoty z Głębin, którym Shoggothy służą. Pod wodami oceanu, gdzie obróbka termiczna i mechaniczna mają niskie zastosowanie, biotechnologia jest jedynym wyjściem; jakoś surowca kompensuje brak innych metod.

ZEJŚCIE W ROZPADLINĘ

Najlepszym chyba pomysłem na szybkie zejście w głąb jest zaopatrzenie się w kilka kamieni (i przyczepienie ich nićmi z czarnej protoplazmy), a potem swobodne opadanie. Dobrze jest też chwycić się towarzyszy, by różnice w masie nie powodowały rozdzielenia grupy – siejąc dookoła fosforyzujące światło ze zdobycznej lampy Badacze zaczynają podążać w dół. Chropowata, niemal pionowa ściana monotonnie przewija się przed ich oczami; czuć zwiększające się ciśnienie, ale związane z nim wrażenia jak na razie nie wychodzą poza dyskomfort. Przestaje też dokuczać zimno – budulec kombinezonów dobrze izoluje.

Po bliżej nieokreślonym czasie Badacze osiadają na skalnym podłożu. Wygląda na to, że dotarli na miejsce,

jednak nigdzie nie widać oczekiwanego miasta. W ścianie rozpadliny znajduje się duży, kilkumetrowy otwór – myślę, że bohaterowie podążą właśnie do niego. Dziura otwiera podmorską jaskinię; lampa ma zbyt małą moc, by oświetlić jej wnętrze. Po pierwszych, ostrożnych krokach grupa zatrzyma się „słyszac” (plazmowa masa wrosła im także w uszy) gwałtowne poruszenie się w wodzie jakiejś dużej masy. Sekundy łączą się niemiłosiernie rozwlekać; Badacze wiedzą, że trzymając jedyne źródło światła są całkowicie odsonięci, ale nie mogą pozbyć się lampy. Gdy zaczną się powoli wycofywać, dźwięki powtórzą się ze wielokrotnioną mocą, lecz tym razem nie umilkną, ale zaczną się zbliżać. Po chwili w zasięgu światła pojawi się ich źródło, na początku zaznaczone jedynie niewyraźnymi konturami i wrażeniem ruchu, potem w całej okazałości. Wprost na nich, ze znaczną szybkością, w połowie toczy się a w połowie pełnie najeżona zębami paszcza i potworne, pięciometrowe, półokrągłe, zaopatrzone w macki-wypustki cielsko dorosłego Shoggotha (1k6/1k20 PP; ten wynik, a także wszystkie następne należy zapisywać, ale aż do epilogu traktuje się je jako niebyłe). Jeśli rzucą się do ucieczki wypłyną przed jaskinię, gdzie będą mogli się rozdzielić. Potwór pogoni za którymś z Badaczy i zakryje go paszczą, jednak zamiast pochłoniąć nieszczęśnika znieruchomieje, a potem odsunie się. Sformuje mackę, którą dotknie bohatera (ten zobaczy, że potwór jest zbudowany z substancji ludzaco podobnej do jego kombinezonu), po czym wycofa się do jaskini. Podczas ucieczki któryś z Badaczy dostrzeże urywający się ostro brzeg skalistego podłoża i zrozumie, że znajdują się na dużej półce, a nie na dnie rozpadliny. Po ponownym przyczepieniu do siebie kamieni i podniesieniu porzuconej w panice lampy będą kontynuować podróż w dół. Od tego miejsca przestają występować wszelkie oznaki zwiększonego ciśnienia, ale testowanie na sobie samym czy to kombinezony się usztywniły, czy rzeczywiście występuje tu tak wielkie zaburzenie praw fizyki. Ryzykowanie śmiercią przy rozhermetyzowaniu powłoki chyba nie jest warte odpowiedzi, a poza tym stroje spełniają jeszcze jedną ważną rolę: przy

temperaturze wody niewiele wyższej od zera trudno przeżyć pod wodą dłużej niż godzinę [można powiedzieć, że jest to niemożliwe, w temperaturze +4 stopni Celsjusza można przeżyć od 30 min. do godziny – przyp. Miłosz].

Dalej znów powtarzają się sceny jednostajnego opadania przez ciemności rozświetlane zielonkawym blaskiem lampy. Nie pomijaj tych fragmentów gry; fakt, że nic ciekawego się nie dzieje, a otoczenie jest nużące niezmiennie, nie będzie psuć rozgrywki (jeśli oczywiście nie przesadzisz), lecz jedynie pomagał: przede wszystkim podkreśli fizyczne oddalenie od normalnego świata (skłaniając choćby do prób oszacowania głębokości) i dodatkowo będzie kontrastował z szybszymi fragmentami sesji.

ŻYWE MIASTO

Po jakimś czasie pod nogami Badaczy zamajaczy biała łuna. Na początku będzie to nikły poblask, który może zostać złożony na karb drobnych zaburzeń wzroku (shoggothowa proteza oczu nie jest doskonała), ale potem, gdy światło będzie coraz jaśniejsze, trudno będzie je pominąć. Jego kolor do złudzenia przypomina blask niesionej przez bohaterów lampy – widać jest to standardowy sposób oświetlania stosowany pod wodą przez Istoty z Głębin. Ściana rozpadliny zaczyna się cofać w głąb masywu skalnego sugerując, że gdzieś na dnie tworzącego się przed oczami opadających w dół Badaczy rozszerzenia, może znajdować się miasto potworów. Kąt odchylenia ścian od pionu jest niewielki, tak więc nie tworzą się żadne duże nawisy, które mogłyby zostać zrzucone na nie spodziewające się niczego monstra, tym bardziej że miejscami widać ślady prac kamieniarskich i sieć z czarnych włókien przytrzymujące popękane fragmenty.

Gdy otaczająca naszych bohaterów woda przepelni się fosforyzującym blaskiem, a światło w dole stanie się intensywne, miną oni w pewnej odległości niewielką półkę skalną, na której dostrzegą kilka kształtów Istot z Głębin wymachujących trzymanymi w łapach oszczepami (włóczniami?) i wskazujących na nich. Bestie ewidentnie się kłócą, ale nie dojdą chyba do żadnych wniosków, bo zostaną na swoim miejscu, wiedząc jedynie za grupą

swoimi rybimi oczami (przesunięta na epilog strata Poczytalności 0/1k4 PP; to ostatnia podczas tego scenariusza psychiczna reakcja na Istoty z Głębin – każde następne spotkanie nie będzie już wymagało testów).

Pod stopami Badaczy znajduje się miasto. Źródła zielonkawego blasku są umieszczone zarówno nad całością podwieszoną na linach, jak i między domami, czy czymkolwiek są rozsiane na dnie obiekty. Podstawową formą architektoniczną jest kopuła; większość budynków składa się z grupy od trzech do pięciu połączonych ze sobą, przenikających się sfer z czarnego tworzywa o średnicach dochodzących do 10 metrów. Gdziekolwiek ponad poziom zabudowań wybijają się masywne, stożkowe skały wysokie na kilkadziesiąt metrów i oblepione koloniami podobnych kopuł, z czarnymi, owalnymi otworami przypominającymi okna – to właśnie między takimi „wieżami” rozciągnięte są pajęczne sieci czarnych nici z przyczepionymi latarniami rzucającymi snopy fosforyzującego światła na całe miasto. Na pierwszy rzut oka nie widać charakterystycznego dla ludzkich metropolii prostopadłego układu ulic, ale po chwili przyglądania się łatwo wyróżnić zgrupowania domów ułożone w pięcio- bądź sześciokąt, które łącząc się bokami układają się we w miarę regularną siatkę.

Brak alei przecinających całe miasto i porządkujących układ budynków może zaskakiwać, ale trzeba pamiętać, że mieszkańcy równie dobrze mogą przemieszczać się ponad domami i nie są ograniczeni tylko do powierzchni – zapewne ważniejsze są dla ich orientacji charakterystyczne punkty w przestrzeni (choćby stożkowe budowle) niż dwuwymiarowa sieć ulic.

Badacze dostrzegają, że po mieście wciąż się coś porusza; wszędzie można zobaczyć Istoty z Głębin, które wchodzą czy wychodzą z budynków, kręcą się po okolicy, zbierają w grupy, płyną poza miasto lub wyłaniają z ciemności podążając w kierunku zabudowań. Tu dwie z nich gestykują wydając z siebie groźne, bulgoczące głosy, choć ich twarze (pyski?) pozostają beznamiętne, tam kilka innych o ciałach ozdobionych metalowymi płytkami, głowach tatuowanych czy malowanych w geometryczne wzory i uzbrojonych w oszczepy, ciągnie

oplataną sieciami, rzucającą się we wszystkie strony kilkumetrową rybę nieznanego gatunku o łuskach najeżonych kolcami. Nie ma żadnej wątpliwości – to miasto żyje.

Bardzo istotne jest pokazanie całkowitej obcości tego świata, gdzie mieszkają potwory i gdzie nic nie jest ludzkie. Miasto nie powinno od samego początku straszyć, wręcz przeciwnie: dobrze byłoby pokazać jego tajemniczy urok, który dopiero później może przekształcać się w zagrożenie. Badacze mogą pokusić się o próbę oszacowania populacji Istot z Głębin żyjących w tym miejscu; zabudowań jest tyle, że powinny bez problemu pomieścić kilka tysięcy stworów. Istot jest zapewne dużo mniej; spore obszary wyglądają na niezamieszkałe, kopuły budynków są porośnięte roślinnością, a niektóre pozapadały się do wewnątrz.

Przyglądając się z bliska budynkom łatwo zauważyć, że w ogromnej większości za budulec posłużyły kamienne płyty i wszechobecna, chropowata, poznaczona grudami, czarna masa o pochodzeniu organicznym. Istoty z Głębin po prostu hodują swoje domy z ciał Shoggothów, rozdymając je do postaci pecherza i dodając fragmenty skalne, szkielety dużych ryb czy coś podobnego, żeby nie zużywać zbyt dużo doskonałego surowca. Masa, z której Badacze zbudowali swoje kombinezony, była szlachetniejszą, wytrzymalszą i oczywiście trudniejszą do uzyskania wersją tej samej substancji, dlatego budynkom Istot daleko do mechanicznej wytrzymałości i pełni właściwości „ubrań” bohaterów, co jednak nie znaczy że nie spełniają swoich zadań.

W mieście, oprócz Istot z Głębin, przebywają także inne stwory. Gdziekolwiek widać małe (metr średnicy) Shoggothy, które wplecione w uprzednie pokryte rzędami nieznanymi symboli służą za siłę pociągową, czasem przepłynię jakaś galaretowata masa, która może być równie dobrze częścią normalnego, podwodnego świata jak i należeć do Mitów. Wijące się węże morskie, kolczaste ryby, metrowe kraby, ławice krzaczasto nastrozonych, mieniących się metalicznie pół-roślin, pół-robaków to przykłady lokalnej fauny. Na tle takiej różnorodności Badacze oblepieni czarną masą, z której wystają mackopodobne fragmenty aparatów oddechowych

wcale nie wyglądają dziwnie i mieszkańcy podwodnego miasta nie zwracają na nich szczególnej uwagi. Dominującą rasą są Istoty z Głębin, a te rozpoznając materiał kombinezonów widzą w nich konstrukty swoich władców stworzone do jakichś celów i właśnie je wypełniające, dlatego raczej omijają je rzucając ukradkowe spojrzenia niż stają na ich drodze.

Ważnym elementem są też wszelkie narzędzia Istot, które najczęściej oparte są o biotechnologię. Trudno opisać całą gamę ich różnorodności; dość zaznaczyć, że normalny przyrząd posiada macki do manipulowania, jest miękki, siła bierze się raczej z odpowiedników mięśni niż (jak w ludzkich wytworach) ze sztywnej konstrukcji. Narzędzia trzeba „karmić” specjalnymi substancjami organicznymi, a zamiast spalin często wyrzucają chmury przetrawionych resztek.

POSZUKIWANIA W MIEŚCIE POTWORÓW

Po pierwszych chwilach niepewności i strachu, gdy okaza się, że nikt się na Badaczy nie rzuci, nie stara się nawiązać kontaktu, nie przeszkadza, Badacze zaczynają zapewne poszukiwania porwanej osoby. Wielkość miasta powinna budzić pesymizm; bez dobrego pomysłu gdzie można się skierować potrzeba pewnie wielu dni by przejrzeć wszystkie możliwe budynki. Całe szczęście jest kilka charakterystycznych obiektów, od których dobrze byłoby zacząć: należą do nich stożkowe wieże, budowla po środku miasta, wyglądająca jak kilkanaście domów połączonych w jedno pomostami i półotwartymi kopułami, oraz świątynia; tą ostatnią zajmiemy się za chwilę, gdyż normalnie nie znajduje się w zasięgu wzroku i trafienie do niej nie będzie takie proste.

Nie będę dokładnie opisywał na co mogą trafić Badacze podczas tych poszukiwań; poza tym moja konkretna wizja może całkowicie nie pasować do Waszego stylu opowiadania i poglądów na zorganizowane życie Istot z Głębin. Opowiadania z kręgu Lovecraftowskiego nie lansują żadnych konkretnych rozwiązań, a materiały do gry **Zew Cthulhu** dotyczące tego tematu są po pierwsze ubogie, a po drugie opierają się wyłącznie na wyobraźni twórców. Dlatego w tym miejscu radzę stworzyć sobie własną wersję podwodnego miasta

i zastosować takie narzędzia, które będą eksploatowały pożądaną naturę. Od siebie proponuję, by stożkowe wieże były domami rządzących społecznością, koszarami armii i siedzibami administracji, a centralny budynek „wylęgarnią” i „przedszkolem” małych potworków, chronionym przez uzbrojone oddziały i właściwie niedostępnym.

Świątynia Cthulhu – najważniejszy obiekt – jest nieco oddalona od miasta i bardzo dobrze strzeżona. Przede wszystkim trudno ją znaleźć, gdyż nie jest oświetlona, a blask bijący od zabudowań ma tu już tylko postać nikłego echa. Jeśli Badacze sami jej nie odnajdą, to po pewnym czasie kręcenia się po mieście mogą ujrzyć grupę niższych szereblim kapłanów z charakterystycznymi tiarami na głowach, obwieszonych dziwną biżuterią, i płynących w tamtą stronę.

Jej zewnętrzną częścią jest kompleks budynków przyklejonych do ściany rozpadliny, która tworzy nad nimi bardzo duży nawis skalny wsparty gęstą kolumnadą z bazaltowych słupów pokrytych wrytymi scenami sakralnymi i artystyczną wizją historii Istot z Głębin. Pęcherzowate komory umieszczono więc w głębokiej wnęce, co czyni je bezpiecznymi od jakichkolwiek działań prowadzonych z powierzchni oceanu – są maksymalnie oddalone od światła rozpadliny otwierającej się przy Diabelskiej Rafie. Jedynym zagrożeniem dla tej części świątyni byłoby zawalenie kolumn i oberwanie nawisu skalnego, dlatego jego otoczenie patrolują bez ustanku grupy uzbrojonych we włócznie i oszczepy monstrów. Ważniejszą częścią obiektu jest płatanina korytarzy i komór wydrążonych w skale. To tam znajdują się punkty kultu Wielkich Przedwiecznych, pomieszczenia, w których mieszkają wyżsi kapłani, więzienie dla ofiar (tam też przebywa porwana osoba). Nie będzie jednak dane Badaczom poznać ciemnych zakamarków świątyni, tu mechanizmy bezpieczeństwa są na tyle poważne, że zaskoczenie wyglądem niczego nie przestrasza się, że mają przed sobą wysłanników władzy. W końcu sami do tej władzy należą.

Odnalezienie świątyni i próba dostania się do środka prowadzą nas prostą drogą do epilogu pierwszej części; nie wpychaj tam jednak

bohaterów na siłę. Nawet bezsensowne błąkanie się po mieście potworów z przeczcuciem, że czasu jest coraz mniej jest pożądanym budowania nastroju. Tylko Ty wiesz, że porwana osoba znajduje się w świątyni; jeśli gracze postanowią sprawdzić wszystkie inne możliwości, pozwól im na to.

Już przy pierwszym spotkaniu straż świątyni zasypie Badaczy pytaniami, które z oczywistych względów będą dla nich bezsensownym zlepkiem bulgotów. Wtedy jeszcze będzie się liczyła pewność siebie przy działaniach – jeśli bohaterowie będą przepychać się przez otaczających ich wojowników gwałtownie gestykulując i prowokacyjnie ignorując bądź roztrącając wymierzone w nich oszczepy, może im się uda wejść do zewnętrznej części świątyni. Dalej jednak takie metody przestaną działać; jeśli Badacze wykażą się daleko posuniętą ostrożnością, odwagą i sprytem, możesz pozwolić im na głębsze spenetrowanie obiektu, ale prędzej czy później ich poszukiwania zakończą się zdemaskowaniem. Gdy poczujesz, że odpowiednia chwila nadeszła, spraw by kolejny patrol nie dał się oszukać i zaatakował intruzów. Kombinezony bohaterów chronią przed ciosami, więc Istoty z Głębin będą próbowały wepchnąć Badaczy w jakiś ciasny korytarz; gdy ich uwiężą, będą w bardzo widoczny sposób na coś czekać – po kilku chwilach niepewności okaże się na co. Za plecami strażników pojawi się nieco od nich wyższy osobnik obwieszony sakralną biżuterią i, obwiązkowo, z tiarą na głowie. W rękach trzyma falujące stworzenie o formie meduzy (średnica około pół metra), którego charakterystyczną cechą jest centralne zgrubienie o kremowym kolorze, wyglądające jak uwięziony w galaretowatym ciele mózg. Kapłan wyciągnie istotę przed siebie, wybulgocze kilka dźwięków, a Badacze poczują jak ich kombinezony sztywnieją i idealnej zbroi zamieniają się w pułapkę! Jeśli będą próbowali mentalnie zmuszać swoje ubiory do zachowania poprzednich właściwości, co rundę powinni rzucić testy na Punkty Magii przeciw Punktom Magii meduzy (początkowo 25). Przegrany test oznacza utratę 1k4 PM; jeśli Badacz osiągnie 0 traci przytomność, jeżeli zaś uda się zredukować do zera PM galaretowatej

istoty, ta obumrze, kapłan porzuci rozlewające się zwłoki i ucieknie, a strażnicy rozpierzchną się w strachu. Nie oznacza to jednak ostatecznego zwycięstwa, a tylko oddala chwilę, kiedy Badacze przeciwstawieni zbyt dużym siłom zostaną uwięzieni w czarnych skorupach własnych kombinezonów i tracą przytomność. Tak kończy się pierwsza część scenariusza – część druga stanowi finał całej kampanii i może zostać rozegrana kiedy indziej. Lepiej przełożyć ją na później (tym bardziej, że wydarzenia sprzyjają zostawieniu atmosfery niepewności i zainteresowania) niż rozegrać w godzinę, która być może została do świtu czy zaplanowanego końca sesji.

SPOTKANIA NIEKONIECZNIE PRZYJEMNE

Badacze odzyskują przytomność, gdy ktoś zdziera z nich kombinezony z masy, która na powrót wróciła do dość miękkiej postaci. Odrywanie płatów substancji, która częściowo wrosła w skórę, nie jest z całą pewnością przyjemne, ale im więcej ciała się odkrywa, tym bohaterowie są bardziej przytomni. Aparaty oddechowe znikły z ich twarzy; pomieszczenie w którym leżą wypełnione jest zatęchłym powietrzem i półmrokiem, ściany wyglądają jak wnętrze gigantycznego żołądka, z których sączą się żółto-brunatne substancje, a kształt podtrzymują przerośnięte chrzęstne podpory. Badacze leżą na kamiennych prostokątach stołów; wokół nich kręci się tłusta postać, która uwalnia ich z shoggotowych kajdanów. Pierwsze spojrzenia budzą jakieś zamazane wspomnienia i przecucie, że znają tego, który im pomaga, ale dopiero po chwili przypominają sobie kim on jest: to doktor Howard Moffat z Bostonu.

Gdy Moffat zobaczy, że w oczach jego pacjentów pojawiają się błyski przytomności zaczniesz podnieconym głosem gadać: *...Wiedziałem, że was uratuję, mówiłem im, że przyplyniecie, ale nikt mi nie chciał wierzyć. Mówiłem, że odkryjecie w sobie tę moc, że podążycie do prawdziwego źródła sił duchowych, ale oni nie chcieli mnie słuchać. I jeszcze teraz to: już was chcieli rzucać rybom na pożarcie, ale całe szczęście byłem blisko i przekonałem ich, że nie jesteście żadnymi szpiegami czy potworami. Bardzo to odważne*

PRZYGODA

i świadczy o waszych czystych pragnieniach, że próbowaliście zespolić się z Bratem Naszym Shoggothem, ale jeszcze dla was za wcześnie. Nie róbcie tego więcej, przynajmniej nie przed inicjacją do trzeciego wtajemniczenia; wtedy dowiecie się jak kontaktować się z tą pra-siłą, jak najlepiej wykorzystywać możliwości i jak trzymać na wodzy jej pierwotne, czyste pragnienia, do których zrozumienia ludzie muszą bardzo długo dojrzewać. Wyczuwam w was silną determinację, bez niej wasze skażone ludzkimi kłamstwami mózgi stałyby się łatwym posiłkiem Czarnej Plazmy, ale dlaczego chcieliście zrobić wszystko sami? Czy nasze plemię z Insmouth wydało się wam nie dość czyste, by poprosić ich o pomoc? A właśnie, jeszcze jedno – głos zawiśnie niepewnie. – Przepraszam że w Bostonie nastalem na was naszych podwodnych braci, ale obawiałem się, że nie zrozumiecie wyjaśnień, a nawet ich nie wysłuchacie. Żle was oceniałem i teraz żałuję...

Doktor Moffat, przypominający etap pośredni między człowiekiem a Istotą z Głębin i ubrany tylko w biodrową przepaskę, będzie trajkotał w podobnym stylu podczas całego procesu oczyszczania ciał Badaczy z resztek kombinizonów. Potem pomoże im wstać na nogi, przeprowadzi ich o kilka chwiejnych kroków, podczas których będą na powrót przyzwyczajali się do chodzenia, po czym wskaże na owalny otwór w ścianie i powie: *...Jest tu ktoś, kto bardzo się chciał z wami zobaczyć; ktoś bardzo wam bliski. Narzeka i napiera już od dwóch godzin, więc się zgodziłem. Zostawiam was samych; porozmawiamy później...*

Tutaj tłuste cielsko Howarda odtoczy się do innego wyjścia, machając na pożegnanie i zostawiając zdezorientowanych Badaczy samych. Choć Moffat szczerze mówił co myśli, to bohaterowie są nadal więźniami w podmorskiej świątyni Cthulhu; przy otworze w którym zniknął pojawiły się uzbrojone Istoty z Głębin – ich spojrzenia są dalekie od przyjaznych.

Badacze powinni podejrzewać, że w sąsiednim pomieszczeniu czeka na nich porwana osoba, która stała się powodem ostatnich wydarzeń; pełni obaw i wątpliwości przejdą tam. Czeka ich jednak niemiła niespodzianka – pod oślizgłą, ociekającą śluzem

ścianą stoi wśród kilku wojowników drobna postać odziana w zielony ornat z tiarą na głowie: Cuthbert AGC. Starzec popatrzy na nich z niechęcią w oczach i wyszepta: *Zabiliście mnie. Nigdy wam tego nie zapomnę!*, po czym da znak Istotom z Głębin, które otoczą bohaterów. Głośno doda: *Nie czas na osobiste porachunki; główny kapłan chce się z wami widzieć i choć się sprzeciwiałem, zaproponuje wam ocalenie życia.* Cała grupa uda się do sali audiencyjnej. Wszelkie próby ucieczki są bezcelowe; Badacze znajdują się w samym centrum świątyni i jeśli udałoby się im wyrwać spod eskorty, to zanim odnaleźliby wśród płataniny tuneli drogę do wyjścia, zostaliby zaplanowane spotkanie siłą. Poza tym i tak zostali pozbawieni aparatów oddechowych, więc nawet po dotarciu do zalanej części miasta i wydostaniu się na zewnątrz nie zdążyliby wypłynąć na powierzchnię po prostu się topiąc.

Sala audiencyjna jest bardzo obszerna i wysoka; tyle tylko zauważą Badacze zanim ich wzrok nie padnie na głównego kapłana, a widok ów nie wprawi ich w zupełne osłupienie i nie rzuci na kolana. Na tronie z korallowca wysokim na kilka metrów siedzi na tyle przerażająca istota, że umysły bohaterów nie przyjmują do wiadomości istnienia czegoś takiego; gigantyczne, opasłe, humanoidalne ciało pokryte jest śluzową skórą, która przypominałaby powłokę ropuchy, gdyby nie wystające gdzieniegdzie łuski, długie łapy zakończone są czymś w rodzaju dłoni, z której wystają pokryte zaschniętą krwią szpony, nogi są grube jak kolumny przed świątynią, a ich poznaczona wrzodami i liniami ściągien powierzchnia przypomina obdarty ze skóry, gnijący ochłap mięsa. Głowa podobna do ośmiornicy, z pękiem macek zamiast twarzy, oczy jarzące się czerwono pomarańczowym blaskiem, z pleców wyrastająca para rachitycznych skrzydeł, spojrzenie wyrażające całkowicie obcą inteligencję i uwielbienie dla perwersji i destrukcji.

To ośmiometrowy przedstawiciel bliźnierczej rasy Gwiezdnego Pomiotu Cthulhu (test Poczytalności, 1k6/1k20 PP; efekty w epilogu scenariusza); obecnie napawa się oznakami przerażenia jakie wzbudził

w Badaczach i korzysta z telepatycznych umiejętności, by czytać cele, nastawienie i stopień desperacji przybyłych. U jego stóp siedzi porwana przez Cuthberta AGC bliska któremuś bohaterowi osoba wpatrując się w piekielną bestię w uwielbieniem w oczach – wyraźnie widać tańczące po jej twarzy oznaki szaleństwa.

UKŁAD

Badacze leżą na ziemi u stóp tronu, ich myśli krążą wokół potwornej istoty górującej nad nimi, której istnienie jest wielkim błuźnierstwem przeciw całemu ich światu. Wtedy słyszą dobiegający z wnętrza ich głów telepatyczny głos potwora: *Wstańcie... Posłuszni rozkazowi automatycznie wstają i słuchają dalej: ...nie chcę waszej zguby, jesteście dla mnie podłymi robakami, które normalnie nie warte byłyby spojrzenia. Naruszyliście spokój tej świątyni, nastawialiście na życie istot służących mojej sprawie. Ale nie będę się mścił, nie zabiję was od razu, bo co mi po śmierci robaków? Proponuję wam układ; jeśli coś dla mnie zrobicie, uwolnię tę podłą istotę*” tu rozumieją, że chodzi o osobę porwaną przez Cuthberta *...i otworzę wam wszystkim drogę na powierzchnię, skąd tu przyszliście. Jeśli chcecie ze mną walczyć, proszę bardzo: leżą przed wami włócznie i stoją moi wojownicy; ostrzegam jednak że i tak nic to nie pomoże. Nie łudźcie się, że możecie nas pokonać; jeśli chcecie to spróbujcie ale wiedźcie, że za każdą zabitą Istotą z Głębin pozostali nasi bracia splodzą z waszymi kobietami pięciu potomków.*

Dalsza rozmowa powinna toczyć się przy współudziale Badaczy. Potworny kapłan jasno postawi sprawę: bohaterowie potrzebni mu są do pewnej czynności, po której wykonaniu pozwoli im wrócić na powierzchnię. Dokładnie chodzi o udanie się do R'lyeh (transport zapewniony) i skropienie Śpiącego Boga specjalnie przygotowaną krwią ofiar. Magia chroniąca zatopione miasto jest na tyle silna, że wyznawcy Cthulhu przybywający w tamto miejsce najczęściej od razu nawiązują mentalny kontakt z Przedwiecznym i z własnej woli zapadają w sen, by obudzić się wraz z nim, gdy „Gwiazdy Będą W Porządku”. Ofiarna krew może przyspieszyć ten dzień, bo uwrażliwi

Przedwiecznego i być może sprawi, że już „słabszy” układ astrologiczny wystarczy.

Gwiezdny Pomiot Cthulhu jest bardzo pewny siebie; będzie bezustannie pokazywał swoją wyższość. Nie dopuszcza do żadnej dyskusji uważając, że życie bohaterów i porwanej osoby są wystarczającą kartą przetargową. Jeśli nie będą się zgadzać może ich przekonywać torturami lub zabijaniem po kolei. Bardzo zależy mu na tym, by podgrzewać ich nienawiść; dzięki temu będą w miarę bezpieczni przed efektem „zasypiania” w Zatopionym Mieście. Wszelkie szczegóły tej rozmowy zostawiam każdemu prowadzącemu, bo tak na prawdę liczy się tylko decyzja Badaczy; potwór jest zainteresowany wyłącznie odpowiedzią „tak”. Jeśli chcecie, wprowadźcie wątki doktora Moffata i Cuthberta AGC; obaj są mocno związani ze sprawą i obaj czują się oszukani – ich prywatne plany co do bohaterów zostały całkowicie zignorowane przez głównego kapłana. Nie powinno to w żaden sposób zmienić możliwości wyjścia (albo zgoda albo bolesna, powolna śmierć) ale może wprowadzić zamieszanie i podkreślić zupełną odmienną celów Satrapy Tego, który Śpi i ludzi współtworzących kult – to kolejny dowód na to, że wszystko jedno jak bardzo zbliżyć się do istot Mitów, będą one realizowały i tak tylko własne cele.

Bohaterowie, jeśli się zgodzą, dostaną bukłak wykonany z ludzkiej skóry zawierający około czterech litrów odpowiednio spreparowanej krwi i szklaną sferę z otworem jak do klucza; kapłan przekaże im, że w Mieście Tytanów spotkają strażników, którzy (jeśli Badacze wykonają zadanie), uaktywnią czar który przeniesie ich na powierzchnię ludzkiego świata. Potem zostaną odziani w obszerne szaty akolitów, obwieszeni rytualną biżuterią, dostaną włócznię w dłoń i w otoczeniu kilku Istot z Głębin oraz szalonej ofiary porwania ruszą do Bramy.

Jeśli chcesz dodatkowo pogniebić bohaterów, spraw, by po drodze przez organiczne korytarze świątyni grupę zaatakował zbuntowany Shoggoth. Jeśli Badacze nie włączą się do walki potwór zabije ich wraz z towarzyszącymi im Istotami – jedyną szansą na ocalenie życia jest

wsparcie rybiokiej eskorty. Śmierć byłaby teoretycznie całkiem dobrym wyjściem (zakładam, że Badacze zgodzili się na wszystko tylko po to by ratować życie, a cały czas myślą o tym jak nie wypełnić swojej części umowy i nie zbliżyć Śpiącego Boga do przebudzenia), ale to, niestety, oznaczałoby, że bohaterowie posługują się zimnym ostrzem logiki, a nie odgrywiają ludzi, u których w takiej sytuacji górę bierze instynkt samozachowawczy.

Grupa dotrze do wysokiej na 15 metrów Bramy, która wygląda jak framuga gigantycznych drzwi pokryta wyrytymi ciągami symboli starszymi niż ludzkość; powierzchnia portalu przypomina falującą, fosforyzującą wodę. Gdy zatrzymają się patrząc na siebie niepewnie, ich opętany szaleństwem towarzysz/towarzyszka powie: *Strażnicy zostali powiadomieni. Chodźmy...* i z wyrazem religijnej ekstazy na twarzy wejdzie po prostu w wodną powierzchnię Bramy znikając wszystkim z oczu. Badacze, chcąc nie chcąc zrobią to samo; poczują jak jakaś przerażająca moc wysysa z nich siły (1k6 PM) i zabiera przytomność; usłyszą jeszcze tysiące głosów w głowie, które wielbią albo przeklinają zapomnianych bogów o imionach brzmiących jak błuźnierstwo.

R'LYEH

Gdy Badacze wyjdą po drugiej stronie portalu, zobaczą roztaczającą się pod nimi przerażającą panoramę Miasta Cyklopów (1/1k10 PP). Gigantyczne wieże z czarnego bazaltu, budynki o wypaczonych kształtach, ściany spotykające się pod kątami, które oszukują wzrok i wyglądają na nierealne, zaburzone poczucie pionu i geometria w której kąty rozwarte wyglądają jak ostre i na odwrót, a łuki wklęsłe są tak naprawdę wypukłe. Wszędzie leżą zdechłe ryby i truchła innych stworów, których opisu nie podjął by się nawet najbardziej szalony obserwator, wszystko wilgotne i zawałone szarym szlamem cuchnącym śmiercią. Całe miasto wygląda tak, jakby dopiero przed chwilą opuściła je woda, jest zatrzymane w pół chwili, uśpione. Wszystko opasuje kupała wyglądająca jak nieboskłon, choć po bliższej obserwacji okazuje się, że to magicznie odepchnięta zielonoczarą masą oceanu przykrywająca potworne miasto. Budynki sprawiają

wrażenie tak starych, że pamiętających pierwsze oznaki życia na Ziemi, są wypełnione poczuciem jakiejś wieczności, niezmienności, obcości.

Badacze stoją na stopniach górującej nad wszystkim świątyni, tuż obok wysokich na dziesiątki metrów uchylonych wrót, o których nie można powiedzieć czy stoją w pionie, czy leżą poziomo. Po chwili towarzysząca im, porwana wcześniej, osoba zemdleje. Wszepcze leżąc: *Idźcie sami, ja zasną i poczekam na Ostateczne Zwycięstwo, na przebudzenie Przedwiecznego*, po czym zamknie oczy i zapadnie w letarg. Nie wiadomo, skąd wyroją się dookoła dziesiątki pokracznych, na pół szkielecich, na pół mechanicznych istot, dzierżących podobne do pistoletów urządzenia, i otoczą bohaterów. Jedna z nich wyskrzypi jakieś przywitanie i głosem nie uznającym sprzeciwu zaprosi ich do środka świątyni. Po drodze do centralnej komnaty, mijając gigantyczne sale podparte kolumnami z czarnego kamienia, istota ostrzeże bohaterów, że jeśli uronią na ziemię choć kroplę świętej krwi, zostaną odpowiednio ukarani. Tu wskaże okryte cieniem ściany, na których po bliższym przyjrzeniu się można dostrzec kształty poprzybijanych prętami istot wszelkich rodzajów, podłączonych do jakichś dziwacznych urządzeń i w większości porozkrawanych i porozwlekanych na gwoździach; niemię wicie się tych sztucznie podtrzymywanych przy życiu ochłapów wskazuje na ich wieczne cierpienie.

Tak oto Badacze dojdą do równie wielkich jak wszystko inne drzwi, pokrytych rzeźbionymi seriami scen z Mitów; strażnicy uchylą je kłaniając się w pokorze, wepchną tam bohaterów po czym je zatrasną. Przed oczami Badaczy, na kamiennej posadzce, leży uśpiony Cthulhu, Wielki Przedwieczny (1k10/1k100 PP, efekty oczywiście dopiero w epilogu). Nie będę go opisywał – to sens i źródło wszystkiego, co związane z Mitami, więc każdy z Was musi podać taki opis, który dla niego jest kwintesencją realiów gry **Zew Cthulhu**. Skupię się za to nad fabularnymi rozwiązaniami; jeżeli Badacze namaszczą potworne cielsko krwią, zostaną uwolnieni (o czym dalej) i do końca swych dni nie pozbędą się wyrzutów sumienia, że przyspieszyli nadejście błuźnierczego boga. Jeśli wyleją krew, strażnicy,

PRZYGODA

którzy przyjdą po nich, znajdą ślady profanacji (wszystko jedno, jak dobrze będą zamaskowane) i zgodnie z zapowiedzią zamienią Badaczy w członków wiecznie wyjącego chóru żywych zwłok, których zawodzenia cieszą duże wszystkich śpiących. Jedynym przychodzącym mi do głowy wyjściem, które spowoduje ich uwolnienie i nie pomoże w szybszym przebudzeniu Cthulhu, to wypicie przyniesionej przez siebie krwi. Jest jej dużo i akt taki będzie obrzydliwy, ale możliwy do zrealizowania. Jeśli Twoi gracze wymyślą inne rozwiązanie, które będzie na tyle dobre, by mogli zostać uwolnieni, pozwól im na to.

Jeśli strażnicy niczego się nie domyślili, Badacze zostaną uwolnieni (jeśli chcą, mogą zabrać ze sobą śpiącą ofiarę Cuthberta). Po doprowadzeniu do podtrzymywanej magią ściany wody na skraju R'lyeh przywódca straży wyjmie kryształowy klucz; da go bohaterom, nakaze stanąć przy powierzchni utrzymującej masy oceanu i przekręcić go w kuli. Sfera gwałtownie spęcznieje i pochłonie Badaczy (utrata 1k3 PP), po czym przeniknie przez barierę do wody i jak bańka powietrza pogna na powierzchnię. Przeciężenia są tak duże,

że bohaterowie zostaną wciśnięci w dno bez możliwości ruchu. Po bliżej nieokreślonym czasie podróży bańka wyskoczy ponad powierzchnię Pacyfiku i zniknie – Badacze runą do wody z wysokości kilku metrów.

EPILOG

Kapłan nie oszukał ich i nie został na pastwę żywiołów; obok przepływa właśnie statek. Badacze zostaną wyciągnięci z wody; gdy popatrzą w twarz pierwszego człowieka, który powie: *Jesteście uratowani, wszystko będzie w porządku*, przytłoczą ich nagłe wspomnienia i zrozumieją, że nie był to tylko koszmarny sen. W tym momencie zaczną wymiotować rytualną krwią, a wszystkie skumulowane straty Poczytalności dadzą o sobie znać. Uratowana ofiara porwania jest nieuleczalnie szalona, bohaterowie są w takim stanie, na jaki wskazują straty PP. Jeśli któryś z nich kiedykolwiek wyjdzie z zamkniętego zakładu, będzie zgorzkniałym wspomnieniem dawnego siebie. Jeżeli dzięki jakiemuś zrządzeniu opatrności nie oszaleją wszyscy, to cudem ocaleni szczęśliwcy mogą być inicjatorami (oczywiście, po powrocie do Ameryki) akcji wojkowej, podczas której spacyfikowano

Innsmouth, a w rozpadlinę przy Diabelskiej Rafie wystrzelono dziesiątki torped.

PODSUMOWANIE

Druga część scenariusza jest mało interaktywna, ale takie jest jej założenie. Jest ona bowiem pokazaniem konsekwencji wszystkich poprzednich działań – pokazuje gigantyczną maszynę zdarzeń puszczoną w ruch przez pierwsze trzy opowieści i początek czwartej i efekty jej działania. Istotą całej kampanii znajdującej swoje podsumowanie w finale, który w żadnym wypadku nie skończy się szczęśliwie, jest stwierdzenie faktu, że zbyt głęboka eksploracja warstwy Mitów nigdy nie przyniesie zwycięstwa, a jedyne co mogą zrobić ludzie, to albo od niej uciec, albo poświęcając siebie nieznacznie ją osłabić. Taki mają dla mnie sens kanoniczne realia **Zewu Cthulhu**.

Tym stwierdzeniem kończę całość; życzę wszystkim ciekawych doświadczeń z „Misjonarzem”.

Kilku misjonarzy odgrażało się nam przez telefon, że niniejszym tekstem robimy im zbyt dużą konkurencję.

Z dumą i przyjemnością przedstawiam Wam nowego autora, Adama Wieczorka. Poznaliśmy się z Adamem dzięki internetowej liście dyskusyjnej miłośników Cthulhu (o której informacje znajdziecie na Cthulhowych stronach MAG-a) i trzeba przyznać, że jest to znajomość bardzo owocna. Adam jest po pierwsze od dawna miłośnikiem Cthulhu w ogóle, po drugie stałym bywalcem Egiptu, a po trzecie ma dar ciekawego i wciągającego stylu pisania. Poprosiłem go przeto, żeby napisał mały poradnik o Kraju Faraonów dla Strażników i Badaczy. Zapraszam do lektury pierwszej części, życząc udanych przygód w Egipcie.

Mitosz

Adam „Wolvie“ Wieczorek

Dotyk Czarnego Faraona

Część I

Egipt jest krajem silnie eksploatowanym w grach fabularnych, a zwłaszcza w systemie **Zew Cthulhu**. Najlepszym tego przykładem jest chociażby wydany ostatnio po polsku dodatek „Maski Nyarlatotepa”. W mojej opowieści postaram się przybliżyć ten kraj graczom i Strażnikom Tajemnic Cthulhu. Mam zamiar skupić się na Egipcie takim jakim go znam. Może dzięki tym opowieściom zdołacie w interesujący sposób wprowadzić graczy w urok orientального świata. Dla tych, których nie interesują współczesne realia, zamieszczam kilka ciekawostek pozwalających umieścić akcję gry w latach 20-tych. Proponuję zatem rozpocząć podróż, ostrzegam jednak, iż może ona być bardzo niebezpieczna....

DZIEŃ PIERWSZY

Siedzę przed Muzeum Kairskim, rozkoszując się cieniem rzucanym przez paskudną betonową bryłę hotelu Hilton. Mam jeszcze parę minut czasu zanim będę musiał wrócić do swych obowiązków. Upał panuje niemiłosierny, cóż w końcu to środek sierpnia, najgorszy czas na podróż do Egiptu. Temperatura w cieniu osiągnęła 35 stopni, czuję jak podkoszulek przylepia mi się do pleców. Z przerwaniem myślę o chwili, gdy wyjdę na słońce, które tu, pośrodku jednego z największych miast świata, zmienia asfalt w płynną masę. Moje rozmyślenia przerywa stukot butów i ciche chrząknięcie. Spoglądam

w górę i widzę pochylającego się nade mną egipskiego policjanta. Jego strój przywołuje raczej na myśl kłowna z cyrku, niemniej tutaj jest to oznaka władzy. Buty przypominają ciężkie kalosze rozcięte z tyłu dla zapewnienia lepszej wentylacji, spodnie i koszula, z założenia tylko białe, są przepocone i głośno wołają do swojego właściciela: „Przyszyj guziki!”. Obraz nędzy zamyka czapka z połamanym daszkiem. Wszystko to byłoby komiczne gdyby nie jeden drobny fakt: Kałasznikow Ak-47 trzymany, niby niedbale, w mocarnych, poznaczonych bliznami rękach. Grozy dopełnia obraz dwóch towarzyszy policjanta mających za nakrycia głowy coś co na pierwszy rzut oka przypomina nocnik. Mężczyzna łamaną angielszczyzną prosi mnie o dokument tożsamości i pokazanie zawartości mojego plecaka. W plecaku mam tylko podręcznik do Cthulhu, na widok którego policjant robi wielkie oczy. Oddaje go jednak z powrotem. Natomiast mój paszport to już co innego. Słyszę „Ah, Bolanda, Boniek” i widzę szeroki uśmiech. Nieśmiało potwierdzam i odbieram paszport. Wygląda na to, że wszystko jest w porządku. Przeprasza mnie, a na moje pytanie o przyczynę kontroli odpowiada, że to tylko względy bezpieczeństwa po ostatnich zamachach. Za chwilę odchodzi w kierunku zdezelowanego, peugeota gdzie czeka na niego przełożony. Przestaję zwracać na niego uwagę i przypominam sobie wydarzenia, które miały miejsce na tym placu niecały rok temu. Autokar wiozący niemieckich turystów został obrzucony koktajlami Mołotowa, w efekcie czego zginęło kilka osób. Jak się później okazało, a czego nie podała nasza prasa, fundamentaliści popełnili błąd, bowiem tymi samymi liniami autokarowymi miała przyjechać wycieczka z Izraela, która zabiła jednak dłużej pod piramidami. Jest jeszcze jedna sprawa, która wydaje się być istotną. Egipcjanom bardzo zależy na turystach i są dla nich gotowi zrobić wszystko, oczywiście za drobną opłatą. Fundamentalisci, którzy zaatakowali ten autobus, nie zostali zatrzymani, jak podały agencje, tylko rozstrzelani przez służby policyjne i ochronę Muzeum Kairskiego. Wydaje się ciekawe, jak pewne fakty zostają przeinaczone przed przekroczeniem granic. Z zamyślenia wyrывa mnie głos mojego lokalnego przewodnika, który przynosi mi bilet do muzeum. Razem z nim przechodzę przez bramki kontrolne i zagłębiam się do wnętrza wykonanego z białego marmuru kołosa. W środku panuje koszmarna duchota, która niedoświadczonemu turystę zwala wprost z nóg. Zaraz po prawej stronie znajduje się jedyny falsyfikat w tym muzeum, a jest nim replika kamienia z Rosetty, dzięki któremu udało się rozszyfrować pismo hieroglificzne. Jedynymi wartymi prawdziwej uwagi obiektami są zabytki odnalezione w grobowcu małego znaczącego faraona, Tutenchamona, czyli tego, który wraca wiarę w Amona. Obiekty te eksponowane są na pierwszym piętrze na wprost od wejścia, w jedynym klimatyzowanym pomieszczeniu. Jednak to nie odkryty przez Cartera i Camarvona w listopadzie 1922 roku grobowiec jest celem mojej wizyty. Jestem tu dla nielicznych pamiątek pozostałych po innym faraonie, którego imię w starożytnym Egipcie było przeklinanym. Chodzi mianowicie o Akhen-Atona lub w polskiej transkrypcji Echnatona. Nie interesują mnie jego posągi, ale tabliczki które zawierają uwagi o czymś co ostatnimi czasy stało się moją obsesją. Chodzi oczywiście o informacje dotyczące

Czarnego Faraona, jak i o kartusze (owalne reliefy z zapisanymi imionami faraonów) z inwokacjami do niego. W przeciwieństwie do Tutenchamona, Echnaton nie przyciąga tak wielu turystów. Jego ekspozycja znajduje się dokładnie pod pomieszczeniem ze znaleziskami z Doliny Królów i nie ma specjalnie wydzielonej przestrzeni. Oglądam posągi przedstawiające faraona poetę, faraona który pierwszy w dziejach odważył się wprowadzić wiarę w jednego boga, Atona. Zastanawiające, że niektórzy znawcy kultury Egiptu twierdzą, że reliefy umieszczone w muzeum, a przedstawiające faraona z rękami wyciągniętymi w stronę padających promieni słońca, przedstawiają naprawdę interwencję wysłannika starożytnych, okrutnych bogów. Mówi się, że Echnaton cierpiał na niezwykle rzadką przypadłość. Miał mianowicie ukształtowanie kości typowe raczej dla kobiet niż dla mężczyzn. Widać to zresztą na posągach. Nie będąc znawcą tematu można go wziąć za kobietę faraona, tak więc często jest mylony z Hatszepsut. Moje rozmyślenia przerwał mój przewodnik informując, że tablic których poszukuję nie ma w ekspozycji. Zdziwiło mnie to trochę, bowiem od dawna już interesowałem się „szalonym” faraonem i doskonale wiedziałem, że tablice te znajdują się w zbiorach tego muzeum. Gdy poprosiłem o udostępnienie mi ich, spotkałem się z uprzejmą, aczkolwiek stanowczą odmową. Zostawiłbym tą sprawę w spokoju gdyby nie spojrzenie jakim obrzucił mnie jeden z pracowników muzeum, o dziwo biały, gdy wypytywałem o Czarnego Faraona. Czym prędzej opuściłem muzeum. Z parkingu przed budynkiem złapałem coś co tutaj nosi nazwę taksówki. Rozklekotany samochód, pomalowany w biało-granatową kratę pojawił się zanim jeszcze zdążyłem pomyśleć, że go potrzebuję. Na moje pytanie „How much?” uzyskałem jakąś arabską odpowiedź. Stwierdziłem, że nie ma się czym martwić, bo i tak weźmie mniej niż za kurs po Warszawie. Wsiadłem do wyłożonego skórą samochodu i rzuciłem krótko „Khan-el Khalili”. Minutę później tkwiłem w słynnych kairskich korkach, wsłuchując się w nieustanny dźwięk klaksonów.

Zastanawiające, że w tych rozklekotanych pojazdach poruszających się po ulicach jedynym sprawnym elementem wyposażenia był właśnie sygnał dźwiękowy. Prawdopodobnie gdyby nie to urządzenie, ruch uliczny w 20-milionowym Kairze byłby niemożliwy. Jak zdołałem zauważyć, służy do pozdrawiania znajomych, sygnalizowania radości, prośby o ustąpienie pierwszeństwa czy wreszcie zagarnięciu klientów. Koszmaru komunikacyjnego tego miasta dopełnia to, że nikt nie przestrzega przepisów drogowych, a znaki czy światła to tylko pozory dla naiwniaczków z zagranicy. Nie jest niczym dziwnym zobaczyć na środku ruchliwego ronda osiołka ciągnącego wózek pełen tutejszego pieczywa. Na rogu ulicy, którą właśnie mijamy widzę opartych niedbale o kuloodporną płytę żołnierzy. W zasadzie nie ma w Kairze ulicy, która nie byłaby patrolowana przez policję. Muszę przyznać, że wiele się nauczyli od czasu mej ostatniej wizyty. Mijamy witryny sklepowe z najtańszymi butami i strojami. Parę sekund później wjeżdżamy na estakadę prowadzącą nad dachami domów do najstarszej, średniowiecznej części Kairu. Przed nami widnieją minarety licznych tu meczetów, a dookoła rozpościera się widok na najdziwniejsze dachy świata. Egipskie

ZEW CTHULHU

prawo budowlane stanowi, że budynek jest skończony dopiero wtedy, kiedy zostanie ukończony dach. Stąd też, celem oszczędności, mądrzy Egipcjanie budują np. cztery piętra i kawałek piątego, aby nie płacić podatku od nieruchomości. Tym sposobem dachy stają się miejscem zamieszkiwania najuboższych mieszkańców tego molocha. Wszędzie widać rozstawione kuchenki gazowe, rozwieszane pranie i bawiące się dzieci. Budownictwo to stało się przyczyną olbrzymiej tragedii, kiedy w roku 1992 olbrzymie, nie poprzedzone lżejszymi wstrząsami, trzęsienie ziemi zrównało z gruntem dziesiątki budynków. Niektórzy Egipcjanie, z którymi miałem okazję rozmawiać twierdzili, że nie były to zwykłe wstrząsy tektoniczne. Wyglądało to tak, jakby jakaś tajemnicza siła miała na celu zniszczenie poszczególnych części miasta. Dla mnie sprawa jest oczywista. Prawdopodobnie właśnie pod Kairem przebiega jeden z podziemnych tuneli Cthonian prowadzący z Afryki do Azji. Ich atak mógł być sprowokowany przez egipskich antykwariuszy, którzy posiadali w swych zbiorach tajemnicze perłowe kule, pochodzące ponoć z zagubionego na pustyni miasta. Czyżby drugie G'harne? Zjeżdżamy z estakady i zatrzymujemy się koło zabudowań Uniwersytetu Kairskiego. Wspaniale zbudowany, z zewnątrz przypominający meczet budynek, przykuwa wzrok turystów. Uniwersytet Al-Azhar, miejsce, gdzie kiedyś znajdowała się kopia przekłętego Necronomiconu, a gdzie dziś nie można znaleźć po nim nawet wzmianek w kronikach uczelnianych. Krążą plotki, jakoby w olbrzymiej bibliotece – niedostępnej, niestety, dla obcych – znajdował się kompletny tekst Księgi Umarłych. Płacę taksówkarzowi astronomiczną jak na tutejsze warunki kwotę 15 funtów egipskich, co w przeliczeniu stanowi około 18 złotych. Przechodzę na drugą stronę ulicy nie zważając na ciągły ruch samochodów. Spoglądam na meczet Sayyida al Hussein stanowiący wschodnią granicę olbrzymiego bazaru Khan-el Khalili. W latach dwudziestych naszego wieku każda z uliczek miała swoje przeznaczenie. I tak na przykład w miejscu gdzie dziś stoją kawiarenki, dawniej były sklepy z książkami. Tam gdzie dziś pełno wszelkiego rodzaju tandety można było znaleźć najwspanialsze antyki, często świeżo kradzione z zagranicznych wykopalisk. Ja kieruję się jednak w głąb głównej uliczki targowiska, Sh. Muski. Po paru chwilach po prawej stronie widzę znajomą witrinę sklepową. Bez wahania wchodzę do środka. „Aslema Sahim“ zwracam się do właściciela, którego poznałem podczas mej pierwszej wizyty w Kairze. Jako stały gość i klient zostaje poczęstowany przepyszną herbatą z liści malwy, zwaną Karkade. Kiedy pijam słodki, aromatyczny napój, właściciel przynosi z zaplecza album ze zdjęciami. „Zdobyłem to, o co prosicieś”. Oglądam podane przez niego zdjęcia, przedstawiające ekipę archeologów z lat dwudziestych naszego wieku, odkopujących ruiny Tel el-Amarna, miasta Echnatona. Ku memu niemałemu zaskoczeniu zauważam w rękach jednego z nich perłową kulę odbijającą promienie słoneczne. Następnie oglądam wycinek z brytyjskiej prasy z roku 1923. Jest to raport specjalnej komisji mającej zbadać tajemnicze zaginięcie ekspedycji archeologicznej właśnie w mieście

Widok tego cmentarza może przyprawić o dreszcze, ale tylko wtedy, gdy uświadomiam sobie, że umarli dzielą przestrzeń z żywymi

„szalonego“ faraona. Drżącym z przejęcia głosem pytam się ocenę tych rewelacyjnych materiałów. Niestety, zakup przekracza moje skromne możliwości finansowe, proszę więc właściciela o cierpliwość i zatrzymanie tych niepodważalnych dowodów istnienia istot z Kręgu Wielkiego Cthulhu. Opuszczam sklepik i niespiesznie udaję się do wyjścia z labiryntu straganów. Mam już pewien plan dotyczący dalszych poszukiwań. Jutro udam się do koptyjskiej części miasta, gdzie mam większe szanse odnalezienia starych manuskryptów. Teraz jednak muszę trochę odpocząć. Wsiadam do kolejnej taksówki i proszę o kurs do Meczetu Alabastrowego, jednego z największych i najpiękniejszych w Kairze. Po drodze przejeżdżamy koło miejsca cieszącego się szczególnie złą sławą. Po mojej prawej stronie rozciąga się Miasto Umarłych. Jest to olbrzymi cmentarz wyznawców islamu, gdzie znajdują się najstarsze grobowce kalifów. Pomimo że są to zabytki światowej klasy, to jednak mało która wycieczka tam zagląda. Miasto Umarłych jest to bowiem teren zamieszkiwany przez najbardziej ubogich mieszkańców Egiptu. Mieszkają oni w grobowcach swych przodków, często zmieniając je w małe domki jednorodzinne. Widok tego cmentarza może przyprawić o dreszcze, ale tylko wtedy, gdy uświadomiam sobie, że umarli dzielą przestrzeń z żywymi. Jest to miejsce, gdzie samotny turysta nie ma szans na przeżycie choćby pół godziny. Jeżeli nie dopadną go ludzie, może spotkać znacznie groźniejszych mieszkańców katakumb. Mijam jednak to przerażające miejsce i wysiadam przed zabudowaniami cytadeli Salady-na. Po opłaceniu wstępu na teren obiektu wspinam się schodami na potężne, liczące sobie dwanaście wieków mury. Roztacza się stąd najlepszy chyba widok na Kair. Przy wietrznej pogodzie, gdy brak jest wiszącego normalnie nad miastem smogu, można stąd zobaczyć sylwetki oddalonych o 25 kilometrów piramid w Gizie. Siadam w cieniu zimnych ścian Meczetu Mohammeda-Alego i z zadumą spoglądam na miejsca, które zdążyłem już pokochać. To dziwne, ale czuję się tutaj jak w domu. Z zadumy wyrzywa mnie mały chłopiec, który drżącą ręką podaje mi skrawek papieru. Nie czekając na moją reakcję, ucieka. Spoglądam na papier. Widnieją na nim napisane, o dziwo, po polsku, słowa „Opuść jak najszybciej Egipt, jeśli Ci życie miłe”. Czuję, jak pomimo upału dostaję gęsiej skórki, a włosy stają mi dęba. Już wiedzą. Kimkolwiek są, już wiedzą, że szukam śladów Mitów, muszę zacząć uważać. Podnoszę się powoli z rozgranego kamienia. Rozglądając się na wszystkie strony docieram do parkingu. Taksówką docieram do hotelu położonego przy drodze prowadzącej do piramid, noszącej szumną nazwę „Pyramid Road”. Od uśmiechniętego recepcjonisty odbieram klucz i zamówiony rano karton wody mineralnej. W pokoju panuje przyjemny chłód wytwarzany sztucznie z buczonego niemłotniernie klimatyzatora. Kopnięciem wyganiaam karalucha z wanny i biorę szybki prysznic. Jeszcze zanim słońce schowa się za horyzontem, zasypiam kamiennym snem pełnym dziwnych faraonów i tajemniczych manuskryptów. Jutro czeka mnie ciężki dzień...

Nasi przyjaciele z Egiptu twierdzą, że wbrew pozorom to całkiem sympatyczny kraj...

KIEDY ZAPADNIE ZMRÓK

Powyższa przygoda przeznaczona jest dla od trzech do pięciu adeptów na kręgach 1-3.

WSTĘP

Przez ostatnie miesiące mieszkańcy Jerris o zmierzchu barykadowali drzwi swych domów i nie opuszczali ich aż do świtu. Bali się, że znikną, tak jak inni. Zaginionych nie było może zbyt wielu, ale nikt nie chciał być następnym.

Póki co, nie zaginęła żadna większa grupa. Jedynie kilkuosobowe drużyny lub samotni podróżni. Gwardziści nie są w stanie zapobiegać tym zniknięciom, a nawet znaleźć jakiegokolwiek poszlaki. Po mieście krąży coraz więcej plotek, podług których gdzieś w jego murach czai się Horror.

Prawda jest jednak zupełnie inna. Sprawcą zniknięć jest Złodziej, adept piątego kręgu, imieniem Mylic Urbin. Wynajął on kilku typków spod ciemnej gwiazdy, którzy uprowadzają walęsających się nocą nieszczęśników. Mylic i jego pomocnicy atakują tylko jedną lub dwie osoby, a jeśli akcja nie idzie po ich myśli, natychmiast uciekają. Oczywiście każdy taki nieudany atak wygląda jak zwykły bandycki napad, który po prostu się nie powiódł. Pojmane ofiary Mylic i jego bandyci pakują do beczek, które potem przewożą do magazynu. Następnie nieszczęśników zamykają w piwnicy, a kiedy zbierze się ich wystarczająco dużo, otepiają narkotykami i raz jeszcze wsadzają do beczek. Potem wysyłają je – jako towar – do Vivane, gdzie za pojmanych można otrzymać niezłe sumki.

Członkowie gangu Mylica nie zdają sobie sprawy, że ich przywódcę opętał Horror – Drathig'nar. Bestia ta żywi się cierpieniem i strachem, których w tej chwili dostarczają mu zarówno uwięzieni nieszczęśnicy, jak i przerażeni mieszkańcy Jerris.

Fizycznie Drathig'nar przebywa w ukrytej komnacie w piwnicach, w których przetrzymywane są ofiary gangu. Nie jest w najlepszym stanie – poziom magii drastycznie spadł od czasu Pogromu i Horror ledwo zdołał pozostać na Barsawii. To tylko cień dawnej bestii, niezdolny do opuszczenia aktualnego legowiska. Żyje jedynie dzięki opętywaniu innych.

Przygoda rozpoczyna się, kiedy bohaterowie przybywają do Jerris (do tego miejsca rzuca ich ostatni scenariusz, postanowili uzupełnić swoje zapasy lub znaleźli się tu z powodów, które lepiej pasują do twojej kampanii) i zatrzymują się w małej gospodzie „Pod Stojącym Drakkarrem“. Tuż przed zapadnięciem zmroku, na ich oczach goście zaczęli opuszczać część karczmianą przybytku i wracać do domów. W przeciagu godziny w sali pozostaną jedynie te osoby, które wynajęły w „Drakkarze“ pokoje, oraz obsługa. Przy okazji bohaterowie z pewnością usłyszą wiele opowieści o dziwnych istotach i niebezpieczeństwach, które czają się w okrytych całunem nocy ulicach Jerris. Poszukiwacze przygód nie powinni mieć wątpliwości – ludzie są zdenerwowani, a nawet lekko przerażeni.

Tekst zaczerpnięty z pisma „Earthdawn Journal” nr 4

David Carley

Przekład: Tomek Kreczmar

Do tego czasu bohaterowie powinni poznać Karinę Riddle – jedną z barmanek. Dziewczyna będzie z nimi flirtować i wysłucha każdej opowieści, którą zechcą ją uraczyć. Należy ją odegrać jako ciekawą, wesolutką, nieco szaloną młodą osobkę.

O północy obsługa zacznie sprzątać salę, a niektóre z barmanek ruszą do swych domów. Będą wychodzić grupkami, wierząc, że dzięki temu są bezpieczniejsze. Karina będzie im towarzyszyć, czując, iż jest w stanie ochronić je przed każdym niebezpieczeństwem, które czai się w mrokach ulic. Obieca wrócić za godzinę, sama bowiem śpi we wspólnej sali. Niestety, nigdy nie powróci – będzie kolejną ofiarą łowców niewolników.

Następnego ranka Borig Mastmender – właściciel „Drakkara” – będzie wściekły. Karina nie wróciła, a on spodziewa się najgorszego. Będzie starał się wynająć kogokolwiek, by spróbował dowiedzieć się, co przydarzyło się barmance. Borig traktuje swych pracowników jak załogę i czuje się za nich odpowiedzialny. Chętnym zaofertuje darmowy tygodniowy wikt i opierunek, a za wyjaśnienie całej sprawy jest gotów zapłacić 200 srebrników.

W tym momencie bohaterów czeka opracowanie planu. Powszechnie wiadomo, że kilkuosobowe grupy nie są atakowane, więc drużyna będzie musiała się podzielić. Jednego lub dwóch bohaterów czeka rola przynęty. Jeśli to uczynią, uda im się przyłapać gang Mylica na gorącym uczynku. Oczywiście, zaatakowani bandyci spróbują uciec, kryjąc się wśród wąskich uliczek. Jeżeli jednak bohaterowie pozwolą pojmać swych przyjaciół, ujrzą całą operację – zapakowanie ofiar w beczki, załadowanie beczek na wóz i wywiezienie całego kramu.

Podążając za wozem, poszukiwacze przygód trafią do magazynu. Teraz czeka ich przeprowadzenie śledztwa, które ewentualnie doprowadzi do walki, odkrycia piwnic i uratowania uwięzionych mieszkańców. Zwieńczeniem działań bohaterów winno być zwycięskie starcie z Drathig'narem i uratowanie Jerris od strachu i rozpacz. Niech poszukiwacze przygód mają świadomość, że dobrze wypełnili swe zadanie.

MIASTO SADZY

STRESZCZENIE

Poniższe wydarzenie pozwoli bohaterom poczuć miasto – oraz strach i rozpacz jego mieszkańców. Przy okazji poszukiwacze przygód znajdą gospodę i poznają kilku miejscowych.

WPROWADZENIE

Ostatni tydzień spędziliście wędrując – obozując pod gołym niebem, myjąc się w zimnych strumieniach, nie zdejmując przepoconych, brudnych ubrań i pożywiając

PRZYGODA

się żelaznymi racjami. W końcu jednak dotarliście do Jerris, którego sylwetka ukazała się waszym oczom. Nad otoczonym murami miastem wisi szaroczarna chmura, ale nawet ona nie jest w stanie pozbawić was nadziei na gorący positek i chłodne piwo.

Godzinę później docieracie do miejskiej bramy. Ubrani w skórzane zbroje gwardziści wyglądają na zmęczonych; obrzucają was chłodnym spojrzeniami, ale nie zatrzymują, kiedy ich mijacie. Idziecie pokrytymi sadzą ulicami, szukając miejsca, w którym moglibyście zmyć z siebie pył drogi i przepłukać gardła. Nagle wasz wzrok zatrzymuje się na jednopiętrowym, drewnianym budynku, którego dach zdobi maszt i zniszczony takielunek. Na szyldzie widnieje namalowany wyblakły, łuszczący się farbą rysunek statku stojącego na ziemi. Pod obrazkiem znajduje się napis: „Stojący Drakkar”. Nie wahając się ani chwili dłużej otwieracie drzwi i wchodzić do środka.

Przez chwilę wasze oczy przyzwyczajają się do panującego w środku półmroku – jedyne światło poza niemrawymi promieniami słońca przebijającymi się przez okna zapewniają błyszczące kryształki, których niegdyś używano się na powietrznych statkach. W końcu widzicie podnieszony bar, za którym stoi masywny troll, oraz goście siedzących w małych grupkach i rozmawiających półgłosem. Między stołami kręcą się dziewczyny ubrane w obcisłe spodnie i luźne, związane nad pępkiem koszule; z wdziękiem roznoszą jedzenie i napoje. W jednym z rogów siedzi krasnolud, przygrywający na lutni i mruczący jakąś żeglarską pieśń. Ściany zdobią linowe drabinki oraz sieci, a także stare, miedziane dzwony i inne fragmenty wyposażenia statków.

Oddychacie głęboko, cicho wzdychając, kiedy nagle podchodzi do was kruczowłosa dziewczyna w stroju barmanki. Spoglądając filuternie pyta: – Potrzebujecie stołu, żeglarze?

Pozwól bohaterom załatwić sobie pokoje i nieco się rozluźnić. Na temat kwater muszą porozmawiać z właścicielem, byłym Powietrznym Łupieżcą, Borigiem Mastmenderem, który lubi ciekawe opowieści i mocne napoje. Jest duży, głośny i przyjazny.

Bohaterowie nie powinni mieć problemów z załatwieniem pokoi, jedzenia i picia. Kiedy załatwią wszystko, przejdź dalej.

Powoli nadszedł wieczór. Zdolaliście już odrobinę odpapnąć, w czym pomaga wam chłodne piwo – może nie najlepsze, ale zawsze to piwo – i obfite, gorące jedzenie – nieco za proste, jak na wykwintne podniebienia, ale dość smaczne. Wokół goście rozmawiają, grają w kości i karty; a krasnolud w rogu wciąż śpiewa morskie i podniebne szanty. Raz na jakiś czas jeden z klientów wstaje i opowiada o swoich osiągnięciach.

Słońce zaszło zaledwie chwilę temu. Zwykle o tej porze w gospodach robiło się coraz tłoczniej i gwarniej. Tu jednak jest wręcz przeciwnie. Wielu gości już wyszło, a reszta właśnie podąża ich śladem. W sali pozostają najwyraźniej jedyne te osoby, które wynajęły w „Drakkarze” komnaty. I obsługa.

Barmanka, która przywitała was przy drzwiach – piękna dziewczyna imieniem Karina – z uśmiechem przynosi wam następną kolejkę.

Jeśli ktoś zapyta dziewczynę, co się dzieje i dlaczego wszyscy wyszli, Karina poprosi muzykującego krasnoluda – Broozę – by opowiedział historię.

Kiedy Brooz wspina się do bocianiego gniazda, skąd ponoć każdy chętny może snuć opowieści, w sali zapada cisza.

– Postuchajcie, przyjaciele, mych słów. Niektórzy powiadają, że Jerris zostało przeklęte. Może to i prawda. Ostatnio jednak owa klątwa nabrała nowej siły. Wiele miesięcy temu osoby wędrujące nocami po ulicach zaczęły zniknąć. Wpierw nikt tego nie zauważył. Tam zniknął jakiś maruder, tu żebrak. Z czasem jednak ginęło coraz więcej i więcej osób. Kupcy, rzemieślnicy, a nawet gwardziści. I ani razu nie znaleziono żadnego śladu. Teraz większość mieszkańców boi się opuszczać cztery ściany po zmroku. Wiadomo tylko, że bezpiecznie czuć się mogą jedynie większe grupy. Dlatego też niektórzy snują przypuszczenia, iż to jakiś straszliwy potwór pożera nieszczęśników w całości. Są i tacy, którzy twierdzą, że z nocy na noc staje się on coraz potężniejszy, a jego ofiar jest coraz więcej. Bądźcie więc grzeczni i módlcie się do Pasji, a wtedy, być może, potwór was nie pożre!

Słyszcząc te słowa, kilku gości zaśmiało się nerwowo, wy jednak poczuliście unoszący się w powietrzu zapach strachu.

– Oczywiście – stwierdziła z uśmiechem Karina – nikt o dobrym sercu i silnej woli nie przerazi opowieść, którą matki straszą niegrzeczne dzieci. Szkoda, że w Jerris jest ich tak niewiele...

Czas mija i w końcu przybytek zostanie zamknięty. Kiedy sprzątanie dobiegnie końca, barmanki zaczną zbierać się do domu. Wtedy Karina spojrzy na Boriga i powie: – Wrócę za godzinę, brzydki trollu. Odprowadzę Livię i Siri do domu.

Troll pomacha dziewczynom, odprowadzając je wzrokiem, zamknie za nimi drzwi i, jeśli pozostali jacyś goście, stwierdzi:

– Życzę dobrej nocy i do zobaczenia rankiem.

ZA KULISAMI

Bohaterowie powinni zrozumieć strach, który odczuwają mieszkańcy Jerris. Sytuacja musi ich zaciekawić, ale nie mogą się jeszcze w nic mieszać.

W „Drakkarze” można dostać typowe jedzenie: ser, pieczywo i owoce – 3 miedziaki za wszystko; tłuste mięso, pieczywo, ser, owoce i kufel piwa – za srebnika. Serwowane tu napoje, to przede wszystkim przeciętne piwo za 5 miedziaków kufel i wino po 5 miedziaków za butelkę. Jedyńą niezwykłą pozycją „w kracie” jest yarg – straszliwie mocny napój, który uwielbiają powietrzni żeglarze i kryształowi łupieżcy; jego szklanka kosztuje sztukę srebra.

Przespać można się w hamaku we wspólnej sali, co kosztuje 5 miedziaków za noc. Natomiast za sztukę srebra można wynająć niewielką komnatę z koją na dwie osoby, kufrem i niczym więcej.

Gospoda otwiera swe podwoje w godzinę po wschodzie słońca. Wtedy to Borig wychodzi ze swej kajuty, budzi część „załogi” i zdejmuje sztabę blokującą drzwi. Zamknięta jest natomiast o północy – ostatni goście trafiają za drzwi, a we wspólnej sali rozwieszane są hamaki.

GDY POJAWIA SIĘ PROBLEMY

Póki co, niewiele jest rzeczy, które mają szansę pójść nie po myśli Mistrza Gry. Bohaterowie mogą spróbować zatrzymać się w innej gospodzie, w takim jednak wypadku wystarczy nie wynająć im pokoi – w końcu mieszkańcy boją się i są nieco podejrzliwi.

Gorzej będzie, jeśli ktoś postanowi odprowadzić dziewczynę do domu. W takim przypadku Karina może poczuć się obrażona. Czyżby bohaterowie uważali, że nie jest w stanie o sobie zadbać? W końcu codziennie odprowadza Livię i Siri do domu i jeszcze nic się jej nie stało!

EARTHDAWN

A NAZAJUTRZ

STRESZCZENIE

Ta scena ma miejsce następnego ranka. Karina nie powróciła do „Drakkara“, choć Livia i Siri przyszły do pracy. Dziewczyny stwierdzą, że przyjaciółka bez problemów odprowadziła je do domu. Wtedy widziały ją po raz ostatni. Borig Mastmender będzie zaniepokojony i wściekły. Karina należy w końcu do jego „załogi“ i czuje się za nią odpowiedzialny. Spróbuje więc wynająć bohaterów, mając nadzieję, że odnajdą jego barmankę.

WPROWADZENIE

„Stojącego Drakkara“ nikt nie uznałby za luksusową gospodę, ale mimo to budzicie się niezwykle wypoczęci. W końcu wreszcie przespaliście się pod dachem, pożarliście dobre, ciepłe jedzenie, zapijając je kilkoma kufelkami chłodnego piwa. No i postuchaliście muzyki oraz opowieści.

Po porannych ablucjach schodzicie do wspólnej sali, siadacie przy jednym z potężnych stołów i czekacie na śniadanie – ser oraz chleb. Siri i Livia wycierają stoły, podają jedzenie i picie. Jednakże nigdzie nie widzicie Kariny. A wszyscy zdają się być nieco zbyt zajęci.

Nagle na wasz stół pada cień jakiejś postaci – to Borig Mastmender. Troll stawia na blacie tacę z chlebem i serem, obrzucając was z góry zmęczonym spojrzeniem.

– Jesteście bohaterami, prawda? Pewnie chcecie wstać swe imiona, a przy okazji zarobić parę srebrników, co? Na mój łeb spadł mały kłopot i miałem nadzieję, że mi pomożecie. Jesteście zainteresowani?

Jeśli bohaterowie okażą swe zainteresowanie, Borig usiądzie i będzie ciągnął dalej:

– Karina nie wróciła na noc. Wiem, że jest już dużą dziewczynką, która potrafi o siebie zadbać, ale i tak trochę się niepokoję. Nocami zniknęło już dość dużo osób, a nie chcę, by kolejną ofiarą był ktoś z mojej załogi. Miejska straż niewiele tu pomoże. Owszem, patrolują po zmroku ulice, ale nigdy jeszcze gwardziści nie natrafili nawet na ślad zaginionych. Zapłacę wam za odnalezienie Kariny... albo choćby za odkrycie, co się jej przytrafiło. Interesy ostatnio kiepsko idą, nocami mało kto przychodzi się napić; wszyscy boją się ukrytego gdzieś w ciemnościach potwora. Mimo to mogę wam zaferować tygodniowy wikt i opierunek oraz 100 sztuk srebra.

Pozwól bohaterom przedyskutować ofertę. Mogą targować się z Borigiem, ale nie zaferuje on im więcej niż 200 sztuk srebra; połowę stawki zapłaci z góry.

Troll wie tylko tyle, że potwór porywa pojedynczych przechodniów, czasem dwie osoby. I oczywiście atakuje w nocy. Może dlatego nikt go nie widział? Tak czy inaczej, potwór unika większych grup.

Po rozmowie Borig szybko wróci do pracy – w końcu „załoga“ uszczupliła się o jedną osobę i roboty jest jakby więcej. Bohaterowie mogą teraz wyjść na miasto i kupić potrzebny im ekwipunek. Przy okazji z pewnością zechcą dowiedzieć się tego i owego. Niestety, niewiele informacji jest do zdobycia. Znikali przedstawiciele różnych ras, zarówno mężczyźni, jak i kobiety. Wszyscy mieli tylko jedną wspólną cechę: cieszyli się dobrym zdrowiem.

Po mieście krążą plotki o dziwnym, wyposażonym w macki stworze, który porywa nieszczęśników. Oraz o skrzydlatej bestii, która łapie ofiary i unosi je w powietrze.

A także wiele innych niezwykłych opowieści, które postanowisz sprzedać swoim graczom.

Aż do północy nic wielkiego się nie wydarzy.

ZA KULISAMI

W Jerris ceny są na średnim poziomie. A ponieważ jest to kupieckie miasto, więc można tu dostać w zasadzie wszystko.

Borig jest naprawdę zmartwiony. Jeśli więc bohaterowie zostaną ranni, może im sprezentować trzy eliksiry zdrowia.

GDY POJAWIA SIĘ PROBLEMY

Na tym etapie bohaterowie mogą sprawić tylko jeden kłopot: nie przyjąć oferty Boriga. W takim przypadku troll zapyta o powód takiej a nie innej decyzji. Czyżby się bali? Jeśli odrzucą także proponowane 200 srebrników, Borig się wścieknie i wyrzuci bohaterów za drzwi. Co więcej, powie wszystkim swoim przyjaciołom (z branży i nie tylko) o tchórzostwie poszukiwaczy przygód. I o tym, że nie chcieli mu pomóc. W ten sposób bohaterowie załatwią sobie na tydzień lub dwa wzrost o 20% cen we wszystkich gospodach i karczmach.

Jeśli bohaterowie zgodzą się pomóc, Borig raz jeszcze wspomni, że zniknęły tylko pojedyncze osoby, czasem pary. Troll doda także, że kiedy był jeszcze Powietrznym Łupieżcą, nieraz polował – często stosując przynętę.

POLOWANIE

STRESZCZENIE

Bohaterowie mieli czas kupić potrzebny ekwipunek. Teraz są już zapewne gotowi na nocne polowanie na potwora, który porywa mieszkańców Jerris.

Przez wiele bezowocnych godzin będą szukać potwora, który się nie pojawi, dopóki nie postanowią podzielić sił i użyć przynęty. Dopiero wtedy samotny bohater (lub dwóch) zostanie tuż po północy zaatakowany. Napadnie go sześciu osiłków uzbrojonych w pałki, którzy spróbują nieszczęśnika ogłuszyć. Mylic Urbin nie wychyli się z ukrycia, chyba że postanowi pomóc swym chłopcom atakiem z zaskoczenia.

Ogłuszywszy ofiarę, osiłki wyprowadzą z bocznej uliczki wóz, załadowany beczkami. Wsadzą nieprzytomnego bohatera do jednej z beczek i ruszą do magazynu. Jeśli zaś zostaną zaatakowani, rozdzielią się i spróbują ukryć w mroku ulic.

Bohaterowie najlepiej zrobią śledząc wóz. A jeżeli się nie rozdzieli, to noc minie bez żadnych ekscesów.

WPROWADZENIE

Poniższy tekst dotyczy przynęty – samotnego bohatera lub pary.

Słońce zaszło już kilka godzin temu. Ulice opustoszały. Zasnuwa je tylko mgła sadzy. Okna zamkniętych sklepów chronią zatrzaśnięte okiennice. Każda uliczka, każdy zakręt zdają się zamieszkiwać złowrobnne cienie. Nagle kątem oka dostrzegasz jakiś ruch – z bocznej alejki wyskakuje ciemna postać. Następna spada z dachu. I słyszysz kogoś za plecami. Napastnicy mają w rękach duże pałki, którymi wymachują szybko zbliżając się do ciebie.

NASTRÓJI I OBRAZY

Ulice są mroczne i niepokojące. Z bocznych odnóg raz na jakiś czas dochodzą dziwne głosy. Czasem zahuka sowa. Z oparów mgły zdają się wyłaniać jakieś postaci.

PRZYGODA

Pamiętaj, że bohaterowie powinni oczekiwać spotkania z jakimś potworem.

ZA KULISAMI

Przyczyną zniknięć jest banda łowców niewolników, w skład której wchodzi osiłka – trzech ludzi i tyłuż orków. Napastnicy zaatakują tylko samotnego bohatera lub parę. Oczywiście, postarają się zaskoczyć swe ofiary. Jeśli ktoś im przeszkodzi, zaczną uciekać, udając, że są zwykłymi bandytami. Mylic będzie obserwował całą scenę, kryjąc się za jakimś skrzyniami lub rogami ulicy. Ewentualnie zaatakuje (*atakem z zaskoczenia*) tego przeciwnika, który będzie stawiał największy opór. Pamiętaj, że bandyci próbują ogłuszyć ofiary, należy więc zastosować odpowiednie zasady.

Mylic pozostanie w ukryciu najdłużej jak się da. Zaatakuje tylko w ostateczności i to z zaskoczenia. Chce łąpać ofiary żywcem, więc również będzie starał się ogłuszać przeciwników – chyba że jego pomocnicy również zostaną zaatakowani. Mylic zniknie, gdy zacznie być naprawdę niebezpiecznie.

Po tych wydarzeniach bohaterowie powinni odkryć miejsce, w którym przechowywane są ofiary bandy. Mogą to zrobić śledząc wóz z beczkami lub łapiąc jednego z bandytów i zmuszając go do mówienia.

GDY POJAWIA SIĘ PROBLEMY

Jeśli sprawy potoczą się w złym kierunku i bohaterowie zostaną pokonani lub pojmani, wciąż będzie można wszystko naprawić.

W sytuacji, gdyby bandyci byli bliscy pokonania drużyny, może pojawić się patrol, który zmusi osiłków do ucieczki.

Sprawa się skomplikuje, jeśli jeden lub dwóch bohaterów zostanie pojmany, a reszta drużyny nie będzie tego świadkiem. Pojmani poszukiwacze przygód trafią do piwnic pod magazynem, gdzie ewentualnie mają szansę zorganizować ucieczkę, zależy to jednak tylko od Mistrza Gry.

W przypadku, gdy bohaterowie byli bliscy pojmania Mylica, wystarczy wysłać kilku następnych osiłków, którzy umożliwią złodziejowi ucieczkę. Pamiętaj, że Urbin nie będzie ryzykował i od razu rzuci się do ucieczki.

MAGAZYN ZAGŁADY

STRESZCZENIE

Zlokalizowawszy magazyn, w którym osiłki trzymają pojmanyh mieszkańców, bohaterowie powinni przygotować się do odbicia ofiar. W tym celu będą musieli dostać się do budynku, przebić się przez stojących na straży bandziorów, odnaleźć ukryte przejście do piwnic, uwolnić niewolników i stawić czoło Mylicowi. Po tym wszystkim czeka ich jeszcze starcie z Horrorem Drathig'narem – miejmy nadzieję, że zakończone ich zwycięstwem.

WPROWADZENIE

Poniższy tekst dotyczy sytuacji, w której bohaterowie dotarli do magazynu podążając za wozem.

Wóz wielokrotnie skręcał z jednej uliczki w drugą, mijając zamknięte sklepy i tonące w ciemnościach domy. W końcu zatrzymał się przede starym magazynem w kupieckiej części miasta. Nad dużymi, dwuskrzydłowymi drzwiami budynku widnieje napis – farba jest stara, częściowo zmyta, ale udaje wam się odcyfrować napis: „Żywy inwentarz“.

Drzwi otwierają się i osiłki wprowadzają wóz do środka, rozglądają się jeszcze po okolicy i zamykają oba skrzydła. Do świtu pozostało jeszcze kilka godzin.

Ten tekst dotyczy sytuacji, w której bohaterowie odkryli lokalizację magazynu przysłuchując złapanego osiłka.

Osiłek najwyraźniej mówił prawdę. Znaleźliście magazyn dokładnie tam, gdzie miał stać. Patrzycie na niego, stojąc na rogu ulicy. Budynek jest stary i obłazi z farby. Nad dwuskrzydłowymi drzwiami widnieje zniszczony napis, który ledwie udaje wam się odcyfrować: „Żywy inwentarz“. Do świtu pozostało jeszcze kilka godzin.

NASTRÓJI OBRAZY

Sytuacja uległa diametralnej zmianie. Teraz bohaterowie powinni uważać, że potwór to tak naprawdę banda osiłków, którzy trudnią się porywaniem mieszkańców. W pierwszej fazie tej sceny wszystko powinno wyglądać normalnie – dzięki temu pojawienie się Horra będzie jeszcze bardziej przerażające i niespodziewane.

ZA KULISAMI

W magazynie – tak naprawdę dużej stodole – trzymają owce, konie i krowy. Od środka budynek nie wygląda wcale lepiej niż z zewnątrz. Wiele dźwigarów leży na ziemi, a stare ściany chylą się ku upadkowi. W samym centrum stoi stół, przy którym trzech osiłków gra w karty.

Jeżeli bohaterowie podążali za wozem, bandyci będą rozluźnieni – nie spodziewają się żadnych problemów. Dzięki temu poszukiwacze przygód mają duże szanse ich zaskoczyć. Jeśli jednak informacje o lokalizacji magazynu bohaterowie wydobyli z pojmanego bandyty, to jego koleżkowie będą zaalarmowani.

Do magazynu można dostać się na kilka sposobów. Są duże dwuskrzydłowe drzwi, przez które wjechał wóz, oraz dwoje zwykłych, a także kilkanaście małych okien – szerokość 30 centymetrów, wysokość 60 – na wysokości trzech-czterech metrów nad ziemią (trudność wspinaczki – 9). Okien nie ma jedynie na tej ścianie, przy której znajdują się ukryte schody.

1. *Duże, dwuskrzydłowe drzwi są stare i nadgniłe. Odpadła z nich niemal cała farba, odstaniając ciemne drewno. Zamontowano je w suwnicach tak, by rozsuwały się na boki. Te drzwi zamykane są od wewnątrz na zwykły haczyk wtykany w metalowe kółko. Dzięki temu nie można ich otworzyć od zewnątrz – talent magiczny wytrych na nic się nie zda.*

2. *Drzwi nie są wcale w lepszym stanie niż reszta budynku. Drewno jest podniszczone i ściemniałe. Drzwi są jednak zamknięte na zamek. Trudność otwarcia tych drzwi wynosi 7.*

3. *Drzwi są stare, ale wyglądają na wytrzymałe. Szkło z kwadratowego judasza dawno już zniknęło. Spoglądając do środka widzicie pomieszczenie, które niegdyś służyło za biuro. Drzwi są zamknięte na zamek. Trudność otwarcia tych drzwi wynosi 7.*

4. *W zatęchłym pomieszczeniu panuje mrok. W rogu leży przewrócone zniszczone biurko, a wiszące na ścianach półki zawałone są gnijącymi papierami. Po drugiej stronie pomieszczenia widzicie na wpół zamknięte drzwi. Nagle do waszych uszu dochodzi niskie wycie. Pomieszczenie niegdyś służyło za biuro, teraz jednak nosi ślady poważnego zaniedbania. Niemal wszystkie papiery rozpadają się w rękach, a na pozostałych atrament wyblakł do cna. Mimo to można się zorientować, że pochodzą one z czasów, gdy magazyn był jeszcze wykorzystywany. Wyl*

natomiast pies obronny, którego posiadają łowcy niewolników. Zwierzę zaatakuje każdego intruza, głośno przy tym szczekając, czym zaalarmuje osiłków z lokacji 5 – przybędą oni po trzech rundach.

5 Jeśli pies z lokacji 4 nie szczekał: *Z głównego pomieszczenia magazynu dochodzi światło. Słyszycie również nadbiegające stamtąd głosy. Spoglądając do środka, widzicie trzech mężczyzn siedzących przy starym stole i grających w karty. Na blacie, obok monet, leżą miecze.*

Jeżeli pies z lokacji 4 zaalarmował osiłków: *W głównym pomieszczeniu jest jasno. Na środku stoi stół, na którego blacie leżą monety i talia kart.*

Owi trzej mężczyźni to kolejne osiłki pracujące dla Mylica. Stoją na straży, ale nie są zbyt uważni, bowiem póki co nie mieli żadnych kłopotów. W takim przypadku drużyna zdoła ich bez problemu zaskoczyć – oczywiście, jeśli zachowa się cicho. Jeżeli jednak bohaterowie tej nocy zaatakowali już ich kamratów, będą znacznie ostrożniejsi. Gdy zaś pies z lokacji 4 zaszczekał, natychmiast tam się udadzą.

Na stole leży 48 srebrników i 24 miedziaki.

6 *W rogu tej części magazynu stoją beczki – takie same widzieliście na wozie. Za beczkami znajduje się ukryte przejście, którego zauważenie wymaga wykonania udanego testu Percepcji o trudności 9. Kilka beczek przymocowano do desek zaopatrzonych w zawiasy – łatwo je przesunąć. Za nimi kryją się drzwi, zaopatrzone w zamek, który łatwo ustępuje po lekkim naciśnięciu.*

7 *Schody wiodą w dół – w ciemność. U ich szczytu widzicie pusty haczyk, na którym zapewne wieszano lampę. Jedyne światło dochodzi z dołu schodów – jest bardzo słabe. Macie do pokonania jakieś 15 metrów. W połowie schodów zamontowana jest pułapka, którą można wyłączyć, przekręcając haczyk. W przeciwnym wypadku trzy stopnie usuną się pod naciskiem schodzącego, a nieszczęśnik spadnie na znajdujące się trzy metry niżej ostrza.*

Pułapka: Trudność wykrycia: 7; Trudność unieszkodliwienia: 7; Warunki uruchomienia: stanięcie na stopniach; Inicjatywa: 8; Działanie: stopień obrażeń 10.

8 *Zeszliście na dół. Pomieszczenie rozświetlają wiszące na ścianach pod sufitem lampy. Słyszycie głosy. W tej części piwnicy znajduje się kilka łóżek, duży stół, ławy i coś na kształt kuchni. Przebywa tu również czterech osiłków: dwóch ludzi i dwóch orków. Bohaterowie, którzy się skradali, zaskoczą ich bez problemu. Jeśli jednak poszukiwacze przygód wpadną w pułapkę, to osiłki będą gotowi na ich przybycie. Na ścianie przy drzwiach prowadzących do lokacji 10 wiszą klucze do cel. Gdyby w tym pomieszczeniu rozgorzała walka, Mylic podkradnie się tu (korzystając z talentu *skradanie się*) i zaatakuje najbardziej obiecującego przeciwnika (korzystając z *ataku z zaskoczenia*). Osilki zdają sobie z tego sprawę, będą więc starać się tak walczyć, by bohaterowie stali plecami do drzwi wiodących do lokacji 10.*

Poszukiwacze przygód powinni być pewni, że jest to ostatnia, kulminacyjna walka przygody. Dzięki temu pojawienie się Horroru zaskoczy ich w dwojnásób. Mylic wprawdzie zaatakował z zaskoczenia, a potem włączył się do zwykłej walki. Tym razem nie będzie się starał uciec. W tej sytuacji Horror uznał go za zbędnego – Drathig'nar chce, by bohaterowie zostali zatrzymani za wszelką cenę.

9 Widzicie wiele cel, a w każdej z nich jedną lub dwie brudne i zmęczone osoby. Spoglądają na was z krak, mając nadzieję i modląc się o to, by wasze przybycie oznaczało ratunek. Ciszę nagle przecina krzyk: „No,

w samą porę”. To stojąca w jednej z cel Karina, wciąż ubrana w – nieco zniszczony – strój barmanki. Kraty są zamknięte, a trudność ich otwarcia wynosi 8; można również skorzystać z kluczy wiszących koło drzwi. Więźniowie to przede wszystkim ludzie i krasnoludy, jest też jeden t'skrang. Będą bardzo wdzięczni za ratunek i z pewnością opowiedzą swym przyjacielom o odwadze bohaterów. Karina weźmie jeden z mieczy osiłków i będzie towarzyszyć poszukiwaczom przygód, dopóki nie wrócą do „Drakkara”.

10. *Drzwi do pokoju są na wpół otwarte. Meble i leżące na podłodze dywan nie pozostawiają wątpliwości – to była kwatery szefa. Łóżko jest duże i wygodne, a pod ścianą stoi pięknie rzeźbiona szafa. Pozostałe meble to pasujące do niej biurko i kufer. Łóżko faktycznie jest wygodne, a pod leżącą na nim poduszką można znaleźć sztylet (przekuty przez Zbrojmistrza – stopień obrażeń należy zwiększyć o +4). Na biurku leży papier i pióra, obok których stoi kałamarz z atramentem. W górnej półce można znaleźć książkę, zawierającą informacje o interesie, który prowadził Mylic. Pod książką leży sakiewka z dwoma rubinami wartymi po 75 sztuk srebra. W kufrze znajdują się ubrania na zmianę i proste drewniane pudełko, w którym schowano eliksir leczenia. Na garderobę składają się dodatkowe buty, kilka płaszczy o różnych kolorach (jeden z nich to ciemnoniebieski płaszcz zimowych nocy – aby go zauważyć, trzeba wykonać udany test Percepcji o trudności 6) itd.*

Kiedy bohaterowie zaczną przeszukiwać pomieszczenie, jedna ze ścian zawali się z hukiem. Z rumowiska wyłoni się Drathig'nar. Powinno to nastąpić w chwili, gdy poszukiwacze przygód będą najbardziej rozluźnieni.

Nagle ogłusza was straszliwy huk walącej się ściany. Pokój wypełnia chmura kurzu i pyłu. Straszliwy wrzask, przez który przebrzmiewa nienawiść, atakuje wasze uszy. Wasze oczy odnajdują pośród rumowiska tłuste, ohydne, robakopodobne, różowe ciała, zwieńczone obrzydliwą, rogatą głową. Paszczę stwora wypełniają małe, ostre zębiska, a pięć pozbawionych źrenic oczu ma czarny kolor. Bestia wyciąga w waszą stronę zakończoną pazurami łapę.

Drathig'nar jest wściekły. Mylic był jednym z ulubionych sług Horroru, więc pokonanie go uznaje za osobistą zniwagę. W zwykłych warunkach bohaterowie nie mieliby szans pokonania bestii o potędze Drathig'nara, jednakże malejący poziom magii znacznie osłabił moc stwora. Teraz jest on tylko cieniem swej dawnej potęgi. I tylko kwestią czasu było, kiedy utraci moc, dzięki której utrzymywał swą fizyczną postać. Dlatego też Drathig'nar będzie atakował zaślepiony szaleńczą furią aż do śmierci – swojej lub przeciwników.

11 Ściany tej naturalnie powstałej jaskini świecą słabym blaskiem. Na ziemi rozrzucone są monety i kilka przedmiotów. W powietrzu unosi odór zgnilizny i rozkładu. Słychać również ciche, nieustające dudnienie.

To właśnie tu Mylic wrzucił wszystko, co zarobił na handlu niewolnikami. Czynił to, ponieważ oddawał Horrorowi część i uważał, że tej „Pasji” należą się ofiary. Na ziemi leży 240 miedziaków, 452 srebniki i 36 sztuk złota, a także amulet osłabienia ciosu i jedna porcja antidotum Keli.

GDY POJAWIA SIĘ PROBLEMY

Tu tylko jedna rzecz może pójść źle – bohaterowie mają szansę zginąć. Byłby to smutny epilog, którego da się jednak uniknąć. Można dać bohaterom czas na wykonanie testów zdrowienia lub pozwolić im znaleźć eliksiry zdrowienia. Ponadto Horror jest zaślepiony szalem, nie będzie

PRZYGODA

więc walczył zbyt logicznie – podzielił ataki na kilku bohaterów, dzięki czemu nie zadał jednemu zbyt wielu obrażeń.

Cóż, warto jednak pamiętać, że bycie bohaterem niesie ze sobą wielkie, a nawet śmiertelne ryzyko. Nie da się ukryć faktu, że bohaterowie również giną. Jeśli jednak ma się coś takiego stać, pozwól im chociaż umrzeć śmiercią godną herosów. Niech gracz wykona test Siły Woli o trudności 6 i gdy mu się powiedzie, jego bohater otrzyma szansę zadania ostatniego, pośmiertnego ciosu.

Z drugiej zaś strony może się okazać, iż bohaterom zbyt łatwo idzie z Horrorem. W takim przypadku niech bestia poświęci jedną akcję na wykonanie testu zdrowienia, wzmocnionego punktem karmy.

I jeszcze jedno – w kulminacyjnej walce bohaterowie nie powinni mieć chwili spokoju. Ich serca muszą bić w zwielokrotnionym tempie. Niech w głąb duszy zajrzy im strach.

Z POWROTEM NA POKŁADZIE

STRESZCZENIE

Bohaterowie wracają do „Drakkara“, a Karina wraz z nimi – do swoich przyjaciół. Czekają ich teraz wiele toaśtów, a Borig wyda huczne przyjęcie. Opowieści o ich odwadze i czynach szybko obiegają całe miasto – uratowani mieszkańcy podzielili się swą radością z rodzinami oraz przyjaciółmi. Wiele osób będzie ścierać do gospody, by przyjrzeć się nowym herosom. Piwo będzie się lało strumieniami. A Borig, oczywiście, zapaści tyle, ile obiecał.

WPROWADZENIE

Z Kariną u boku wracacie do „Stojącego Drakkara“. Wchodźcie do środka, a na wasz widok Livia i Siri wzdychają głośno i wołają Boriga. Po chwili troll wytania się z kuchni z szerokim uśmiechem na twarzy. Wygląda tak, jakby z radości chciał połknąć nie tylko Karinę, ale i was.

– Piwo na mój koszt! – krzyczy, radując siedzących przy stołach klientów. Nie marnując czasu chwytą Karinę w ramiona, niemal miażdżąc jej filigranowe ciało. Wyściskawszy dziewczynę, zwraca się w waszą stronę. – Witajcie znowu, moi drodzy przyjaciele. Oddaliście mi wielką przysługę. Siadajcie, proszę. Przeplucźcie gardła chłodnym piwem. A potem opowiecie nam, jak uratowaliście członkinię mej załogi.

ZA KULISAMI

Borig wyprawi huczne przyjęcie. Przybędzie na nie wielu mieszkańców, którzy będą wpatrywać się w bohaterów i słuchać powtarzanej przez Brooza w kółko i na okrągło opowieści o ich przygodzie. Troll zakwateruje herosów za darmo w kajutach (jednej na dwóch) i przez tydzień zaofiaruje im darmowe jedzenie, picie oraz spanie. Nie trzeba chyba mówić, że nieźle zarobi – goście będzie miał znacznie więcej, gdyż każdy będzie chciał przyjść, posłuchać opowieści o prawdziwych bohaterach i obejrzeć ich sobie dokładnie.

Karina również będzie wdzięczna. Być może jeden z bardziej charyzmatycznych bohaterów uderzy do niej w konkury? Z pewnością w tej sytuacji będzie miał u dziewczyny duże szanse.

GDY POJAWIA SIĘ PROBLEMY

Tym razem chyba nic już nie może pójść źle. Bohaterowie powinni się rozluźnić, wyleczyć rany i cieszyć się z uwagi, którą przyciągnęły ich wyczyny. A kiedy już wypoczną, zapewne wyruszą w świat, dalej pisać swą legendę.

PUNKTY LEGEND

Przypisz punkty legend po zakończeniu przygody, korzystając z poniższej propozycji.

OSIĄGNIĘCIE CELU PRZYGODY

Przerwanie porywania niewolników – 150 punktów dla każdego bohatera;

Uwolnienie mieszkańców – 75 punktów dla każdego bohatera.

POKONANIE PRZECIWNIKÓW

Osiłki – 60 punktów każdy;

Pies – 50 punktów;

Mylic Urbin – 160 punktów;

Drathig'nar – 400 punktów.

KUPY

Rogi Drathig'nar – 200 punktów.

TWÓRCZE ODGRYWANIE POSTACI

Podług Twego osądu, ale przeciętnie po 75 punktów dla każdego dobrze odgrywanego bohatera.

W SUMIE

Dobrze odgrywany bohater należący do pięcioosobowej drużyny powinien zdobyć około 600 punktów legend.

WYSTĄPILI

OSIŁKI – LUDZIE

ZR: 13: 6/k10 SF: 13: 6/k10 FLYW: 13: 6/k10
PER: 9: 4/k6 SW: 10: 5/k8 CHA: 10: 5/k8
Inicjatywa: 6/k10 Obrona fizyczna: 7
Liczba atak w: 1 Obrona magiczna: 6
Atak: 9/k8+k6 Obrona społeczna: 6
Obrażenia: Pancernik fizyczny: 2
pięść 6/k10, pałka 9/k8+k6, miecz krótki 10/k10+k6
Liczba czar w: – Pancernik duchowy: 0
Rzucanie czar w: – Zachowanie r wnowagi: 6/k10
Efekt: – Test zdrowienia: 2
Pr g życia: 35 Szybko w walce: 30
Pr g ran: 9 Pełna szybko: 60
Pr g przytanno ci: 27 Punkty legend: 60
Umiejętno ci: broń biała 3: 9/k8+k6; walka wręcz 3:
9/k8+k6; znajomość ulicy 2: 6/k10
Ekwipunek: miecz krótki, pałka, sztylet, zbroja skórzana
Eup: 1k6 x 10 srebrników
Uwagi: brak

OSIŁKI – ORKI

ZR: 12: 5/k8 SF: 16: 7/k12 FLYW: 14: 6/k10
PER: 9: 4/k6 SW: 8: 4/k6 CHA: 9: 4/k6
Inicjatywa: 5/k8 Obrona fizyczna: 7
Liczba atak w: 1 Obrona magiczna: 6
Atak: 8/2k6 Obrona społeczna: 6
Obrażenia: Pancernik fizyczny: 2
pięść 7/k12, pałka 10/k10+k6, miecz krótki 11/k10+k8
Liczba czar w: – Pancernik duchowy: 0
Rzucanie czar w: – Zachowanie r wnowagi: 7/k12
Efekt: – Test zdrowienia: 3
Pr g życia: 36 Szybko w walce: 32
Pr g ran: 10 Pełna szybko: 65

EARTHDAWN

Pr g przytanno ci: 28 Punkty legend: 60
Umiejętno ci: broń biała 3: 8/2k6; walka wręcz 3: 8/2k6;
znajomość ulicy 2: 6/k10
Ekwipunek: miecz krótki, pałka, sztylet, zbroja skórzana
Łup: 1k6 x 10 srebrników
Uwagi: brak

MYLIC URBIN (ZŁODZIEJ, ADEPT 5. KRĘGU)

ZR: 16: 7/k12 SF: 10: 5/k8 FI Y W: 10: 5/k8
PER: 13: 6/k10 S W: 10: 5/k8 CHA: 13: 6/k10
Inicjatywa: 7/k12 Obrona fizyczna: 9
Liczba atak w: 1 Obrona magiczna: 8
Atak: 12/2k10 Obrona społeczna: 7
Obrażenia: Pancernik fizyczny: 3
9/k8+k6, atak z zaskoczenia: 16/k20+k8
Liczba czar w: - Pancernik duchowy: 0
Rzucanie czar w: - Zachowanie r wnowagi: 5/k8
Efekt: - Test zdrowienia: 3
Pr g życia: 56 Szybko w walce: 38
Pr g ran: 8 Pełna szybko : 75
Pr g przytanno ci: 42 Punkty legend: 160
Punkty kamry: 10 Kostka kamry: k8
Talenty: atak z zaskoczenia 5: 12/2k10*; broń biała 5:
12/2k10; kradzież kieszonkowa 3: 10/k10+k8*; magiczny
wytrych 5: 12/2k10*; paserstwo 5: 11/k10+k8*; poznanie
zamka 3: 9/k8+k6; rytuał karmiczny 5; skradanie się 5:
12/2k10*; tkanie wątków 4*; unieszkodliwienie pułapki
mechanicznej 3: 10/k10+k6*; unik 3: 10/k10+k6*; unik-
nięcie pułapki 5: 12/2k10*; wspinaczka 3: 10/k10+k6;
wykrywanie pułapek 3: 9/k8+k6; wytrzymałość 5.
Ekwipunek: miecz krótki, 2 sztylety, zbroja skórzana
Łup: brak
Uwagi: Może wykorzystać punkty kamry w testach
Percepcji.

PIESOBRONNY

ZR: 5/k8 SF: 5/k8 FI Y W: 5/k8
PER: 6/k10 S W: 3/k4 CHA: 3/k4
Inicjatywa: 4/k6 Obrona fizyczna: 7
Liczba atak w: 1 Obrona magiczna: 7
Atak: 8/2k6 Obrona społeczna: 4
Obrażenia: 7/k12 Pancernik fizyczny: 0
Liczba czar w: - Pancernik duchowy: 0
Rzucanie czar w: - Zachowanie r wnowagi: 5/k8
Efekt: - Test zdrowienia: 1
Pr g życia: 31 Szybko w walce: 22
Pr g ran: 8 Pełna szybko : 43
Pr g przytanno ci: 22 Punkty legend: 50
Ekwipunek: brak
Łup: brak
Uwagi: brak

KARINA RIDLEY - CZŁOWIEK, BARMANKA?

ZR: 16: 7/k12 SF: 10: 5/k8 FI Y W: 10: 5/k8
PER: 13: 6/k10 S W: 10: 5/k8 CHA: 16: 7/k12
Inicjatywa: 7/k12 Obrona fizyczna: 9
Liczba atak w: 1 Obrona magiczna: 7
Atak: 10/k10+k6 Obrona społeczna: 9
Obrażenia: Pancernik fizyczny: 0
pięść 4/k6, miecz krótki 9/k8+k6
Liczba czar w: - Pancernik duchowy: 0
Rzucanie czar w: - Zachowanie r wnowagi: 4/k6
Efekt: - Test zdrowienia: 2

Pr g życia: 31 Szybko w walce: 38
Pr g ran: 8 Pełna szybko : 75
Pr g przytanno ci: 22 Punkty legend: 60
Umiejętno ci: aktorstwo 4: 10/k10+k6; broń biała 3:
10/k10+k6; flirtowanie 3: 10/k10+k6; otwieranie zamków
2: 9/k8+k6; skradanie się 2: 9/k8+k6; śpiewanie 1: 8/2k6;
unik 3: 10/k10+k6; usługiwanie klientom 2: 7/k12; walka
wręcz 3: 10/k10+k6; znajomość ulicy 3: 8/2k6
Ekwipunek: ubrania, uśmiech, miecz krótki (ukryty we
wspólnej sali „Drakkara“)
Łup: 2k6 srebrników
Uwagi: Karina nie jest typową barmanką, którą można
spotkać w gospodach Barsawii. To tak naprawdę łajdacz-
ka jakich mało, na dodatek przekonana, że Borig schował
gdzieś w przybytku fortunę. Kiedy tylko ma szansę, szu-
ka jej lub próbuje wyciągnąć od trolla lub Cyrusa infor-
macje o skarbie. Nie zmienia to jednak faktu, że jest piękną,
kruczowłosą dwudziestolatką. Ubiera się jak pozostałe
barmanki - w ciasne spodnie i luźne koszule - subtelnie
odslaniając niektóre części swego ciała i podkreślając
swą figurę. Sypia w hamaku we wspólnej sali. Lubi flirto-
wać - jednakże za każdym razem liczy na ewentualne zyski
finansowe. Co dziwne, ostatnio nawet polubiła „Drak-
kara“ i będzie go bronić; w najgorszym wypadku sięgnie
nawet po miecz, który ukryła pod luźną deską w podłodze
wspólnej sali.

DRATHIG'NAR - HORROR

ZR: 9/k8+k6 SF: 9/k8+k6 FI Y W: 8/2k6
PER: 8/2k6 S W: 8/2k6 CHA: 8/2k6
Inicjatywa: 9/k8+k6 Obrona fizyczna: 11
Liczba atak w: 2 Obrona magiczna: 10
Atak: 11/k10+k8 Obrona społeczna: 10
Obrażenia: 12/2k10 Pancernik fizyczny: 5
Liczba czar w: 1 Pancernik duchowy: 3
Rzucanie czar w: 10/k10+k8 Zachowanie r wnowagi: 9/k8+k6
Efekt: specjalny Test zdrowienia: 3
Pr g życia: 60 Szybko w walce: 60
Pr g ran: 13 Pełna szybko : 120
Pr g przytanno ci: - Punkty legend: 400
Punkty kamry: 8 Kostka kamry: k12
Ekwipunek: brak
Łup: dwa rogi warte po 100 srebrników każdy - skarb
wart punktów legend
Uwagi: Niedługo Drathig'nar był znacznie potężniejszy
niż teraz, jednakże malejący poziom magii znacznie go
ostabił. Jest tylko kwestią czasu, kiedy będzie musiał po-
wrócić do swego wymiaru. Do tego jednak dnia postanowił
wywołać możliwie najwięcej strachu i przerażenia.
Gdyby był u szczytu potęgi, wszystkie jego stopnie cech
należałoby podnieść o 5.
Drathig'nar to plugawa istota o ciele robala, dwóch rękach
o palcach zakończonych pazurami i niemal ludzką
głową, ozdobioną dwoma rogami. Cielsko Horra ma
kolor różowy, a pięć oczu jest czarnych niczym noc.
Ten Horror posiada tylko jedną zdolność specjalną -
wywoływanie rozpacz. Jeśli powiedzie mu się test
rzucania czarów, wywoła w ofierze rozpacz, czego efektem
będzie modyfikator -3 stopnie do wszystkich akcji. Moc
działa przez 10 rund lub do chwili, gdy postać wykona
udany test Siły Woli o trudności 9.

□

PRZYGODA

AVE!

W tym miesiącu zacznę od sprawy raczej nieprzyjemnej. Ostatnio przystano do redakcji sporo artykułów, które okazały się plagiatami cudzych prac. W związku z tym, poczynwszy od następnego numeru zaostżam zasady przyjmowania materiałów do działu Warhammera. A mianowicie:

* przestaję przyjmować materiały nie zamówione przeze mnie, z wyjątkiem:

* prac opatrzonych pisemnym oświadczeniem (z miejscem wystawienia, datą, czytelnym podpisem i adresem), iż przysyłająca je osoba jest ich autorem.

* w przypadku stwierdzenia plagiatu, sprawa najprawdopodobniej zostanie skierowana do sądu.

W tym momencie powinno się już toczyć postępowanie przeciw jednemu plagiatorowi – tak więc nie żartuję!

Na koniec miła wiadomość: w drugiej połowie czerwca ukaże się „Labirynt” numer 5, w całości poświęcony Warhammerowi. Oprócz kilku dużych przygód znajdziecie w nim różne dodatkowe atrakcje i rozszerzenia zasad (w tym numerze możecie obejrzeć jego reklamę).

To, tyle. Miłej lektury – oby nie tego samego co kiedyś, tylko pod innym nazwiskiem.

VALE!

(MNK)

Adam Kaźmierczak PIELGRZYMKA CZYLI

TAM I (miejmy nadzieję) Z POWROTEM

Ilustracje: Magdalena Jędrzejczak

Tekst nieautoryzowany przez GAMES WORKSHOP

WSTĘP

Przygoda „Pielgrzymka, czyli tam i (miejmy nadzieję) z powrotem” przeznaczona jest do rozegrania w systemie WFRP przez grupę 4-6 bohaterów, którzy dopiero rozpoczynają karierę poszukiwaczy przygód, lub mają za sobą pierwsze atrakcje z nią związane. W trakcie scenariusza postacie prowadzone przez graczy wezmą udział w pielgrzymce fanatycznych biczowników do miejsca, gdzie połączona siła imperialno-bretońskie rozbiły wojska Sułtana Jaffara. Będą także musiały stawić czoła rozwścieczonemu nekromancie, któremu zakłócono mroczne rytuały. Ponieważ potyczka z Ożywieńcami rozgrywana w systemie WFB jest kulminacyjnym punktem przygody, warto się do niej dobrze przygotować. Oprócz odpowiednich figurek oraz kart z dodatku Battle Magic przydatna będzie również makieta, a przynajmniej jej elementy (np. ruiny, wydmy itd.).

Drogi Mistrzu Gry, ponieważ wydarzenia w znacznej mierze będą miały miejsce w pustynnej i egzotycznej Arabii, przydadzą Ci się pewne rekwizyty, pomocne w tworzeniu odpowiedniej atmosfery:

- kadzidełka (polecam drzewo sandałowe);
- sugestywna muzyka: Mortis „Crypt of the Wizard”, Mystera (szczególnie utwór „O Fortuna”), „Carmina Burana”.

TROCHE HISTORII

Kronika stosunków polityczno-gospodarczych Starego Świata i Arabii nie jest zbyt obszerna. W roku imperialnym 1448 Sułtan Jaffar wraz z hordą pustynnych jeźdźców przeprowadził desant na Estalię. Po krótkich acz zaciętych walkach (w których niebagatelną rolę odgrywała mobilność najeźdźców oraz odmienność ich sposobu prowadzenia wojny) napastnicy zdobyli Magrittę i zaczęli posuwać się w głąb lądu.

Inwazja „niewiernych” wstrząsnęła Starym Światem. Szczególnie zaniepokojony był król Bretonii, którego wpływy i dominacja na zachodzie stanęły pod znakiem zapytania. Zebrał on wielką armię i w sojuszu z imperialnym rycerstwem zepchnął Sułtana do morza. Jednak opowieści o bogactwach arabskich miast rozbudziły w szeregach zwycięskiej armii żądze bogactwa.

Łupy z obozu Jaffara wprowadziły swym przepychem w osłupienie nawet przyzwyczajonych do zbytku wielmoży bretońskich! Natychmiast przygotowano karną ekspedycję mającą przejść do historii pod nazwą *Krucjaty*.

Wyprawa do Arabii nie przyniosła zwycięstwa żadnej ze stron. Choć wojska Sułtana zostały rozbite w walnej bitwie pod El-Haikk (gdzie wstąpił się zakon Rycerzy Pantery), to kraj okazał się zbyt rozległy i wrogo usposobiony, aby można było myśleć o utrzymaniu go w rękach. *Krzyżowcom* dawał się we znaki upał, brak wody i całkowity brak doświadczenia w walce na pustyni. Rabując i niszcząc co się dało, rycerstwo Sprzymierzonych wycofało się i powróciło do domów. Podbite terytorium pod naporem wojowniczych plemion koczowniczych skurczyło się do wąskiego pasa przybrzeżnego, gdzie obecny król Bretonii utrzymuje kilka warowni i fortec. Najważniejszą z nich jest Khrak des Chevaliers.

MIŁE ZŁEGO POCZĄTKI. CZYLI CO TO JEST ŚWIĘTA WYPRAWA...

Stary Świat jest groźnym i ponurym miejscem. Ciągły napór Chaosu, zielonoskórych oraz innych mrocznych istot staje się coraz cięższy do odparcia. Wśród nieustannych bitew i rzezi pojawiła się dziwna sekta – biczownicy. Ci wiecznie obdarci i sprawiający wrażenie szalonych mężczyźni, towarzyszą wszelkim konfliktom zbrojnym, głosząc rychły koniec świata. Tworzą dziwną kastę mnichów-wojowników, która jednak uznaje tylko władzę pochodzącą od „jednego z nich” – Starszego

Brata. Przed walką faszeringują się prymitywnymi narkotykami, co czyni ich niezwykle groźnymi, odpornymi na ból wojownikami. Mimo iż nie wierzą w powszechnie wyznawane bóstwa, są tolerowani przez możnych tego Świata (głównie z uwagi na walory bojowe), a w niektórych kręgach mają nawet duże poparcie. Tak więc, gdy Starszy Brat Rufus z Nuln ogłosił wyprawę do miejsca wielkiej bitwy pod El-Haikk, nie trzeba było wiele czasu, by „lobby” biczowników zmusiło władze imperialne do przydzielenia eskorty wędrowcom udającym się tak daleko i w tak słusznej sprawie. Wraz z „mnichami” wyruszył niewielki oddział Rycerzy Panter z nowo sformowanej jednostki z Nuln pod dowództwem Fulka z Marienburga. Pielgrzymi mają zamiar dotrzeć do warowni Khrak des Chevaliers (uzyskano już zgodę i poparcie od władz bretońskich) wypływając z pięknego miasta Miragliano...

Pech chciał, że nie tak dawno temu, na równinie, nieopodal miejsca, gdzie odbyła się historyczna batalia osiedlił się młody, lecz dysponujący niezwykle silnym potencjałem magicznym arabski nekromanta Imad ad-Dim al-Isfahan. Skusiła go odludność terenu oraz obfitość „materiału doświadczalnego”. Sobie tylko znanymi sposobami dowiedział się o wyprawie i postanowił nie dopuścić do zdemaskowania swojej siedziby. Natychmiast rozpoczął przygotowania do zniszczenia głupców ośmielających się wkroczyć na jego terytorium. Szykuje się piękna bitwa.

... I JAK ZMUSIĆ BOHATERÓW DO WZIECIA W NIEJ UDZIAŁU

Przygoda rozpoczyna się w Miragliano – Twoja w tym głowa MG, by bohaterowie się tam znaleźli. Poniżej podaję kilka powodów mobilizujących ich do przyłączenia się do „rozróby”:

- Miejski loszek to nieprzyjemne miejsce – szczególnie, gdy ma się w nim spędzić parę miesięcy, ale... lepsze przecież otwarte pustynne przestrzenie niż ciasna piwnica! Takie postawienie sprawy może zmusić do współpracy nawet najbardziej opornych.
- Miejski loszek to nieprzyjemne miejsce – szczególnie, gdy z powodu popełnionych czynów jego widmo stale się przybliża: ciągła ucieczka przed upierdliwymi strażnikami i wścibskimi donosicielami może się szybko znudzić. W takim wypadku zmiana klimatu może tylko pomóc.
- A może bohaterowie odbywają pokutę po jakimś straszliwym przestępstwie? Krucjata to dobry sposób odkupienia win.

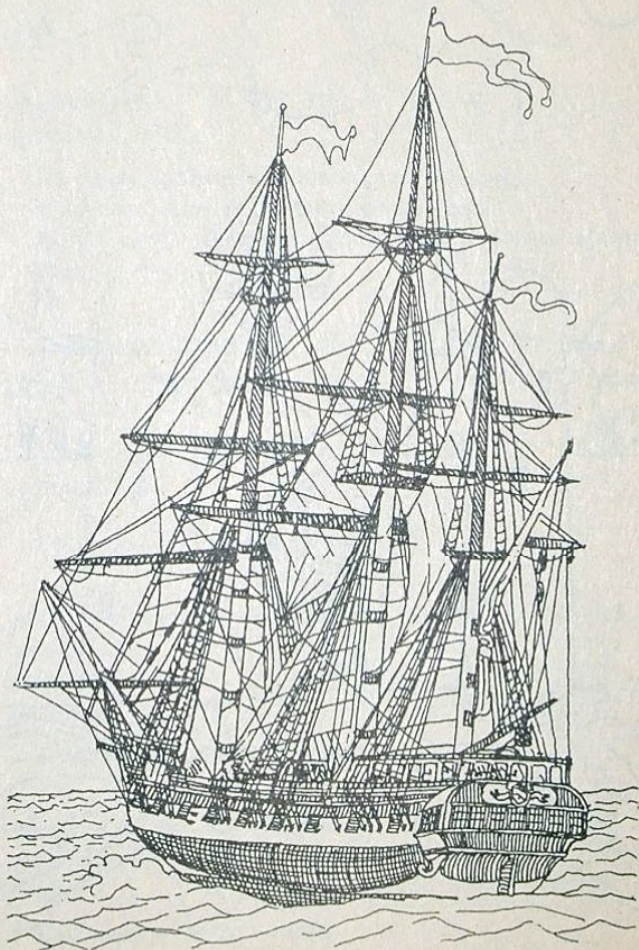
Kapitan Fulko zgodzi się na uczestnictwo naszych herosów w wyprawie (w charakterze zwiadowców/tłumaczy/postługaczy – niepotrzebne skreślić) pod warunkiem podporządkowania się jego rozkazom. Starszy Brat zignoruje ich zupełnie, zajęty swoimi sprawami. Przez jeden pozostały do wypłynięcia dzień gracze mogą uzupełnić swój ekwipunek i dobroić się (oczywiście za własne pieniądze – przelicznik miejscowej waluty – liwra – ma się do imperialnej korony w stosunku 3:1.).

WYPŁYWAMY!

Następnego dnia po rozmowie z kapitanem gromada dzielnych poszukiwaczy przygód zostaje zaokrętowana na smukły trójmasztowiec dalekomorski o wdzięcznej

nazwie „Belladonna”. Grupy biczowników i zakonników zostały równo podzielone: część z bohaterami, część na drugim okręcie „Sokoł”. Odległość od wybrzeża Arabii wynosi nieco ponad 300 mil – podróż potrwa więc około tygodnia. Ażeby jednak uczestnicy naszej „wycieczki” się nie nudzili, to oprócz bójek z załogą czeka na nich kilka atrakcji i nieprzewidzianych wypadków, które dziwnym trafem staną na drodze okrętom pielgrzymki:

- Magrytański patrol (dwa żaglowce i galera) zagradza drogę naszej małej flotylli. Magrytańczycy, jako ludzie przedsiębiorczy i zaradni, zorganizowali blokadę, która ma za zadanie niszczyć statki konkurencyjnych miast i krajów. Dziwnym trafem po krótkim pościgu doganiają „Belladonnę” i „Sokoła”. Ponieważ Fulko znajduje się na drugim okręcie, a postawa Rufusa może doprowadzić do krwawego konfliktu, ktoś musi przejść na swe barki ciężar negocjacji. Zgadnijcie na kogo padnie?
- Napad piratów. Pamiętaj MG, że w tej fazie przygody bohaterów nie należy zbyt mocno uszkodzić (tylko trochę nastraszyć). Spotkanie to jest dobrą okazją do zaprezentowania możliwości bojowych biczowników. Rozbójnicy morscy nie są zbyt odważni i nawet przy średnich stratach własnych zrejtują.
- Dziwne ptaki kołują wysoko nad statkami. To gnilce – wysłannicy nekromanty, ale na razie nikt nie powinien się o tym dowiedzieć (charakterystyka gnilca znajduje się na 248 stronie podręcznika głównego do WFRP).



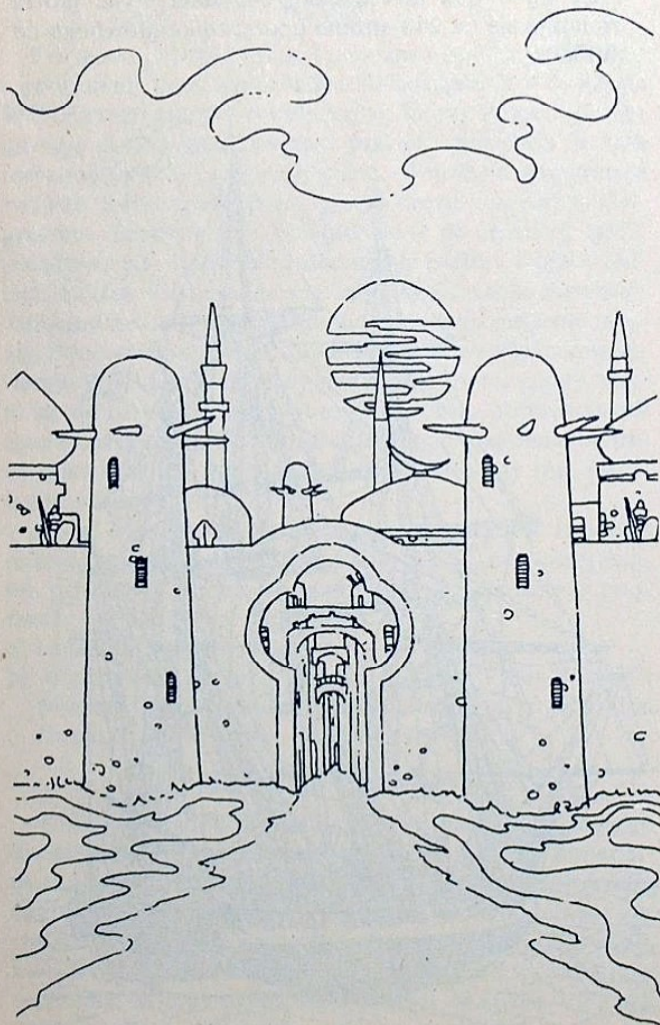
PRZYGODA

- d) Pamiętacie podróż Odyseusza? Tak? No to macie okazję zmierzyć się z czarującym głosem syren, których kilka rozłożyło się na skałach. Każdy z graczy testuje SW swojej postaci. Poszukiwacz przygód o władnięty syrenim śpiewem zrobi **wszystko**, by skierować okręt ku pięknym kusicielkom.
- e) Sztorm – klasyka. Czy ktoś ma może chorobę morską?
- f) itd. itp.

WITAMY W ARABII.

Po przybyciu do twierdzy (równocześnie miasta i portu) pielgrzymka spędzi w niej kilka dni, dlatego warto zwrócić na nią uwagę. Miastem i stacjonującym tu garnizonem dowodzi apodyktyczny szlachcic bretoński Philippe Villers de L'Issle Adam. Pod jego dowództwem znajduje się oddział 20 rycerzy oraz 100 łuczników.

Miasto zamieszkiwane jest głównie przez ludność autochtoniczną, która posiada dużą swobodę wyznania. MG, postaraj się wprowadzić nastrój arabskich rynków, haremów, meczetów (dla ułatwienia możesz zaadaptować dzisiejszą religię muzułmańską na potrzeby scenariusza) i herbaciarni. Niech Gracze poczują na własnej skórze odrębność kultury i zwyczajów. Tu za odezwania się na ulicy do samotnej, zawołanej kobiety można dostać sztyletem w gardło! Podziw i zaciekawienie mogą wzbudzić też stroje, znakomita broń (w tym palna) oraz tchnące egzotyką tawerny. Ważne jest, by podczas



spacerów po mieście gracze mieli nieustanne wrażenie, że są śledzeni – nekromanta nie próżnuje, a jego sługi tym bardziej.

Po długich targach dowódca garnizonu da pielgrzymom eskortę 10 rycerzy i 30 łuczników pod dowództwem Tarkwina – młodego szlachcica, koniecznie chcącego się wykazać w tak poważnym zadaniu. Przydzielili im także przewodników.

NA SPOTKANIE Z NIEŚWIADOMYM

Powiększona kompania wyrusza w miejsce historycznej bitwy, gdzie biczownicy mają odprawić swe dziwne obrzędy ku czci dzielnych wojowników bretońskich i imperialnych. Tymczasem nekromanta nie próżnuje. Nie udało mu się co prawda odwieść Philippa de L'Issle Adama od udzielenia ekspedycji pomocy zbrojnej, ale za to zgromadził nie byle jakie siły oraz zapewnił sobie przychylność pobliskich plemion koczowniczych. Wybrał też idealne miejsce na zasadzkę i opracował szczegółowy plan bitwy. Teraz pozostało mu jedynie czekać i obserwować rozwój wydarzeń.

Pielgrzymka porusza się wolno w skwarze słonecznym w kierunku wskazanym przez dwóch miejscowych przewodników. Jeśli ktoś bystro obserwuje niebo, na pewno po krótkiej chwili dostrzeże skrzydlate cienie krążące nad pustynią. Po pierwszej spędzonej wśród piasków nocy, przewodnicy znikają. Zostają odnalezieni dobrą milę za obozem – martwi. Całe ich ciała pokrywają paskudne, klute rany zadane jakby... dziobem?

Droga wiedzie grzbietem jednej z nieprzeliczonych wydym (pod kierownictwem Tarkwina wyprawa utrzymała prawidłowy kierunek pochodu). Nagle na przeciwległej diunie ukazują się jakieś postacie. Ożywieńcy! Cała horda w potwornej ciszy oblepiła wzgórze niczym rój much pędzących do ścierwa. Gardło z trudem przetyka ślinę, spotniałe ręce opierają się o główne mieczy. Przestrzeń nie istnieje... czas... TERAZ!!!

DRUGA BITWA POD EL-HAIKK

Plan Imada ad-Dima al-Isfahana zakłada w pierwszej fazie walki użycie taktyki defensywnej. Nie oznacza to bynajmniej, że nekromanta się boi. Na początku wysuwa do przodu część regimentów starając się sprowokować ciężkie rycerstwo do, zdawałoby się, dogodnej szarży po zboczu wydmy. Oddział, który da się zwieść tej przemyślnej sztuczce wpadnie w obszar ruchomych piasków (patrz mapka). Wierzchowce bojowe stają się bezużyteczne (tracą swój atak), a szybkość poruszania się takiej jednostki jest zredukowana o połowę. Nie może ona też maszerować ani szarżować dalej niż na trzy cale. Do rozprawy z miotaczami czarodziej wyśle szybką arabską jazdę posiłkując ją gniltami. Celem jego zakłęć najpewniej okaże się jazda bretońska (prezentuje się najbardziej okazale).

Sprzymierzonymi dowodzi Fulko z Marienburga – należy go traktować jako generała ze wszystkimi tego konsekwencjami. Uwaga: dla Bretończyków wodzem jest Tarkwin.

Batalia trwa do zachodu słońca. Jeżeli do tej pory Ożywieńcy nie pokonają pielgrzymów, wszyscy rozpadną się w proch – magia nekromantyczna działa tylko do końca dnia, czas jest więc sprzymierzeńcem bohaterów, ale ci nie muszą o tym wiedzieć.

ARMIA SPRZYMIERZONYCH

charakterystyka	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Rufus	4	4	3	4*	5	1	4	2	10*

Uzbrojony w korbacz. Posiada pierścień czaru (Ring of Volans) z wpisaniem weń jednym losowo wybranym zaklęciem.

charakterystyka	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
biczownicy (19)	4	3	3	4*	4	1	3	2	10

Uzbrojeni w korbacze.

*Cechy okresowo podwyższone działaniem narkotyku – patrz do datek nr 2.

charakterystyka	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
kapitan Fulko	4	5	5	4	4	2	4	3	9

W ciężkiej zbroi, z lancą i bronią ręczną. Posiada magiczną tarczę (Enchanted shield).

charakterystyka	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Rycerze									
Pantery (7)	4	4	3	4	3	1	4	1	7
koń bojowy	8	3	0	3	3	1	3	1	5

charakterystyka	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Tarkwin	4	4	4	4	4	2	4	2	8

Posiada ciężką zbroję, tarczę, lancę, magiczny miecz (Sword of Might). Cnoty (Virtues) do wyboru.

charakterystyka	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Rycerze									
Bretońscy (9)	4	4	3	4	3	1	3	1	7
bretoński koń bojowy	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Przystępują do bitwy w formacji „lanca” (lance).

charakterystyka	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
bretońscy									
łucznicy (2x15)	4	3	3	3	3	1	3	1	7

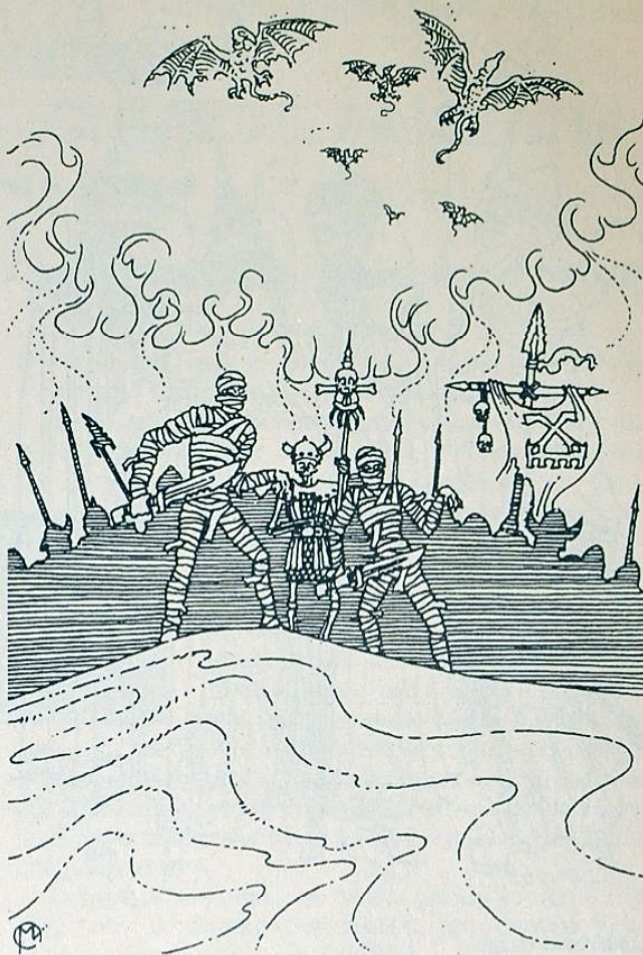
Przystępują do bitwy w formacji „grot” (arrowhead).

ARMIA OŻYWIENCÓW

charakterystyka	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Imad al-Dim nekromanta 3-poz.	4	4	4	4	4	3	6	2	9

Uzbrojony w miecz. Posiada Power Scroll, Jade Amulet oraz następujące czary: Summon Skeletons, Dark Mist, Fireball.

charakterystyka	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
ożywieńcza kawaleria (10)	4	2	2	3	3	1	2	1	5
ożywieńcze rumaki	8	2	0	3	3	1	2	1	5



charakterystyka	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
szkielety (3x20)	4	2	2	3	3	1	2	1	5

Kusznicy: uzbrojeni w broń ręczną i kusze;

Łucznicy: uzbrojeni w broń ręczną i łuki;

Wojownicy: uzbrojeni w broń ręczną, lekkie zbroje i tarcze.

charakterystyka	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
gnilce (3)	4	3	0	3	3	2	4	3+	7

charakterystyka	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
mumie (7)	3	3	0	4	5	4	3	2	8

Uzbrojone w broń dwuręczną.

charakterystyka	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
ożywieńcza katapulta	-	-	-	-	5	3	-	-	-
załoga	4	2	2	3	3	1	2	1	5

Żałoga uzbrojona w broń ręczną.

charakterystyka	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Arabowie (8)	4	3	3	3	3	1	3	1	7
konie	8	0	0	3	3	1	3	0	5

Uzbrojeni w tarcze i szable.

PRZYGODA



Dodatkowe uwagi:

- Arabowie mogą być wystawieni w dowolnym miejscu na polu, poza strefą wystawiania przeciwnika;
- Jeżeli MG wysoko oceni siły bohaterów, może proporcjonalnie zwiększyć liczbę szkieletów (ale bez przesady);
- Nekromanta nie ma zamiaru angażować się w walkę wręcz;
- Pierwszą turę zaczyna gracz, który wyrzuci więcej oczek na kostce sześcienniej.

I NA KONIEC...

Miejmy nadzieję, iż wszystko poszło dobrze i pod nogami bohaterów chrzęszczą teraz zwały kości. Do miejsca docelowego zostało pół dnia drogi. Niestety – nekromanta przeniósł swą siedzibę, a z pustej wieży nikt nie będzie miał żadnego pożytku (chyba, że coś wymyślisz MG). Po obrzędach biczowników (którzy zresztą nie pozwalają ich nikomu oglądać) można ruszać w drogę powrotną. Uff...

Dodatek nr 1

Lista płac – postacie pierwszoplanowe

Fulko, kapitan rycerzy zakonnych

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	52	43	4	4	13	43	3	34	68	45	55	50	45

Umiejętności: rozbrownienie, silny cios, celny cios, ogłuszenie, czytanie i pisanie, sekretny język: bitewny i rycerzy zakonnych, jeździectwo, specjalna broń: lanca, heraldyka, oburęczność, szczęście;

Wyposażenie: koń bojowy, zbroja płytowa, miecz, lanca, magiczna tarcza (2 PP), 97 zk, luneta;

Opis: Ludzi ocenia po czynach, nie po słowach. Twardy człowiek i doskonały dowódca.

Starszy Brat Rufus

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	45	35	4*	5	9	40	2	31	66	44	58*	63	22

Umiejętności: silny cios, ważenie trucizn, czytanie i pisanie, astrologia, broń specjalna: korbacz, sekretne znaki biczowników;

Wyposażenie: księgi z prorocत्वami, korbacz, wór pokutny, 53 zk, butelki z narkotykiem;

Opis: Fanatyk w każdym calu – małowówny o świdrującym spojrzeniu.

Imad ad-Dim al-Isfahan, nekromanta 3-go poziomu

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	48	45	4	4	20	60	2	37	67	74	59	70	35

Umiejętności: rzucanie czarów: magia nekromantyczna 1-go, 2-go, 3-go poziomu i prosta, rozpoznawanie żywiołów, tworzenie magicznych pergaminów, wykrywanie istot magicznych, farmacja, wytwarzanie eliksirów, wiedza o demonach, język tajemny: nekromantyczny, medytacja;

Wyposażenie: bogate szaty, pergamin Mocy (umożliwia rzucenie jednego czaru bez utraty PM), Amulet Jaspisowy (Jade Amulet – na 80% chroni przed pierwszą raną), laska czarodziejska, broń ręczna, księga z zaklęciami;

Choroby zawodowe: trupi wygląd – pierwsze stadium, niechęć do zwierząt – drugie stadium;

Czary: dowolne;

PM: j.w.;

Opis: Mimo postępującej trupozy, zabójczo przystojny. Bardzo inteligentny i mściwy (jeśli ucieknie, bohaterowie mają „przerąbane”...).

Resztę charakterystyk MG może z powodzeniem „zmontować” sam.

Dodatek nr 2

Armageddon – narkotyk w płynie

Powoduje czasowy wzrost siły (+1) oraz kompletną odporność na psychologię. Powoduje uzależnienie już po drugim zażyciu. Skład nieznan.

UWAGI NAPRAWDĘ KOŃCOWE

1. Słowo krucjata nie ma prawa egzystować w Starym Świecie (no bo gdzie te krucyfiksy?), ale użyłem go ze względu na przyjęte konotacje znaczeniowe.
2. Po dokładne opisy oddziałów oraz ich specjalne umiejętności należy sięgnąć do podręczników: **Warhammer Armies: Undead, Empire, Bretonnia.**
3. Scenariusz z założenia miał dawać graczom dużą swobodę, stąd brak opisów niektórych miejsc i postaci – niech MG dopasuje je do specyfiki swej drużyny.
4. Dziękuję Papieżowi Urbanowi II oraz Rafałowi Żelazo – pierwszemu za natchnienie, drugiemu za pomoc, bez których przygoda ta nigdy by nie powstała.

Anthony Ragan i Graeme Davis

MARIENBURG: SUIDDOCK I GOSPODA „GNIAZDO PELIKANA”

Przekład: Monika A. Grzesiak

Ilustracje: Krystian Lewszo, Tomasz Tusznio.

Artykuł z pisma *WHITE DWARF* – numer z września 1989 (119)

SUIDDOCK

Brunwasser jako jeden z nielicznych kanałów w Marienburgu jest wystarczająco głęboki, aby okręty oceaniczne mogły dotrzeć do miasta. Na długości przeszło mili obie jego strony gęsto usiane są dokami, składami najróżniejszych towarów, kantorami, domami kupieckimi, stoczniami, burdelami oraz niezliczonymi tawernami. Oto tętniące życiem serce Marienburga, znane jako Suiddock, gdzie przecinają się wszystkie trakty Starego Świata i gdzie wcześniej czy później znajdzie się każdy z podróżujących po Imperium. A to zwiastuje moc przygód.

PRZYBYWAJCIE DO SUIDDOCK

Suiddock to wprost wymarzone miejsce dla awanturników wszelkiej maści oraz świetny punkt wyjścia do rozpoczęcia przygody. Tutaj zatem należy zacząć zwiedzanie

Marienburga. Twoja w tym głowa by drużyna znalazła się w mieście i od Ciebie zależy jak tam dotrze.

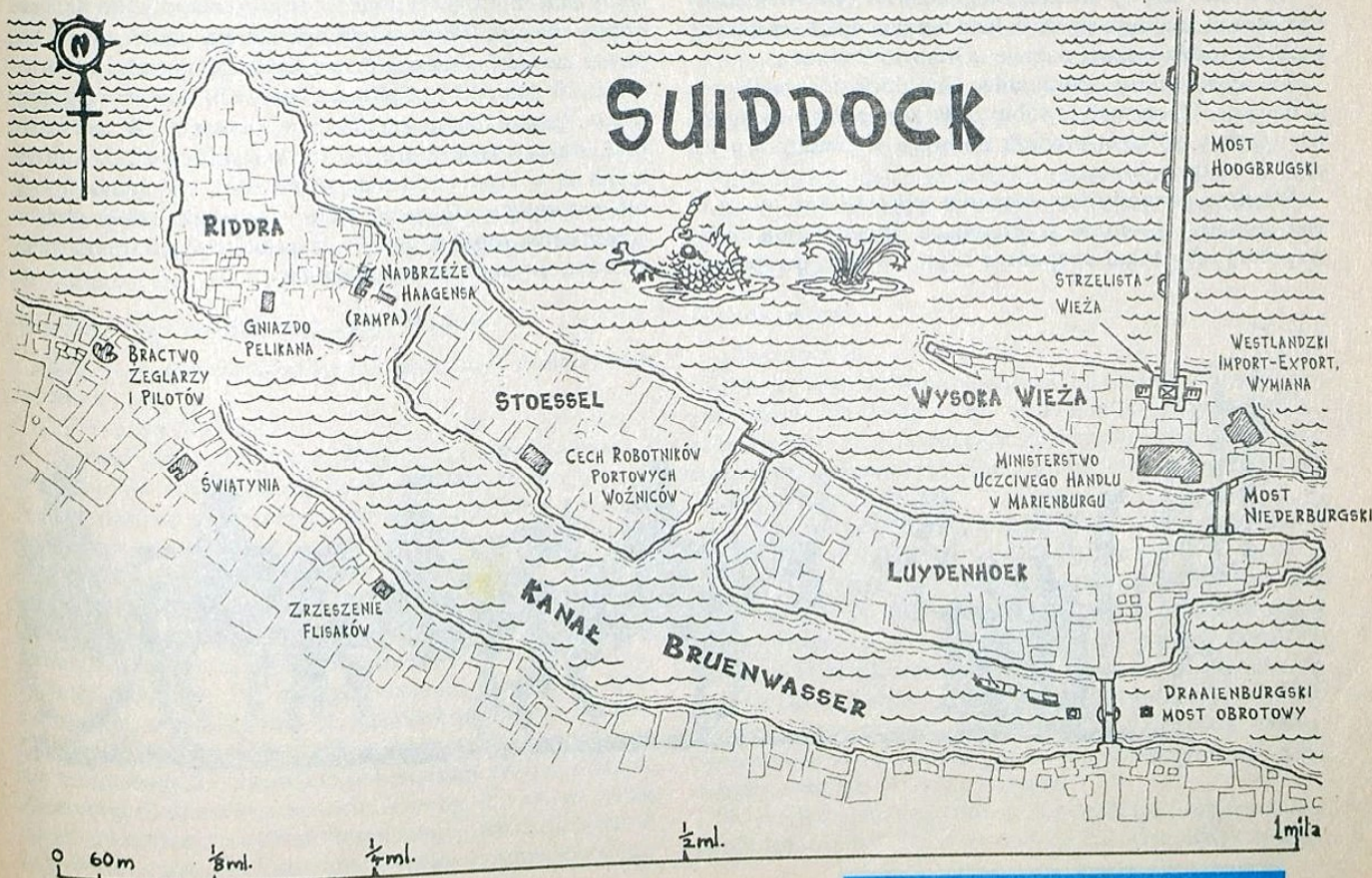
Jeżeli „wsadzisz” bohaterów na pokład łodzi, jest niemal całkowicie pewne, że ich wizyta w Marienburgu rozpocznie się właśnie w Suiddock, głównym węzle komunikacyjnym wszystkich szlaków morskich i rzecznych.

Jeśli wyślesz ich drogą lądową od strony Middenheim, dotrą do Bramy Oostenpoort. Większość dworców i końcowych stacji dyliżansów znajduje się na obrzeżach Suiddock, gdzie ziemia jest stosunkowo tania, a i do Cechu Woźniców niedaleko. Chcąc nie chcąc,

bohaterowie skazani są na spacer przez całe miasto – od jego południowych do północnych krańców. Wędrować będą przez nadbrzeża wielu kanałów, pokonując po drodze liczne mosty.

Podróżni korzystający ze szlaku prowadzącego z Brentanii dotrą do Bramy Westenpoort, po przejściu przez którą od razu znajdują się w Suiddock.

Suiddock to wprost wymarzone miejsce dla awanturników wszelkiej maści oraz świetny punkt wyjścia do rozpoczęcia przygody



Jeśli zaś bohaterowie pochodzą z Marienburga, to sami dobrze wiedzą, że Suiddock jest idealnym miejscem do rozpoczęcia awanturczego życia. Wywodzący się z niższych klas, rdzenni mieszkańcy miasta właśnie tutaj dorastali. Inni prawdopodobnie zawitali do Suiddock w poszukiwaniu okrętu, marząc o podróży w odległe i egzotyczne kraje.

POŁOŻENIE GEOGRAFICZNE

Suiddock, jak wspomniano powyżej, rozciąga się na długości mili po obu stronach kanału Brunwasser, którego północny brzeg tworzy ciąg trzech wysp: Luydenhoek, Stossel, Riddry. Najbardziej wysunięta na zachód jest Riddra, a na wschód Luydenhoek. Po między nimi znajduje się Stossel. Czwarta, zwana Wyspą Wysokiej Wieży połączona jest mostem Nederburgskim z Luydenhoek. Wysepka ta została sztucznie usypana podczas budowy mostu Hoogburgskiego jako oparcie dla części przeseł.

Najstarsza część Suiddock to Riddra i zachodnia połowa Stossel. Czasy świetności tego rejonu dawno przeminęły. W ciągu lat dokonała się znacząca ekspansja doków na wschód, w górę rzeki. W rezultacie najbardziej nowoczesne z nich znajdują się w części zwanej „Odcinkiem Luydenhoek” lub po prostu Wschodem. Tam właśnie kwitną wielkie interesy, podczas gdy Riddra i okolice to obecnie jedynie skupisko rozlatujących się ruder gdzie, tylko ich mieszkańcy mogą czuć się bezpiecznie.

GNIAZDO PELIKANA

Na końcu krętej uliczki, biegnącej na tyłach składów z towarami znajduje się duża lecz nie rzucająca się w oczy gospoda o dźwięcznej nazwie „Gniazdo Pelikana”.

Każdy rodowity mieszkaniec Suiddock doskonale zna to miejsce. Upodobali je sobie zwłaszcza robotnicy portowi i flisacy. Oberża otwiera podwoje w południe i jest czynna aż do północy.

Wnętrze gospody jest znacznie większe, niż by na to wskazywały skromnie wyglądające drzwi. Obok dużej wspólnej izby lokal dysponuje czymś w rodzaju specjal-

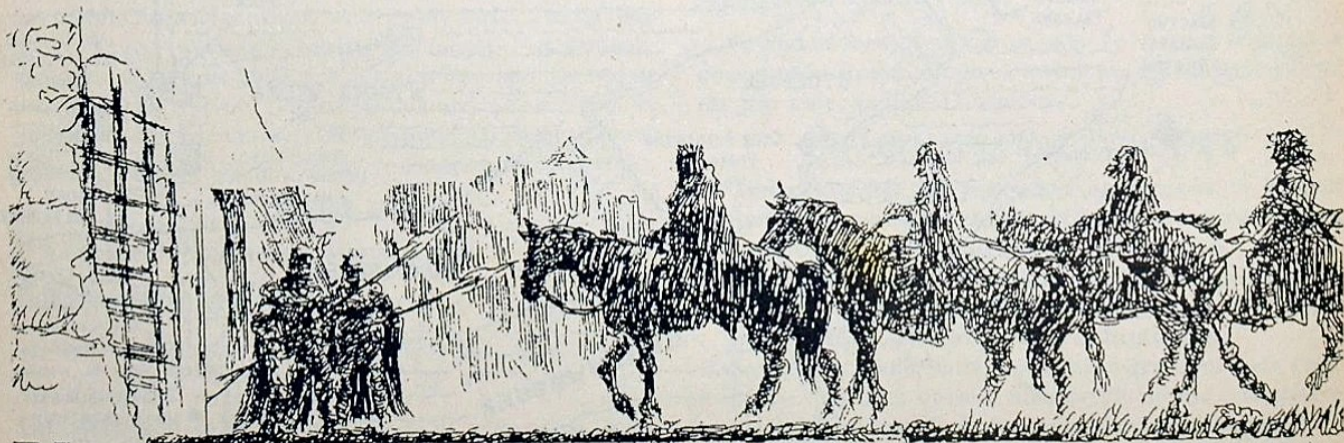
nie wydzielonych kotarami kabin oraz tak zwanymi pokojami bocznymi dla potrzebujących odrobiny prywatności gości. Wieść gminna głosi o istnieniu tajemnych przejść prowadzących do wszystkich okolicznych kanałów, co znacznie ułatwia życie przemytnikom i im podobnym niegodziwcom.

Właścicielem Gniazda Pelikana jest były żeglarz i bosman niejaki Ishmael Boorsevelt. Mężczyzna ten stracił nogę na Morzu Szponów, gdy jego okręt został zaatakowany i zniszczony przez morskiego potwora. Brać żeglarska słynie z wiary w przesady, jednak Ishmael jest w tej kwestii niedościgniony. Nie chce być znany z nazwiska, bo to jego zdaniem wróży niechybną śmierć. „Mówcie do mnie po prostu Ishmael” mamrocze zazwyczaj pod nosem. W efekcie tylko nieliczni wiedzą jak brzmi jego godność.

Gospoda oferuje szeroki asortyment miejscowych piw i mocniejszych trunków, między innymi słynny rum *Alte Geheerentode* oraz wyjątkowo mocne piwo *Braakbroew*. Ponad to szczyli

się bogatą ofertą bretońskich brandy oraz kislevskich i imperialnych wódek. Rozmaitość dostępnych tu trunków, jak i stosunkowo niskie ceny znane są daleko poza granicami Suiddock. Gniazdo Pelikana zapewnia również noclegi w dwunastoosobowej sypialni na pięterku. Opłata za noc wynosi 3/6 od osoby przy czym Ishmael każe sobie płacić z góry nie dbając zupełnie o to czy gość załapie się na łóżko czy też nie. Przeladowana sypialnia nie należy do rzadkości. Zdarzyło się nawet, że spały tam trzydzieści dwie osoby, co stanowi do dziś nie pobity rekord. Rzecz miała miejsce po nader udanej zabawie zorganizowanej przez Cech Robotników Portowych. W Gnieździe Pelikana rozrywki dostarczają śpiewacy, gawędziarze, egzotyczne tancerki. W prawdzie brak stałego repertuaru, za to wszystkie numery utrzymane są w konwencji marynistycznej. „Wszystko jest tu od przypadku do przypadku” twierdzą stali goście. Nadmierny zapal krytyków z publiczności studzi nalaowana rusznica za szynkwasem.

Gospoda oferuje szeroki asortyment miejscowych piw i mocniejszych trunków, między innymi słynny rum *Alte Geheerentode* oraz wyjątkowo mocne piwo *Braakbroew*



Gospoda zawdzięcza swoją nazwę oswojonemu przez Ishmaela pelikanowi. Dziobuś, tak bowiem wabi się pupilek, ma pozostawioną całkowitą swobodę poruszania się po lokalu, głównie po to by zbić z pantałyku nieroztropnych gości.

TO CO WIADOMO WSZEM I WOBEC O GNEŹDZIE PELIKANA

„Nie wiesz gdzie przenocować? Najlepiej w Gnieździe Pelikana – spytaj kogoś o drogę. Powiedz staruszkowi Ishmaelowi, że cię przysyłam – a należycie się tobą zajmie. Strzeż się lepiej ptaka.”

„Stary Ishmael nie jest tak głuchy jakby się zdawało. W Gnieździe Pelikana dzieje się wiele rzeczy o których nikt nic nie wie.”

„Nigdy nie zapomnę, jak trzech Nipończyków zawitało do gospody. Dziwadła z nich były niezgorsze, ale nawet całkiem uprzejme. Myśleli, że Dziobuś jest w menu i zapytali starego ile chce za ugotowanego z ryżem. W życiu nie widziałem by ktoś tak aż tak pokraśniał na twarzy jak Ishmael gdy tylko to usłyszał.”

„Pod żadnym pozorem nie gwizdź ani nie rozmawiaj o pogodzie w Gnieździe Pelikana. Ostatnim razem jak ktoś zaczął pogwizdywać, stary Ishmael nieomal rozwalił go ze swojej rusznicy. Musisz wiedzieć, że jest on przesądny. Nawet nie próbuj go pytać

o nazwisko lub podawać mu własnego. Upiera się bowiem iż tylko trupy są znane po nazwisku.”

„Gniazdo Pelikana to całkiem niezła spelunka. Jeśli pijasz różne winalazki, to stary Ishmael ma parę. Ale serwuje również świństwa nadające się jedynie dla bydła. W zeszłym tygodniu dysponował flaszką przywiezioną przez jakiegoś szalonego Norsmańczyka z Lustrii. Miał być to przedni trunek sporządzony z soku kaktusowego, ale smakował, mówię ci, jakby zapomnieli wyjąć kolce. Aż mi się srebrna sprzączka od paska wygięła po tym poczęstunku”.

„Lepiej pilnuj swoich napoi, bo ci się ten skubany ptak doń dorwie. Aha! I nie dotykaj wysuszonej ryby, w końcu nie wiadomo na co i kiedy zdechła.”

Ishmael Boorsvelt, handlarz, były żeglarz i bosman.

„Nie pozwalam na takie zachowanie tutaj. Masz znowu szczęście i tyle.”

„To wróżba śmierci.”

„Poszedł mi na zewnątrz i biegać trzy razy w koło budynku i to już. I żeby mi nie podchodził do kotów.”

„Nie małpuj – są rzeczy, które można robić i rzeczy, których nie można robić, a jeśli robisz to czego nie wolno robić to tym gorzej dla ciebie.”

„Możesz sobie sprowadzać nieszczęście jeśli chcesz, ale z pewnością nie tutaj. Zapraszać katastrofy to sobie możesz na zewnątrz, wyjdź i nie narażaj innych!”

Stary Ishmael, bo tak go wszyscy nazywają, jest szczupłym, wysokim mężczyzną, któremu idzie już pięty krzyżyk. Zmierzwione ciemnoblonde włosy i także ma broda niemal całkowicie przestaniają twarz, z której spozierają niebieskie przeszkłone oczy. Ci, co go znają od lat, twierdzą, że odkąd stracił nogę, stał się zupełnie innym człowiekiem. Drewniana proteza poniżej lewego

kolana rzutuje na punkty Sz. Ponad to wszystkie testy I wykonywane podczas czynności związanych z szybkością (np. odskakiwanie) należy robić z uwzględnieniem modyfikatora -20. Test I dla działań niewymagających szybkości np. obserwacji, przeprowadzamy nie biorąc pod uwagę powyższego modyfikatora. Kolejne konsekwencje utraty nogi to: 4 punkty obłędu, nienawiść do wszelkiego rodzaju morskich stworzeń przekraczających rozmiar człowieka oraz patologiczna przesądność. Ishmael jest skłonny uwierzyć w każdy zasłyszany przesąd. W przypadku zlekceważenia przez gościa jakiegoś zabobonu, Ishmael musi niezwłocznie wykonać test Op. Jeśli test się nie uda Ishmael zaczyna histeryzować i wyrzuca delikwenta za drzwi. Po upływie pięciu lub dziesięciu minut uspakaja się odrobinę. Gość zaś otrzymuje surową reprymendę i ostrzeżenie by się nie ważył tego nigdy, przynigdy robić w gospodzie.

Ishmael to typ spokojnego ponuraka. Rzadko się zdarza by z jego ust wydobyło się coś poza chrząknięciem. Wyjątek stanowią wspomniane powyżej sytuacje, gdy ktoś nie traktuje przesądów z należytą powagą. Ogólnie rzecz biorąc, woli się przysłuchiwać rozmowom, niż brać w nich udział. Nigdy nie da się namówić na pogawędkę o morskich przygodach, a zwłaszcza tej, z której wyszedł bez nogi. Nachalne dopytywanie się o wspomniane zdarzenie należy traktować jako naruszenie przesądu.

Sz WW US S Wyt Żyw I A Zr CP Int Op SW Ogd
2 48 33 4 3 11 44 2 43 38 47 34 45 33

Wiek: 47

Charakter: neutralny (Manann)

Umiejętności: bijatyka, czytanie i pisanie, mocna głowa, monetonawstwo, pływanie, rozbrajanie, silny cios, specjalna broń – palna, uniki, wiosłowanie, żeglowanie.

Majątek: skórzany kaftan (0/1 PP, korpus); szylet (I +10, Obr -2, P -20); rusznica (Z 24/48/250, SE 3, Ład 3 – przechowywana pod barem), drewniana noga.

Krytyczne trafienie w lewą (drewnianą) nogę zniszczy ją i powali Ishmaela na ziemię, nie czyniąc mu przy tym większej szkody.

Dziobuś, pelikan

„Rraawrrrk”

Dziobuś jest dużym (trzy stopy wysokości), białym pelikanem z czarno ubarwionymi piórami na ogonie i koniuzkach olbrzymich, o rozpiętości skrzydeł przekraczającej osiem stóp. Ishmael przywiózł go z któregoś rejsu i uczynił swoją maskotką.

Gdy ptak czuje się zagrożony, przytłoczony zbyt dużą ilością gawiedzi w knajpie lub najwyczejniej w świecie poirytowany, cofa się wtedy na swoich zakończonych płetwami nogach, wyciąga szyję by sprawiać wrażenie większego niż jest w istocie i rozkłada do połowy skrzydła skrzeczając niemiłosiernie. Zajmuje wtedy, na szerokość, coś około czterech stóp. Jeśli ta strategia zawiedzie i obiekt jego irytacji pozostanie niewzruszony całym przedstawieniem, pelikan zada mu błyskawiczny cios ostrym i haczykowatym dziobem.

Po podjętej pewnego dnia przez pelikana próbie wzniesienia się nad bar, Ishmael podciął mu skrzydła, czyniąc

Stary Ishmael nie jest tak głuchy jakby się zdawało. W Gnieździe Pelikana dzieje się wiele rzeczy o których nikt nic nie wie

go tym samym niezdolnym do lotu. Mimo to, dzięki szalenie szybkoemu trzepotaniu skrzydłami, Dziobus jest w stanie unieść się na wysokość 3 stóp lub skoczyć na taką odległość w każdą stronę. W efekcie jego groźny dziób zyskuje zasięg rażenia rzędu 6 stóp (każdy znajdujący się w promieniu 3 stóp od ptaka musi wykonać udany test I, w przeciwnym razie oberwie skrzydłem z S 1).

Dziobus ma paskudny zwyczaj częstowania się suszonymi szprotkami oraz rolmopsami, które Ishmael stawia na stołach w charakterze zakąsek. Nawiasem mówiąc przysmaki te nie należą do najświeższych, czasami mają nawet kilka dni. Tak czy inaczej, smakują pelikanowi i chyba tylko jemu. Ptak wypracował dość nieskomplikowaną metodę zdobywania przekąsek, która polega na strącaniu ich ze stołu. W ten oto sposób nie jeden klient stracił pity przez siebie trunek. Dlatego w trakcie pelikanich polowań na suszone szprotki każdy z siedzących przy stole musi wykonać udany test I (Uniki +10, stali bywalcy +20), aby ocalić swój napój przed ptaszysłem. Co by było śmieszniej w razie nieudanego testu trunki rozpryskują się we wszystkie strony na odległość K3 stóp.

Dziobus słynie ze swoich złodziejskich praktyk, łupem jego stają się wszelkie alkohole, najbardziej jednak upodobał sobie piwo – dziennie próbuje zakosić przynajmniej dwa. Podrzuca sprawnie szklanki w górę po czym chwyta je swoim wielkim dziobem. Na koniec ciska pustę naczynia przez całą izbę.

Sz WW US S Wyt Żyw I A Zr CP Int Op SW Ogd
2 33 0 2 2 5 40 145* 14 10 14 14 -

*Zr Dziobusia polega na sprawnym wykorzystywaniu dzioba do postugiwania się pewnymi przedmiotami. np. łapanie podrzuconej ryby lub kradzież trunków.

Ingrid Botenverhuurder, szulerka, była przewoźniczka

„Należy się umm..... Cztery szylingi i trzy miedziaki, to znaczy pensy. A nie! Ale ze mnie idiotka to jest trzy jedenaście. Nie, to nie tak. Rachunek wynosi siedem pensiaków i szylinga. Albo.... Ishmael, Ishmael! Ile to jest dwa plus dziewięć plus jeden i plus sześć?!”

„Dziobus, Dziobus, masz tu rybkę!”

„Masz szczęście? To znakomicie, ja też.”

„Rozdanie kart. Nie gadać!”

Ingrid Botenverhuurder sprowadziła do miasta pragnienie przeżycia czegoś ekscytującego. Miała już serdecznie dosyć niekończącego się pływania w dół i w górę rzeki na starej łódce babci. Gdy tylko starszka wydała ostatnie tchnienie, dziewczyna sprzedała łajbę i powędrowała drogą lądową do Marienburga. Zatrzymała się w Suiddock, a dokładniej w Gnieździe Pelikana, gdzie już została na dobre. Miejsce to okazało się wprost stworzone do rozwijania karcianych umiejętności, które Ingrid posiadała od swej babki, jako antidotum na nudę zimowych wieczorów. To właśnie dzięki niesłychanej zręczności w kartach dostała pracę w gospodzie. Może tam zostać tak długo, jak tylko będzie chciała. Wolne chwile spędza siedząc z wędką w dokach.

Ishmael z Dziobusiem (Ingrid jest przekonana, że to właśnie pelikan prowadzi knajpę) zatrudnili ją w charakterze barmanki, mimo iż dziewczynina nie radzi sobie najlepiej z tego rodzaju zajęciem. Gdy tylko przychodzi do płacenia rachunków Ingrid myli się notorycznie. Podaje niewłaściwą sumę, raz ją zawyżając a raz zaniżając. Jedyne z pomocą Ishmaela jest w stanie prawidłowo rozliczyć się z gościem. (Wyrzuc K6: parzyste – żąda o 6 pensów za dużo; nieparzyste – zaniża rachunek o 6 pensów). Mimo że Ingrid doznaje całkowitego zaciemnienia umysłu, ilekroć styka się z prostą

arytmetyką, Ishmael przymyka oko na jej matematyczne potknięcia ignorując skargi klientów. Stary ma bowiem niejasne przeczucie, że „ta kobieta” przynosi Gniazdu Pelikana szczęście i odpędza złe moce. Za każdym razem, gdy Ingrid wygrywa w karty lub kości, utwierdza go to w tym przeświadczeniu.

Sz WW US S Wyt Żyw I A Zr CP Int Op SW Ogd
4 31 31 2 3 5 35 1 40 21 50 34 31 40

Wiek: 27

Charakter: neutralny (Randal)

Umiejętności: mocna głowa, rybactwo, szczęście, wiosłowanie, wiedza o rzekach, wycucie kierunku.

Majątek: talia kart, kości, nóż (I +10, Obr -2, P -20); K6 szylingów, 2K6 pensów (Ishmael daje jej na granie tyle, ile ta potrzebuje).

Stali bywalcy

Właściwie każdy szanujący się mieszkaniec Suiddock zna Ishmaela, Ingrid, a przede wszystkim Dziobusia. Przeto szanse, że każdy napotkany w dokach BN jest bywalcem Gniazda Pelikana wynoszą aż 50%. Miejscowi czerpią co nie miara przyjemności z opowiadania przyjeźdnym niewinnych historyjek o utarczkach potwornego Dziobusia z nieznanymi. Ishmaela rysują zaś jako zdziwaczałego wujcia. W Suiddock trwa nieustająca polemika, kto tak naprawdę prowadzi lokal. Każda z postaci, która uczyniłaby choćby najmniejszą krzywdę Ishmaelowi lub Dziobusowi znajdzie się w nie lada tarapatkach.

Bez względu na porę w barze wypoczywa przy kielichu i plotkach dwudziestu do trzydziestu miejscowych. Zaraz po zmierzchu na drinka wpadają Lea-Jan Cobbius

z Cechu Robotników Portowych i Duży Piet z Cechu Woźniców. Okazjonalnie zagląda do Gniazda Pelikana Alex Huurder ze Stowarzyszenia Flisaków. Prawie codziennie gdy słońce zmierza ku zachodowi, babcia Hetta

przychodzi na swoją codzienną porcyjkę rumu. Kapitan Valk ze Straży Miejskiej zjawia się w Pelikanie w dni świąteczne, na godzinkę lub dwie, zaraz po zejściu ze służby. Chwilę potem dołącza do niego Sierżant Kuyper. Reszta zadowolonych tam gości to głównie żeglarze, flisacy oraz robotnicy portowi. Czasem jednak zawitają w progi gospody poborcy podatkowi, których to grzecznie obsługuje Ishmael i których to ostentacyjnie ignoruje cała reszta zgromadzonej tam braci. Żeglarze

Dziobus ma paskudny zwyczaj częstowania się suszonymi szprotkami raz rolmopsami, które Ishmael stawia na stołach w charakterze zakąsek

Właściwie każdy szanujący się mieszkaniec Suiddock zna Ishmaela, Ingrid, a przede wszystkim Dziobusia

i przewoźnicy toczą gorące dysputy o wątpliwych zaślugach pilotów. Łatwo się domyślić, że ci ostatni nie są częstymi gośćmi w gospodzie, a pojawienie się któregoś z nich w Gnieździe Pelikana nieomal zawsze kończy się burdą.

Karta alkoholi

W Gniazdo Pelikana dysponuje bogatą ofertą trunków o różnej mocy i w różnej cenie, która pokrótce prezentuje się następująco:

Trunki	ilość	punkty alkoholu	cena
Małe piwo	1/4 kwarty	5	3p
Małe piwo	1/2 kwarty	1	7p
Miejscowe mocne piwo	1/4 kwarty	1/2	5p
Miejscowe mocne piwo	1/2 kwarty	2	9p
Miejscowe ale	1/4 kwarty	1.5	7p
Miejscowe ale	1/2 kwarty	3	1/-
Mocne piwo Braakbroew	1/4 kwarty	2	1/-
Mocne piwo Braakbroew	1/2 kwarty	4	1/9
Rejskie białe wino	puchar	1	1/-
Rejskie białe wino	butelka	4	3/6
Białe wino z Mousollonu	puchar	1	1/3
Białe wino z Mousollonu	butelka	4.5	4/-
Bretońskie czerwone wino	puchar	1.5	1/6
Bretońskie czerwone wino	butelka	6	5/-
Tileańskie czerwone wino	puchar	1	1/3
Tileańskie czerwone wino	butelka	4	4/-
Imperialna brandy	puchar	4	4/-
Imperialna brandy	butelka	16	12/-
Bretońska brandy	puchar	3.5	3/6
Bretońska brandy	butelka	14	10/6
Westlandzki rum	puchar	4	3/-
Westlandzki rum	butelka	16	10/-
Rum Alte Geheerentode	puchar	6	4/-
Rum Alte Geheerentode	butelka	24	15/-
Kislevska wódka	puchar	4.5	3/9
Kislevska wódka	butelka	18	12/6
Norsmeńska aquavita	puchar	4.5	3/9
Norsmeńska aquavita	butelka	18	12/6
Lustriański meskal	puchar	4	4/-
Lustriański meskal	butelka	16	16/-
Albiońska whisky (uisce)	kieliszek	5	3/9
Albiońska whisky (uisce)	butelka	20	15/-

Gracz powinien mieć na względzie ilość i rodzaj spożytych przez jego postać trunków. Przekłada się to na punkty alkoholu, a gdy suma tych ostatnich stanie się podzielna przez *Wytrzymałość* postaci, należy przeprowadzić test *Wyt* z modyfikatorem ujemnym równym otrzymanym punktom alkoholu. Dla przykładu bohater z *Wyt* 3 po konsumpcji trunków o łącznej wartości 3 punktów alkoholu wykonuje test *Wyt* -3. A to oznacza 27% (*Wyt* 10 -3) szans na pomyślny wynik testu. Dla 6 punktów alkoholu szanse na udany test spadają do 24% (*Wyt* 10 -6) itd. Jeśli test jest nieudany, a różnica między sprawdzaną wartością a wylosowaną liczbą przekracza 50 to bohater traci 1 punkt *Szybkości*. Gdy któraś z cech spadnie do zera, postać zostaje wykluczona na K6+4 godziny i otrzymuje 1 Punkt Obłądu, zbliżając się tym samym do popadnięcia w alkoholizm. Stracone punkty cech mogą zostać odzyskane dzięki K6 na godzinę snu lub K3 na godzinę ruchu.

Burdy

Burdy w Gnieździe Pelikana bynajmniej nie należą do rzadkości, zwłaszcza gdy przypała się jakiś pilocina. Stanowią nieodzowny i aprobowany element barowego życia, chleb dnia powszedniego. Nikt nie ma nic przeciwko pocziwemu prawemu sierpowemu i paru siniakom. Za to sięgnięcie po broń lub co gorsza użycie magii jest złamaniem niepisanych zasad. Zabójstwo oznacza początek wendety, nieproszone wizyty urzędników i różnych funkcjonariuszy. Każdy bohater próbujący dobyć broni lub użyć magii podczas karczemnej bijatyki zostanie szybko ogłuszony lub/i wyrzucony z knajpy na zbity pysk. Burda to burda, nikt nie chce niepotrzebnie pakować się w tarapaty.

WYDARZENIA W GNIEŹDZIE PELIKANA

Gniazdo Pelikana cieszy się opinią jednego z częściej odwiedzanych, szczególnie przez awanturników, miejsc w Suiddock. Oto dwa wydarzenia mogące ubarwić wieczór w gospodzie.

Kelner

Pewnego wieczora niedbałym krokiem wkracza do Gniazda Pelikana wykwintnie ubrany młodzieniec. Zamówiwszy butelkę bretońskiego czerwonego wina zaszywa się w jednym z wydzielonych kotarami pomieszczeń. Nie mija parę chwil, gdy wylania się zza ciężkiej zasłony i dumnie skieruje ku barowi. „*Oberzysto* – wypowiada



z wyraźnym akcentem wyższych warstw Imperium. – *Płyn w tej oto butelce bez wątpienia zasługiwał ongiś na miano wina lecz od tego czasu pito z niej przynajmniej ze trzech mężów.*” To rzekłszy, zgrabnym ruchem chlusta zawartością czary wprost na Ishmaela.

Tym krewkim młodzieńcem jest niejaki Bernhardt von Schwerdblitz zawodowy zwadźca z Nuln. Większość czasu spędza na wszczynaniu bójek i prowokowaniu pojedynków stwarzając sobie w ten sposób okazję do popisania się umiejętnościami szermierzymi. Zawitał do Marienburga niedawno. Aby się trochę rozerwać po długiej i monotonnej podróży usiłuje wszcząć burdę, co mu się najwyraźniej udaje. Pół tuzina robotników portowych podnosi się ze swoich miejsc głośno szurając krzesłami.

Poprowadź to jak zwyczajną karczemną rozróbę, w czasie której bohaterowie angażują się po dowolnie przez siebie wybranej stronie. Bijatyka, jak to zawsze bywa, rozprzestrzenia się na całą gospodę, wciągając po kolei wszystkich obecnych tam gości.

Oczywiście większość awanturników będzie usiłowała dorwać von Schwerdblitza, który z łatwością wykiwa kłębiącą się tam hałastrę i który okaże się godnym przeciwnikiem dla każdego z walczących w pojedynkę bohaterów. Jeśli sprawy przyjmą niepomysłny dlań obrót, młodzieniec pryśnie z gospody niczym sen złoty. Wskoczyszwinie na bar i chwycisz się mocno żyrandola przesybyje nad głowami wszystkich tam obecnych w stronę drzwi, którymi wybiegnie na ulicę.

Walka ze zwadźcą może okazać się dla bohaterów ciężką przeprawą. Jako MG powinienes dopilnować by bez względu na okoliczności Bernhardt zdołał uciec. Jeżeli zrobi na nim wrażenie sposób władania bronią któregoś z członków drużyny, skontaktuje się z nim, gdy tylko awantura ucichnie. Zaproponuje wspólne ćwiczenie fechtunku, a można się od niego wiele nauczyć np. posługiwania bronią specjalną: *Rapierem* i *Bronią parującą* oraz stosowania *Uników*, *Rozbrajania*, *Silnego ciosu*. Bernhardt może ulec namowom bohaterów i przyłączyć się do drużyny. W tym miejscu watro wspomnieć iż nie jest to człowiek z gruntu zły. Wszelkie jego nieczne postęпки powodowane są nudą.

Bernhardt von Schwerdblitz, zwadźca, były szlachcic

Jest to niewysoki, mierzący około 6 stóp wzrostu mężczyzna, o drobnej budowie ciała, niebieskich oczach i jasnych, sięgających ramion włosach. Lewy policzek przecina krótka, podłużna blizna. Wyraz pogardy niezmiennie goszczący na jego twarzy ustępuje miejsca uśmieszkowi tylko na czas walki. Cechuje go szorstkość obycia. Jest leworęczny. Z lubością obraża każdego, kto nie chce się z nim zmierzyć na miecze.

Sz WW US S Wyt Żyw I A Zr CP Int Op SW Ogd
3 63 52 4 7+ 9 59* 2 47 41 52 63 56 38

Umiejętności: błyskotliwość, celny cios, celne strzelanie, czytanie i pisanie, etykieta, heraldyka, hazard, jeździectwo, ogłuszenie, specjalna broń: broń parująca, specjalna broń: palna, specjalna broń: rapier, silny cios, szczęście, szybki refleks, uniki

Majątek: rapier (* z *Runą Szybkości I* + 10), lewak (Obr -2, P - 10); skórzany kaftan (0/1 PP, korpus) + *Amulet nieugiętości*.

Coś do picia

Pewnego wieczoru zjawia się w gospodzie nieznajomy. Jest on słusznego wzrostu, o przyprószonych siwizną, przypominających szczecinę włosach. Postać ta zdaje się być otulona w całun jakby ze mgły. Niezdarny chód zdradza, iż przybysz nie czuje się najlepiej. Ledwie widoczna twarz jest blada niczym pergamin. Od niezwykle jasnej cery wyraźnie odcinają się ciemne oczy. Rzeczony osobnik kieruje niepewne kroki ku jednej z wydzielonych zasłonami kabin, zamówiwszy uprzednio butelkę przedniej kislevskiej wódki. Ishmael obsługuje tajemniczego klienta po czym konspiracyjnie szepce do jednego z bohaterów:

„*Tamten z kotarą prosi was*” – mamrocze chrapliwie oberżysta.

Nieznajomy przybysz jest wampirem. Właśnie zszedł z pokładu po długiej i nużącej podróży w dół rzeki. Rozpaczliwie łaknie pokarmu, postanowił więc korzystając z zacisza kabiny, dopaść samotnego biedaka. Ostatkiem *punktów magii*, pod pretekstem uściśnięcia ręki rzuci czar *Uśpienia* na upatrzoną przez siebie ofiarę. Manewr ten kosztuje wampira dodatkowe 2 punkty magii, co obniża wynik testu SW ofiary o -10.



WARHAMMER

Jeśli czar zadziała wampir pożywi się kosztem śpiącego, po czym przybierze postać eteryczną i wyniesie się z Gniazda Pelikana. Jeśli czar okaże się nieskuteczny, przemieni się w formę eteryczną i wysysie siłę ofiary. Po trzech rundach przebywania w tym stanie ucieknie.

Jeśli drużyna wejdzie za zasłonę większą grupą, wampir zastosuje żdźbko subtelniejsze metody. Nawiąże z nimi rozmowę, przedstawiając się jako Radu Vrolatsin. Z wyraźnym wschodnim akcentem opowie o starych, rodzinnych kosztownościach skradzionych jego rodzinie przed wiekami. Podejrzewa, że mogą znajdować się tu, w Marienburgu, a dokładniej w rodzinnej krypcie pewnych handlarzy.

Podczas zabawiania drużyny opowieścią, wybierze z pośród nich bohatera o najniższej SW i zastosuje na nim hipnozę, która sprawi, że ten zapomni czegoś zabrać. Bohater ma nakazane po pięciu minutach wrócić po zostawiony przedmiot, a wtedy Radu go ukąsi.

Jeśli hipnotyczne spojrzenie nie zadziała, wampir spróbuje ponowić próbę na kolejnym bohaterze. Zostawi sobie w rezerwie ostatnie dwa punkty magii, aby móc w razie czego ratować się przemianami w formę eteryczną. W przypadku, gdy nie uda mu się zahipnotyzować żadnego z członków drużyny, wręczy każdemu z nich w dowód zaufania po złotej monecie (postać z umiejętnością *Monetoznawstwa* może przeprowadzić test *Int*, co pozwoli jej zauważyć, że pieniąż został

wybity w Księstwach Granicznych i to przeszło 300 lat temu. Obecnie w Marienburgu jedna taka moneta osiąga wartość przynajmniej 2 Guldenów). Wymuze na drużynie obietnicę spotkania się następnego dnia o tej samej porze w Gnieździe Pelikana. Pretekstem będzie przekazanie im niezbędnych do odszukania skradzionych precjozów informacji. Nie trzeba w tym miejscu wspominać, że Radu już nigdy później nie zjawi się w gospodzie.

Przez kilka dni po spotkaniu z wampirem, Gniazdo Pelikana oraz całe Suiddock obiegają pogłoski o brutalnych napadach w różnych częściach miasta.

Jednak nikt z napotkanych przez drużynę BN-ów bezpośrednio nie doświadczył przerażającego zjawiska, wszystkie plotki pochodzą zatem z drugiej ręki i po paru dniach ucichną.

Powinieneś się postarać, aby wampir nie zginął podczas pierwszego spotkania z bohaterami. Możesz wtedy mieć pewność, że ich drogi się jeszcze skrzyżują...

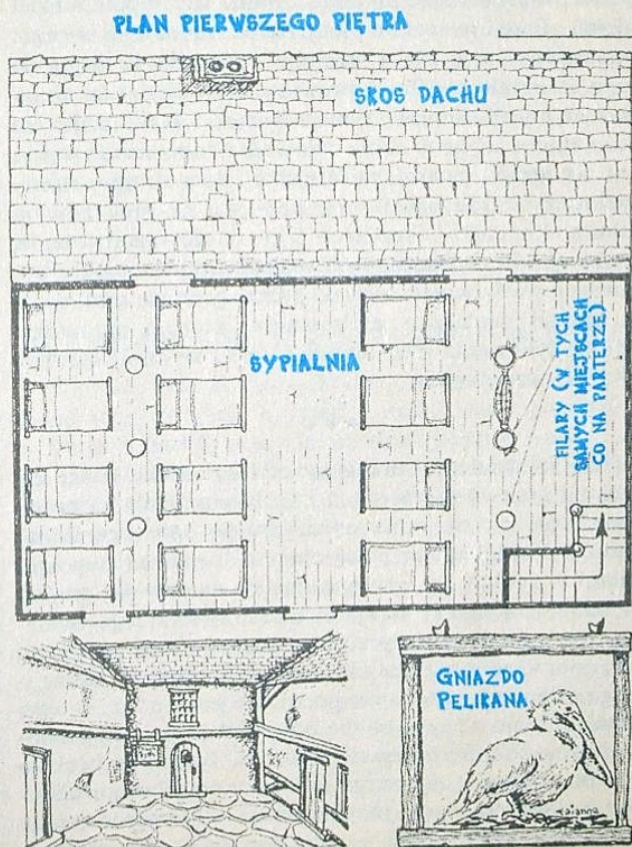
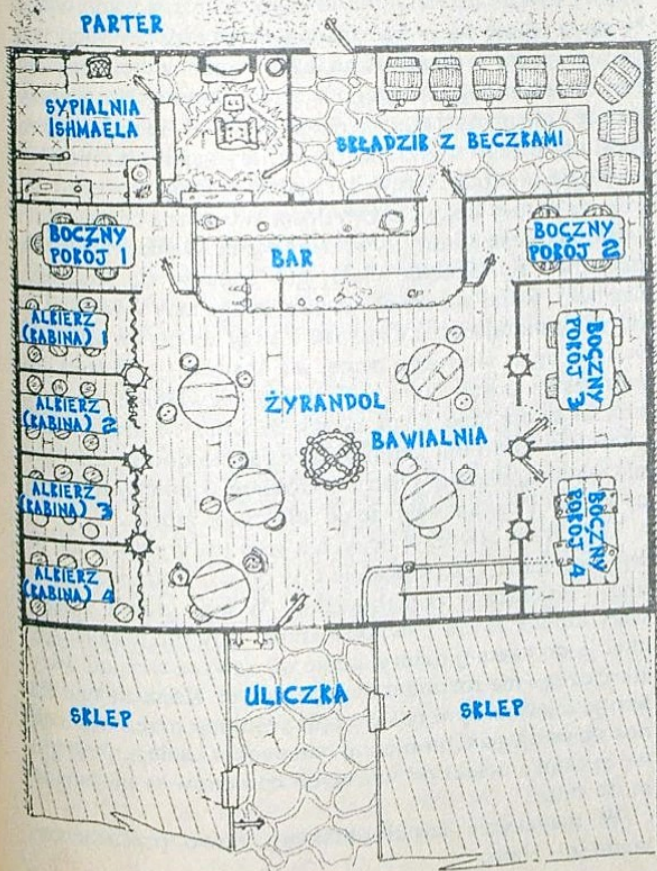
Wampir

Sz WW US S Wyt Żyw I A Zr CP Int Op SW Ogd
476 67 5 6 22 62 4 51 68 61 70 84 57

Punkty magii: 6 (maksymalnie 52)

Czary: oprócz wspomnianego powyżej czaru *Uśpienie* wampir ma za mało punktów magii, aby móc w trakcie tego spotkania zastosować jakiegokolwiek inne czary.

Pewnego wieczoru zjawia się w gospodzie nieznajomy. Jest on słusznego wzrostu, o przyprószonych siwizną, przypominających szczecinę włosów. Postać ta zdaje się być otulona w całun jakby ze mgły



Tomasz Andruszkiewicz

KLANY W WAMPIRZE: CHOROBA CZY STYL NIE-ŻYCIA?

Hans czekał na tę chwilę od wielu dni. Gdyby nie nadzieja, pewnie dawno już przeciąłby sobie żyły tępą łyżką albo rozbił głowę o poręcz schodów, którymi zabierali go raz w miesiącu (jeśli był grzeczny) do świetlicy. Ale obietnica wolności była zbyt ponętna – czekał więc na tę jedyną okazję, by na zawsze opuścić niegościnnie mury szpitala, w którym jego nieco niestabilna osobowość została sprawnie przerobiona na potworną, a ukryte i nigdy nie eksplorowane pragnienia przebudzone i zamienione nadmiarem leków w jedyne motory egzystencji.

Był szalony, wiedział o tym dobrze, ale na obecnym etapie los świata i innych wcale go nie obchodził. Tyle doznał krzywd, tyle wycierpiał od ograniczonych psychicznie sanitariuszy i lekarzy traktujących go tylko jako biologiczny materiał własnych eksperymentów, że było mu wszystko jedno, ile złego wyrządzi. Liczyło się tylko jedno: opuścić to piekło na Ziemi, poczuć się znów jak człowiek.

Rafał pił od połowy nocy. Od czasu do czasu robił przerwy na łyk świeżego powietrza i szaleńczy bieg przez pół miasta, skakanie po dźwigarach mostu, gdy krew napędzała mięśnie dając im nadnaturalne siły, a potem łapał kolejną ofiarę i wracał do picia. Na początku tego wieczora nastąpił w jego życiu przełom – zabił dla krwi pierwszego śmiertelnika. Przez prawie osiemdziesiąt lat wampiryzmu bronił się przed tym ze wszystkich sił, czując, że takim aktem zabije w sobie człowieka; teraz rzeczywiście czuł, że utracił pewną część siebie, ale z drugiej strony przekroczył także pewną granicę – stał się prawdziwym Kainitą. Łańcuchy krępujące jego duszę opadły nagle, z oczu znikła zaciemniająca wszystko mgła obaw – poczuł się prawdziwie wolny i wypełniony mocą, stąd też jego niemal szaleńcze zachowanie, którym sprawdzał uśpione tyle czasu możliwości i upijał się nimi bardziej niż spożywaną krwią.

Hans zataczał się, odbiegając od ciężarówki. W sfoferce tkwił martwy kierowca, a zwłoki pomocnika z pralni leżały koło samochodu; mężczyźni po opuszczeniu zakładu dla obłąkanych i dojechaniu do miasta popełnili ostatni w życiu błąd, zatrzymując się na dźwięk łomotania dochodzącego ze skrzyni wozu i otwierając ją. Szaleńiec nie miał nawet wyrzutów sumienia – to po prostu były pierwsze owoce tego, co wyrządzili mu lekarze – druga ofiara zdążyła nawet postrzelić go w nogę, co rozwścieczyło go na tyle, że nie odmówił sobie przyjemności wymazania jej mózgiem sfoferki. Teraz kierował się w stronę dużego, uśpionego (jak to w nocy) skupiska ludzi, w których masie mógł znaleźć schronienie i przy okazji materiał na zemstę czy surowiec do zaspokajania

tak długo trzymany na uwięzi żądź. Był szczęśliwy i wolny, nawet obwiązana opaską noga nie krwawiła i nie sprawiała dużo kłopotu.

Po wnikięciu w podmiejskie zabudowania i znacznemu oddaleniu się od miejsca swojego uwolnienia, znalazł sobie wygodne legowisko w zrujnowanej skorupie magazynu; poniewierające się wszędzie deski ze skrzyń i stopy gazet posłużyły jako dające wrażenie ciepła legowisko. Hans zapadł w pierwszy od lat, pozbawiony strachu przed igłą i nieskazitelną białą kitla, sen.

Zbliżał się świt. Rafał powoli czuł, że czas skończyć upojną zabawę i wrócić do schronienia, ale gdzieś tkwił w nim niedosyt. Pragnął zakończyć fetowanie swoich pełnych narodzin dla Nocy w maksymalnie efektywny sposób. Chciał, by finalny akcent długo budził wspomnienia. Wpadł właśnie do opuszczonego magazynu i potknął się na kupie śmieci, z której dobiegły go senne pomruki jakiegoś kłozarda. W pierwszej chwili pomyślał, że czas znowu się napić, ale jako że był prawie pełen i robił się senny machnął ręką. Nie przeszedł jednak dwóch kroków, gdy nagłe olśnienie wmurowało go na miejscu: „Cóż bardziej udowodnia wampiryzm jak przekazanie komuś innemu kłątwy krwi?” przeleciało mu przez głowę, a wargi wygięły się w uśmiechu pełnym jadu i złośliwości. Wrócił i odgarnął gazety – ujrzał odzianego w jakiś zniszczony uniform bezdomnego leżącego w stosie śmieci. Nie wybrzdając i nie namyślając się długo pochylił się nad nim i zatopił kły w jego szyi; senny jęk ofiary szybko zamienił się w błogie pomruki. Krew była jakaś dziwna, jak echo obijały się w niej ślady dużych ilości substancji chemicznych – tak jakby bezdomny żywił się lekami, ale decyzją już zapadły. Po opróżnieniu ciała, gdy zaczęły się śmiertelne drgawki, Rafał rozerwał zębami nadgarstek i wcisnął go do ust umierającego. Czuł jak z rany wypływa *vitae*, jak wciska się w świeżego trupa, jak kradnie go śmierci. Zabrał rękę i puścił ciało, by opadło bezwładnie, po czym oblizał swoją ranę. Czuł się tak dziwnie, że nie wiedział, co zrobić. Było mu jednocześnie bardzo dobrze i potwornie smutno, siedział więc z wzrokiem wlepionym w leżący kształt i zastanawiał się co właściwie zrobił.

Gdy Hans otworzył oczy, a z jego ust wydostał się pełen cierpienia ryk, w Rafale coś pękło. Poderwał się na nogi i przerażony zaczął uciekać. W jego głowie galopowały tabuny myśli i samooskarżeń – by nie oszaleć spychał je do czarnej dziury, gdzie od zawsze wciskał wszystko, czego nie rozumiał i czego się bał. Kontrolę nad ciałem przejęły instynkty i wampir pomknął przez wiodącą noc do swojego schronienia; tam padł w kącie, nakrył głowę rękami i uciekł od własnych demonów w nieświadomość snu.

W magazynie został obłąkany, nowo przeistoczony wampir – Hans.

KRYSTAŁY CZASU

O archetypach było niedawno, ale chcę was uspokoić – nie zapomniałem i nie powtórzę znów tego samego :) Zajmiemy się dziś bliżej tym, co sprawia, że postać należy do tej czy innej grupy. Styl w jakim są opisane klany sprawia, że często traktujemy je jako mechanizm, który dzieli wszystkich Kainitów na rozłączne sfery pokrywające sobą całą rozpiętość społeczeństwa nie-umarłych. Utożsamiamy je z podobnymi zjawiskami z innych systemów i zakładamy, że tak jak ktoś może być krasnoludzkiem wojownikiem czy elfickim minstrelem, tak może wybrać Toreadora czy Ventrue. Niestety, to nie jest tak proste. W naszym fabularnym przykładowie mamy Rafała – Brujaha i Hansa, uciekiniera z zakładu dla obłąkanych, który stał się wampirem. Kim zatem będzie? Brujahem czy Malkavianem (przepraszam za tak ostre zarysowanie jako szaleńca i bezpośrednio nawiązanie do archetypu Malkaviana, ale szkoda czasu i miejsca na subtelniejsze przykłady, skoro nie ich treść się liczy).

Sporo z Was krzyknie ochoczo: „Brujahem, to oczywiście, przecież liczy się krew“ albo „Malkavianem, bo jest szalony“, a według mnie nie ma jednej odpowiedzi na takie pytanie. **White Wolf** postuluje, by wampir wpisywany na kartę postaci miał 50 lat i myślę, że to jest bardzo wygodne wyjście. Po 50 latach rzeczywiście wyjaśni się, co z danego Kainity wyrosło, ale wcześniej mogą być w problemy. Z przynależnością do klanu nie jest tak jak z AIDS, że albo się jest chorym, albo nosicielem, albo zdrowym. Tu można być trochę tym, trochę tamtym, ale najbardziej jakimś innym. Stanięcie przed wampirem, przeprowadzenie dwóch testów (albo samo spojrzenie mu głęboko w oczy) nie powinno jednoznacznie mówić: „to jest Gangrel“, choć pewnie sami dla uproszczenia często tak robicie. Fakt, że ważna jest krew Rodzica, ale gdyby to ona o wszystkim decydowała, to nie mielibyśmy bezklanowców ani nowych Linii Krwi.

Proponuję podejść do zagadnienia nieco szerzej; włączyć do decydujących czynników wychowanie (a więc chociażby łatwość posługiwania się konkretnymi dyscyplinami wyssaną z krwi Rodzica, bądź wynikającą z konkretnych przesłanek w umyśle nowo przemienionego krwiopijcy) i przede wszystkim historię takiej postaci. Wiem, że trudno wymyślać całe nie-życie mało ważnego BN-a, w takim przypadku rzeczywiście wystarcza po prostu stwierdzenie „typowy Nosferatu“, ale korzystanie ze stereotypów zabija dużą część zabawy. Przy postaciach złożonych, ważnych, ciekawych warto pokazywać jak się zachowują, w co wierzą, co potrafią, by gracze sami mogli ocenić klanową przynależność, a nie na wstępie rzucić jedną nazwą.

Nie namawiam Was oczywiście do tworzenia Kainitów, którzy nie pasują do niczego i są za każdym razem zupełnie unikatowi czy nieklasyfikowalni, a tylko do głębszego zastanowienia się nad ich cechami, które zmieniają ich z postaci papierowych, płaskich, na prawdziwych władców nocy. Zastanówcie się sami: ilu widzieliście absolutnie typowych punków wśród ludzi słuchających muzyki punk?

P.S. Za temat dzisiejszych rozważań posłużyły pytania zadane na liście dyskusyjnej PESM-u przez Malkava – dla niego podziękowania.

Wampire: Masquerade™ (Wampir: Maskarada) jest zastrzeżonym znakiem towarowym White Wolf Inc.

Prawa do polskiego wydania linii Produktów Wampir: Maskarada należą do ISA sp. z o.o.

Witajcie! Dziś mam dla Was kolejny smakowity kęs – opis podziemnego miasta-fortecy, zbudowanego na południu Orkusa, którego dzielni mieszkańcy (wspomagani przez krasnoludzkich i hobbickich najemników) skutecznie opierają się nawale krwiożerczych bestii, próbujących zniszczyć ich za wszelką cenę. Opisane tu pułapki można oczywiście wykorzystać we własnych przygodach. To była dobra wiadomość, a teraz – niestety – trochę gorsza: „Świat Almohadów“ ukaże się dopiero jesienią (wrzesień), wraz z nową edycją podręcznika podstawowego („Kryształy Czasu“ v. 2.0 :), w którym poprawione zostaną dostrzeżone błędy, wstawione brakujące tabelki itp. Co do dalszych planów, to na Gwiazdkę chcemy (ale nie jest to jeszcze wiadomość w pełni potwierdzona) wydać „Labirynt“ w całości poświęcony KC (kilka dużych przygód + rozszerzenia zasad).

Roomcajs

PO PROSTU SZCZUR!

Ilustracje: Jarosław Musiał

Chłopie, to było straszne! Gdy tylko weszliśmy do tych cholernych tuneli, od razu zaczęły się kłopoty. Wszędzie mnóstwo pułapek i zamaskowanych ścian, zza których ci dranie kłuli nas włóczniami i strzelali z kusz zatrutymi beltami. Próbowałem walczyć, ale znikali jak duchy, by w chwilę później zaatakować z drugiej strony... W kilku miejscach zamiast stropu korytarza była magiczna iluzja, przez którą lali na nas wrzątek i roztopioną smotę. Zaczęliśmy się wycofywać, ale spanikowany zwiadowca pomylił się przy wyborze drogi na rozwidleniu. Nim w końcu dotarłem do wyjścia, w korytarzu zostało na zawsze więcej niż połowa naszych.

Zaraz potem poszedłem do tego łobuza, który nas wynajął – już nigdy nie zaproponuje nikomu „Łatwej robotki za dużą kasę“!

Relacja anonimowego krasnoludzkiego najemnika walczącego w korytarzach Dragnor Sur

DRAGNOR SUR - PODZIEMNE MIASTO

Niewielu mieszkańców Podziemnego Miasta zna historię tego miejsca, a jeszcze mniej ona obchodzi – w Dragnor Sur żyje się dniem dzisiejszym i rzadko kto ma czas i ochotę na rozpamiętywanie przeszłości. Dzieje się tak również być może dlatego, że większość jego mieszkańców to najemnicy i żołnierze, wynajęci do obrony tego podziemnego terytorium, których rodzinne strony znajdują się daleko na północy.

Dragnor Sur nie jest normalnym miastem z domami, ulicami i otaczającym całość zabudowy murem – to ogromny kompleks splecionych podziemnych korytarzy, przejść, sal i zakamarków, wykopanych w miękkim, ilastym gruncie, położony trzydzieści mil na południowy wschód od Gasty. Dziś nikt już nie pamięta, czemu krasnoludy i hobbity zasiedlające tę okolicę zeszły pod ziemię, pracowicie ryjąc długie, ciągnące się dziesiątkami mil korytarze. Czy zmusiło je do tego czające się na

KRYSTAŁY CZASU



powierzchni niebezpieczeństwo, czy może coś innego? Wydaje się, że najbardziej prawdopodobną przyczyną upartego trwania mieszkańców Dragnor Sur jest miejscowy kult półboga Vikerna, który ogłosił się bóstwem-synem życiodajnej Matki Ziemi. Wedle tej doktryny prawdziwie bezpiecznym można być tylko pod ziemią, wędrując trzewiami Matki Ziemi – na powierzchni pełno jest śmiertelnych niebezpieczeństw i pułapek czyhających na nieostrożnych. Gorliwi wyznawcy Vikerna nigdy nie wychodzą na powierzchnię (lub czynią to tylko nocą, ale i wtedy nie oddalają się zbyt od swych siedzib), a do załatwiania spraw w świecie zewnętrznym – np. związanych z handlem – używają tzw. „niewiernych“, czyli najemników lub niewolników.

STRUKTURA PODZIEMNEGO MIASTA

Dragnor Sur składa się z kilkuset różnej wielkości podziemnych komór (największa z nich ma około sześćdziesięciu metrów kwadratowych powierzchni) i pomieszczeń, rozmieszczonych płytko pod ziemią i połączonych korytarzami, które co kilkadziesiąt metrów łączą się krótkim przełazem z powierzchnią gruntu. Wyjścia z tuneli, zamykane drewnianymi kłapami, są starannie zamaskowane i zabezpieczone pułapkami, co skutecznie odstrasza niepożądanych gości.

Pomimo iż życie w tunelach jest wedle ogólnie przyjętych standardów nadzwyczaj prymitywne, Podziemne Miasto wyposażone jest we wszystkie niezbędne udogodnienia umożliwiające w miarę normalną egzystencję; są tu podziemne studnie, lazarety, a nawet kuchnie i warsztaty rzemieślnicze (zaopatrzone je w przemyślny system wentylacyjny, dzięki czemu możliwe jest ich sprawne funkcjonowanie). Sufity i ściany większości większych pomieszczeń, w których stale przebywają mieszkańcy, starannie wykładają matami, co zapobiega osypywaniu się ziemi na śpiących. W tunelach znajdujących się

niedaleko powierzchni przechowuje się wszelkie zapasy (konserwacja żywności stanowi duży problem), a w niektórych komorach hoduje się wybrane odmiany dużych, mięsistych grzybów stanowiących główny pokarm mieszkańców miasta w razie trudności z zaopatrzeniem. Podziemne Miasto cały czas się zmienia – kopane są coraz to nowe korytarze, a inne porzuca się lub zamienia w śmiertelne pułapki, co skutecznie zniechęca wrogów do zbyt gorliwej eksploracji podziemi.

WŁADZA

Najwyższym organem władzy w Dragnor Sur jest Najwyższa Rada, czyli tzw. *fiŋgolia*, złożona z sześciu najpotężniejszych kapłanów Vikerna. Od decyzji *fiŋgologii* zależy nie tylko życie i śmierć szeregowych członków społeczności, ale też decyzje o podejmowaniu kontaktu (lub zaniechaniu go!) ze światem wewnętrznym. Pomimo że mieszkańcom Dragnor Sur Najwyższa Rada jest organem jednomyślnym i nieomylnym, w wąskim kręgu najwyższych kapłanów cały czas trwa bezpardonowa walka o wejście do *fiŋgologii*. Oprócz wielu innych korzyści i realnego wpływu na rozwój miasta, członkowie Najwyższej Rady mają prawo do różnych udogodnień – otrzymują najlepszą żywność, najprzestronniejsze i najszybsze pomieszczenia, mają prawo do osobistej eskorty itp.

WROGOWIE

Tych nigdy nie brakuje. Najgorszym i najpodstępniejszym jest woda, wdzierająca się niespodziewanie do najlepiej nawet zabezpieczonych korytarzy, rozmywająca w błotnisty strumień całe partie korytarzy, rujnująca efekty wielomiesięcznej pracy kopaczy... Jedynym ratunkiem jest jak najszybsze opuszczenie zagrożonego rejonu i zamknięcie za sobą przejścia ściśle dopasowanymi kłapami (pełniącymi rolę grodzi). Później, gdy wszyscy są już bezpieczni, można przekopać od góry pionowy tunel, przez który można stopniowo osuszać tunel, jeśli zniszczenia nie są zbyt duże. Czasem jednak woda czyni tak potężne szkody, że trzeba kopać nowe tunele, a zalane korytarze porzucane są na zawsze...

Nie mniejsze kłopoty sprawiają mieszkańcom miasta przybywający z zewnątrz wrogowie, próbujący za wszelką cenę dotrzeć do wnętrza miasta. Są to głównie najemnicy wynajęci przez kapłanów Seta i Hasar-Gruna. Wyznawcy tych kultów twierdzą, że w swych początkach Yantong-Hurgared (tak określają Podziemne Miasto) należało do nich, a przodkowie obecnych mieszkańców wygnali ich podstępem, zagarniając cudzą dziedzinę. Teraz więc prawowici wyznawcy chcą odzyskać swą własność, przy okazji należycie każąc złodziei. W tej sytuacji *fiŋgolia* również wynajęła wojowników, by bronili miasta. Powstała paradoksalna sytuacja – na obrzeżach Dragnor Sur dniem i nocą wrze nieustanna walka, podczas gdy wewnątrz miasta toczy się normalne życie. Wojownicy obu stron, nazywani (przez jednych pogardliwie, przez innych z podziwem) *szczurami tunelowymi*, są sownie opłacani za swój trud, choć służba to ciężka i bardzo niebezpieczna. O ile jednak w szeregach obrońców spotkać można głównie hobbity, gnomy i krasnoludy (rzadziej elfy i ludzi), o tyle wśród napastników zdarzają się także orki, gobliny i inne mniejsze humanoidy. Co ciekawe, niedaleko Gasty założono coś w rodzaju „obozu treningowego“, gdzie zainteresowani mogą (za odpowiednią opłatą) nauczyć się zasad walki i życia pod ziemią, co może zwiększyć ich szanse w walce z obrońcami. Po obu stronach oprócz regularnych najemników walczą także grupki przeróżnych awanturników

KRYSZTAŁY CZASU

i obieżyświatów, pragnących nie tylko zarobić trochę grosza, ale też zaznać emocjonujących przygód.

Innym poważnym kłopotem obrońców są przeróżne żyjące pod ziemią bestie, które czasem wdzierają się w obręb miasta. W trakcie kopania kolejnych korytarzy natrafia się czasem na kolonie motargów, które zaciekle bronią swego terytorium. Z rzadka słychać też huk i drżenie ziemi, po czym oczom przerażonych obrońców ukazuje się monstrualnej wielkości owad – diamentowy żuk – przebijający się przez miękkie ściany korytarzy i podążający na przelaj przez Podziemne Miasto w sobie tylko wiadomych sprawach. Pokonanie bestii jest niezwykle trudne i niebezpieczne, jednak nie jest ona agresywna, więc zazwyczaj mieszkańcy miasta ograniczają się do naprawienia szkód wywołanych przejściem potwora.

PUŁAPKI

Napastnicy próbujący wdrzeć się do Dragnor Sur już na początku swej drogi napotykają poważne problemy. Choć przeciw nim staną wyszkoleni obrońcy, główną bronią Podziemnego Miasta są pułapki. Gdy jesteś na powierzchni ziemi, widzisz wokół siebie lekko pofałdowaną równinę, pokrytą rzadkim lasem... i nic nie wskazuje na to, że trzy metry pod Twymi stopami wre codzienne życie kilkutyśięczonego miasta! Wejścia w głąb –

pokryte darnią kłapy – są starannie zamaskowane i rozrzucone na terenie kilku mil kwadratowych, więc trzeba mieć niezłego nosa (udany test przeciwno sumie 1/10 MD i 1/10 ZR), aby je odkryć. Po zejściu do tunelu na nieproszonych gości czeka wiele niespodzianek. Oto niektóre z nich:

A. Fałszywe i iluzyjne ściany – czeka za nią obrońca z włócznią lub kuszą (często zatrutą), by niespodziewanie pchnąć lub strzelić przechodzącego korytarzem przeciwnika, po czym – korzystając z zamieszania – uciec innym tunelem. Przez iluzyjne stropy obrońcy mogą w dowolny sposób razić przeciwnika z wyższego poziomu tuneli, a pod iluzyjną podłogą umieszcza się rzędy ostro zakończonych pali, głębokie doły z wodą itp.

B. Pułapki naciągowe – w poprzek korytarza rozciągnięte są cienkie linki. Przechodząca korytarzem istota zawadza o linkę, uruchamiając mechanizm spustowy umieszczonej nieco dalej kuszy z zatrutym bełtem.

C. Wilcze doły – istnieją różne odmiany tej pułapki. Najprostsza to starannie zamaskowany dół z umieszczonym na końcu ostro zakończonym palem/palami. W innych pułapkach tego rodzaju dołek jest krótki i wąski, więc więźnie w nim tylko stopa, a ostre końce palików skierowane są w dół, zachodząc na

siebie nawzajem. Ten sposób stosowany jest w celu pochwylenia jeńców, gdyż ofiara potrzebuje dużo czasu i trudu, by samodzielnie się uwolnić. Czasem pale smaruje się odchodami w celu zakazania ran.

D. Ostrza Tilmina – wchodzenie do tunelu jest szczególnie niebezpieczne, jako że kłapy zazwyczaj zaopatruje się w mechaniczne pułapki, tzw. Ostrza Tilmina (zgodnie, kto był pierwszą ofiarą tego zmyślnego wynalazku...). Gdy ofiara podnosi klapę, uruchamia prosty mechanizm sprężynowy, który powoduje gwałtowne wysunięcie

się ze spodu długiego ostrza lub szpikulca (200 ran klutych), rażącego pochylonego bohatera. Mechanizm ten stosuje się często w różnych odmianach: z opóźnionym działaniem, w pułapkach naciagowych, itp. Odmianą tej pułapki jest tzw. róża – pod klapą umieszcza się giętke pręty z umocowanymi do nich nożami. Gdy ofiara podnosi klapę, zwolnione pręty prostują się gwałtownie na wszystkie strony, rażąc ostrzami stojące wokół wejścia istoty. Do zranień dochodzi rzadko i nie są one wielkie, ale głównym zadaniem róży jest wywołanie odpowiedniego efektu psychologicznego: po takim „przywitaniu“ niewiele jest gorliwych entuzjastów szybkiego zejścia w głąb tuneli...

E. Pułapki magiczne – jest ich wiele rodzajów i nie ma sensu opisywać każdego po kolei, więc ograniczę się do kilku najpopularniejszych:

– *uruchamiane przez agresorów* – po wkroczeniu wrogów do danego rejonu, uruchamiają się samoczynnie. Może to być np. Kula Ognia, w regularnych odstępach czasu pędząca danym korytarzem, jaskrawe światło oślepiające przeciwników (obrońcy mogą wtedy wystrzelać ich jak kaczkę), iluzja tłumu nadbiegających obrońców, co bardziej strachliwych skłoni do ucieczki, itp.

– *wybuchowe* – niektóre przedmioty magiczne mogą być tak spreparowane, że zawarty w nich potencjał magiczny wybucha po najlżejszym dotknięciu, ew. z opóźnieniem lub na znane obrońcom hasło. Pułapka ta zakładana jest na niewinnie wyglądające przedmioty (np. porzucony w korytarzu atrakcyjny ekwipunek) lub nawet metalowe kule, miotane przez obrońców jako coś w rodzaju granatów. Niestety, tego rodzaju „zabawki“ są bardzo drogie (ok. 300 szt. złota), a więc i rzadko stosowane. „Granaty“ zawierają w sobie 10-25 PM (eksplozja 1 PM powoduje 10 obrażeń). Konstruowanie większych ładunków zaniechano, jako że w trakcie eksperymentów dochodziło do przedwczesnych, niekontrolowanych eksplozji, których przyczyn nie zdołano ustalić. □



w internecie

www.meka.pl

przez telefon

0-59 84 20 272

listownie

ul. Tuwima 23
76-200 Słupsk**Kroniki gratis!**

Przy zakupie Zestawu startowego do Warzone lub przy zakupie figurek na kwotę przekraczającą 250 zł otrzymasz Kroniki Nowa Era nr 1 za darmo!

zamów!**Podręczniki RPG****Wampir**

- F1087 Wampir: Maskarada. 62,90 zł
F1434 Podręcznik gracza. 61 zł
F1262 Maskarada. Sabat. 36,90 zł

Shadowrun

- F1088 Shadowrun: druga edycja. 63,00 zł
F1971 Grimoire. Podręcznik praktycznej taumaturgii 15-ta edycja 2053. 53 zł
F1089 Shadowrun: druga edycja. Katalog ulicznego samuraja. 31,40 zł

Earthdawn

- F1961 Podręcznik podstawowy. 62,10 zł
F1670 Przebudzenie ziemi. Księga wiedzy. 40,50 zł
F1671 Przebudzenie ziemi. Mgły zagłady. 28,80 zł
F1997 Barsawia. 62 zł

Śródziemie

- F1098 Podręcznik podstawowy. 46,80 zł
F1100 Stwory Śródziemia. 21,60 zł
F1099 W poszukiwaniu palantira. 25,20 zł
F1135 Przewodnik po Śródziemiu. 31,50 zł
F1326 Władca pierścieni. Gra. 42,30 zł

Warhammer

- F1427 Podręcznik podstawowy. 71,70 zł

Scenariusze

Gotowe historie, zawierające także mapy i opisy poszczególnych miejsc, przedmiotów, Bohaterów Niezależnych i czarów.

- F1426 Wewnętrzny wróg. 19,80 zł
F1428 Cienie nad Bögenhafen. 17,10 zł
F1119 Śmierć na rzece Reik. 21,60 zł
F1008 Szara eminencja. 21,60 zł
F1006 Złe się dzieje w Kislewie. 31,50 zł
F1012 Imperium w płomieniach. 28,80 zł
F1311 Potępieniec. 19,80 zł
F1423 Licznistrz. 19,80 zł
F1274 Mroczny cień Śmierci. 21,60 zł
F1304 Księga Wiedzy Tajemnej. 19,80 zł
F1452 Ekran mistrza gry. 19,80 zł
F1433 Ogień w górach. 28,80 zł
F1979 Krew w ciemności. 26,10 zł

Miejsca

- F1117 Middenheim: Miasto Białego Wilka. 19,80 zł
F1116 Zamek Drachenfels. 18,90 zł

AD&D

- F2106 Podręcznik gracza. 19,50 zł
F2107 Karta cech postaci. 5,30 zł
F2109 Rozkładana Osłona. 3,80 zł
F2108 Przewodnik Mistrza Podziemi. 25,50 zł
F2110 Księga Potworów. 37,50 zł

Mag - Wstąpienie

- F2117 Podręcznik podstawowy. 89,00 zł

Mumia

- F1090 Druga edycja. 40,40 zł

Battletech

- F1079 Mechawojownik. 62,10 zł
F1078 Kompendium. 30,60 zł

Dzikie Pola

- F1081 Dzikie Pola. 58,50 zł
F1996 Ogniem i mieczem. 34,20 zł
F1980 W stepie szerokim. 34,20 zł

In Nomine...

- F1101 In Nomine Magnae Veritatis. Podręcznik podstawowy. 50,40 zł

Zew Cthulhu

- F1094 Księga Strażnika. 14,40 zł
F1096 Xiega Bestyj. 14,50 zł
F1097 Serce grozy. 24,30 zł
F1092 Przeróżające Podróże. 18,90 zł
F1095 Cthulhu 1990. 15,20 zł
F1093 Horror w Orient Expresie. 90,00 zł
F1444 Podstawowy podręcznik dla graczy I Strażników Tajemnic. 64,80 zł
F1446 Kompendium wiedzy gracza. 31,50 zł
F1993 Maski Nyarlathotepa. 71,10 zł
F1994 Krainy Snów. 53,10 zł

Cyberpunk

- F1018 Chromebook. 25,40 zł
F1080 Mordercza stal. 16,90 zł
F2025 Dzika Strefa. 23,70 zł
F2024 Neo Klany. 23,70 zł
F2023 Solo of Fortune magazyn korporacyjnych najemników. 23,70 zł
F2022 Kosmiczna otchłań. 27,90 zł
F2021 Maximum metal. 23,70 zł

Wilkołak - Apokalipsa

- F1082 Podręcznik podstawowy. 53,10 zł
F1086 Podręcznik narratora. 28,80 zł
F1083 Podręcznik gracza. 45,00 zł
F1085 Ekran narratora. 13,50 zł
F1084 Rytuał przejścia. 24,30 zł
F1041 Kiedy ogarnie Cię szal? 15,20 zł
F1429 W krwawym blasku księżycy. 29,70 zł

Figurki

Figurki w blisterach mają czterocyfrowe numery, natomiast pudełka numery pięciocyfrowe.

Warzone

T1000 Zestaw startowy. 224 zł
Kupując zestaw startowy otrzymujesz jeden numer Kronik **gratis!**

Capitol

- T10503 Oddział Wolnych Marines. 62,10 zł
T10517 Oddział Piechoty Capitolu. 62,10 zł
T10518 Oddział Ciężkiej Piechoty Capitolu (nowy wzór). 62,10 zł
T10527 Purpurowe Rekiny. 89,10 zł

Imperial

- T10501 Łazik "Hurricane". 89,10 zł
T10502 Oddział Piechoty Okopowej. 62,10 zł
T10514 Komandosi Imperialu Wilki. 62,10 zł
T10519 Krwawe Berety (nowy wzór). 62,10 zł
T10520 Oddział Żalobnych Wilczyc. 62,10 zł
T10524 Szczenięta Wilków. 62,10 zł

Bauhaus

- T10505 Oddział Wenusjańskich Zwiadowców - Pudełko. 62,10 zł
T10512 Etoiles Mortant. 62,10 zł
T10516 Oddział Blitzerów. 62,10 zł
T10522 Husarzy (nowy wzór). 62,10 zł
T10525 Jezdni Huzarzy. 88,80 zł

Mishima

- T10507 Oddział Ashigaru. 62,10 zł
T10533 Samurajowie Bushido. 62,10 zł

Algeroth

- T10504 Biogigant. 71,10 zł
T10508 Akolici Legionu Ciemności. 62,10 zł
T10510 Pretoriański Behemot. 88,80 zł
T10513 Legioniści Algerotha. 62,10 zł
T10521 Merkuriańska Ohyda. 70,90 zł

Cybertronik

- T10509 Oddział Szturmowców Cybertronicu. 62,10 zł
T10515 Oddział Szeserów. 62,10 zł

Muawijhe

- T9515 Opętani Legioniści Muawijhe. 35,10 zł
T9617 Nefaryta Muawijhe #1. 26,10 zł
T9618 Zenitiański Morderca Dusz. 26,10 zł
T9634 Zenitiański Mistrz Mordu. 46,80 zł



Zamów !

Ilian

- T9514 Templariusze Ilian. 35,10 zł
 T9518 Piekielny Wóz z Załogą. 35,10 zł
 T9558 Dzieci Ilian. 35,10 zł
 T9616 Nefaryta Ilian #1. 26,10 zł
 T9708 Nefaryta Ilian. 26,00 zł
 T10523 Templariusze Ilian. 62,10 zł

Demnogonis

- T9506 Błogosławieni Legioniści Demnogonisa. 35,10 zł
 T9561 Ostatni Kapłan. 35,10 zł
 T9610 Nefaryta Demnogonisa # 1. 26,00 zł
 T9615 Nefaryta Demnogonisa # 2. 26,00 zł
 T9701 Cairath. 35,10 zł
 T9706 Nefaryta Demnogonisa # 3. 28,80 zł

Semai

- T9517 Heretycy Legioniści Semai. 35,10 zł
 T9623 Nefaryta Semai. 26,10 zł
 T9695 Metropolitański Prorok. 21,50 zł
 T9707 Nefaryta Semai #1. 28,80 zł

Chronopia

Pierworodni

- T20502 Miecznicy Pierworodnych. 62,10 zł
 T20508 Żelazna Gwardia. 62,10 zł
 T20512 Łucznicy Pierworodnych. 62,10 zł
 T20522 Wojenny Rydwan. 107,10 zł

Synowie Kronosa

- T2820 Monarcha. 46,80 zł
 T2821 Konny Jeździe Aonbarru. 32,30 zł
 T2822 Łowca. 21,50 zł
 T20517 Dziewice miecza (pudełko). 62,10 zł

Czarnokrwieści

- T20501 Gobliny na Myrmadonie. 81,90 zł
 T20504 Orkowi Miecznicy. 62,10 zł
 T20513 Bagienne Gobliny: Wojownicy Modliszki. 62,10 zł

Elfy

- T20506 Elfi Topornicy. 62,10 zł
 T20510 Elfi Włóczy. 62,10 zł
 T20515 Latający Smokobójcy. 107,10 zł

Krasnoludy

- T20503 Totem Krwi i Strażnik Klanu Mrocznych Kłów. 71,10 zł
 T20509 Legion Rogatych. 62,10 zł
 T20511 Włóczy Rogatych. 62,10 zł
 T20514 Topornicy Rogatych. 62,10 zł
 T20520 Tarczownicy krasnoludów (pudełko). 62,10 zł

Kroniki

Kroniki to we pismo, w języku polskim, poświęcone w całości tylko Warzone I Chronopii. Tylko w czerwcu otrzymasz jeden egzemplarz Kronik za darmo, jeśli zarobisz zakupy na ponad 250 złotych.
F1710 Kroniki. 17,10 zł

White Dwarf

- GW2226 White Dwarf 232.** 23,00 zł
GW2387 White Dwarf 233. 23,00 zł
GW2388 White Dwarf 234. 23,00 zł

Beletrystyka

Warhammer

- F1037 Śmiech mrocznych Bogów.** 14,30 zł
F1034 Czerwone pragnienie. 10,80 zł
F1035 Wieczna Genevieve. 13,10 zł
F1261 Czarnoksiężnik Drachenfels. 10,80 zł
F2029 Tom 1 - Konrad 12,60 zł
F1989 Tom 2 - Zrodzony z cienia. 12,60 zł
F1990 Tom 3 - Ostrze. 12,60 zł

Earthdawn

- F1031 Nigdy nie ufaj smokom.** 17,50 zł
F1032 Wybieraj swych wrogów z rozważą. 17,60 zł
F1033 Znajdź własną drogę. 16,20 zł

Książki H. P. Lovecrafta

- F2102 Dagon. Tom 1.** 9,90 zł
F2099 Kolor z przestworzy.
 Tom 4. Najlepsze opowieści. 14,90 zł
F2100 Ukochani zmarli.
 Tom 6. 16,90 zł
F2101 W poszukiwaniu nieznanego Kadath.
 Tom 3. Kraina Snów. 14,90 zł

Gry wojenne

- DRAG01 Wojny Napoleońskie** 18,60 zł
DRAG02 Szczury pustyni 25,70 zł
DRAG03 Kasserine 1943 25,70 zł
DRAG04 Charków 1942 25,70 zł
DRAG05 Arnhem 1944 25,70 zł
DRAG06 Mława 1939 25,70 zł
DRAG07 Bagration 1944 25,70 zł
DRAG08 Waterloo 1815 28,90 zł
DRAG09 Kreta 1941 16,70 zł
DRAG10 Grunwald 1410 14,80 zł
DRAG11 Ardeny 1944 15,40 zł
DRAG12 Kircholm 1605 14,80 zł

Oferta

wysyłkowa

w internecie

www.meka.pl

przez telefon

0-59 84 20 272

listownie

ul. Tuwima 23
76-200 Słupsk

Gry Karciane

Doom Trooper

- F1318 Zestaw dodatkowy** 15 kart. 5,90 zł
F1317 Paradise Lost. Zestaw dodatkowy
 15 kart. 9,90 zł
F1126 Warzone Zestaw dodatkowy 8 kart. 5,40 zł
F1315 Apocalypse. Zestaw dodatkowy
 15 kart. 8,60 zł

Dark Eden

- F1307 Mroczny raj - talia podst.** 60 kart. 25,20 zł
F1308 Mroczny raj - dodatek. 15 kart. 8,10 zł

Magic the Gathering

- F1532 6th Ed. Zestaw Podstawowy.** 39,50 zł
F1533 6th Ed. Zestaw Dodatkowy. 13,00 zł
F1536 Tempest Zestaw Podstawowy. 36,00 zł
F1537 Tempest. Zestaw Dodatkowy. 13,00 zł
F1538 Stronghold. Zestaw Dodatkowy. 13,00 zł
F1539 Exodus. Zestaw Dodatkowy. 12,00 zł
F1541 Urza's Saga. Zestaw Podstawowy.
 38,00 zł
F1542 Urza's Saga. Zestaw Dodatkowa. 13,00 zł
F1543 Urza's Saga. Legacy. Zestaw
 Podstawowy. 38,00 zł
F2090 Urza's Saga. Legacy. Zestaw Dodatkowy.
 13,00 zł
F2105 Urza's Destiny 60 kart złożonych do gry.
 39,50 zł
F2104 Urza's Destiny Booster 15 kart. 13,00 zł

Kult

- F1305 Talia podstawowa.** 60 kart 31,50 zł
F1310 Booster Pack. 15 kart 7,20 zł
F1306 Inferno. 15 kart 9,90 zł

Akcesoria

Klasy do kart

- F2111 Klaser. Magic Sierra Angel.** 48,00 zł
F2112 Klaser. Magic. 40,00 zł
F2114 Klaser. Exodus. 80,00 zł
F2115 Klaser. Stronghold. 80,00 zł
F2113 Klaser. Mtg Dragon Style. 35,00 zł

Koszulki do kart

- F2117 Koszulki. Magic Protector**
 (75 szt.). 40,00 zł
F2116 Koszulki. Protector red
 (100 szt.). 38,00 zł

Kości

- F2091 Kości. Kryształ. Komplet.** 16,00 zł
F2092 Kości. Matowe. Komplet. 13,00 zł

Warunki zamówienia

Zamówienia składać można telefonicznie (godz. 9-17), listownie, faxem lub poprzez Internet. Paczki są wysyłane pocztą za zaliczeniem pocztowym, należność jest zatem regulowana przy odbiorze przesyłki. Koszt wysyłki i pobrania wynosi 6,50 zł, niezależnie od wielkości zamówienia. Ponieważ prezentowana powyżej oferta zawiera tylko niektóre z dostępnych u nas artykułów, zachęcamy do zamawiania bezpłatnych katalogów. Okres oczekiwania na przesyłkę uzależniony jest od dostępności danych pozycji w magazynie i może wydłużyć się maksymalnie do dwóch tygodni.

KRAINA³⁷

GOBLINÓW

ALTERNATYWNA GAZETKA ROLPLEJOWA

Redaguje zespół:
pieśni i tańcaStale współpracują:
Koło Gospodyń
Dubienia Górnego

Kroniki Dubienia Górnego

Początki Wielkiej Gildii Czarnoksiężskiej Dubienia Górnego okryte są mgłą tajemnicy. Według Ojmusa Szarozębego powstała ona w kwietniu, podczas wielkiej powodzi, gdy połowa Dubienia Górnego znalazła się pod wodą i trzeba było ratować tamę pod lasem, by ocalić resztę wioski. Z kolei Hum Pokręcony, powołując się na zapiski Huma w Dużej Czapce, twierdzi, że było to podczas wielkiego pożaru po wrządzonych przez Ojmusa fajerwerkach. Sam Elcum zdecydowanie jednak temu zaprzecza twierdząc, że było to po prostu we wtorek, a poza tym nie prowadzi żadnych notatek, bo pamięć mu jeszcze dopisuje. Zważywszy, że każdy z członków gildii twierdzi co innego (Ojmus, Hum i Elcum zgadzają się tylko w jednym szczególe: następnego dnia mieli potwornego kaca) i wzięwszy pod uwagę, że nie istnieją żadne znane mi zapiski (jak np. rachunek za piwo), które mogłyby potwierdzić którąś z wersji, musimy pogodzić się z faktem, że tajemnica ta najpewniej nie zostanie już nigdy wyjaśniona.

*Kroniki Gildii Czarnoksiężskiej
Dubienia Górnego. Tom XV s. 238*

Elcum wparował do gospody tak gwałtownie, że zapomniał pochylić się w drzwiach i jego kapelusz uderzył o framugę z takim impetem, iż gwiazdki pozamieniały się miejscami z półksiężycami. Elcum przytrzymał kapelusz ręką i czym prędzej potruchtał w kierunku stolika przed kominkiem, gdzie przy gamcu piwa siedział Hum.

– Pamiętasz historię zaginionego czaru teleportacji Horkemusa?

– Tak jakby, a o co chodzi?

– Trafiłem na ślad, który może doprowadzić nas do niego.

– Nie kręć Elcum – powiedział Ojmus przysiadając się do stolika.

– No dobra, powiem uczciwie. Zrobiłem porządki w biurku i znalazłem ten cholerny, zaginiony pergamin.

– Czyli okazuje się, że niepotrzebnie włóczyliśmy się przez miesiąc po górach i obdarliśmy ze skóry tego Czarnego Rycerza z Piekielnych Skal?

– I tak mu się należało, w końcu rabował podróźnych!

– Dobra, mniejsza z tym. Co z tym czarem? – Hum był coraz bardziej zaciekawiony.

– Znalazłem pergamin, ale nie potrafię go odczytać.

– To normalne. Nie potrafisz odczytać nawet moich notatek, Elcum! – prychnął Ojmus.

– Bo bazgrzesz jak kura pazurem! – odciął się Elcum w Dużej Czapce. – To jakiś szyfr. Zresztą sami zobaczcie, gdzieś tu go miałem – zaczął grzebać po kieszeniach.

Wkrótce przed oczyma zdumionych czarodziejów wyładowały na stole: srebrna łyżeczka, kłębek sznurka, kieszonkowy pentagram, oczy ropuchy, język kameleona, ucho nietoperza, ogon szczura i nadgniłe paznokcie, na pochodzenie których lepiej opuścić zasłonę milczenia. Pergamin jednakowoż uparcie nie chciał się pojawić.

– Może powinieneś poszukać w Piekielnych Skalach – zarechotał Ojmus.

Zaciekawiony hałasem szczur wystawił łepkę z kieszeni szaty Elkuma.

– O, masz chowańca – zauważył Hum.

– Jakiego chowańca? – wzrok Elkuma podążył za wzrokiem Wielkiego Intendenta Gildii.

– Auaa! Szczur! – wrzasnął.

Przestraszone zwierzątko zeskoczyło na podłogę i umknęło w kąt gospody.

– Pewnie on zjadł twój pergamin.

– Sądysz, że powinienem go złapać i zbadać treść żołądka?

– Najpierw zajrzyj do czapki – poradził Ojmus.

Elcum zdjął swoją Wielką Czapkę i potrząsnąwszy wysypał jej zawartość na stół. Do sporego już całkiem stosu dołączyły w ten sposób: proszek na kichanie, trzynomowa Encyklopedia Demonica w twardej oprawie i poźółkły pergamin.

– A nie mówiłem! – wyszczerzył swe szare zęby Ojmus.

Dłuższą chwilę Hum i Ojmus studiowali zapiski Horkemusa. Pierwszy zrezygnował Wielki Skarbnik Gildii.

– Daj spokój Hum, to rzeczywiście jakiś szyfr. Trzeba zrobić kopię tego pergaminu i przesłać Hungiemu do Narvell. On ma dostęp do Wielkiej Biblioteki, więc może da radę to odczytać.

– Panie Ojmus?

Szarozęby odwrócił się. Za nim stał Maxwell, kronikarz Gildii i uczeń przechodni trzech czarnoksiężników.

– Tak, chłopcze?

– Mogę wziąć wolne dziś wieczorem? Obiecuję, że jutro posprzątam pracownię.

– Dobra – na twarzy Ojmusa pojawił się dziwny uśmiech. – Przeczytasz tylko ten tekst i jesteś wolny.

Ojmus podsunął chłopcu pod nos pergamin Horkemusa, mrużąc jednocześnie porozumiewawczo do towarzyszy. Chłopak wzięł papier do ręki:

Gdy z ostatnim moim gestem

Się rozstąpi czasoprzestrzeń

Wtedy przenieś moje ciało

Tak by mu się nic nie stało

W jednej chwili, nie na raty

Gdzie wskażę koordynaty

Siedem, osiem, pięć przez dziewięć


Sto piętnaście, osiem, jeden

Nagle błysnęło i Maxwell zniknął. Dłuższą chwilę Wielka Gildia Czarnoksiężska Dubienia Górnego dochodziła do siebie.

– Ktoś pamięta jakie współrzędne podał?

Elcum i Hum Pokręcony pokręcili przecząco głowami.

– Fatalnie! Będę musiał jutro sam posprzątać pracownię...

 IN MEMORIAM

Tym, którzy jeszcze nie wiedzą przypominam, że w tej rubryce odajemy cześć bohaterom, którzy ponieśli śmierć w starciu z okrutnymi światami gier fabularnych. Zamieszczamy tu ostatnie słowa, jakie wypowiedzieli przed swą chwalebą śmiercią.

Dziki Pola

- Poświęćcie pochodnię. Gdzieś tu stała beczka prochu...
- Kończ Waś, wstydu oszczędź...
- To jeno głupi Tatarzyn...
- Musieliby mieć falkonet, żeby nas trafić...
- Ależ mości dobrodziejo! Krzycząc „spalić wiedźmę“ miałem na myśli kogoś zupełnie innego...

AD&D

- Nigdy więcej nie pójde na skróty przez bagna...
- Jeśli chcesz koniecznie wiedzieć, głupi gigancie, to twoja maczuga nie robi na mnie żadnego wrażenia...
- Nie wiem jak wy, ale ja mam zamiar przeżyć tą bitwę...
- Poddaję się. Mam nadzieję, że koboldy biorą jeńców...
- Odlóście miecze, głupcy. Ostrzegam was po raz ostatni. Jest tu ze mną dwudziestu niewidzialnych wojowników...

Podziękowania dla
Mateusza, Zygmunta i Dolorez..

(cały czas liczymy na waszą pomoc przy tworzeniu tej rubryki)

Kroniki Dubienia Górnego

Gildia Czarnoksiężska Dubienia Górnego rządzi się demokratycznymi zasadami. Wszelkie decyzje podejmowane są zwykłą większością głosów przy obecności co najmniej dwóch trzecich członków gildii, w tym przynajmniej dwóch członków Kapituły Gildii, w skład której wchodzi Wielki Mistrz Gildii, Wielki Skarbnik Gildii i Wielki Intendent gildii. Gildia przyjmuje nowych czarodziei, jeśli przynajmniej trzech jej członków jednomyślnie zaakceptuje kandydata. Historia Gildii nie odnotowała jeszcze takiego przypadku.

Kroniki Gildii Czarnoksiężskiej
Dubienia Górnego. Tom XX s. 172

Już stojąc w progu karczmy Elkum poczuł, że coś dziwnego wisi w powietrzu.

- Ojmus, to twoja robota? - spytał.

- A owszem, właśnie zawiesiłem nowy czar Huma Pokręconego. Nazwaliśmy go roboczo: Odświeżaczem Powietrza Huma-Ojmusa. Nie wiemy jeszcze jak działa, ale bardzo łatwo się go zawiesza.

Elkum wzruszył ramionami. Atmosfera w gospodzie zwykle była tak gęsta, że można było zawiesić nawet siekiere Gerwazego czy Wysysacz Ogórków Jarmiego, a co dopiero taki drobiazg jak jakiś Odświeżacz Powietrza...

Elkum wolnym krokiem ruszył w kierunku stolika zajmowanego przez Kapitułę Gildii. Powietrze tak przesycone było magią, że Wielki Intendent niemalże dostrzegał wijące się i przecinające w powietrzu linie mocy. Zawsze spierali się o to z Ojmusiem. Elkum twierdził, że moc jest tworem namacalnym i możliwym do obserwacji, jeśli tylko magowi uda się doprowadzić umysł do stanu, w którym zdolny jest ją postrzegać, natomiast Szarozęby uważał, że Elkum od ciągłego pijaństwa ma po prostu początki *delirium tremens*. „Prostackie wytłumaczenie, godne ograniczonego umysłu“ pomyślał Elkum omijając szczególnie niespokojną linię magii, przypominającą kształtem sznur białych myszek...

Szumęto przysuwane krzesło i Kapituła Gildii zasiadła w kompiecie przy okrągłym stole, a pośrodku stanął napełniony po brzegi garniec piwa; zanościło się na jedno z tych pamiętnych posiedzeń Gildii Czarnoksiężskiej Dubienia Górnego, które przechodzą do historii, zostawiając trwałe ślady w Kronikach lub przynajmniej w Księdze Wydatków Gildii, gdy rachunek za trunki okazuje się wyjątkowo wysoki. Nie inaczej było i tym razem...

Było już dobrze po północy, gdy kolejny punkt obrad Gildii został dokładnie wyczerpany (i odrzucony w kącie gospody).

- Co teraz? - spytał Hum.

Ojmus drzemał właśnie na stole, ale na dźwięk głosu przyjaciela obudził się na chwilę.

- He?

- Py... pytałem co teraz? - powtórzył Wielki Mistrz.

- Wnieśmy toast - sapnął Ojmus i zasnął ponownie.

- Dobra myśl! - podchwycili Elkum i Hum podnosząc się jednocześnie z krzesel.

- Auu! - wrzasnął Elkum, a Ojmus leniwie podniósł powiekę.
- C... co się stało? - spytał Mistrz Gildii, spoglądając mętłym wzrokiem na rozcierającego czapkę przyjaciela.

- Walnąłem w coś głową! Co tu wisi? - zapytał Elkum spoglądając w górę.

- Odświeżacz Powietrza - odpowiedział Ojmus i chrząknął.

Faktycznie, w powietrzu wisiał ciągle zawieszony tam kilka godzin temu czar.

- Zabierzcie stąd to świństwo! - jęknął Elkum - Zobaczcie jakiego guza sobie nabiłem!

Oczywiście pod jego wielką czapą nie było nic widać.

- S... spoko! - Hum machnął ręką odpalając czar.

W jednej chwili powietrze w gospodzie zrobiło się kryształowo czyste, a członków gildii uderzyła w nozdrza balsamiczna woń jałowca. Czyste górskie powietrze nie miało jednak wystarczającej lepkości, a co za tym idzie i wystarczającej siły nośnej, by podtrzymywać zawieszony w nim swego czasu czary. Na efekt nie trzeba było długo czekać.

Najpierw spadł Wysysacz Ogórków Jarmiego i w jednej chwili zniknęła cała zagrycha. Zaraz po nim sfrunęła spod powały Siekiera Gerwazego, niemal przecinając stół na dwoje. Ojmus przewrócił się na drugi bok.

- Jejku! Nasze czary spadają! - krzyknął Elkum.

Szarozęby przebudził się momentalnie.

- Chodu! - wrzasnął.

Kapituła Gildii rzuciła się do ucieczki. Ojmus pociągnął za sobą zdezorientowanego karczmarza.

- Co się stało? - wysapał Elkum, gdy byli już jakieś dwieście kroków od karczmy.

- Rok temu zawiesiłem tutaj samoladującą się Kulę Ognistą - wyjaśnił Szarozęby - Padnij!

Powietrzem wstrząsnęła potworna eksplozja i gospoda znikła w potężnej kuli ognia.

Stojąc nad brzegiem krateru zięjącego w miejscu, gdzie kiedyś stała gospoda, lekko zakłopotani magowie patrzyli na rozpaczającego karczmarza.

- Chyba trzeba będzie podnieść składki - chrząknął Hum nerwowo szarpiąc brodę.

ODGŁOSY Z KUŹNI

Wszystko się pokietbało. Drukarnie. Redakto-
rzy. Korekta. Tłumacze...

A skutek tego taki, że mimo naszych usilnych
starań nastąpiły pewne przesunięcia.

Zacznijmy jednak od tego, co już wyszło,
a o czym słowa nie pisnąłem w zeszłym numerze.

1. **Barsawia**, czyli to, co earthdawnowe tygrysy
lubią najbardziej. Wszystko wyszło z drukarni
ładnie, choć mapa nie pakuje się najlepiej
w obwolotę. Na szczęście to jedyne i nie naj-
poważniejsze potknięcie. W podręcznikach
jest również nieco więcej literówek niż zwykle.
Winni tego faktu już zostali ukarani (ręka boli
mniej od biczenia). Poza tym podręcznik
prezentuje się naprawdę ekstra.
2. **Jeziro Długiego Słońca**, czyli druga część
cyklu Gene'a Wolfe'a. Fanów autora zachę-
cać nie trzeba, a tych, którzy go jeszcze nie
znają, najlepiej zachęcać przyjaciół. Książeczka
ma ponad 300 stron wypełnionych niezwy-
kłą opowieścią.
3. **Miasto w ogniu**, czyli ciąg dalszy **Metropolity**
Waltera Jona Williamsa, nominowany do na-
gród Hugo i Nebula. Zachęcać znów raczej
nie trzeba. Tomiszcze jest pokaźnych rozmiarów
(ponad 550 stron), ale tu wyjątkowo ilość
przechodzi w jakość. Przy okazji warto przypo-
mnieć o wznowieniu innej książki tego autora
– pod tytułem **Aristoi** – która również wylądowała
na księgarskich ladach.

To tyle jeśli chodzi o rzeczy znajdujące się już
na rynku w chwili, w której to piszę.

Przejdźmy teraz do produktów, które już są
tuż-tuż.

1. **Skala śmierci**, czyli trzecia część **Kamieni Za-
głady** ponoć kończy się drukować. Gwoli
przypomnienia informuję, że bohaterom po-
zostało do zrobienia jeszcze parę rzeczy wy-
magających czegoś więcej niż tylko zbrojnego
ramienia.
2. **Krainy Snów**, a więc długo oczekiwany doda-
tek do **Zewu Cthulhu** wreszcie znalazł drogę
do drukarni. Ma prawie 180 stron wypełnio-
nych informacjami o świecie snów. Wyposa-
żono go również w dwukolorową mapę.
3. **Świt Czarnego Słońca** to pierwszy tom nowej
trylogii *fantasy* autorstwa C. S. Friedman. An-
drzej twierdzi, że jest rewelacyjna. Ten epicki
cykl krytycy porównują do Goodkinda i Jor-
dana, zaznaczając, że ci dwaj zostali daleko
z tyłu. Właśnie trafiło do drukarni. Ma być na
koniec maja.
4. **Dar mądrości** – taki tytuł nosi druga część **Nie-
chętnego szermierza** Duncana. Ja czekam
z niecierpliwością. Mam nadzieję, że Wy też.

A teraz o sprawach bardziej dalekosiężnych.

1. **Koszmar z przestworzy**, czyli kolejna przygódka
do **ED**, ma być w czerwcu. Trzymajmy kciuki.
2. **Księga Żmija**, jeden z najlepszych dodatków
do **Wilkołaka**, ma szansę ukazać się na prze-
łomie czerwca/lipca.
3. **Almanach potworów** to zbiór najważniejszych
informacji o „zwykłych” stworkach ze świa-
ta **Zewu Cthulhu**. Prace ruszyły pełną parą.
Planowany termin wydania: koniec wakacji.
4. **Labirynty 5 i 6** są coraz bliżej! Pierwszy, poświę-
cony **WFRP** już się składa. Drugi – jak zapewnia
Miłosz: rewelacyjny, najlepszy, jedyne i taki, że
aż och! – będzie po wakacjach.
5. **Spadkobierca** C. J. Cherryh to trzeci tom try-
logii o pierwszym kontakcie z obcymi. Andrzej
wspominał o czerwcu.
6. **Przeznaczenie miecza** to ostatni tom cyklu
Duncana. Planowany termin wydania: lipiec.

Miejmy nadzieję, że tym razem już się nie po-
kietbasi.

Tomek

UWAGA!!! WIELKA PROMOCJA DLA PRENUMERATORÓW!!!

Szanowni prenumeratorzy, czyli Ci, którzy nam zau-
fali (lub zamierzają zaufać)! Mamy dla Was niespo-
dziankę: co MIESIĄC będziemy rozlosowywać pomię-
dzy Wami NAGRODY! Bardzo atrakcyjne nagrody!
Dlatego nie zwlekajcie, zamawiajcie **Magię i Miecz**
w prenumeracie!

**PRENUMERATA UŁATWIA ŻYCIE!
W PRENUMERACIE TANIEJ!**

OBÓZ MŁODZIEŻOWY Z RPG

Miejsce: Bukowina Tatrzańska

Terminy: 1-15.07 oraz 16-31.08.1999

Cena obejmuje: transport, zakwaterowanie, wy-
żywienie, program (RPG, basen, wycieczki
oraz rekreacja)

Obóz organizuje: biuro turystyczne „Orion” pod
patronatem wydawnictwa „Mag”

Zapisy: tel: 668-85-07, 823-30-65, 668-71-60

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA



Wszystkie ceny aktualne do
15.07.1999

ZASADY ZAKUPU PRODUKTÓW

DO KAŻDEGO zamówienia, bez względu na jego wysokość, prosimy doliczyć kwotę kosztów wysyłki, wynoszącą 5 zł. UWAGA – nie realizujemy zamówień na kwitach z numerów poprzednich, kwitach obcych (np. formularzach, które można wziąć na pocztie).

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 pod nazwami produktów, które reprezentują.

UWAGA: Symbol ☆ przy kodzie oznacza, że nakład uległ tymczasowemu wyczerpaniu i produktu nie można zamawiać.

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 przypadków 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.

UWAGA: Oznaczenia po nazwie produktu:

R – rozszerzenie zasad, O – opis miejsca, P – przygoda.

GRY FABULARNE

NUMERY ARCHIWALNE MAG I MIECZA

Magia i Miecz – nr (odpowiednio) 25-65
MIM25 – MIM65 4,90 zł
Uwaga: Numery 31-32, 41-42, 43-44 i 55-56 są podwójne.

PRENUMERATA MAG I MIECZA

Prenumerata półroczna
od numeru 67 do numeru 72
PP67 24,00 zł

Prenumerata kwartalna
od numeru 67 do numeru 69
PK67 13,00 zł

LABIRYNT

Labirynt nr 1
LB1 3,90 zł

Labirynt nr 2
☆LB2 3,90 zł

Labirynt nr 3
LB3 15,00 zł

Labirynt nr 4
☆LB4 15,00 zł

Labirynt nr 5: Warhammer
❖LB5 19,00 zł

Labirynt nr 6: Zew Cthulhu
❖LB6 29,00 zł

WARHAMMER

Podrecznik podstawowy
WHRPG 79,00 zł

Ekran Mistrza Gry
WHEMG (D) 22,00 zł

Galeria bohaterów
☆WHBOH (D) 20,00 zł

Księga wiedzy tajemnej
WHKWT (R) 22,00 zł

Potopieniec
WHPOT (R) 22,00 zł

Zamek Drachenfels
☆WHZAD (O) 21,00 zł

Middenheim: Miasto Białego Wilka
WHMBW (O) 22,00 zł

Licznistrz
☆WHLCZ (P) 22,00 zł

Mroczny cień śmierci
WHMRC (P) 24,00 zł

Wewnętrzny wróg:
Wewnętrny wróg (kampania) (cz. 1) 22,00 zł

Wewnętrzny wróg
☆WHWEW (cz. 1) 22,00 zł

Cienie nad Bögenhafen (cz. 2) 19,00 zł

WHCBO 19,00 zł

Śmierć na rzece Reik (cz. 3) 24,00 zł

WHSRR 24,00 zł

Szara eminencja (cz. 4) 24,00 zł

WHSZE 24,00 zł

Żle się dzieje w Kislevie (cz. 5) 35,00 zł

WHKIS 35,00 zł

Imperium w płomieniach (cz. 6) 32,00 zł

WHIMP 32,00 zł

Kamienie Zagłady (kampania): (cz. 1) 32,00 zł

Ogień w górach ☆WHOŃG (cz. 2) 22,00 zł

Krew w ciemnościach (cz. 3) 29,00 zł

WHKWC 29,00 zł

Skala śmierci (cz. 3) 29,00 zł

WHSKS 29,00 zł

EARTHDAWN – PRZEBUDZENIE ZIEMI

Podrecznik podstawowy (R) 69,00 zł

EDRPG (R) 69,00 zł

Księga wiedzy (O) 45,00 zł

EDKWI (O) 45,00 zł

Barsawia (P) 69,00 zł

EDBAR (P) 69,00 zł

Mgły zdrady (P) 32,00 zł

EDMZO (P) 32,00 zł

ZEW CTHULHU

Podrecznik podstawowy, wersja 5.5 (R) 72,00 zł

ZCW55 (R) 72,00 zł

Księga Strażnika (R) 16,00 zł

ZCKST (R) 16,00 zł

Podrecznik Badacza Tajemnic (R) 35,00 zł

ZCPBT (R) 35,00 zł

Xięga bestyj (R) 15,00 zł

ZCXIB (R) 15,00 zł

Cthulhu 1990 (R) 17,00 zł

ZCDZI (O) 17,00 zł

Krainy Snów (P) 59,00 zł

ZCKRS (P) 59,00 zł

Przerażające podróże (P) 21,00 zł

ZCPOP (P) 21,00 zł

Serce grozy (P) 27,00 zł

ZCSEG (P) 27,00 zł

Horror w Orient Ekspresie (P) 100,00 zł

☆ZCORX (P) 100,00 zł

Maski Nyarhotepa (P) 79,00 zł

ZCMAN (P) 79,00 zł

podpis przyjmującego zł pobrano opłatę	stempel podpis przyjmującego zł pobrano opłatę	stempel podpis przyjmującego zł pobrano opłatę	stempel podpis przyjmującego zł pobrano opłatę
Pokwitowanie dla wpłacającego zł słownie wpłacający Imię, nazwisko, do kądziły adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIĆ PROSIMY)	Pokwitowanie dla posiadacza rachunku zł słownie wpłacający Imię, nazwisko, do kądziły adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIĆ PROSIMY)	Pokwitowanie dla poczty zł słownie wpłacający Imię, nazwisko, do kądziły adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIĆ PROSIMY)	Pokwitowanie dla banku zł słownie wpłacający Imię, nazwisko, do kądziły adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIĆ PROSIMY)
00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430	00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430	00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430	00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430

Uwaga: Symbol ❖ oznacza, że produkt jeszcze się nie ukazał. Planujemy jego wydanie w trakcie najbliższego kwartalu. 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.

Lp.	Kod	Nazwa	Ilość (sztuk)	Suma (nowe złote)
Ogólna wartość zamówienia				5,00 zł
Wartość z upustem 10% (tylko przy zamówieniach powyżej 100 zł)				
Koszty wysyłki				
Całkowita suma wpłaty				

Lp.	Kod	Nazwa	Ilość (sztuk)	Suma (nowe złote)
Ogólna wartość zamówienia				5,00 zł
Wartość z upustem 10% (tylko przy zamówieniach powyżej 100 zł)				
Koszty wysyłki				
Całkowita suma wpłaty				

Lp.	Kod	Nazwa	Ilość (sztuk)	Suma (nowe złote)
Ogólna wartość zamówienia				5,00 zł
Wartość z upustem 10% (tylko przy zamówieniach powyżej 100 zł)				
Koszty wysyłki				
Całkowita suma wpłaty				

Lp.	Kod	Nazwa	Ilość (sztuk)	Suma (nowe złote)
Ogólna wartość zamówienia				5,00 zł
Wartość z upustem 10% (tylko przy zamówieniach powyżej 100 zł)				
Koszty wysyłki				
Całkowita suma wpłaty				

ŚRÓDZIEMIE

Podręcznik podstawowy SRRPG	52,00 zł
Stwory Śródziemia STSRD	24,00 zł
Przewodnik po Śródziemiu SRPPS	35,00 zł
W poszukiwaniu palantira STWPP	28,00 zł
Władca Pierścieni PIRPG (gra fabularna)	47,00 zł

WILKOŁAK: APOKALIPSA

Podręcznik podstawowy WARP	59,00 zł
Ekran Narratora WAEKR	15,00 zł
Podręcznik gracza WAPGR	50,00 zł
Podręcznik Narratora WAPNA	32,00 zł
Rytuał przejścia WARPR	20,00 zł
W krwawym blasku Księżyca WAWKB	33,00 zł

MECHAWOJOWNIK

Podręcznik podstawowy BTMEW	69,00 zł
-----------------------------	----------

DZIKIE POLA

Podręcznik podstawowy DPRPG	69,00 zł
W stepie szerokim DPWSS	38,00 zł
Ogniem i mieczem DPOIM	38,00 zł

KRYSZTAŁY CZASU

Podręcznik podstawowy *KCRPG	65,00 zł
Almohadowie *KCALM	39,00 zł

INNE

Aphalon *APPOD	45,00 zł
----------------	----------

GRY KARCJANE

INFERNO - MAGAZYN GIER KARCJANYCH

Nr 1 *INF01	3,50 zł
Nr 2 INF02	3,50 zł
Nr 3 INF03	4,80 zł
Nr 4 *INF04	4,80 zł

DOOTROOPER - ŻOŁNIERZ ZAGŁADY

Zestaw podstawowy DTSTA	6,50 zł
Inquisition *DTINQ	7,00 zł
Warzone DTWAR	6,00 zł
Apokalipsa DTAPO	9,50 zł
Paradise lost DTPAL	8,00 zł

DARK EDEN: MROCNZY RAJ

Talia podstawowa DESTA	28,00 zł
Zestaw dodatkowy DEDOD	9,00 zł

KULT

Talia podstawowa KTSTA	35,00 zł
Zestaw dodatkowy KTDOD	8,00 zł
Inferno KTINF	8,00 zł

INNE

BATTLETECH

Battletech: Kompendium BTKOM	34,00 zł
------------------------------	----------

WARZONE - GRA BITEWNA

Podręcznik podstawowy *WZONE	80,00 zł
Kompendium, tom 1: Świt wojny WZSWW	55,00 zł
Kompendium, tom 2: Bestie wojny WZSBW	55,00 zł

CHAOS PROGENITUS - GRA KOŚCIANA

Zestaw podstawowy CHSTA	19,00 zł
Zestaw dodatkowy CHDOD	14,00 zł

LITERATURA

LITERATURA RPG

Czarnoksiężnik Drachenfels (Warhammer) BEDRA	12,00 zł
Czerwone pragnienie (Warhammer) BEPRK	12,00 zł
Jeźdźcy wilków (Warhammer) *BEJEW	10,00 zł
Konrad (Warhammer, trylogia „Konrad” cz. 1) *BEGK1	13,90 zł
Zrodzony z cienia (Warhammer, trylogia „Konrad” cz. 2) BEGK2	13,90 zł
Ostrze (Warhammer, trylogia „Konrad” cz. 3) BEGK3	13,90 zł
Kiedy ogarnie cię szal (Wilkołak) WAKOS	16,90 zł
Księga lodu (Zew Cthulhu) ZCKSI	12,00 zł
Pierścień tęsknoty (Earthdawn) EDPIIT	19,90 zł
Śmiech mrocznych bogów (Warhammer) BESMB	15,90 zł
Wieczna Genevieve (Warhammer) *BEGEN	14,50 zł
Zaragoz *BEGZZ	13,90 zł

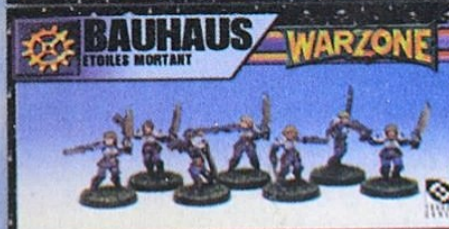
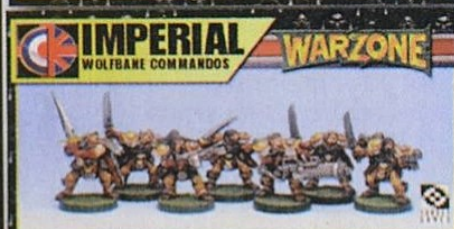
BELETRYSTYKA

Clive Barker „Everville” SMCB1	34,00 zł
C. J. Cherryh „Przybysz” (cz. 1 trylogii) SMCC1	23,00 zł
C. J. Cherryh „Najeźdźca” (cz. 2 trylogii) SMCC2	23,00 zł
C. J. Cherryh „Spadkobierca” (cz. 3 trylogii) SMCC2	29,00 zł
John Crowley „Późne Lato” SMJC1	18,50 zł
Stephen R. Donaldson „Skok w konflikt: Prawdziwa historia” (cz. 1 cyklu) SMSD1	10,00 zł
Stephen R. Donaldson „Skok w wizję: Zakazana wiedza” (cz. 2 cyklu) SMSD2	29,00 zł
Dave Duncan „Niechętny szermierz” (cz. 1 trylogii) SMDD1	22,00 zł
Dave Duncan „Dar mądrości” (cz. 2 trylogii) SMDD2	23,00 zł
Dave Duncan „Przeznaczenie miecza” (cz. 3 trylogii) *SMDD3	23,00 zł
Philip Jose Farmer „Gdzie wasze ciała porzucone” (cz. 1 cyklu) SMPF1	13,90 zł
Philip Jose Farmer „Najwspanialszy parostatek” (cz. 2 cyklu) SMPF1	15,90 zł
C. S. Friedman „Świt Czarnego Słońca” (cz. 1 trylogii) SMCF1	29,90 zł
William Gibson, Bruce Sterling „Maszyna różnicowa” SMBS1	19,90 zł
Jeff Noon „Wurt” SMJN1	19,90 zł
Bruce Sterling „Święty płomień” SMBS2	18,90 zł
Sean Stewart „Wskrziesiciel” SMSS1	13,90 zł
Sean Stewart „Kres Obłoków” SM2	22,00 zł
Michael Swanwick „Stacje Przyptywu” SM3	15,90 zł
Michael Swanwick „Córka żelaznego smoka” SMMS1	23,00 zł
Walter Jon Williams „Aristo” SMWW1	19,90 zł
Walter Jon Williams „Metropolita” (cz. 1 cyklu) SMWW2	19,90 zł
Walter Jon Williams „Miasto w płomieniach” (cz. 2 cyklu) SMWW3	19,90 zł
Gene Wolfe „Miasteczko Castleview” SMGW1	15,90 zł
Gene Wolfe „Ciemna Strona Długiego Słońca” (cz. 1 cyklu) SMGW2	22,00 zł
Gene Wolfe „Jeziro Długiego Słońca” (cz. 2 cyklu) SMGW3	22,00 zł
David Zindell „Nigdyła: Śmierć pilota” SMDZ1	22,00 zł
David Zindell „Nigdyła: Schizma” SMDZ2	22,00 zł

Uwaga: Symbol * oznacza, że produkt jeszcze się nie ukazał. Planujemy jego wydanie w trakcie najbliższego kwartalu. 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.

TARGET

UL. KRUCZA 28 POK. 148. 00-522



LISTA RANKINGOWA MISTRZOSTW POLSKI WARZONE EPIZOD 1: PODOBÓJ PLANETY WENUS

Stan na dzień 17-05-99

Obyło się już 86 turniejów

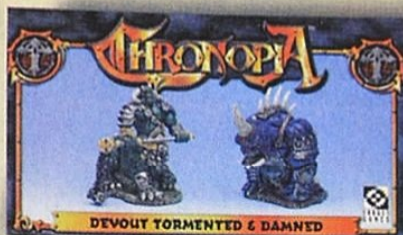
1. Marcin Malinowski (Mawa Żyrardów) 76 pkt. – Bauhaus
2. Daniel Chojnacki (Mawa Żyrardów) 75pkt. – Bractwo
3. Artur Czarniecki (Mawa Żyrardów) 71 pkt. – Cybertronic
4. Robert Majewski (Mawa Żyrardów) 63 pkt. – Cybertronic
5. Paweł Jeziorski (Mawa Żyrardów) 61 pkt. – Legion Ciemności
6. Bartosz Kosiorek (Mawa Żyrardów) 56 pkt. – Legion Ciemności
7. Łukasz Filipczak (Morion Warszawa) 45 pkt. – Imperial
8. Mariusz Krakowczyk (Morion Warszawa) 45 pkt. – Imperial
9. Konrad Sosiński (Bard Kraków) 41 pkt. – Cybertronic
10. Bartosz Niewiadomski (Mawa Żyrardów) 37 pkt. – Bractwo
11. Marcin Urbański (Mawa Żyrardów) 37 pkt. – Legion Ciemności
12. Mikołaj Grotowski (Morion W-wa) 30 pkt. – Bauhaus
13. Norbert Skorodzień (Świat Gry Kielce) 28 pkt. – Imperial
14. Andrzej Włusek (Gnom Sosnowiec) 27 pkt – Mishima

GAMES

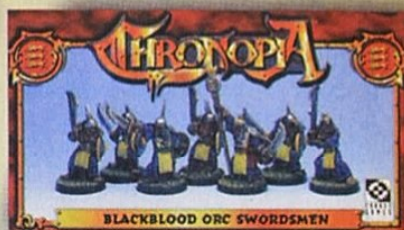
WARSZAWA, TEL. / FAX: 6253775



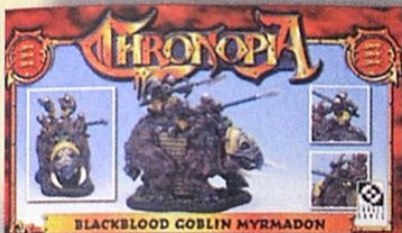
Stock Number #20515



Stock Number #20505



Stock Number #20504



Stock Number #20501



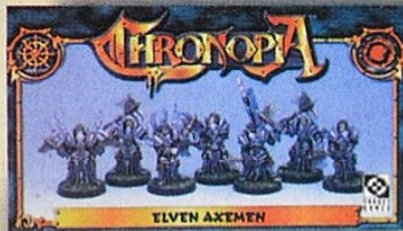
Stock Number #20502



Stock Number #20508



Stock Number #20510



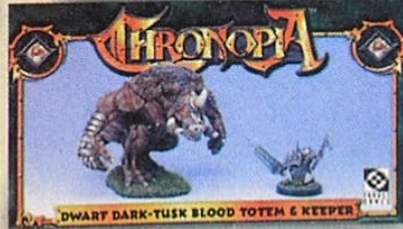
Stock Number #20506



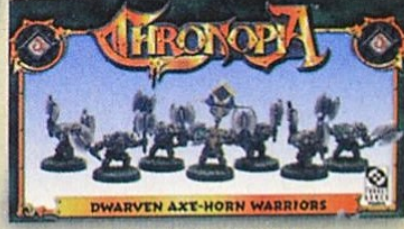
Stock Number #20509



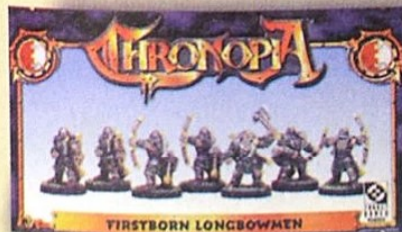
Stock Number #20507



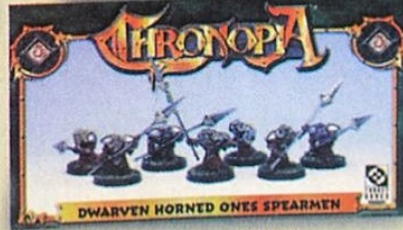
Stock Number #20503



Stock Number #20514



Stock Number #20512



Stock Number #20511



Stock Number #20513

LISTA RANKINGOWA MISTRZOSTW POLSKI CHRONOPIA '98/99

Stan na dzień 17-05-99
Obyło się już 208 turniejów

- Jakub Wichrowski (Schron W-wa) 147 pkt.
- Tomasz Wocka (Underground Katowice) 138 pkt.
- Marcin Ostrowski (Schron W-wa) 126 pkt.
- Bartosz Leszczko (K Saska W-wa) 107 pkt.
- Daniel Janik (Schron W-wa) 92 pkt.
- Leszek Sokołowski (Underground Katowice) 88 pkt.
- Łukasz Czajkowski (Schron W-wa) 78 pkt.
- Grzegorz Szrednicki (Underground Katowice) 74 pkt.
- Marcin Gondek (Underground Katowice) 73 pkt.
- Przemek Gąsiorowski (Underground Katowice) 64 pkt.
- Jacek Sierka (Underground Katowice) 63 pkt.
- Michał Majblat (Schron W-wa) 54 pkt.
- Piotr Michalec (Schron W-wa) 54 pkt.
- Michał Domczak (Interno Gdańsk) 49 pkt.
- Norbert Skorodzień (Świat Gry Kielce) 49 pkt.
- Marcin Woronowicz (Underground Katowice) 49 pkt.
- Filip Achranowicz (Schron W-wa) 45 pkt.
- Maciej Misiak (Underground Katowice) 40 pkt.

PANORAMA

Artur Szrejter

SPOTKANIE W PUŁAWACH

W kwietniowy weekend reprezentacja wydawnictwa Mag (Dariusz Skrzypczak i Artur Szrejter) oraz bliżsi lub dalsi współpracownicy (Dominik DeLaurans i Jacek Drewnowski) została zaproszona do Puław na spotkanie z miłośnikami RPG i ogólnie pojmowanej fantastyki. Wyjazd zorganizowany został przez właścicieli kawiarenki Internet Caffè i księgarni Niwa, która między innymi zajmuje się sprzedażą erpegów.

Doznaliśmy wiele gościnnego przyjęcia, zaś program imprezy nie ograniczył się jedynie do spotkania z czytelnikami. Najpierw zwiedziliśmy księgarnię, a jest niemała, co zresztą widać na niżej załączonym obrazku. Nad księgarnią, na piętrze, mieści się kawiarenka internetowa, do której mają zwyczaj zaglądać internauci o fantastycznych zainteresowaniach.

Zaraz potem powiedziano nam na sale ośrodka kultury, gdzie bardzo licznie zgromadzili się czytelnicy, żądni zobaczyć nasze twarze oraz dowiedzieć się czegoś ciekawego o rynku RPG w Polsce. Spotkanie trwało kilka godzin, zainteresowanie publiką tematem przerosło nasze oczekiwania, także wyszliśmy z sali nieco ochrypnięci. Oczywiście, większość pytań dotyczyło Warhammera i MiM-a, ale staraliśmy się zwrócić uwagę publikę na nasze nowe projekty – earthdawnową Barsawię i dodatki do Dzikich Pól (tutaj szczególnie namiętnie gardłował

pierwszy licencjonowany dzikopolicy MG, Dominik DeLaurans). Na deser Jacek Drewnowski opowiedział jakie komiksy i inne produkty związane z Gwiezdnymi Wojnami zostaną w niedługim czasie wydane w Polsce (uprzedzam pytania – tą linią produktów nie będzie się zajmowało wydawnictwo Mag). Urządziliśmy też dwa błyskawiczne konkursy z nagrodami. Obydwa wygrał (wykazując się przy tym nie tylko wiedzą, ale i sprytem) Marek Stuczyński, którego widziecie uwiecznionego na zdjęciu pośród szacownych prelegentów. A na zakończenie – autografy, uściski dłoni prezesa i zapewnienia o wzajemnym szacunku.

Ukoronowaniem dnia stała się kolacja w pobliskiej restauracji (gdzie podają pyszne mięsowo w sosach różnych – miałem, wchłonąłem aż trzy porcje). Oczywiście, jak należy się domyślać, głównym tematem wieczoru było ustalanie strategii przyszłej współpracy. Dostaliśmy też zaproszenie na konwent, jaki ma się odbyć w Puławach w niedalekiej przyszłości. Wprawdzie tym razem (jak to miało miejsce na Balu Clubus Tremens na Krakonie) nie zabrakło trunków w barze, ale pokaźnie naruszyliśmy piwniczkę lokalu. Innymi słowy – było niejednokrotnie przyjemnie.

Dyrektor handlowy Mag-a, Darek Skrzypczak, podczas kolacji. Uwaga!!! Konkurs: zgadnijcie, co trzyma w dłoni! Najciekawsza odpowiedź zostanie nagrodzona!



Prelegenci śmieją się z własnych dowcipów. Od lewej: Jacek D., Dominik DeL., Dariusz S., Artur S.



Zwycięzca konkursów, Marek Stuczyński, czuje na sobie leżące dłonie Jacka D. i Artura S.

Jeden z właścicieli księgarni reklamuje ją donośnym głosem.



Wnętrze księgarni Niwa (widoczni w tle właściciele niktą pośród stosów książek).



Tomuś

Alternatywne science-fiction

U samego początku swej eRPe-Gowskiej drogi spotkałem się z amerykańską firmą **TSR** i jej sztandarowym produktem – **AD&D**. Choć z czasem ma miłość do tego systemu minęła, jednak podziw dla fachowości kadry **TSR-u** pozostał. Wiedziałem, że jak już się za coś biorą, robią to co najmniej dobrze. Oczywiście mieli upadki i wzloty, lepsze i gorsze pomysły – nigdy jednak nie schodzili poniżej pewnego poziomu. Perfekcyjnie produkowali dodatki dla dzieciaków (z linii **Forgotten Realms**) i dla dorosłych (**Planescape**). A od czasu przejścia **TSR-u** przez **Wizard of the Coast**, jeszcze się poprawili. Co prawda poszli nieco w komercję, ale takie w końcu są czasy...

Kiedy więc postanowiłem kupić sobie jakiś system *science-fiction*, nie miałem wątpliwości – **TSR** już od kilku miesięcy promował swoje **Alternity**, reklamując je jako grę, która stanie się dla s-f tym, czym **AD&D** stało się dla *fantasy*. I muszę przyznać, że dostałem to, czego oczekiwałem.

TSR wykorzystał sprawdzony przez siebie sposób – wydał oddzielnie system (czyli podręcznik dla graczy i dla Mistrza plus dodatki) i oddzielnie świat. Pierwszy z tzw.

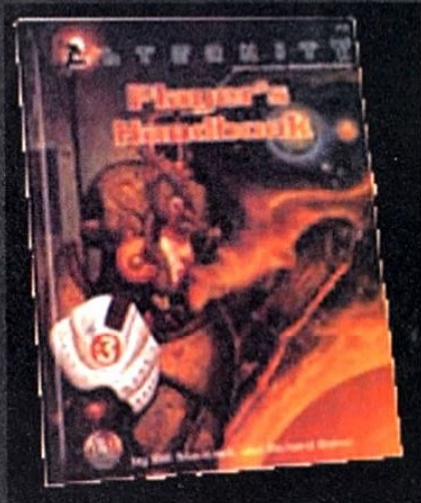
settingów nazywa się **Star*Drive**, na koniec roku zapowiadany jest zaś drugi, mający ponoć zdobyć Origin Award '98, a ochrzczony **Dark Matter**.

ALTERNITY

Podstawą stworzonego przez Richarda Bakera i Billa Slavicka systemu są – jak **TSR**owska tradycja karze – dwa podręczniki: **Player's Handbook** i **Gamemaster Guide**. W pierwszym szczegółowo opisano sposób tworzenia bohatera, mechanikę, umiejętności, wady i zalety, ekwipunek, cybertechnologie, moce psioniczne, komputery, mutantów... W drugim zaś podano informacje o prowadzeniu gry, tworzeniu kampanii (wraz z kwestiami kosmologicznymi), sposobie awansowania bohaterów, artefaktach obcych, wyjaśniono mechanikę i opisano moce postaci z punktu widzenia Mistrza Gry. Miłe jest, że w obu podręcznikach znalazł się rozdział zawierający uproszczone zasady, uzupełnione o bohaterów (**Player's...**) i przygodę (**Gamemaster...**).

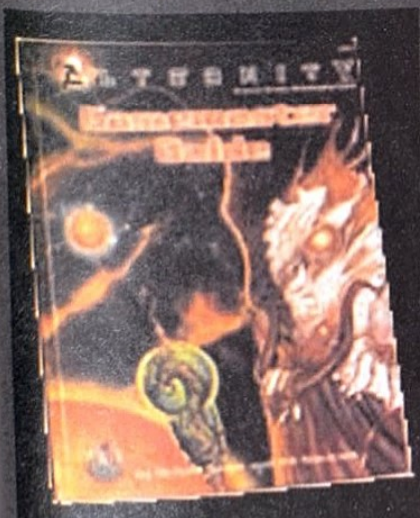
Alternity to systemem pozwalającym rozgrywać przygody w dowolnym czasie, choć oczywiście najciekawsza wydaje się być odległa przyszłość (czyli *science-fiction* dalekiego zasięgu). Ponieważ jednak w założeniu gra jest uniwersalna, strumień czasu podzielono na tzw. poziomy postępu (*progress levels* – PL). Tak więc w przedziale od nieznanych początków ludzkości do -4000 roku p.n.e. mieliśmy do czynienia z Wiekami Kamienia, a był to PL 0. Od -4000 p.n.e. do 476 n.e. trwał Wiek Brązu/Żelaza (PL 1). Potem, do 1453 – Wiek Średnie (PL 2); do 1850 – Wiek Rozumu (PL 3); do 1945 – Wiek Przemysłu (PL 4); do 2047 – Wiek Informatyki (PL 5 – to my!); do 2160 – Wiek Fuzji (PL 6); do 2525 – Wiek Grawitacji (PL 7); do 2814 – Wiek Energii (PL 8); do

5260 – Wiek Materii (PL 9). Dalej rozciąga się odległa przyszłość. Cały ekwipunek itp., jego dostępność itd. podzielono właśnie podług tych poziomów postępu. Dzięki temu w średniowieczu nie uda się kupić karabinu maszynowego.



Bohater

Gracz może zdecydować, czy jego bohater będzie: człowiekiem, człowiekiem-mutantem, fraalem (to pierwsi napotkani przez ludzkość obcy, przypominający tych z „Bliskich spotkań trzeciego stopnia”), mechalusem (ci człekopodobni obcy łączą w sobie biologię z technologią – ich ciała są po części syntetyczne, a w mózgi mają wbudowane komputery), sesheyanem (ci obcy są z kolei skrzyżowaniem nietoperzy z rekinaimi – mają skrzydła, rekini leb zaopatrzone w osiem oczu, 170 cm wzrostu i 40 kg; pod względem zaawansowania technologicznego są bardzo zacofani i to dzięki ludzkości mają szansę poznać obce planety), t'sa (gadopodobni, niezwykle szybcy i nie potrafiący stać w miejscu; mają tylko 140 centymetrów wzrostu; pochodzą z planety podobnej do Ziemi, na której historia potoczyła się inaczej – gady nie wymarły) lub werenem (220 cm, 180 kg, gruba skóra, pazury i kły;



pochodzą z napotkanej przez ludzi planety, której rozwój cywilizacyjny odpowiada naszemu Renesansowi). Po określeniu rasy, gracz ustala profesję postaci, mając do wyboru: specjalistę w walce, niezależnego agenta, dyplomatę i technika. Z każdą z tych profesji powiązane są przeróżne kariery, przy których – poza ogólnym opisem koncepcji – podano zalecane umiejętności oraz ekwipunek. Tak więc z profesją bojową związano na przykład ochroniarza, żołnierza czy najemnika; z dyplomata – ambasadora, kapłana i konsula pierwszego kontaktu; z agentem – łowcę nagród, badacza oraz szpiega; a z technikiem – inżyniera, pilota i naukowca. Poza wspomnianymi profesjami opisano jeszcze tzw. opcjonalną: psionika (zwanego tu *mindwalker*).

Cechy, umiejętności itd.

Co do cech, to mamy do czynienia ze standardowymi współczynnikami **AD&D**, a więc z Siłą, Zręcznością, Budową, Inteligencją, Siłą Woli oraz Osobowością. Jeżeli zaś chodzi o umiejętności, to podzielono je na tzw. szerokie i specjalistyczne. Szerokie obejmują większą klasę, do której przynależą umiejętności specjalistyczne. Oczywiście, nie można zakupić zdolności specjalistycznej, nie poznając wcześniej odpowiedniej szerokiej. Ponadto umiejętności podzielono w zależności od cechy, z którą są związane. A więc choćby z Siłą związane m.in. Atletykę (szeroka zdolność), do której przynależą: skakanie, wspinanie się i rzucanie (specjalistyczne). Ponadto wyróżniono umiejętności, których można używać znając związaną z nimi szeroką zdolność, oraz takie, w przypadku których wspomniana zasada nie działa. Dlatego też gracz ma prawo, na przykład, wykonać test programowania (specjalistyczna umiejętność) nie znając Informatyki (szeroka), ale już w przypadku hakowania (specjalistyczna) nie jest to możliwe.

Wady, zalety, mutacje i inne takie

Wady i zalety stały się już *rolplejową* tradycją. Mają one na celu nie tylko uwypuklić niektóre cechy charakterystyczne bohatera, ale również wyposażić go w pewne specyficzne moce. W przypadku **Alternity**, gracz może wybrać wycucie niebezpieczeństwa, szczęście lub pamięć foto-

graficzną (zalety), a także niezręczność, pecha czy starą ranę (wady).

Jakby wad i zalet było mało, autorzy systemów dali graczom możliwość sięgnięcia po przeróżne mutacje (lepszy refleks czy ciało kameleona w ramach plusów, a nadwrażliwość na dźwięki czy słaba odporność organizmu w ramach minusów), cybertechnologię (czyli wszczepy) oraz artefakty obcych. A to i tak zaledwie wierzchołek góry lodowej.

Testy, czyli sedno mechaniki

Podstawową kostką w **Alternity** jest dwudziestka, wyróżniona nazwą „kostki kontrolnej”. Poza nią używa się również czwórek, szóstek i ósemek. W każdym teście (czy to umiejętności, czy też cechy) stosuje się wiele modyfikatorów, przede wszystkim sytuacyjnych, ale nie tylko. Mają one postać stopni, i tak modyfikator stopnia 1 oznacza rzut k4, stopnia 2 – k6, stopnia 3 – k8, stopnia 4 – k12, stopnia 5 – k20, stopnia 6 – 2k20 itd.



Owe modyfikatory podzielono tradycyjnie na dwie grupy – dodatnie (wbrew pozorom nie ułatwiające wykonania testu) i ujemne. Testy wykonuje się więc kością kontrolną i ewentualnie kością (kośćmi) odpowiadającą modyfikatorowi, a od wyniku tej pierwszej odejmuje się wynik drugiej (w przypadku modyfikatorów ujemnych) lub odwrotnie (w przypadku dodatnich). Przy okazji: „1” na kości kontrolnej zawsze oznacza sukces, a „20” – krytyczną porażkę.

Wynik testu porównuje się ze stopniem trudności, równym najczęściej cecha plus poziom umiejętności (suma ta nazywana jest wartością umiejętności). Wyróżniamy tu

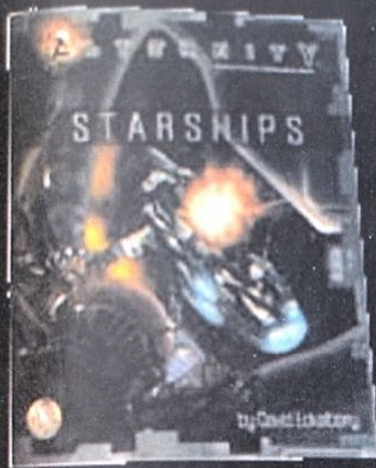
pięć rezultatów: krytyczną porażkę, porażkę, zwyczajny sukces, duży sukces i wspaniały sukces. Porażka ma miejsce wtedy, gdy wynik rzutu przekroczy wartość; zwyczajny sukces – gdy nie przekroczy wartości; duży – gdy nie przekroczy połowy wartości; a wspaniały – jednej czwartej wartości.

Mechanika na początku sprawia nieco trudności (wynika to z ogromnej liczby przeróżnych modyfikatorów), ale jest na tyle logiczna, że łatwo ją stosować. Z czasem zapamiętuje się też najważniejsze modyfikatory, więc w ogóle nie ma problemów. A poza tym, bez kłopotu można samemu wyglówkować, ile który z nich wynosi.

Ciekawostkę stanowią tzw. „punkty ostatniej deski ratunku”, przypominające nieco punkty przeznaczenia w **WFRP**. Umożliwiają one graczom zmianę poziomu sukcesu/porażki w danym teście. Ich działanie jest nieco słabsze niż w przypadku punktów przeznaczenia, ale można je kupować za zwykłe punkty dokonań (odpowiedniki punktów doświadczenia).

Podręczniki

Póki co ukazało się pięć podręczników ogólnych do systemu **Alternity**. Pierwsze dwa, to wydane w twardej oprawie **Player's Handbook** i **Gamemaster Guide**. Oba są ozdobione ładnymi, kolorowymi ilustracjami i liczą grubo ponad 200 stron. Trzeci to **Starships**, czyli dokładniejsze informacje o statkach kosmicznych, ich walce, tworzeniu i wyposażeniu wraz z planami przykładowych jednostek. W tej pozycji ciekawostkę stanowi system walki opracowany dla trójwymiarowej przestrzeni, w którym pozycję statku opisuje się trzema liczbami, a odległości zgodnie ze wzorem na długość wektora (czyli pierwiastek z sumy kwadratów różnicy współrzędnych punktu początkowego i końcowego). Śładkie. Czwarta wydana książka to **Dataware**, zawierająca wszystko, co kowboje sieci (zwanej tu *grid*) chcieliby wiedzieć. Jest tu więc nowy software i hardware, kariery, a także obszerny rozdział o sztucznej inteligencji. Ostatnia pozycja to **Tanagents** – podręcznik poświęcony koncepcji światów możliwych, zaopatrzone w przygodę, w której bohaterowie przenoszą się z jednego wymiaru do drugiego.



STAR*DRIVE

Nazwa tego *settingu* pochodzi od gwiazdowego napędu, pozwalającego poruszać się na duże odległości – zwykle od 5 do 50 lat świetlnych. W czasie skoku cały statek na pięć dni przenosi się do innej przestrzeni (zwanej *drive space*), a po upływie tego czasu wylania się w pobliżu ustalonego przez nawigatora miejsca. Dzięki temu napędowi ludzkość nie tylko zdołała opanować układ słoneczny, ale też wyrwać się poza naszą galaktykę.

O historii

W 2047 roku opracowano generator fuzyjny, zapewniający ogromną ilość energii małym kosztem. W 2073 powstała kolonia na Marsie. W 2106 opracowano generator masowy, prawie nie wymagający paliwa i dostarczający ogromną energię. W następnych latach rozpoczęto kolonizację Układu Słonecznego, a w 2124 roku nawiązano pierwszy kontakt z fraalami, co w 2160 roku zaowocowało opracowaniem napędu *stardrive*. Do 2241 roku przeróżne ziemskie siły opanowały ponad 100 układów gwiazdnych; związki z planetą-matką



ulegały rozluźnieniu. W 2246 roku nawiązano pierwszy kontakt z werenami. W cztery lata później powstało Terańskie Imperium, kontrolujące wszystkie kolonie i czerpiące z nich zyski. W 2273 nawiązano kontakt z mechalusami, a w 2274 VoidCorp (jeden z narodów/korporacji) napotkał i zniwolił sesheyanów. Na cztery lata przed końcem wieku ludzkość skontaktowała się z t'sa. W 2298 roku Kolonia Thuldan ogłosiła niezależność, co w efekcie doprowadziło do wybuchu pierwszej wojny galaktycznej. Drugą przyczyną tej tragedii była niechęć t'sa do przyłączenia się do wielkiego Imperium Terańskiego. Wojna dobiega końca w 2312 roku. Jej efekt to powstanie w miejsce imperium Unii Słonecznej oraz uznanie 26 gwiazdnych narodów. W tym też czasie zasięg gwiazdowego napędu wzrósł z 25 lat świetlnych do 50. W 2134 roku pierwsi badacze dotarli do Verge (z angielskiego: krawędź, brzeg) – najbardziej oddalonej od Ziemi przestrzeni, zbadanej przez ludzkość. Przez najbliższe lata gwiazdne narody powoli badają nowe tereny i zasiedlają je, nieustannie poszukując cennych surowców lub miejsc do życia. Pokój nie trwa jednak długo. Powstają nowe narody, a w 2346 na Tau Ceti wybuchą bunt mutantów, który prowadzi do drugiej wojny galaktycznej. Układ Słoneczny i Verge pogrążają się w chaosie. W przestrzeni kosmicznej toczonych jest wiele bitew. Podczas jednej z nich – w 2375 roku – zniszczeniu ulega satelita zapewniający Układowi Słonecznemu łączność z Verge. Powstają nowe gwiazdne narody, zawierają się sojusze. Wreszcie, w 2465 roku, rozpoczynają się pokojowe negocjacje, wpięrow prowadzone przez trzech sojuszników. Jednakże dopiero w 2472 wojna dobiega końca. Wtedy też powstaje Galactic Concord (z angielskiego: Galaktyczna Zgoda) – polityczne ciało, mające stać na straży pokoju, w którego skład wchodzi przedstawiciel wszystkich narodów. W 2489 roku nieznanne siły niszczą kolonię na jednej z planet układu należącego do Verge. Siedem lat później odbudowano satelitę, zapewniający łączność z Verge i na nowo nawiązano kontakt z tą częścią przestrzeni. W 2497 roku, „Monitor” – statek Galactic Concord – wyrusza do Verge, odnajduje zniszczoną w 2489 kolonię i wiele prosperujących planet. 2501 rok to teraźniejszość.

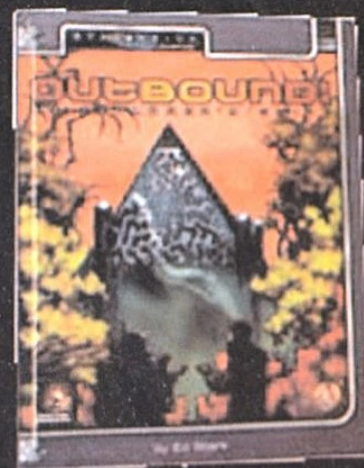


Verge

Twórcy świata założyli, że akcja większości przygód będzie się toczyć właśnie na obszarze Verge. Dlatego też znaczna część podręcznika opisującego świat dotyczy tej właśnie części znanej ludziom przestrzeni. A Verge ma ponad 100 lat świetlnych średnicy. W jego obszarze znajduje się ponad 10 000 gwiazd, z których zbadano tylko 1000. Na dodatek zaledwie w 100 układach założono kolonie, z których tylko kilka ma duże znaczenie.

Verge wbrew pozorom nie przywitało przybyszów z Układu Słonecznego z otwartymi ramionami. Nic w tym dziwnego – to właśnie ich obarcza się winą za drugą wojnę galaktyczną i lata cierpienia w zapomnianej części przestrzeni. Mimo to kontakty powoli zacieśniają się, a Galactic Concord pilnuje pokojowej ekspansji układu.

W środku Verge znajduje się układ Aegis, którego jedna z trzech planet – Bluefall – stanowi centrum

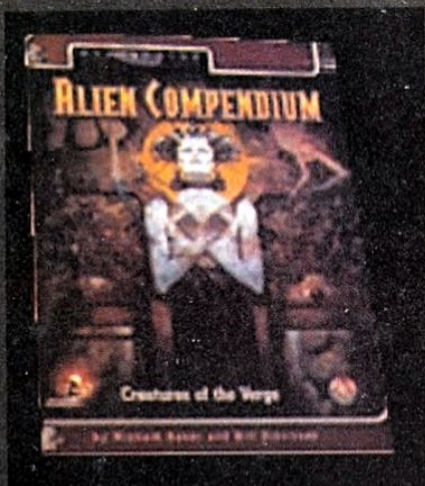


tej części przestrzeni. Choć większość jej powierzchni stanowi woda, na licznych wyspach (i nie tylko) kwitnie życie. Tu mają swe ambasady wszystkie gwiazdne narody. Tu też spędzają wakacje co bogatsi mieszkańcy Verge.

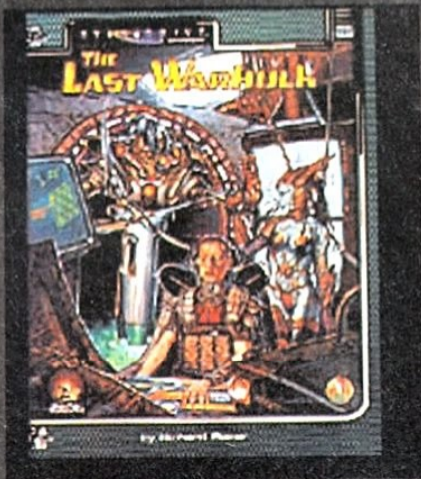
Poza Aegis do znanych układów należą najbliższy Ziemi Tendril; Oberon, gdzie znajduje się planeta Lison bogata w złoża rhodium – surowca niezbędnego do budowy reaktorów masowych; czy Lucullus – niegdyś karna kolonia, na którą trafiali kryminaliści.

Podręczniki

Podstawę stanowi oczywiście **Star Drive Campaign Setting**, czyli podręcznik zawierający ogólny opis świata, wraz z jego historią, narodami galaktycznymi i podstawowymi układami Verge. Ponadto podano w nim informacje o rzeczywistości XXVI wieku, a także nowe kariery. Ten kolorowy podręcznik



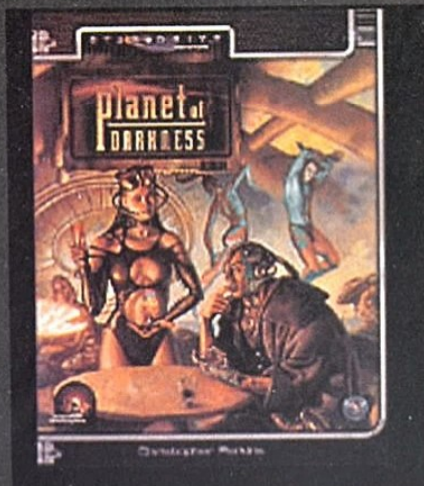
wydano oczywiście w twardej oprawie. Dodatkowe opisy świata znajdują się w **Outbound: An Explorer's Guidebook**. W tym podręczniku znajdują się informacje o trzech nowych układach Verge, a także dodatkowe zasady. Mimo to jest to najstarszy z wydanych póki co produktów. Kolejna ważna pozycja to **Arms & Equipment Guide**, a więc opis wszelkiego rodzaju wyposażenia dla różnych ras. Jeszcze ciekawsze (tylko jednak dla Mistrzów Gry) jest **Alien Compendium**, zawierające opisy wszelkich (czy na pewno?) istot zamieszkujących układy Verge, a także tzw. *externals* – czyli obcych, których macierzysta planeta nie jest znana. Jak **TSR**owska zwykł czynić – każdy stwór został



przedstawiony również na ilustracji. Kolejny dodatek nosi tytuł **Lighthouse** i jest to opis największego statku kosmicznego (długości zaledwie 1464,1 metra) przemierzającego przestrzeń Verge. Bardzo przyjemny. **TSR** wydał także **Threats from beyond** – podręcznik jest jakby opublikowanym w sieci zapisem niejakiego Awatara, który wędrując po Verge dowiedział się wielu ciekawych i niepokojących rzeczy. Ponadto ukazały się trzy przygody: **The Last Warhulk**, **Planet of Darkness** i **Klick Klack**. Pierwsza jest nieco liniowa, wymaga jednak od graczy dużo wysiłku i pomyślunku. Druga jest znacznie trudniejsza, a jej akcję umieszczono na niezwykle ciekawej planecie, która nie kręci się wokół własnej osi (pomyślcie, jakie są tego konsekwencje!). Fabuła trzeciej przygody wiąże się z tajemniczymi obcymi, którzy w 2489 zniszczyli kolonię.

INFORMACJE DODATKOWE

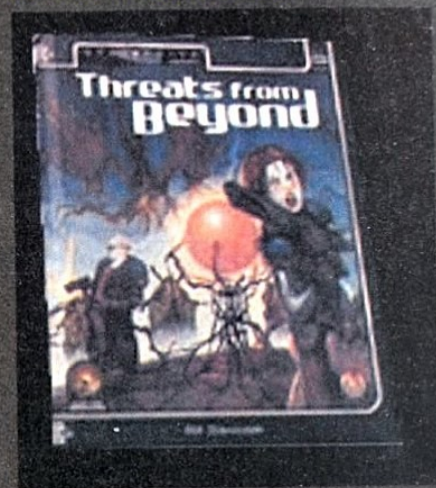
Jak to **TSR** zwykł czynić, obok podręczników pojawiają się również



książki, których akcja toczy się w świecie **StarDrive**. Autorami owych pozycji (lub opowiadań, w przypadku zbiorów) są nie tylko pracownicy największej korporacji eRPeGowskiej na świecie, ale także znani i cenieni pisarze s-f.

Ponadto **TSR** uruchomił Internetowe listy dyskusyjne poświęcone **Alternity** i **StarDrive'owi**, których uczestnicy dyskutują na przeróżne tematy, nie zawsze związane bezpośrednio z grą. Niemniej prowadzący winien na nie od czasu do czasu zajrzeć.

Oczywiście w **Dragonie**, czyli piśmie **TSR-u**, pojawiają się artykuły poświęcone **Alternity** i **StarDrive'owi**. Jakżeby inaczej?



Jakby tego wszystkiego było mało, zakupując **Gamemaster Guide** można było otrzymać także dwie darmowe przygody (**Red Starrise** i **Black Starfall**), które świetnie wprowadzały nie tylko w mechanikę **Alternity**, ale również w świat **StarDrive'u**.

W KWESTII OCENY

Trudno jest oceniać gry fabularne, gdyż w ich przypadku za dużo zależy od bawiących się osób. Można jednak ocenić fachowość autorów i jakość produktów. A ta w przypadku **Alternity** i **StarDrive'u** jest naprawdę wysoka. Osoby, którym nie odpowiada klimat Gwiazdnych Wojen i Star Treka, a które chcą zabawić się w s-f, mogą z powodzeniem sięgnąć po ten system. Jest z jednej strony na tyle ogólny, by dało się wcisnąć niemal wszystko (w **Gamemaster Guide** są nawet informacje o tym, jak przerobić postać z **AD&D** na **Alternity**), a z drugiej tak dobrze opracowany, że się nie rozplywa.

WARHAMMER™ FANTASY ROLE PLAY

NAJBARDZIEJ ROZBUDOWANY SYSTEM RPG
NA POLSKIM RYNKU

WARHAMMER
FANTASY ROLE PLAY

EDYCJA POLSKA
KAMPANIA

OGIENŃ

WARHAMMER
FANTASY ROLE PLAY

EDYCJA POLSKA
KAMPANIA

KREW W

WARHAMMER
FANTASY ROLE PLAY

EDYCJA POLSKA
KAMPANIA KAMIENIE ZAGŁĘDY

SKAŁA ŚMIERCI

KONIEC JUŻ BLISKO!!!

CO MIESIĄC SZUKAJ NAS WE WSZYSTKICH KIOSKACH

W KAŻDYM NUMERZE:

- ATRAKCYJNE KONKURSY
- NAJŚWIEŻSZE INFORMACJE
- ZAPOWIEDZI GIER
- WRAŻENIA Z BETA TESTÓW
- RECENZJE GIER
- CIEKAWOSTKI INTERNETOWE
- TESTY I OPISY SPRZĘTU
- SUPER PLAKATY
- KOMIKS

NA KOMPAKCIE:

- PEŁNA WERSJA GRY
- NAJŚWIEŻSZE DEMA GIER
- PATCH'E
- PROGRAMY
- RÓŻNE DODATKI

