

INDEKS: 322954

MiM

cena: 6,50 zł

Magia i Miecz

11

ULOTNA SZTUKA
NAWIEDZANIA

O ŁOWCACH
CZAROWNIC

Gwiezdne Wojny:
GARŚĆ HISTORII



W SPRZEDAŻY

ISSN 1230-9109



9 771230 910971

„MILION OTWARTYCH DRZWI”

3John Barnes

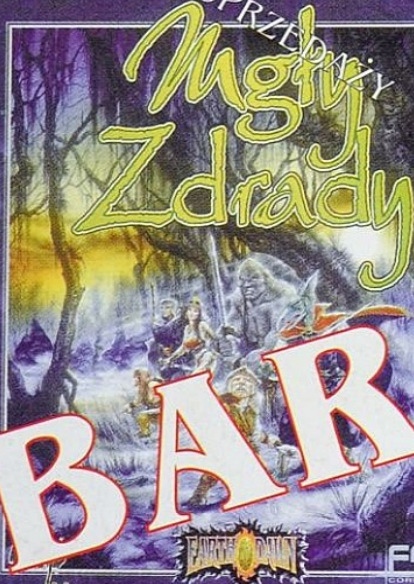
EARTH

EARTHDAWN
PRZEBUDZENIE ZIEMI

Przygoda

EARTHDAWN
PRZEBUDZENIE ZIEMI

Rozszerzenie zasad

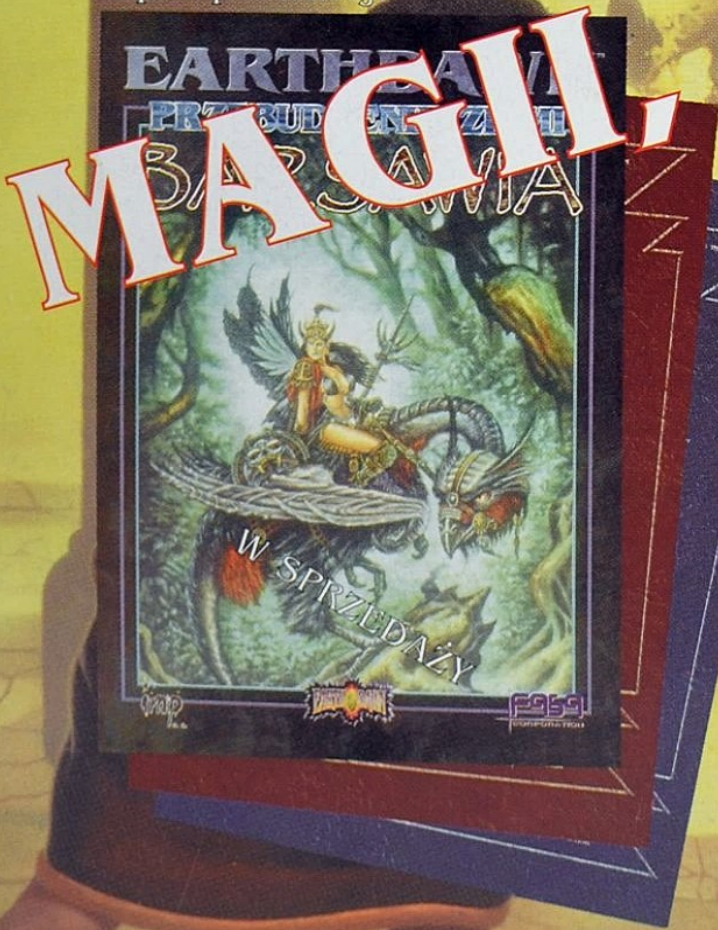


EARTHDAWN
PRZEBUDZENIE ZIEMI
KSIĘGA WIEDZY

BARSAWIA LEGENDY

Podręcznik
podstawowy

Opis prowincji



CZEKA

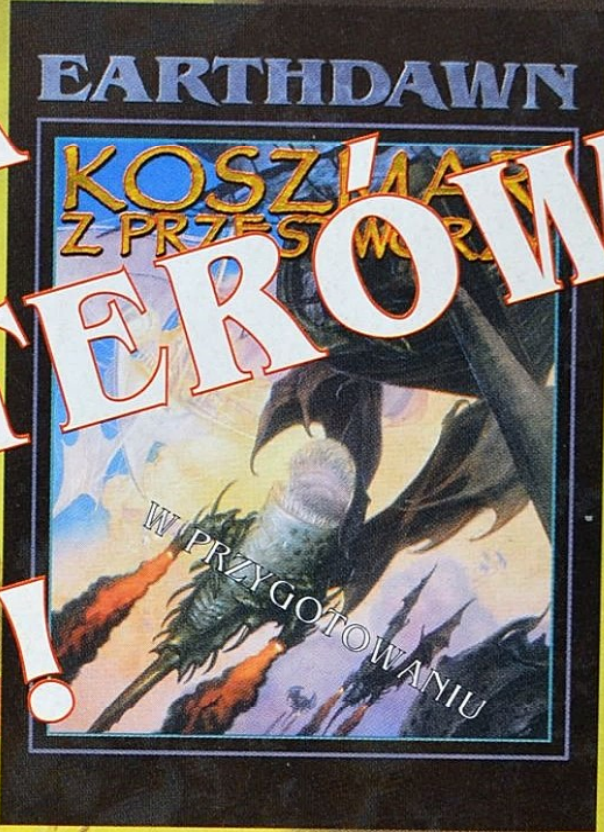
EARTHDAWN
PIERŚCIENIĘ TĘSKNOTY

Powieść

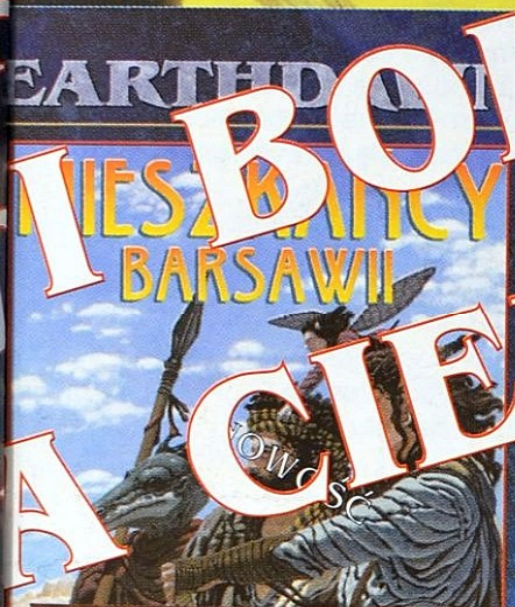
CHRISTOPHER KUBASIK

EARTHDAWN™

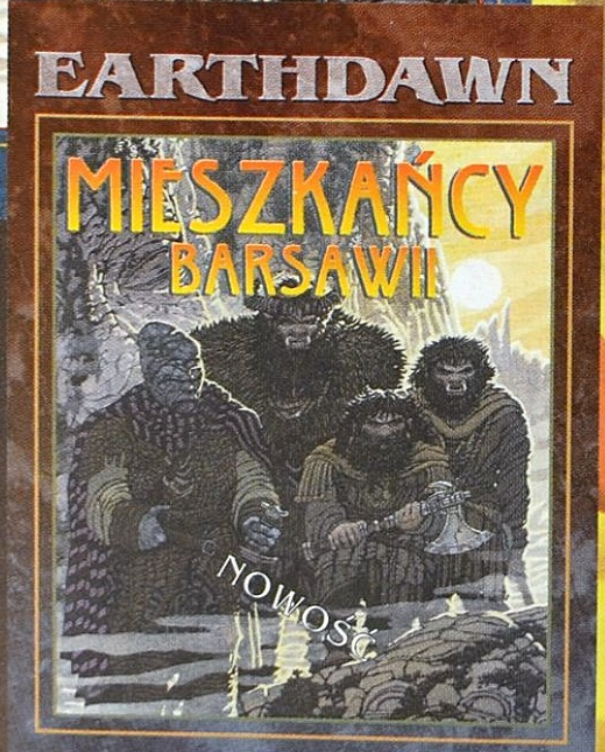
KRAJNA BOHATERÓW W PRZYGIOTOWANIU DOSTĘPNA CIĘBIE!



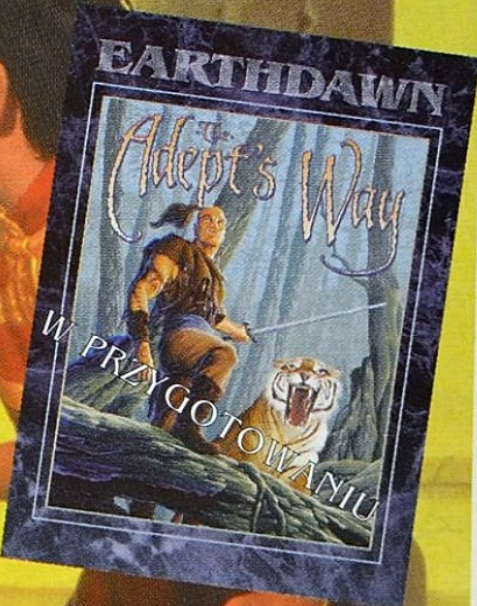
Przygoda



Opis
Dawców
Imion



Opis
Dawców
Imion



Dodatkowe
informacje
o dyscyplinach



Hasło miesiąca:
Co wy wiecie o płodzeniu?...
(JeRzy na redakcyjnym kole-
gium o sprawach pisarskich)



METAMORFOZA

W życiu każdego czasopisma przychodzi taka chwila, w której musi nastąpić metamorfoza. I nie mówię tu o jakiejś niewielkiej zmianie – przeniesienie działu z początku na koniec czy wyrzucenie naczelnego. Pismo musi żyć, musi ewoluować, kierować się ku nowym horyzontom. Tak też i stało się z naszą „staruszką” **MiMką**. Zapewne wielu z Was z pewnym niepokojem spojrzęło na trzymany w rękach numer i bąknęło pod nosem: *I to ma być **Magia**?* Tak, Kochani Czytelnicy, tak teraz będzie wyglądać **MiM**. Przynajmniej przez jakiś czas. Jak niewątpliwie zauważyliście, jest nieco mniejszy, ale za to grubszy i – miejmy nadzieję – jeszcze ciekawszy. Od nowego roku być może pojawi się dodatkowo wkładany do pisma plakat (niekoniecznie w każdym numerze, raczej raz na dwa), myślimy także o CD z różnego rodzaju materiałami... to jednak pieśń dalekiej przyszłości.

A co poza zmianami formalnymi? Postanowiliśmy dokonać jeszcze jednej poważnej modyfikacji. Pod koniec numeru „wykroiliśmy” miejsce na dział, zwany Mięcho. Wrzucamy jednak do niego nie tylko pozasystemowe pomysły, z którymi mieliście do czynienia już od dwóch numerów. Teraz w Mięchu pojawią się wszelkiego rodzaju przygody i teksty, które można bezpośrednio wykorzystać w konkretnej grze. Będą oczywiście wyjątki, bo przecież jakoś regułę trzeba potwierdzić, prawda? A dlaczego zdecydowaliśmy się na taki krok? Spozostawczy zapewne już zauważyli, że Mięcho składamy nieco mniejszą czcionką niż resztę pisma. Wszystko po to, by zmieścić w **MiMie** jak najwięcej materiałów, o które nas prosicie. Bo przecież czym jak czym, ale właśnie pomysłami eRPeGie stoi.

Silną stroną **MiMa** będą też niewątpliwie wieści – z kraju i ze świata – uzupełniane o recenzje. Pieczę nad tym działem już drugi numer trzyma nieoceniony Miłosz i efekty niewątpliwie widać. Dziś polecam Wam przyrzeć się sprawie gry **Wraith**, bo jest czemu.

Pozostaje mi życzyć Wam miłej lektury tego i każdego następnego numeru **MiMa**. Mamy nadzieję, że przypadną Wam do gustu zmiany i że zyskamy nowych Czytelników.

T. Ureczmar

PS. My (znaczy ja i reszta redakcyjnego grona) jesteśmy zadowoleni z numeru w sześćdziesięciu... no, niech będzie, w czterdziestu pięciu procentach – a Wy?



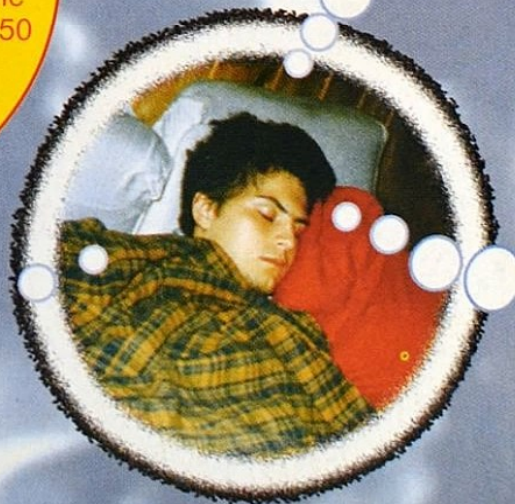
Wraith umarł, Huntersi żyją!
Strony 13-14



Prawdziwe oblicze
łowców
czarownic
– strona 50



Specjaliści od nawiedzeń
radzą na stronie 31



Almanach:

Dzentelmen,
albo rycerz wersja 2.2 — 24
Tomuś

Feudalna Japonia w RPG
Cz. III: Japonki — 25
Milosz

Drugi dom — 26
Maciej Kocuj

Celtomania — 28
Krzyszyna Kwiatkowska

Dyskretny urok
nawiedzania — 31
Różni autorzy

Felietony:

Z punktu
widzenia
laika — 23
Książę

Philip K. ...
Lovecraft — 23
Post Scriptum

Gwiezdne Wojny:

Garść historii — 40
Greg & N Lorieł

Panorama:

Wieści — 4

Recenzje — 8

Komentarze MiMa 13

Mięcho:

Genetix — 71
JeRzy

William Herbert
Yeats — 71
JeRzy

Stare dziaty:

Listy — 18

Oknem zewnętrznym:

1 pętli... — 20

Tomaz Kołodziejczak

Kraina Goblinów — 88

Earthdawn:

Drużyny poszukiwaczy przygód — 53
Greg Gorden & Louis J. Prosperi

Dzieci Jaspre — 80
Andrew Ragland

Świat Mroku:

Cztery opowieści — 55

Michał Studniarek

Ten pierwszy raz — 58

Filip "neg" Niedorezo

Rytuał — 67

Toread & DIABEU

Zew Cthulhu:

Luźne pomysły z czerepu
Kultysty — 59

Sasha "Sazak" Wegner

Rytuał w Zewie Cthulhu — 70

Tomaz Z. Majkowski

otył Czarnego Faraona:

scenariusz podsumowujący cykl

o Egipcjach — 72

Adam "Wolvie" Wiczcerek

Suche Macki Turcji — 78

Adam "Wolvie" Wiczcerek

Warhammer:

Memento Morri II:
spojrzenie polemiczne — 45

Ignacy Trzewiczek

Menu dla zabójców trolli — 48

Marcin Mortka

De venatoribus veneficaris:

O Łowcach Czarownic — 50

Maciej Nowak-Kreyer

Czarci młyn — 61

Karol "Gerwaz" Siadul

WYDAWCA:

Wydawnictwo MAG

Jacek Rodek (prezes)

jrodek@mag.com.pl

Darosław J. Toruń (red. nac. wydawnictwa)

darek@mag.com.pl

REDAGUJE ZESPÓŁ:

Tomek Kreczmar (redaktor naczelny)

krzaku@mag.com.pl

Milosz Brzeziński (z-ca red. nac., *Zew Cthulhu*,
Earthdawn)

grabarz@rpg.pl

Artur Szejter (sekretarz redakcji, opowiadania)

eplams@egmont.pl

Tomasz Andruszkiewicz (*Świat Mroku*)

tommandr@pfi.com.pl

Maciej Kocuj (*Almanach*, *Kraina Goblinów*)

maciek@mag.com.pl

Jarosław Musiał (dział graficzny)

jarek@mag.com.pl

Maciej Nowak-Kreyer (*Warhammer*)

mag@mag.com.pl

Jerzy Rzymowski (dział łączności, p.o. *Dzikie Pola*)

mag@mag.com.pl

Tomek Laisar Fruń (dział techniczny)

laisar@rpg.pl

OPRACOWANIE GRAFICZNE I PROJEKT TYPOGRAFICZNY:

Tomek Laisar Fruń, Jarosław Musiał,

Robert Siniakiewicz

KOREKTA:

Trzy upiorki

STAŁE WSPÓŁPRACUJĄ:

Hubert Czajkowski, Tomasz Kołodziejczak,

Marcin Mortka, Łukasz M. Pogoda,

Robert Siniakiewicz (człowiek do specjalnych
poruczeń), Toread

SKŁAD I ŁAMANIE WŁASNE

DRUK:

Algraf

ADRES REDAKCJI:

ul. Cypryjska 54, 02-761 Warszawa,

tel./fax (0-22) 642-45-45, 642-82-85

e-mail: mag@mag.com.pl

<http://www.mag.com.pl>

zamówienia: handlarz@mag.com.pl

Fenix: fenix@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

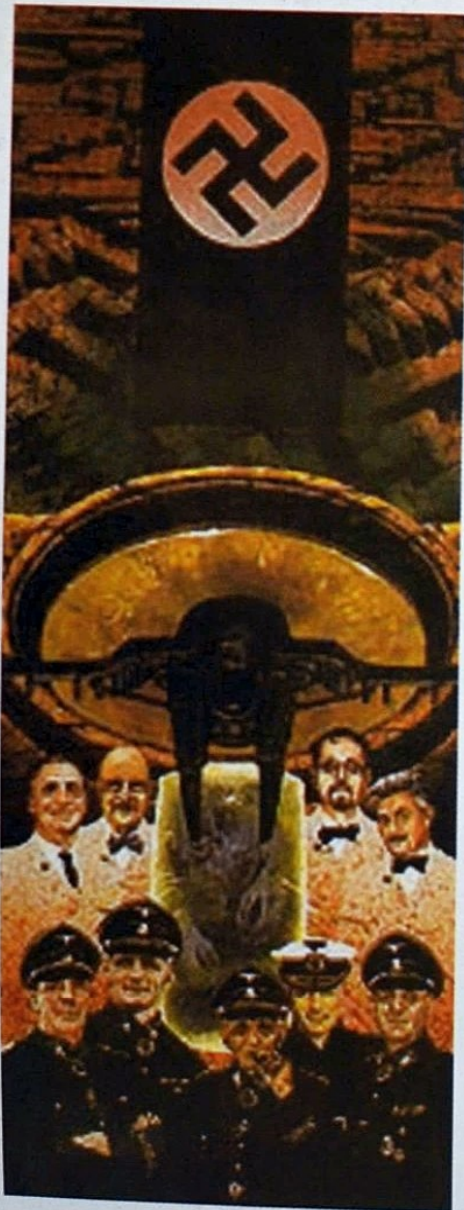
związanych z nimi praw.

ILUSTRACJA NA OKŁADCE:

„Milion otwartych drzwi” Fred Gambino

bum!

DELTA GREEN znów rządzi! Pagan Publishing wypuściło dodatek **Countdown** i nasi ludzie mają go już w rękach. Ponad 430 (!!!) stron genialnego produktu do RPG: opisy akcji, opisy organizacji wywiadowczych współpracujących w kwestiach spraw paranormalnych, opisy organizacji obcych – zero lania wody! Małe druk! Klimat! Totalny odjazd! Wkrótce przeczytacie w MiMie recenzję tego cudenka. Faktem jest zaś, że wiele firm (np. *White Wolf*) może się uczyć od *Pagana* jak wydawać treściwe dodatki. Tak zupełnie na boku: czy wiecie jaki oddział stoi w Polsce wg. autorów **Countdown** za problemem badania ingerencji pozaziemskich? Elitarna Jednostka GROM. Wiecie już teraz skąd jej problemy ostatnimi czasy? My wiemy, hehe...



bum!

John Wick (twórca m.in. **LEGENDA PIĘCIU KRĘGÓW**) odszedł z *Alderac Entertainment Group*, by „pracować na swoim”. Zarówno 7th SEA, jak i **LEGENDA** z pewnością na tym ucierpią.

bum!

Listopad to termin wydania **Dark*Mat-ter** – nowego settingu do **ALTERNITY**. Oczekujemy z niecierpliwością na podręcznik, gdyż informacje prasowe wprowadzają jak dotąd tylko coraz większy niepokój.

bum!

Eternal Hearts: Vampire Erotica kolejny kawał dobrej roboty. Nadchodząca Noc Apokalipsy przyzywa do Waszyngtonu Lucite, Sashe Vycos, Victorie Ash, Stowarzyszenie Leopolda i wielu innych. Nowa powieść Black Dog Game Factory opisująca wampiry jako metaforę seksualności. Jak pożądamy nieumarli, zwłaszcza ci potężni? Co chcą zaspokoić przemierzając betonowe dżungle miast? Z tego co słyszeliśmy, jest to największy współczesny *come back* do literatury gotycko-romantycznej. Autorami tego cudenka są Lucy Taylor i John Bolton. Czego się spodziewać? Skoro wydał to Black Dog, to musi być to niesamowite. Aha, zapomnielibyśmy dodać – powieść dozwolona od lat 18. Na serio.

bum!

Idea **D&D DIABLO II ADVENTURE GAME** stała się faktem! *TSR* połączy siły z *Blizzardem*, przenosząc świat **Diablo** w system **AD&D**. To chyba pierwszy przypadek, gdy prawdziwe RPG narodziło się z RPG komputerowego!

bum!

Ukazał się wreszcie dodatek dla wygodniczych **LARPOwiczów-wampirowiczów: Mind's Eye Theatre Discipline Deck**. Produkt ów zawiera ponad 100 kart opisujących moce z **Laws of the Night Revised**, przy okazji streszczenie zasad na miłych i poręcznych małych karteczkach, więc na **LARPIE** nie trza będzie już dźwigać podręczników, by coś sprawdzić.

bum!

To się musiało tak skończyć. **World of Darkness Character Generator CD** – tytuł mówi sam za siebie. Z powodu całej menażerii, którą tam możemy zastać, czasami trochę skomplikowane staje się wymyślanie crossoverów, szczególnie jeżeli chce się zachować wszystkie realia innych systemów. Ten krążek podobno ma nam w tym pomóc. Już nie trzeba będzie zebrać o karty postaci dziwnych ras, wyszukiwać po nocach ich mocy. Program ten ma też pozwalać mistrzowi prowadzić zapis rozwoju postaci swoich graczy, tak samo jak i *great evil one'ów*. Mam nadzieję, że będzie to produkt lepszy niż nieszczęsny *Vampire: the Masquerade CD*. Aha, chodzi tylko pod **Windows 95/98**.

Jak wszyscy wiemy, w trzeciej edycji zmieniły się niektóre znaki klanowe, co było powodem wypuszczenia nowych **Clan Pinów** – poniżej znajdziecie ceny i numery katalogowe całego zestawu

- 5669 1999 New Clan Pin Only Display \$108.95
- 5655 Assamite Antitribu Clan Pin \$4.95
- 5662 Baali Clan Pin \$4.95
- 5659 Blood Brothers Pin \$4.95
- 5648 Brujah Antitribu Clan Pin \$4.95
- 5664 Caitiff Pin \$4.95
- 5670 Daughters of Cacophony Pin \$4.95
- 5649 Gangrel Antitribu Clan Pin \$4.95
- 5665 Gargoyle Pin \$4.95
- 5660 Harbingers of Skulls Pin \$4.95
- 5658 Kiasyd Pin \$4.95
- 5668 Lasombra Antitribu Clan Pin \$4.95
- 5650 Malkavian Antitribu Clan Pin \$4.95
- 5651 Nosferatu Antitribu Clan Pin \$4.95
- 5657 Panders Pin \$4.95
- 5633 Ravnos Clan Pin \$4.95
- 5656 Ravnos Antitribu Clan Pin \$4.95
- 5663 Sabbat Ankh Necklace \$4.95
- 5667 Salubri Clan Pin \$4.95
- 5661 Salubri Antitribu Clan Pin \$4.95
- 5666 Samedi Pin \$4.95
- 5654 Serpents of the Light Clan Pin \$4.95
- 5652 Toreador Antitribu Clan Pin \$4.95
- 5653 Ventruel Antitribu Clan Pin \$4.95

bum!

Podręcznik do **MAGE'a** – *Initiates of the Art* – w sumie to fajna sprawa. Jest to opis życia świeżo przebudzonego maga. Jakie zagrażają mu niebezpieczeństwa, jaki wpływ na jego psychikę mają nowo nabyte moce, których potęgi dopiero się uczy? Każdy chce go przejąć – Technokracja, Tradycje, Wampiry, Wilkołaki...to naprawdę ciężka droga. W środku nowe umiejętności i rotacje, pomoce dla mistrzów gry, nie tylko starych wyjadaczy, ale i tych dopiero poznających Świat Mroku z punktu widzenia magów.

bum!

Dla miłośników *Indiany Jonesa*, *Lary Croft* i klimatów „Poszukiwania Skarbów Zaginionych Cywilizacji, Chronionych Przez Kultystów i Wymyślone Pułapki” dobra nowina: *Tia Carrere* (m.in. filmy: *Wschodzące Słońce* i *Prawdziwe Kłamstwa*), słodka kobiątka o azjatyckich rysach zagra główną rolę w nowym serialu *Relic Hunter* (czyli: *Łowca Reliktów*, czy jakoś tak). Będzie naukowcem, który się bije (vide *I. Jones*) i seksowną kobietką (vide *L. Croft*) za razem, szukającą innego skarbu/reliktu/artefaktu w każdym odcinku. Mnóstwo pięknych ujęć, jazda po całym świecie – może zarządzić! Tylko kiedy my to zobaczymy? Dystrybutorzyyyy!!!

bum!

Ratkin – przez wieki czekali w cieniu, przez wieki zbierali informacje, nadszedł czas by to wykorzystać. Jest to piąty z kolei dodatek opisujący innych niż wilkołaki zmiennokształtnych. Paranoicy, sabotażyści, zabójcy... jeżeli ktoś lubi szczury, albo w WFRP był fanem skavenów, to znalazł właśnie coś dla siebie. Na pewno doda to nowego smaczku przygodom Wilków i wprowadzi sporo urozmaicenia. Napisane jest fajnie, jeżeli mieliście w swoich szponach... znaczy łapkach Bastetów i podobało wam się – to na tym się na pewno nie przejdziecie.

bum!

Koszulkowy szal trwa! Oto nowe cudo które ujrzało światło dzienne – **Pentex Polo T-Shirt**. Niestety do zamówienia tylko przez sieć. Natomiast drogą konwencjonalną można nabyć kubeczek: **Vampire: the Masquerade Coffe Mug** – czad, teraz już wiadomo w czym będę pił kawę ;) . Ach, zapomniał bym o **Vampire: the Masquerade Final Nights T-Shirt**.



bum!

Alderac Entertainment Group (LEGENDA PIĘCIU KRĘGÓW i 7th SEA) połączyło się z **Pinnacle Entertainment** (DEADLANDS) mniej więcej trzy lata temu. Cóż, jak się okazało, fuzja nie wytrzymała długo. Kilka dni temu szefowie postanowili wrócić do dawnego stanu, uznając, że wyjdzie to firmom na dobre. Ambicje jednak wzięły górę!

bum!

Atlas Games przygotowuje kolejne uderzenie do swojego flagowego systemu **ARS MAGICA: Heirs to Merlin: The Stonehenge Tribunal**. Jak piszą sami autorzy „opisywać ma on szczegóły życia w Mitycznej Anglii i Walii od czasów Króla Artura do śmierci Thomasa Becketa, od nadejścia Porządku Hermesa do zmięczenia covenantu Blakthorn, od druidzkich kamiennych kręgów po opowieści o Angielskich świętych”. Całość przygotowano podobno tak, że nawet czytając wszystko strona po stronie nie popsujecie sobie zabawy. Znając światowe zafascynowanie mitami Wysp Brytyjskich dodatek

może mieć niemałe wzięcie. Ciekawe tylko, czy będzie ciekawy?

bum!

Światło poranka zaświeciło także dla systemu **FADING SUNS**, firmy **Holistic Design**. Wydany właśnie dodatek **Legions of the Empire** jest niczym innym, jak zbiorem informacji o najkrwawszych konfliktach Znane Świata, a także najpotężniejszych jego wojownikach – między innymi symbiotycznego Stigmata Garrisona. Niezła rzecz.

bum!

Teraz o stuffie, o którym wiemy, że jest, ale nic więcej nie możemy napisać. Ukazało się: **Kithbook: Pooka** (czyli Changeling jeszcze się trzyma!), **Giovanni Chronicles IV**, dziejące się dla odmiany w 1999 roku i **Fountains of Bright Crimson** (książeczka do **Dark Ages**, będąca rozszerzeniem do **Jerusalem by Night**).

bum!

Mało znana firma **Zablac Entertainment** wypowiedziała się ostatnio o swoim nowym produkcie w te słowa: „Świat gier RPG już nigdy nie będzie taki sam!”. Przygotowują oni ponoć zupełnie nowy rodzaj eRPeGa – grę „następnej generacji”, w której możesz stworzyć własny świat, magię, mieszkańców, a następnie zaprosić znajomych z całego świata do ich PCtów i poprowadzić sesyjke przez sieć. Jak to ma wyglądać? Dla kogo? Kiedy wyjdzie? Nic nie wiadomo. Podchodźmy do tego raczej z „pewną nieśmiałością”

bum!

Mind Eye Theatre Jurnal – czyli nowe wcielenie nieodżałowanej **Inphobi**, to piśmko co zajmuje się tylko **LARPAMI White Wolfa**. Aktualnie ukazał się trzeci numer. Piśmko jest profesjonalnie wydane oraz napisane i jeżeli ktoś lubi sobie polarpować, to bezwzględnie powinien je sobie zapnumerować.

bum!

Wznowiono druk **World Of Darkness: Outcasts**, ponieważ jest to dosyć młoda rzecz, więc powiem na razie tylko: w środku opisy – **Caitiff, Skindancers, Hollow One's**.

bum!

Mroczne widmo zawisło nad kolejnym systemem firmy **White Wolf**. Tym razem chodzi o **CHANGELING: THE DREAMING**. Coraz głośniejszy mówi się o tym, że system, w którym istoty baśniowe walczą z banalnością, podzieli los **WRAITHA**. Mówiąc wprost: zostanie przez wydawcę zarzuć. Koniec roku pokaże prawdę. Tylko cud może uratować dzielne faerie. A tak nawiasem – co się dzieje? I – na Miłość – kto będzie następnym?



Po tym, jak firma **Hasbro** wchłonęła (za 325 milionów dolarów) smoka RPG, **Wizards of the Coast** (już posiadaczka takich firm jak **TSR**), postanowiliśmy lepiej się jej przyjrzeć, a im dłużej szukaliśmy – tym większe było nasze zdziwienie.

Firma **Hasbro** jest generalnie firmą zabawkarską. Czyli ogólnie robi misie i gry typu: **Monopoly, Scrabble** oraz „misie” typu **Furby, Pokemon, G.I. Joe, Action Man, Transformers**, czy zabawki z Gwiezdných Wojen. **Hasbro-Interactive** (czyli jeden z oddziałów firmy) ma pod swoimi skrzydłami firmę **Atari** (**Hasbro** maniakalnie wypuszcza ostatnio remake'i gier na atari na 32 bitowe konsole – wygląda żałośnie, a grać się nie da) i **Micro-Prose** – autora wspaniałych symulatorów na PCty i słynnej gry **Civilisation!** Jeśli zaś chodzi o RPGi – **Hasbro-Interactive** wykupiło także firmę **Avalon Hill** znaną choćby z wydania **RUNEQUESTA**.

bum!

Stephen Sommers, senażysta i reżyser „**Mumii**”, postanowił stworzyć część drugą wspomnianego filmu, z identyczną niemalże obsadą. Miejmy nadzieję, że zmieni trochę scenariusz i efekty specjalne.

bum!

A propos sequeli filmów-fajerwerków: „Jeśli zrobisz film, który wyjął 400 milionów dolarów, to logiczne, że zrobisz jego drugą część, nie?” – powiedzieli twórcy **Godzilli**. Wiadomo co dalej.

bum!

Ma powstać **Trekowa gra** na **Sony PlayStation**, oparta na serialu „**Next Generation**”. Zadaniem graczy ma być obrona federacji przed obcymi.

bum!

Rolę **Aragorna** powierzono **Viggo Mortensenowi**, **Sarumana** zagra **Christopher Lee**, a **Arwenę** – **Liv Tyler**.

bum!

Alliance Atlantis Communicaitons i **Zyntop Teo** połączyły siły, by stworzyć serial telewizyjny o smokach z **Pernu**, na podstawie książek **Anne McCaffrey**. Jakby tego było mało, planowana jest również gierka komputerowa w tym świecie.

bum!

Joss Whedon, twórca „Buffy” i czwartego „Obcego” stwierdził, że niebędzie pisał scenariusza do piątego „Obcego”. Cóż... pani Weaver miała nie grać już po drugim, a Rambo nigdy nie chciał zabijać...

bum!

Michael J. Straczynski, autor „Babilonu 5” pracuje nad nowym serialem. Póki co jest bardzo tajemniczy, ale sama ta informacja spędza sen z powiek.

bum!

Orson Scott Card postanowił zmienić powstający scenariusz do filmu o Enderze tak, by w głównej roli można było obsadzić Jake'a Lloyda, znanego nam Anakina. Czyli nie będzie scen z fryzjerem.

bum!

Nowy system Croca, kreatora wydanego już u nas IN NOMINE MAGNAE VERITAS, pt. BLOODLUST podbija serca Brytyjczyków. Wydany źródłowo we Francji teraz znalazł wydawcę w angielskiej firmie Hogshead Publishing. System ów ma być ponoć ciekawym miksem światów Conana (bohatera), Moorcocka (autora) i Frazetty (grafika). Ciężko o coś oryginalnego na rynku fantasy.

bum!

Steven Spielberg zapowiedział ekranizację powieści „Talizman”, która jest wspólnym dziełem Strauba i Kinga. Prawdę powiedziawszy ekranizacja tej powieści – ciekawej, tajemniczej, ale i rozpieranej przez niesamowitości – była tylko kwestią czasu. Dobrze, że Spielberg.

bum!

Powstaje kanadyjsko-brytyjski serial „The Secret Adventures of Jules Verne”, o przygodach słynnego pisarza-wizjonera. Telewizyjny Verne okazuje się być tajnym agentem. W jednej z ról w serialu pojawi się Michael Praed, czyli znany ze wspaniałego brytyjskiego serialu Robin Hood.

bum!

7.08.1999 roku zmarł Broin James, aktor znany m.in. z „Blade Runner” (replikant Leon) i „Piątego elementu” (general Munro).

bum!

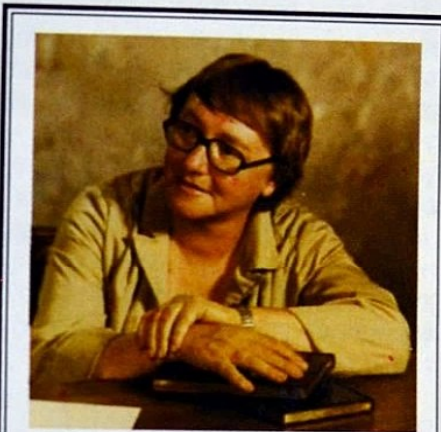
Wkrótce na ekrany kin na Zachodzie trafi film polskiego reżysera, Janusza Kamińskiego, „Lost Souls”. Film opowiada o czło-wieku, który usiłuje przekonać dziennikarza o bliskim nadejściu Szatana. W jednej z głównych ról wystąpi Winona Ryder. Film ponoć nieźle korzysta z bogatej spuścizny „Egzorcysty” i „Poltergeista”.

bum!

Dwóch nastolatków z kraju hamburgerów i kłamczuchów pozwala ostatnio firmę Nintendo o to, że, by kupić busterek do Pokemona CCG, musieli rozbić swoją skarbonkę i nie dość, że nie znaleźli w busterku rzadkich kart, to jeszcze Pokemon uczy ich hazardu. Jakie prawo, takie pozwy. Gratulacje.

bum!

Powstała Asocjacja Polskich Pisarzy Fantastycznych (APPF) skupiająca już ponad 20 twórców sf/f. Pomysłodawcą organizacji, której wyznaczono rolę promotora polskiej literatury fantastycznej, jest Eugeniusz Dębski. Najważniejszym przejawem działalności APPF ma być nagroda „Srebrny Glob” przyznawana dorocznie przez członków asocjacji autorom najlepszej powieści i opowiadania. Wśród członków APPF można wymienić m.in. Annę Brzezińską, Andrzeja Sapkowskiego, Feliksa W. Kresa, Tomka Kołodziejczaka i Artura Szrejtera. Należy do niej także nasz redakcyjny Jerzy.



25.09.1999, w wieku lat 69 zmarła na zawał serca Marion Zimmer Bradley, autorka m.in. niezapomnianych *Mgiel Avalonu*, a także redaktor licznych pism poświęconych fantastyce (np. Marion Zimmer Bradley's *FANTASY Magazine*). Była pisarką z powołania i sama o sobie mówiła: „piszę odkąd pamiętam”. Jej historie w świecie legend arturiańskich nie miały sobie równych. I powiedzmy sobie uczciwie – pewnie pozostaną bezkonkurencyjne już na zawsze. Wielka to strata i żal dla wszystkich miłośników fantastyki na świecie.

bum!

Autorem scenariusza do coraz wyraźniej rysującego się filmu o przygodach supergrupy X-Men będzie Joss Whedon, twórca serialu „Buffy – postrach wampirów” i scenariusza do „Obcego: Przebudzenia” (który to scenariusz, według Whedona, padł ofiarą reżysera J-P. Jeuneta). Rola profesora Xaviera, zgodnie z nadziejami, powierzono Patrickowi Stewartowi, w roli Magneto wystąpi

Ian McKellen (Gandalf w ekranizacji LotR). Ciekawe, kto teraz „popsuje” mu scenariusz.

bum!

Nabiera rozpędu produkcja nowego serialu „Angel”. Jego tytułowy bohater, Angel, jest doskonale znany polskim widzom z serialu „Buffy – postrach wampirów”. Oprócz występującego w głównej roli Davida Boreanaza, ze znanych z „Buffy” osób wystąpi tam również Charisma Carpenter (Cordelia). Trzecią kluczową postacią serialu będzie demon Doyle (w tej roli Glenn Quinn).

bum!

Kolejny serial, wokół którego narastają oczekiwania widzów, to „Total Recall 2070”, opierający się na twórczości Philipa K. Dicka.

bum!

Pilot nowego amerykańskiego serialu „GvsE” (skrót od „Good vs Evil”) okazał się ogromnym sukcesem. Serial opowiada o oddziale policji składającym się z... nieumartych.

bum!

Długo oczekiwany film „Trzynasty wojownik” reżyserii Johna McTiernana i Michaela Crichtona (autora m.in. książki Park Jurajski, Kula, czy Kongo), z Antonio Banderasem w roli głównej, trafił wreszcie na ekrany kin na Zachodzie oraz u nas i zebrał dobre recenzje. Banderas gra wędrownego arabskiego poety, Ahmada Ibn Fadlana, wybranego przez Wikingów na trzynastego wojownika do oddziału, który ma stoczyć walkę z Wendolami – istotami pożerającymi ludzi. Całość oparta jest na historii opisanej w powieści Crichtona „Zjadacze umarłych”, wydanej kilka lat temu w Polsce. Książka nieźle, opisy życia codziennego wikingów – nad wyraz szczegółowe. Zobaczmy co z tą historyczną powieścią zrobi Banderas.

bum!

Lubelska Sekcja Gier Cytadela – kontratakuje. Ten najstarszy w Polsce klub RPG wznowił działalność, o czym pragniemy poinformować wszystkich zainteresowanych. Kontakt – Dom Kultury Czechów, ul Kiepur 5a, lub email – Spotkania odbywają się w soboty w godz. 10-17.

bum!

Wbrew krążącym pogłoskom, Pierce Brosnan nie ma zamiaru zrezygnować z grania w czwartym filmie o przygodach Jamesa Bonda. W wywiadzie udzielonym miesięcznikowi SFX, Brosnan stwierdził nawet, że jeżeli warunki będą korzystne, nie wyklucza jeszcze dalszego udziału w opowieściach o słynnym agencie 007. Innego zdania są jednakowoż producenci i krytycy – Brosnan jest już za stary!

Chaosium Inc. będzie miało sytą gwiazdkę.

Po pierwsze – uderzyły Góry Szaleństwa w składzie: Beyond the Mountains of the Madness, Mishatonic University Antarctic Expedition Pack oraz The Antarktos Cycle.

Jakość tych dodatków przeszła najsmiel-sze oczekiwania. **BtMoM** to ponad 480 stron kampanii na ponad 100 godzin czy-stej gry! Całość opowiada o wypra-wie Starkweather-Moore, która wspomniana w znamiennym opowia-daniu HPLa wyruszyła po pechowej wyprawie opisanej w dziele. Badacze będą musieli przed wyjazdem pokrę-cić się nieco w Nowym Jorku, by do-piero wyruszyć na wyprawę. Całość jest podobno tak nieliniowa, że na pierwsze kilkadziesiąt stron jest tylko jedno wydarzenie, które musi mieć miejsce, by Badacze mogli grać dalej. Nieźle, co?

Expedition Pack to zaś nic innego, jak ekskluzywny zestaw handoutów do całej kampanii, mapa arktyki, nowy ekran narratora i eleganckie wydanie *Opowieści Atrura Gordona Pyma*, autorstwa Edgara Allana Poe.

Potężne uderzenie systemu CONSPIRA-

CY X. Francuska firma Mille-nium dokonuje przymiarek do przekładu systemu CONSPIRACY X na swój rodzim-y język. Przypomnijmy, że system CX opiera się na za-sadach, według których mie-liśmy do czynienia z lądowa-niem UFO, parapsychologia egzystuje na porządku dziennym, a potwory rzeczy-wicie czają się pod schoda-mi. Jednakowoż wie o tym jedynie FBI, CIA i cała reszta

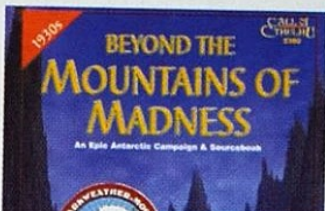
tajnych organizacji, które korzystają sobie z dobrodziejstw „prawdziwego świata”, ukrywając wszystko przed zwykłymi śmier-telnikami. Polecane lektury: *Teoria Spisku* z Melem Gibsonem i Julią Roberts, oraz nieśmiertelne *Archiwum X* z wiadomo kim.

Ale to jeszcze nic! **Steve Jackson Games** kupił prawa do wydania GURPSowe-go dodatku CONSPIRACY X. Transforma-cją całości zajmie się firma *Eden Studios* (oddział *Eden Productions*), a koniec prac przewidziano na grudzień tego roku.

Jako, że prace nie opuściły progów *Ede-nu*, spodziewać się można, że najważniej-sze elementy systemu zostaną zachowane.

A tak w ogóle, to chyba się jakaś moda zrobiła, nie?

OPOWIEŚCI Z KRYPTY, INDIANA JONES, czy NECROSCOPE (na pod-stawie serii Lumleya – ponoć tylko dla dorosłych). Do każdego z systemów WEG doprodukuje dodatki według standardu: opis świata, podręcznik dla Mistrza Gry, kampania. Najlepiej z tego wszystkiego wyszedł chyba Indiana Jones, który poza sporą ilością dodatków (m.in. kampanii z filmów *Poszuki-wacze Zaginionej Arki*, *Świątynia Zagłady*) ma książeczki z opowiadaniem i kilka suplementów dotyczących komponowania i prowadzenia scenariuszy przygodowych oraz opisów artefaktów. Jak ta firma zarabia?



The Antarktos Cycle zaś to zbiór opowiadań z przeło-mu wieku, dotyczących wypraw na arktkę. Zawiera on ta-kie opowiadania jak „Antarktos” H.P. Lovecrafta, „The Nar-rative Of Arthur Gordon Pym Of Nantucket” Edgara Allana Poe, „The Greatest Adventure” Johna Taine, „At The Moun-tains Of Madness” H.P. Lovecrafta, „The Tomb Of The Old Ones” Colina Wilsona, „At The Mountains Of Murkiness” Arthura C. Clarke’a, „The Thing From Another World” Johna W. Campbella Jr.’a, „The Brooding City” Johna S. Glasbyego, „The Dreaming City” Rogera Johnsona.

Coś wręcz niesamowi-tego! Mało Wam? A co po-wiecie na Pluszowe Po-mioty Cthulhu, które także rozprawdza Chaosium? Obejrzyjcie obrazki – czyż nie są słodziutkie?



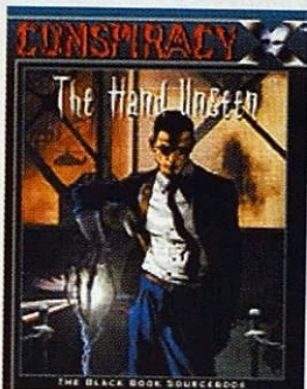
Domyślamy się, że jeszcze kilkoro z Was stoi na nogach... Więc co Wy na to, że firma Headfirst Productions

robi właśnie najbardziej Cthulhową grę wszech-czasów – równocześnie na PC i Playstation2? Na obrazku obok – Istota z Głębin – pierwszy przeciek z firmy. Rozpoczynamy nasiuch!



A tym czasem firma *Eden Productions*

przymierza się do wydania dodatków **The Hand Unse-en – The Black Book So-urcebook** (czyli podręczni-ka dla członków grupy Black Book – głównego przeciwnika Aegisa), oraz **Area 51: The Aegis Pro-ject Box Set**, czyli 4 podręczników, map i kam-panii wyjaśniających raz na zawsze tajemnicę Strefy 51 na pustyni w Nevadzie.



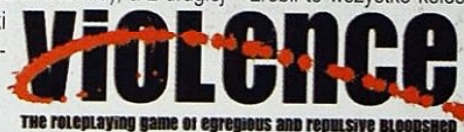
Hogshead Publishing (aktualny posia-dacz praw do WFRP), przeszedł sam siebie:

Pamiętasz D&D? Przestań potrząsać gło-wą: i tak wiemy to lepiej od Ciebie. (...) Pamię-tasz Dooma? Pamiętasz Eye of the Beholder? Wrota Baldura? Pamiętasz te niezliczone ja-skinie, które wyczyściłeś na swojej drodze: kopniak we wrota, zabicie potwora, zabieranie skarbu i zabijanie... Mnóstwo zabijania! W kół-ko i jeszcze! Rzucanie kośćmi i przyciskanie klawiszy! Dopóki coś jeszcze ruszało się w ką-cie. I kochałeś to. Każdą tego sekunde! (...)

Nowy VIOLENCE ma być zupełnie inną ja-kością dla współczesnego RPG.

Świat roku 1999 w klimacie gore! Zabijanie! Ulice, biura, sklepy, kawiarnie – wszystko peł-ne... punktów doświadczenia! – piszą autorzy. Cały system zaprojektowany został przez tajem-niczego Designera X – koleś, który jest ponoć autorem PARANOI i TOONa. Sprawa jest o tyle skomplikowana, że z jednej strony nie ma w tym systemie zbyt wielkiej filozofii (Grając po-winieneś raz po raz zadawać sobie pytanie: Czy naprawdę jestem aż tak obrzydliwym zwierzęciem?, Ile osób potrafisz zabić, zanim zdejmie cię oddział SWAT?), a z drugiej – zrobił to wszystko koleś,

który wpisał się złotymi literami do księgi klasyki RPG. To nie może być więc wszystko takie pro-ste, jak zdanie kończące wywód wydawców: Kup nasz system, albo cię zabijemy!



West End Games ma talent do wypuszczania kupy systemów na raz. Rzec by można – pro-dukcji. Aktualnie w sprzedaży dostępne są takie perełki jak HERCULES i XENA, TANK GIRL,



tytuł: **CP2020: CHRONIĆ I SŁUŻYĆ**
 autorzy: Geoff Pass, Mike LaBossiere
 wydawca oryginału: R. Talsorian Games
 wydawca edycji polskiej: Copernicus Corporation
 tłumaczenie: Szymon Gwiazda

OCENA
 Wykonanie: 76%
 Zawartość: 40%



Chronić i Służyć to bezdyskusyjnie nie tylko jeden z najciekawszych dodatków do CYBERPUNKA 2020, jakie opublikowano w języku polskim – to także jeden z najciekawszych dodatków po polsku w ogóle.

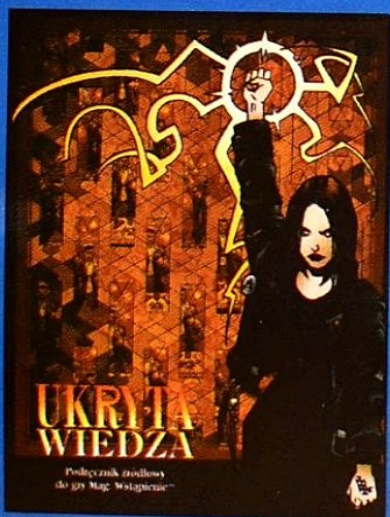
Lekko ponad stustronicowa książka zawiera niemal wszystkie informacje potrzebne graczom i mistrzom gry do wprowadzenia do scenariusza motywu stróżów prawa, czyli: jak wyłusować sobie postać gliniarza, albo jak poprowadzić scenariusz z glinami w roli głównej. Pewnie – obecność niektórych rozdziałów można strzelać w ciemno: rozdział o pojazdach, sklep z ciekawymi wynalazkami dla policji (zgadnijcie do czego służy „zestaw medyczny-śledczy”), scenariusze... Ale – do prawdy jest też kilkadziesiąt arcyciekawych stron z, na przykład, zupełnie nowymi rodzajami kar stosowanymi w świecie roku 2020: psychobloki, dostosowanie osobowości, braindance (dlaczego nie przetłumaczono tego słowa?)... A wreszcie – co zainteresowało mnie osobiście – jasne, przedstawione w formie grafu procedury postępowania od momentu schwytania przestępcy do osadzenia go w więzieniu (przesłuchanie, rozprawa, itd...), albo egzempla przestępstw z przykładami kar za ich popełnienie.

Są też rozdziały z przykładowymi BNami, opisy komisariatów, dzień z życia kadeta, hierarchia stopni – przyznam uczciwie, że dawno nie widziałem czegoś tak przydatnego. Naprawdę fajowa sprawa dla każdego miłośnika RPG, który o pracy policji wie tylko z seriali telewizyjnych i opowieści kumpli, którzy coś tam mieli z nią do czynienia.

Wykonanie. Trudno się czepiać szaty. Jak wszystkie podręczniki do CP2020 i ten nie grzeszy artyzmem. Ale cóż – taki urok serii. W końcu to zimny cyber. Wykonanie za to pozostawia jeszcze trochę do życzenia – to, co powinno być jednolicie czarne, posiada zwykle jakiś dziwny szaro-czarny deseń. Cena oszczędności – szkoda. Wiele za to w podręczniku schematów, tabel (bynajmniej nie z rzutami kośćmi, a np. schematem piwnicy komisariatu), strony wyglądają więc bardzo dynamicznie. Tłumaczenie nieco lepsze niż **Chrome Booka 2** – wciąż jednak nie najlepsze. Dlatego znów niskie noty za wykonanie. Przykłady? Pierwsze zdanie podręcznika: „Jako Stróż Prawa, moim podstawowym zadaniem jest służba ludzkości (...)”. Dalej. Początek zdania (z małej litery zresztą) na stronie 5: „kubek kawy trzymał w jednym ręce (...)”. Korektor zmęczył się już na piątej stronie (a drugiej treściwego tekstu)? Ale co tam – młody czytelnik nie zwróci na to uwagi, prawda? Brawo.

Na szczęście dodatek ratuje jego treść. Wydaje się ona nadzwyczaj ciekawa i sensowna. Wiedza zawarta – jak najbardziej użyteczna... Co tu dużo gadać: myślę, że **CiS** można spokojnie uznać za konieczny zakup dla grających w CP2020. I – może część z Was to zdziwi – ale nawet ludzie nie mający z cyberem nic wspólnego znajdą tu dla siebie wyjątkowo dużo ciekawych patentów.

Mitosz



tytuł: **MAG: WSTAPIENIE – Ukryta Wiedza**
 autorzy: Allen Varney, Brian Campbell, Phil Brucato i John R. Robey
 wydawca oryginału: White Wolf Game Studio
 wydawca edycji polskiej: ISA Sp z o.o.
 tłumaczenie: Adam Golański

OCENA
 Wykonanie: 70%
 Zawartość: 60%

Filozofia **Ukrytej Wiedzy** jest prosta i rozumiem autorów **MAGA** oskarżać. Cóż, piszą oni. Bądźmy uczciwi: książka ta powstała z nadmiaru materiału. To co się tutaj znalazło, zostało wycięte pierwotnie z **Maga**, **Drugiej edycji** [podkr. oryg.], aby doprowadzić go do rozsądnej wielkości. (...) Nie będąc niezbędne do grania [informacje tu zawarte] są niczym małe klejnociki, które przyjemnie jest mieć pod ręką. Tak jest w rzeczy samej. Opisowany podręcznik to ekran Narratora i ponad siedemdziesięciostronicowa książeczka zawierająca informacje uzupełniające do podręcznika podstawowego. W tym właściwie momencie mógłbym skończyć recenzję. Nie ma się co oczekiwać. Na rynku polskim pojawiła się jak dotąd tylko podstawka do **MAGA** i tenże dodatek. Jeżeli ktoś ma podstawkę, rzędny dalszych informacji dotyczących świata **MAGA** na pewno dodatek niniejszy kupi. Proste. Być może jednak znajdzie się kilka osób, które nie są pewne i, gwoili wyjaśnienia, a także z recenzentkiego musu, opowiem co jest w środku i jak się prezentuje.

Powiem uczciwie, że **UW** wygląda bardzo dobrze. Jak na dodatek firmy **White Wolf** – rzekłbym nawet świetnie. Strony uczciwie pozapychane – bez opisów BNów ciągnących się kilometrami (jest za to treściwy rozdziałek o najślawniejszych **Magach**). Wniosek prosty – nie była to raczej robota na siłę, a istotna część idei całości, jaką prezentuje system. Fajnie. W środku znajdziecie także kilka nowych rot, karty z opisami Sfer i kilka pomysłów na to jak urozmaicić grę. Jest także opis Fundacji ze Seattle oraz, rzecz jasna, kilka idei na wprowadzające sagi w świecie **MAGA** dla początkujących Narratorów i graczy.

Całość przetłumaczono niestety nieciekawie, a i skład nie wygląda zachęcająco. Wydaje się jednak, że **UW** pod względem składu prezentuje się o niebo lepiej niż podręcznik podstawowy do **MAGA** – co zasługuje na pochwałę, gdyż jednoznacznie wydawnictwo **ISA** pnie się w górę. I dobrze – bo ostatnio wydawane przez nich podręczniki są tego warte.

Jak podsumować? **Ukryta Wiedza**, to suplement, który na pewno powinien znaleźć się na półkach grających w **MAGA**. Ciekawy, pomocny, treściwy. Wady? Myślę, że tylko fakt, iż jego cena wynosi niemal połowę ceny podręcznika podstawowego. Czy kogoś to jednak zniechęci?

Mitosz



tytuł: **DEADLANDS - Twisted Tales**
 autor: Shane Lacy Hensley
 wydawca: Pinnacle Entertainment Group
 przydatność: 14%

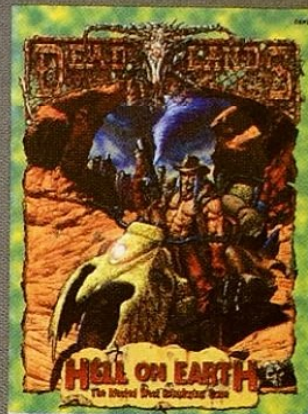
Bardzo rozwinięta karta postaci nie uzasadnia dużego wydatku na 64-stronicowy dodatek formatu szkolnego zeszytu. Coż, poza ową kartą i dwustronicową instrukcją *Jak zapisywać, aby było zapisano* (chyba dla analfabetów) w „podręczniku” znajduje się ok. 50 pustych kartek, na których możesz spisywać przygody swej postaci. Generalnie chodzi o to, by wyciągnąć kasę na książeczkę, która ma stać się niezym innym jak dziennikiem i notatnikiem twojego ulubionego bohatera. Wydawnictwu PA życzymy dalszych sukcesów w pomysłowym wyciąganiu kasy.

tytuł: **DEADLANDS - HELL ON EARTH - THE WASTED WEST RPG**
 autor: Shane Lacy Hensley
 wydawca: Pinnacle Entertainment Group
 przydatność: 35%

Stać się *Światem Dzikiego Zachodu* można przeniesić do roku 2094. W podręczniku zawarto zasady, a także opis świata, który choć zaawansowany technologicznie, pachnie dzikim zachodem. W HOE jest wszystko to, co charakteryzowało DL – świetna grafika uzupełnia tekst (a może odwrotnie?) napisany ze stalowym niemiłym piórem. Pojawiły się nowe archetypy, a także mutacje. Tak, tak – piekło na ziemi czeka każdego z nas. Mijamy nadzieję, że nasze również będzie w twardej oprawie.

Długo się zastanawialiśmy, kto jest adresatem tego podręcznika. Miłośnicy dzikiego zachodu? SF? A może samych DL? Naszym zdaniem – właśnie dla tych trzech. Kórzy też na jakiś czas chcą odetchnąć od „podstawowego” klimatu.

Podręcznik prezentuje się wspaniale, ale naprawdę trzeba chcieć zagrać w HOE, by go kupić.

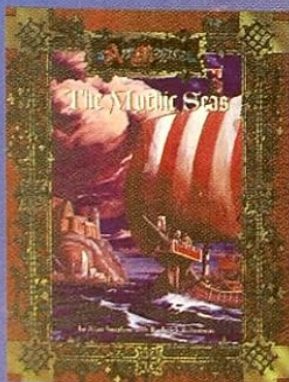
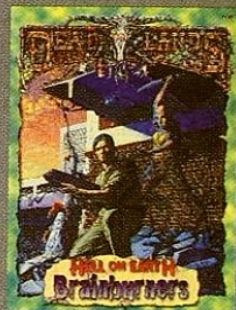


tytuł: **DEADLANDS - HELL ON EARTH - The Wasted West**
 autor: Shane Lacy Hensley i John Hopler
 wydawca: Pinnacle Entertainment Group
 przydatność: 45%

Uzupełnienie zasad do HoE (patrz wyżej). Dopisano kilka nowych archetypów, począwszy od całkiem ciekawych (np. czarownica), przez dziwne (opancerzony niczym sowiecki czołg łowca robotów) po śmieszne (listonosz, bibliotekarz czy dziecko – „Zostaw mojego misia!... Proszę pana!”). Pojawiły się zasady dotyczące używania ciężkich pancerzy. Kolorowe wkładki wzbogacono o fajną mapę oraz ilustracje ułatwiające lyknięcie klimatu roku 2094. Pojawił się też rozszerzony arsenał broni, w tym kilka rodzajów granatów – wszystko to, co kowboje wagi ciężkiej lubią najbardziej. Pytanie brzmi tylko: czy średnio inteligentny gracz nie wymyśli tego sam?

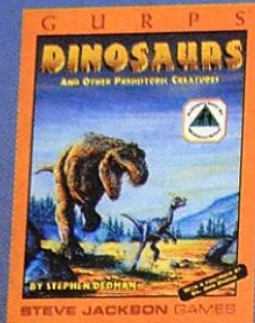
tytuł: **DEADLANDS - HELL ON EARTH - The Wasted West - Brainburners**
 autor: Stave Long
 wydawca: Pinnacle Entertainment Group
 przydatność: 38%

Dodatek poświęcony tytanom umysłu (nie chodzi tu bynajmniej o geniuszy) – esperom. Ci goście mocą samej jeno siły woli potrafią wywalić kawał świata. W podręczniku zawarto wiele informacji na ich temat, począwszy od historii, poprzez zasady, a skończywszy na mocach oraz, dość głupawych, archetypach. Dodano też wiadomości o wszelkich „pomocach”, z których esperzy korzystają. Nie zapomniano również o Szeryfach – patenty, sekrety, pomysły na przygody, a także przykładowy scenariusz (widać, bez niego nie mogło się obyć). Cały podręcznik napełniono szczegółowymi informacjami, których ogólnie całkiem sporo, ale wcale nie są zbyt odkrywcze.



tytuł: **ARS MAGICA: Mythic Seas**
 autor: Alan Smithee i Roderick Robertson
 wydawca: Atlas Games
 przydatność: 39%

Morskie zasady do systemu ARS MAGICA. Cały podręcznik wykonano z surowością typową dla całego systemu – czarno-białe strony, wiele ramek, ogromna czcionka, monumentalne marginesy (na których przez cały podręcznik powtarzany jest ten sam obrazek) i takąż interlinia. Cały dodatek zrobiono jawnie na siłę, choć liczy sobie zaledwie 96 stron. Treść można by zmieścić na połowie tego. Niemniej nie można odmówić podręcznikowi swego rodzaju uroku i kilku ciekawych elementów – np. opisu średniowiecznych portów, parametrów statków przystosowanych do zasad systemu ARS MAGICA oraz nowych czarów. Z drugiej jednak strony, poświęcanie całego rozdziału na wspomnienie, iż na morzach zdarzają się mielizny, sztormy itp. wydaje się być co najmniej chore (no, lekko podziębione). Dodatkowo dobija niebotyczna cena dodatku, która w żaden sposób nie jest w stanie usprawiedliwić jego zupełnie średniackiej zawartości.



tytuł: **GURPS - Dinosaurs**
 autor: Stephen Dedman
 wydawca: Steve Jackson Games
 przydatność: 20%

Zasadniczo jest to podręcznik o dinozaurach. Zamieszczono w nim nawet mapy Ziemi z różnych epok, które nic nie dają. Podano również chronologię – pół strony na historię naszego globu! Potem 70 stron bestiariusza w którym opisano (dwa zdania, plus masa współczynników) dowolne istoty. Później skrótowo potraktowano ewolucję człowieka. A na zakończenie – 20 stron – o tym, jak w GURPSie to wszystko wykorzystywać. Tym podręcznikiem mogliby się zainteresować studenci paleontologii I roku. Chyba powstał on na fali dinozauromanii, wykreowanej przez „Park Jurajski”.

tytuł: **MEN IN BLACK - THE ROLEPLAYING GAME**
 autor: George Strayton, Nicola Vrtis
 wydawca: West End Games
 przydatność: 75%

System oparty na kinowym przeboju „Faceci w czerni”. Gracze wcielają się w role agentów tajnej organizacji nadzorującej obecność obcych na Ziemi. Mechanika gry jest zbliżona do tej ze „Star Wars RPG” (tylko k6, umiejętności przypisane do współczynników, itd.), ale ma też parę nowatorskich uzupełnień, które czynią rozgrywkę bardziej barwną i pełną napięcia. Podręcznik dobrze oddaje klimat filmu, niestety szata graficzna pozostawia trochę do życzenia. Generalnie świetna sprawa.



Redakcja dziękuje firmie STREFA 51 za udostępnienie powyższych materiałów do recenzji.

tytuł: **PORTAL - Magazyn Gier Fabularnych**
 nr 1/99

redaktor naczelny: Ignacy Trzewiczek
 wydawca: Wydawnictwo PORTAL
 cena: 12zł

No i stało się. Prędzej czy później fakt taki musiał mieć miejsce. Powstało nowe pismo o RPG: o półki księgarń grzmotnęło ponad 150 stron pisma formatu A4, szczerze zabudowanych tekstem. Stylowa, lśniąca „półtwarda” okładka i zawartość, nad którą cierpliwym czytelnik spędzi długie godziny.

Niewdzięczna na mnie rola spadła: recenzować konkurencję. Sami wiecie jak się na to patrzy. Postaram się jednak napisać uczciwie: napisać co sądziłbym o tym piśmie jako przeciętny gracz RPG.

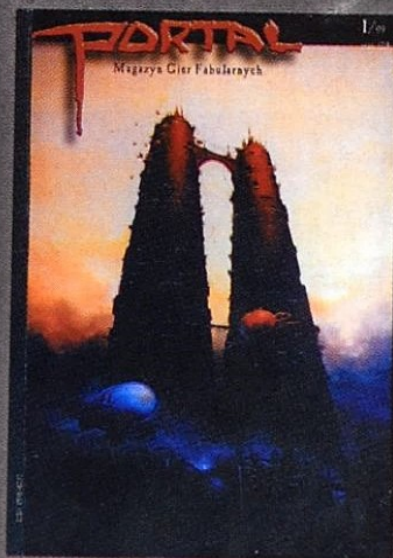
Elementem, który rzuca się w oczy już na samym początku, jest wybitna nieczytelność pisma. Spis treści nie informuje o niczym poza stronami, tytułami, autorami i grafikami. A skąd wiedzieć o czym tekst? Znikąd. Trzeba przeczytać akapit każdego tekstu, żeby zorientować się, czy to opowiadanie, przygoda czy materiał źródłowy. Pismo ma kupę stron, więc zabawa jest pyszna.

Treść. Powiem uczciwie, że wygląda na to, iż autorzy raczej dali to, co mieli, a nie pisali coś specjalnie, żeby zawartość pisma była różnorodna. Przez to właśnie w piśmie mamy kilka tekstów do WFRP, kilka do autorskich systemów *W Cieniu* i *Szermierza* (niesamowity system – gratulacje!), nieco przygód, kilka opowiadań (swoją drogą część do wymienionych systemów autorskich). Są także poważne felietony Dębskiego, Ingłota... Ale po co one tam są w takiej formie i na taki temat? Nie wiem.

Wreszcie na kilkunastu kolorowych stronach wkładki umieszczono galerię Michała Oraćza. Pomysł dobry i godny pochwały – wykonanie gorsze, bo rysunki blade. Niemniej wiem, iż to nie wina redakcji, tylko drukarni.

Na drugiej kolorowej wkładce zawarto kilka informacji dla miłośników figurek – niestety w większości wtórnych i nie wnoszących zupełnie nic nowego...

Nie chodzi tu jednak o to, by rozbiierać *Portala* na drobny mak. Chciałbym bowiem powiedzieć jaki, kreuje się ogólny wizerunek tego pisma. *Portal* to ogromna księga dla tych, co grają w wymienione systemy autorskie, WFRP... może też nieco dla miłośników fantastyki w ogóle i CP2020. Na pewno nie znajdą tam dla siebie nic miłośnicy Świata Mroku (a szkoda).



Jest jednak jeden element fenomenu *Portala*, który nie daje mi spokoju. Fakt, że się na rynku pojawił. Po pierwsze – wspaniałą sprawą jest to, że chłopaki z Gliwic spróbowali w ogóle, a jeszcze wspanialszą, że wykreowali pismo z charakterem. Bo *PORTAL* ma swój charakter. Nie jest zrzynką z *MiMa* (ech, no dobra... jeśli śmieszna rubryka nazywa się *Teatryk Zielony Goblin*, to może jest to nieco z górki...), czy jakiegoś zagranicznego pisma (choć jest znów jedna rubryka niemal przekopowana z sieci – zagadka dla uważnych) – jest *Portal* ogromnym i treściwym fanzinem, który – jak sądzę – już w drugim numerze będzie pełnoprawnym piśmie ogólnokrajowym. Niech tylko redakcja pozna zachcianki czytelników, niech zaczną spływać do niej teksty różnorodne, a naczelny – znany Wam z łamów *MiMa* – Ignacy Trzewiczek (którego teksty niesamowicie windują poziom tego dwumiesięcznika) zacznie cenić bardziej miejsce

w piśmie, a powstaną ogromne dzieła, które będą kupować ludzie chcący sobie nie tylko pograć w RPG, ale też i o nim poczytać.

I nie jest to konkurencja dla *MiMa* (choć pewnie niektórzy by chcieli, bym się powyżywał), bo w kraju, gdzie wychodzą dwa pisma na dany temat, nie stanowią one dla siebie konkurencji – stać chyba każdego na kupno obu (zwłaszcza, że *Portal* jest dwumiesięcznikiem). Jedynym problemem, jaki teraz zawisł nad tym piśmie, wydaje mi się to, że jego zawartość, to w większości artykuły dla redaktorów, nie dla graczy RPG w Polsce w ogóle.

Z drugiej jednak strony dręczy mnie myśl, że na upartego – z każdego systemu SF da się coś wyciągnąć do „cybera”, a z każdego fantasy do AD&D, ED czy WFRP. Średnią z tych dwu przemyśleń wyciągnijcie sobie sami, bo spodziewam się, że bez względu na to, jaka ta recenzja będzie i tak każdy, kto spotka *Portal* w księgarni, zaopatrzy się w niego. Wystawiam ocenę szkolną dobrą z minusem. Na zachętę.

Miłosz

Udało nam się przechwycić niesłuchanie mobilnego w ostatnich dniach redaktora naczelnego Portalu, Ignacego Trzewiczka, oto 10 pytań, które rozwieje Wasze i nasze wątpliwości:

MiM: Skąd się wzięła idea Portalu?

Ignacy Trzewiczek: Wiesz, to nie jest tak, że wstajesz rano i stwierdzasz „Zrobię magazyn RPG”. Portal siedział we mnie już od wielu lat; na początku był jakimś tam marzeniem licealisty, potem przerodził się w plany młodego studenta, aż w końcu dotarło do mnie, że studia się kończą i trzeba się zadeklarować – albo powolutku kończymy z RPG i wkraczamy w poważne dorosłe życie, albo wchodzimy w rynek RPG na dobre i spróbujemy się z tego utrzymać. Jak widzisz, wybrałem to drugie.

MiM: Nie da się ukryć. Twoją historię znamy. A kim jest redakcja?

I.T.: To grupa osób wybranych przeze mnie spośród wielu moich przyjaciół bawiących się w RPG, obdarzonych trzema cechami. To znaczy mają wielką ochotę do pracy, całą masę pomysłów i w swojej dziedzinie są naprawdę dobrzy. To wszystko.

MiM: Zaplecze? Jakie były kolejne kroki podczas procesu kreacji i wydawania?

I.T.: Jak już mówiłem, *Portal* czekał na swój czas od kilku lat, dlatego od momentu, w którym zapadła decyzja o tym, że wydajemy magazyn RPG, wszystko szło zgodnie z planem. Zrobiliśmy szkic ramówki, nie odbiega on zresztą zbytnio od tego, co w końcu znalazło się w pierwszym numerze – nie udało nam się jedynie znaleźć kompetentnych osób, które pociągnęłyby dział **Dzikich Pól** oraz **Zewu Cthulhu** – stąd tak mało jest ich w pierwszym numerze [znaczenie za mało **ZC!!!** – przyp. zgadnijcie kto]. Później rozmowy z grafikami, autorami tekstów, szukanie drukarni... od momentu, w którym powiedziałem na głos „Wydaję gazetę RPG”, do chwili kiedy wzięłem do ręki pierwszy egzemplarz, minęło osiem miesięcy. Osiem miesięcy pracy.

MiM: Sporo. Mielicie jakieś problemy? Z jakimi przeciwnościami się borykaliście?

I.T.: Dokładnie dzień przed rozpoczęciem składania numeru popsuł się nam monitor, a kilka dni później spaliła się płyta główna komputera. W dniu, w którym robiliśmy próbny wydruk (tzw. szcztotę, która miała iść do korekty), brakło nam tuszu w drukarce, a zahaczona nogą myszka roztrzaskała się o podłogę. Zepsuł nam się także skaner, a w dniu, w którym zanosiliśmy materiały do naświetlarni, siadł twardy dysk – wtedy właśnie byłem najbliższy zawału serca. Na szczęście zaprzyjaźnieni informatycy zdołali go reanimować i przegrać dane na inny sprzęt. Na szczęście. Krótko mówiąc, w ciągu trzech tygodni popsulo nam się wszystko, z wyjątkiem klawiatury. Były także spore problemy ze stroną internetową, rzecz z pozoru banalna, ale gdy otrzymaliśmy z NASKU informację, że nie możemy mieć zażądanego adresu to prawie zemdlałem – bo *Portal* z tym adresem podanym w stopce już się drukował, a w Polskę poszło już około 1000 ulotek. Jeśli pozwolisz, chciałbym jeszcze raz wszystkich przeprosić za zamieszanie, właściwy adres jest taki: Wszystkich zainteresowanych najmocniej przeproszam. Ale naprawdę poważne problemy to biurokracja. Otwieraliśmy firmę w wakacje i jak na złość niemal na wszystkich szczeblach trafialiśmy na urlopy pań urzędniczek. Wszystkie sprawy formalno-prawne zajęły nam tyle czasu, że mało brakło, a numer byłby spóźniony. Na szczęście nie jest.

MiM: Gratulacje. A czy odpowiada Waszym oczekiwaniom? Jakie pismo chcieliście stworzyć?

I.T.: Niemal dokładnie takie, jakie stworzyliśmy. Skierowane do wszystkich tych, którzy tak jak i ja wychowali się na *Magii* i *Mieczu*, jednak wyrosli już z niej i oczekują innego rodzaju materiałów. Jak zapewne zauważyłeś, w *Portalu* nie ma ani jednego współczynnika, ani jednego schematu rozwinięć, nic z tych rzeczy. Chcemy, aby czasopismo było olbrzymim almanachem, prawdziwą skarbnicą pomysłów i porad dla graczy i MG, stąd działy np. „Arkana magii”, „Arkana walki” i in. Chcę publikować jak najwięcej artykułów takich jak „Skrót do R'lyeh” Miłosza, czy „Walizka...” Łukasza M. Pogody.

MiM: Dziękujemy w imieniu autorów. A czy czujesz się zadowolony z efektów?

I.T.: Tak. Gdy zaczynaliśmy pracę, obiecałem sobie, że nigdy nie powiem: „Wiecie, to nasz pierwszy numer, wybaczcie nam błędy”. Włożyliśmy w *Portal* dużo serca oraz pracy i nie ukrywam, że z efektów jestem zadowolony. Natomiast faktem jest, że przeglądając teraz gazetę dostrzegam same błędy i niemal każda strona to miejsce, w którym należy coś poprawić. W sumie najbardziej siadł nam kolor. Dział bitewny ma za małe i niewyraźne zdjęcia, Galeria jest zdecydowanie zbyt blada, a okładka za ciemna. Jednak mimo błędów, uważam, że nie ma się czego wstydzić. Z czystym sumieniem mogę powiedzieć, że *Portal* to kawał dobrego magazynu RPG.

MiM: Jak to się stało, że zostałeś redaktorem naczelnym?

I.T.: Zostałem nim jakieś sześć lat temu, wtedy kiedy wymyśliłem sobie, że chciałbym w przyszłości wydawać czasopismo takie jak *MiM*. Ostatnie osiem miesięcy to tylko formalność będąca urzeczywistnieniem młodzieńczego planów.

MiM: Czy możesz zdradzić kilka sekretów następnego numeru?

I.T.: *Portal* to przede wszystkim stale działają. Tak więc czytelnicy nie powinni spodziewać się gruntownych zmian. Ramówka jest stała, w drugim numerze ponownie znajdują się „Arkana...”, „Jesienna...”, „Kroniki...”, „Teoria spisku”, trzy przygody... Hmm, no dobrze, zdradzam: „**Warhammer 1940**: czyli dajcie orkom karabiny”. Ten tekst prawdopodobnie zatrzęsie fanami **Warhammera** – jedni zapewne od razu go pokochają, inni znienawidzą i okrzykną zniewagą. Będzie też nowe opowiadanie Andrzeja Pilipiuka. A w kolejnych numerach? **Deadlands**. Będzie o nich dość dużo, chyba że czytelnicy zaczną oponować. Bo ja, szczerze mówiąc, lubię **Deadlands**. To tyle. Więcej nie zdradzę.

MiM: Ambitne plany. Tak trzymać! W czym zamierzacie być lepsi od MiM'a?

I.T.: Oczywiście we wszystkim. Grafiki, artykuły... A tak na poważnie, to wydaje mi się, że siłą *Portalu* jest niezależność. Piszemy i będziemy pisać o tym, co jest ciekawe, a nie o tym, co wydaliśmy i musimy promować. Musisz przyznać, że *MiM* od kilku lat męczy się z **Kryształami**, które przecież nie cieszą się w redakcji popularnością – nigdy tego szczególnie nie ukrywaliście. W *Portalu* będziemy pisali o tym, co jest ciekawe i co nas bawi, zarówno o **Warhammerze**, jak i **Wampirze** czy **Cyberpunku**. Czy chociażby o **Deadlandsach**. Bo są fajne i warto o nich pisać – bez względu na to, kto jest ich wydawcą. To jeden z naszych atutów.

MiM: Czego najbardziej życzyłbyś graczom RPG w Polsce?

I.T.: Oczywiście tego, by *Portal* utrzymał się na rynku i stanął silną konkurencją dla *MiM'a*. Życzę im, aby zarówno *MiM* jak i *Portal* walczyły o czytelników publikując coraz lepsze teksty i coraz fajniejsze ilustracje. Jak widać *Magia* i *Miecz* podniosła rzuconą przez nas rękawicę i ochoczo zabrała się do zmian wewnątrz numeru. Jest szansa, że nasze pojawienie się wyjdzie wszystkim na zdrowie, czego życzę *Magii*, sobie i, przede wszystkim, czytelnikom.

MiM: Pewnie byśmy się trochę nie zgodzili: MiM zmienił szatę przede wszystkim w związku ze zmianami redakcyjnymi. Ale to nie o nas ten wywiad... Dziękujemy za rozmowę i życzymy powodzenia.

I.T.: I ja dziękuję.

Wywiad przeprowadził Miłosz

KOMIKS NIE TYLKO DLA DZIECI!

„LOCKE SUPERCZŁOWIEK”

JEST TO WIELOTOMOWA EPOPEJA KOSMICZNA O BOHATERZE OBDARZONYM CECHAMI MEDIUM (ESP-ER), WALCZĄCYM O TAKI ŚWIAT I SPOŁECZEŃSTWO, W KTÓRYM ESP-ER MOŻE ŻYĆ JAK ZWYKŁY CZŁOWIEK. KOMIKS TEN JEST NIE TYLKO DOSKONAŁYM UTWOREM SF, ALE TAKŻE WYRAFINOWANYM OPISEM STARĆ POLITYCZNYCH POMIĘDZY FEDERACJĄ ZIEMSKĄ, IMPERIUM GALAKTYKI, SONG OF EARTH ITP., KTÓRE, JAKO ŻYWO, PRZYPOMINAJĄ RZECZYWISTOŚĆ POLITYCZNĄ WSPÓŁCZESNYCH CZASÓW...

OPOWIEŚĆ ZOSTAŁA ZACZĘTA PRZEZ HIJIRI YUKI 30 LAT TEMU, UROSLA DO PRAWIE 40 TOMÓW I WCIAŻ JESZCZE JEST KONTYNUOWANA!

Odwiedź naszą stronę internetową: www.yo.rim.or.jp/~waneko/



JUŻ WKRÓTCE
W KIOSKACH I KSIĘGARNIACH!



odszedł...

Tekst: Miłosz i Tored



Uczymy minutą ciszy śmierć jednego z najlepszych systemów RPG jakie do tej pory wyszły. Mowa o WRAITH: THE OBLIVION. Otóż White Wolf zlikwidował linię produkcyjną i w nic się już do tego systemu nie ukaże.

Musimy przyznać, że cała redakcja „Magii i Miecza” jest wstrząśnięta. Wydawać by się mogło, że White Wolf poczytna sobie dość nierozważnie: jednoznacznie zamyka cały system, uchodzący za najbardziej klimatyczny z całej światorocznej serii, nie dając nawet możliwości kontynuacji, ani wykupienia do niej praw. Udało nam się jednak zdobyć e-mail jaki pojawił się zniemacka na liście dyskusyjnej o systemie Wraith. Autorem jego jest jeden z twórców Wraitha, Ed Hall. Poniżej przedstawiamy tłumaczenie:

Wysłane: środa, wrzesień 22, 1999 17:37

Temat: dodatki do Wraitha

Drodzy Wraith-listowicze.

Miło mi, że Wraith tak głęboko brzmi w waszych sercach, iż chcecie trwać z nim nawet po jego końcu. I zgadzam się z Wami. Zwróćcie jednak uwagę, że tytuł podręcznika brzmi „Końce Imperium” [*Ends of Empire - przyp. MiM*] i tylko Stygia dociera do końca swojej podróży, nie zjawy. Tak długo, jak długo istnieją i umierają w Świecie Mroku ludzie - zjawy będą istnieć. Jeśli chcecie spekulować, co nastąpiło po Szóstym Wielkim Maelstromie, możecie porównać to (wyłączając efekty polityczne) do sytuacji opisanej w „Wielkiej Wojnie” [*Great War - przyp. MiM*] i potroić jej niszczące efekty. (...)

Jeśli interesuje Was natomiast to, co stało się z tymi wszystkimi zjawami, które zginęły w Skinlandach, musicie zajrzeć do *Hunter: The Recognition* [ostatnio wydany system WW - patrz informacje na wcześniejszych stronach newsów - przyp. MiM], który to system miałem przyjemność zaprojektować dla Was i pracuję teraz jako redaktor całej linii. Kto wie? Może znajome twarze i kontynuację Wraitha znajdziecie właśnie w *Hunterze*? (...)

Mniej zabawy. Wciąż obserwuję.

Wasz

DepartEd

[gra słów: departed, znaczy „zwolniony” lub „ten, który odszedł” - MiM]

Z maila tego jasno widać, że trudno autorom zabić własne dziecko. I pewnie można się spodziewać, że w *Hunterze* znajdziemy dość ostre odniesienia do Wraitha. Bo w końcu kim mogą zostawać ludzie po śmierci? A ta pewnie towarzyszy Lowcom bezustannie.

Tak czy owak mamy do czynienia z precedensem na skalę całego światowego RPG. Na naszych oczach powstał i zniknął system. Opowiedziano co było na początku i jak się wszystko skończyło. Wielka to tragedia dla wszystkich miłośników Wraitha, ale i Świata Mroku w ogóle - pomyslcie sobie, że nagle autorzy Waszego ulubionego systemu wydają dodatek kończący. To nic, że gracie dalej, że nie chcecie uznać woli wydawcy (tak zresztą zamierzają postąpić gracze we Wraitha na całym świecie), to nic że wciąż chcecie grać... Wiecie już, jak to się wszystko miało skończyć według zamysłu autorów.

Pewnie podobnie będziemy się czuć, gdy obejrzymy Trzeci Epizod Gwiezdných Wojen - niby wiele wiadomo już teraz, ale moment wyjścia z kina po seansie będzie pewnie jednym z najbardziej nieprzyjemnych momentów w życiu każdego miłośnika fantastyki. A teraz co można zrobić? Spróbować nie zapomnieć Wraitha. A to wiele!

A oto co ukazało się do WRAITHa w ostatnim (sic!) czasie.

World of Darkness: Blood Dimmed Tides - znajdziemy tu opis wszystkich oceanów Świata Ciemności. Sekcja dotycząca umarłych opisuje nam statki widma, relikty marynarskie, Artefakty i Arcanoi. Znajdziemy w nim również szczegółowe przewodniki po Port Royal i Jamajca Necropolis. Czemuż by były morza bez wojen morskich? Bez tego nawet po drugiej stronie się nie obędziemy. Nic więc dziwnego, że BDT znajdziemy opis morskich Legionów, Renegackich piratów, wojny o Falklandy, Titanica (flagowego statku Zapomnienia) i masę podobnego stuffu.

Wraith: The Great War - po *Mage: the Sorcerers Crusade*, *Vampire: the Dark Ages* i *Werewolf: the Wild West* nadszedł czas na Wraitha.

Ukazał się niedawno, długo czekiwany *Wraith: the Great War* przenoszący nas w czasy Pierwszej Wojny Światowej i jej wpływ na Zaświaty lat dwudziestych. Przede wszystkim kniga opisuje nam walczące Legiony podczas Wojny Zmarłych, japoński klan Bushido, zasady dla większych zadym, jak również opis kreacji indiańskich i afrykańskich zjaw. Z drugiej strony pojawiają się zmienione Mortwrighty, opis kilku ważniejszych Necropolii z 1920 roku no i masa informacji na temat Charona.

Ends of Empire: the final Wraith book - tytuł sugeruje, że jest to finalny dodatek do tego niesamowitego systemu. Mimo zbrodni, jaką było zaprzestanie wydawania Wraitha, White Wolfowi trzeba przyznać, iż wydając dodatek tej klasy co *Ends of Empire* uczynił to z klasą, której niejedna firma mogłaby mu pozazdrościć. W środku możemy przeczytać i przeżyć wojnę pomiędzy Imperium Żelaza (Stygia) i Imperium i zniszczenie Enoch (siedziby True Black Hand'u), nadejście Szóstego Maelstormu, powrót Charona, sekrety Ferrymenów, tożsamość Pani Przeznaczenia (Lady of Faith) i ostateczny los wszystkich. Całość w formie czteroczęściowej przygody. Dodatkowo w środku znajduje się kompletny *Guildbook: Mnemoi* - nie ukrywając, to będzie hicior jakich mało. Mistrz kuchni poleca.

ŁOWCA ŁOWCÓW ŁOWCÓW CZAROWNIC, STANDARD

Tekst: Miłosz, Tored
i Tomek Andruszkiewicz

Zbrój się i bądź w pogotowiu, ty i wszystkie twe zastępy, które wokół ciebie się zebrały, będziecie na moje usługi.

Exocite 3:7
(Kum. wg Biblii Tysiąclecia)

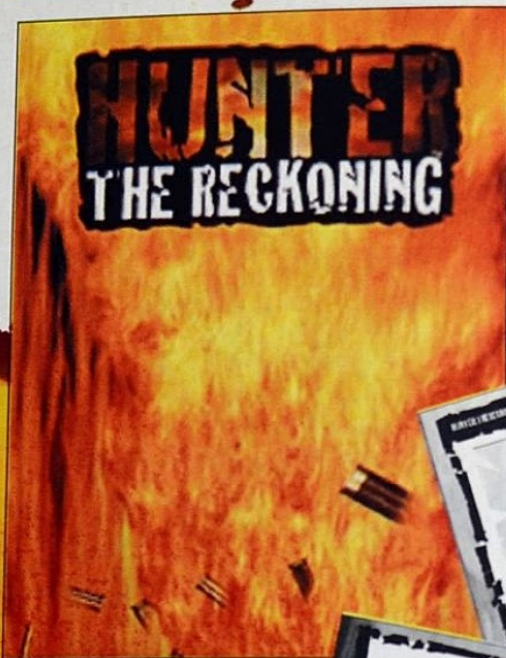
Stało się. Firma White Wolf wypuściła szósty system Świata Mroku: **Hunter: The Reckoning** (czyli Łowca: Przejrzanie). Wcielamy się w nim w ludzi którzy próbują odbić swoje dziedzictwo jakim jest świat. Koniec wampirzych manipulacji, koniec magowskiego sterowania światopoglądem. Nadnaturalne w końcu zapłacą za lata ich rządów!

I miało być mrocznie. Miało być kolejny hit. Miało być naprawdę fajnie... Ale mamy jak najgorsze przecucia. Wysepiłszy sterty materiałów na temat nowego systemu White Wolfa, a to, co tam znaleźliśmy, nieco nas zaskoczyło. System zapowiada się bowiem na niezły produkt taśmowy: niewiele w nim oryginalności, a powielanie starych pomysłów nawet nie próbuje się chować. Począwszy od karty postaci, niemal identycznej jak karta do WAMPIRA: MASKARADY, a skończywszy na tym, że Łowcy jednoczą się w klany, zwane tu Creed (Kredo, Myśl Przewodnia) i walczą z pomocą darów supernaturalnych zwanych Edges (gdzie tu konsekwencja?... chyba że ogień zwalcza ogień).

No dobra – myśleliśmy sobie. Ale może to chociaż będzie ciekawe. Cóż – może i będzie, faktem jest natomiast, że z materiałów, które posiadamy, wynika, iż główną ideą nowego, supermrocznego systemu Białego Wilka będzie... rzeźnia! Postacie... ba – cały system – tchnie agresją („Pieprzony chodzący trup!” – to o wampirach, albo „Podszedłem i spytałem go: Czym jesteś? Pieprz się! – Odpowiedział.”). W naszych materiałach Edges nastawione są w większości na walkę: chmura dymu uciszająca strzały, eksplozja, bonus do zadawanych ran... Na co więc wychodzi? Ano na to, że oto chyba mamy coś dla miłośników RPG ekstremalnego, kombajnów i Rambo. Miejmy nadzieję, że się mylimy – wiadomo zaś jedno: daleko będzie Hunterowi do starego, dobrego Świata Mroku. Tu już nikt nie owija w bawełnę – nie ma głębi horroru wewnętrznego. Jest zwykłe naporzanie potworów po ryjach. Firma WW z wyżyn nowatorstwa zładowała się prawdopodobnie do początków RPG w ogóle. Bo pranie potworów to przecież AD&D, nie?

Klanów będzie prawdopodobnie osiem: Avengers (Mściciele – pewnie jakieś osiki), Bystanders (Stojący z Boku?), Defenders (Obroncy – niespecjalnie ofensywni), Innocents (Niewinni), Judges (Sędziowie), Martyrs (Cierpiętnicy – masochiści w służbie idei), Redeemers (Odkupiciele), Visionaires (Wizjonerzy). Nie możemy jeszcze powiedzieć wiele, ale z tego co już wiemy, wszystko wygląda barwnie, z fajerwerkami, ale... Brak tu głębi. Pakowanie w Creeda Martyrdom idei masochizmu i cierpiętnictwa w sposób, w jaki to zrobiono, jest co najmniej pomyłką. Co przyniesie czas – zobaczymy.

Fakt, że w związku z tragicznym odejściem WRAITH: THE OBLIVION (możecie o tym także poczytać w komentarzach MiMa w tym numerze), dodatek **Ends of Empire** miał być zapowiedzią tego co się dzieje w HUNTER: THE RECKONING. Powoduje to, że trudno się wierzyć, iż najgłębszy i najcięższy do prowadzenia system Świata



Mroku, W:tO, zapowiedział największą pomyłkę tegoż uniwersum.

Miejmy nadzieję, że całość podróży, która wybijie nas z tego błędnego koła, opisano powyżej, to pierwsze wrażenie na podstawie wyszarpiętych odcisków informacji. Końcowy produkt może okazać się lepszy... Kurczę, musi!



Nazwy wszystkich charakterystyk opisujących osobowość postaci wiążą się bezpośrednio z ich posiadaniem w świecie.

Mercy, Vision i Zeal czyli Litość, Wizja i Zapal jako kolejny zestaw narzędzi wspomagających łowcę. Wreszcie wygodna tabelka do odkreślenia użytych kropek!

Do tego systemu odliczania obrażeń zdażyliśmy już przywyknąć. I nieco znudzić.

HUNTER THE BECOMING

NAME: _____ NATURE: _____ PRIMARY VIRTUE: _____
 PLAYER: _____ DEVENOR: _____ CREED: _____
 CHRONICLE: _____ CONCEPT: _____ STARTING CONNECTION: _____

ATTRIBUTES

PHYSICAL		SOCIAL		MIND	
Strength	●0000	Charisma	●0000	Perception	●0000
Dexterity	●0000	Manipulation	●0000	Intelligence	●0000
Stamina	●0000	Appearance	●0000	Wits	●0000

ABILITIES

TALENTS		SKILLS		KNOWLEDGES	
Alertness	00000	Animal Ken	00000	Academics	00000
Asthetics	00000	Crafts	00000	Bureaucracy	00000
Awareness	00000	Demolitions	00000	Computer	00000
Brawl	00000	Drive	00000	Finance	00000
Dodge	00000	Etiquette	00000	Investigation	00000
Empathy	00000	Firearms	00000	Law	00000
Expression	00000	Melee	00000	Linguistics	00000
Intimidation	00000	Performance	00000	Medicine	00000
Innuiton	00000	Security	00000	Occult	00000
Leadership	00000	Stealth	00000	Politics	00000
Streetwise	00000	Survival	00000	Research	00000
Subterfuge	00000	Technology	00000	Science	00000

ADVANTAGES

BACKGROUNDS	EDGES	LEVEL	TRIGGERS	VIRTUES
Name	Creed	Level	Mercy	Vision
00000	00000	00000	4 0	1 0
00000	00000	00000	2 0	2 0
00000	00000	00000	3 0	3 0
00000	00000	00000	4 0	4 0
00000	00000	00000	5 0	5 0
00000	00000	00000	6 0	6 0
00000	00000	00000	7 0	7 0
00000	00000	00000	8 0	8 0
00000	00000	00000	9 0	9 0
			10 0	10 0

DEARRANGEMENTS

CONNECTION	HEALTH
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	Bruised
WILPOWER	Hurt
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	Injured
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	Wounded
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	Mashed
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	Crippled
EXPERIENCE	Incapacitated

Niemal połowa karty do HUNTERA jest identyczna z kartą do WAMPIRA: MASKARADY.

Czyżby brakowało nowych pomysłów firmie White Wolf?

W grupie Edges (czyli mocy dopalaczy) znów Creed, czyli zapewne narzędzie wiary służące „naprawianiu świata” (czytaj: rzeźni potworów).

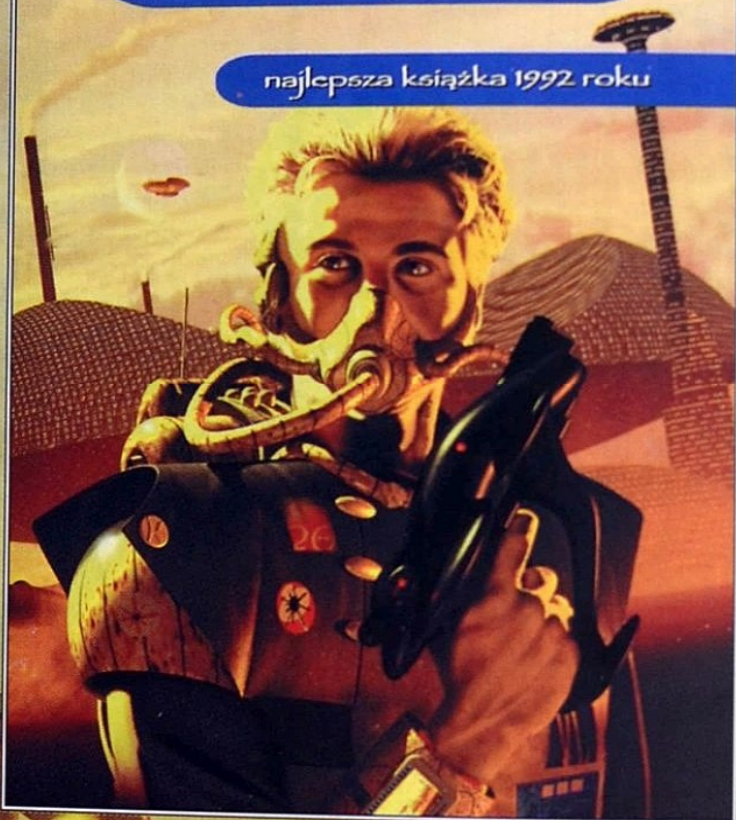
Oprócz znanej Siły Wożli, tajemnicze Derangements i Conviction, czyli przekonanie. Bardzo często mówi się w H:R o przekonaniu postaci co do swojego posłannictwa i pobudkach, jakie nimi kierują. Może to być całkiem ważna rubryka...

Wydawnictwo MAG poleca
najlepsze książki najlepszych autorów

john barnes

milion
otwartych
drzwi

najlepsza książka 1992 roku



Wirtualna rzeczywistość, inżynieria genetyczna,
podróże z prędkościami nadświatłymi,
sztuczna inteligencja, nanotechnologia, telepatia...
Wszystko to, a nawet więcej znajdziesz
w jednej z najbarwniejszych i najoryginalniejszych
wizji ludzkiej przyszłości.

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

FRED CAMBI



K R A K O N 2 0 0 0

Krakowski Klub Miłośników Fantastyki zaprasza na ostatni w tym wieku Ogólnopolski Konwent Miłośników Fantastyki **Krakon 2000**, czyli **Krakon 2 Kilo**, w skrócie **K2K**. Nasz zlot po ostatni raz w tym tysiącleciu odbędzie się w krakowskiej Szkole Podstawowej nr 10 na ul. ks. Blachnickiego 1 w dniach od 10 do 13 lutego. Impreza rozpocznie się w piątek o godz. 12:00 w południe i zakończy o tej samej porze w niedzielę.

Zachęcamy do wcześniejszego opłacania wstępu na konwent – wszyscy, którzy zapłacili w ubiegłym miesiącu, zaoszczędzili 20 złotych! Dlatego zachęcamy do dokonywania przedpłat – do końca grudnia cena jednej pełnej akredytacji wynosi 45 zł, natomiast w styczniu 50 zł (decyduje data na stemplu pocztowym). Osoby, które postanowią zapłacić na imprezie, będą musiały wydać aż 60 złotych.

Zbierzcie więc przyjaciół, kolegów graczy i znajomych fanów fantastyki i przyjeździecie do Krakowa. Przypominamy: dziś płacicie 45 zł, w styczniu 50, na imprezie 60 zł. Dla wszystkich pań przewidujemy nieustającą zniżkę w wysokości 5 zł. Mistrzowie Gry mogą liczyć na refundację części kosztów, pod warunkiem, że wywiążą się ze swojego zadania i poprowadzą kilka sesji (szczegóły na konwencie).

Wyżywienie we własnym zakresie, w szkole będzie czynny bufet, noclegi na terenie szkoły. Osoby zainteresowane noclegami w hotelu prosimy o wcześniejszy kontakt. Masz jakieś pytanie? Napisz do nas list lub wyślij e-mail do <fgdg@hotmail.com>.

Przedpłaty należy przysyłać przekazem pocztowym na adres: KKMf „Dzabbersmok“, skr. poczt. 656, 30-960 Kraków 1.

Q2K

Oto regulamin drugiej edycji konkursu na najlepszy scenariusz do gry fabularnej, czyli **Quentin 2000**. Jedynym warunkiem uczestnictwa jest przesłanie do nas scenariusza spełniającego poniższe warunki:

- * **TEKST MUSI BYĆ CZYTELNY.** Oznacza to, że tekst musi być w czytelnej dla członków kapituły postaci maszynopisu, pliku komputerowego, wydruku lub bardzo starannego rękopisu.
- * **SCENARIUSZ MUSI SIĘ MIEŚCIĆ W PRZYJĘTEJ KONWENCJI.** Nadesłana przygoda może się rozgrywać w świecie dowolnej gry fabularnej lub utworu literackiego, ale scenografia, zachowania postaci, intryga muszą się mieścić w ramach tego uniwersum. Chcielibyśmy, aby nadesłane przygody były zrozumiałe dla wszystkich, dlatego bę-

dziemy wyżej oceniać opowieści umieszczone w światach znanych lub wydanych w Polsce gier, gdyż każdy interesujący tekst wnoszący coś nowego do powtarzanych na co dzień schematów jest niezwykle cenny.

- * **SCENARIUSZ NIE MOŻE ROZGRYWAĆ SIĘ W ŚWIECIE AUTORSKIM.** Tylko w wyjątkowych wypadkach kapituła może przyjąć do konkursu przygodę rozgrywającą się w świecie oryginalnym, o ile jej zrozumienie nie wymaga znajomości tego uniwersum.
- * **SCENARIUSZ MUSI BYĆ ORYGINALNY.** Plagiaty lub wtórne opracowania będą odrzucane. Jak powiedzieliśmy powyżej, przygoda może być umieszczona w świecie jakiejś książki, filmu itp., jednak musi to być twórcza adaptacja.

Nagrodzone i wyróżnione przygody ukażą się najpewniej na łamach „Magii i Miecza“ (pod warunkiem, że autorzy dostarczą je pod postacią pliku komputerowego czytelnego formatu lub przejrzystego maszynopisu), a wszyscy autorzy opublikowanych tekstów oczywiście otrzymają pełne honoraria autorskie wg obowiązujących stawek. Nieprzekraczalny termin nadsyłania tekstów to 15 stycznia 2000 r. Wszystkie teksty należy przysyłać na adres KKMf podany powyżej lub e-mailem do <fgdg@hotmail.com>

WYGRAJ KRAKON

Na koniec zapraszamy do udziału w minikonkurse „Wygraj Krakon“. Pośród osób, które prawidłowo odpowiedzą na pytanie, rozlosujemy jedno dwuosobowe zaproszenie na **K2K** (czyli dwie pełne akredytacje). A oto zagadka:

Jaką nagrodę otrzymał konwent Krakon?

Odpowiedzi przysyłajcie na kartach pocztowych na adres Redakcji „Magii i Miecza“, załączając kupon, który znajduje się w rogu tej strony. Macie czas do chwili ukazania się następnego numeru gazety.

W ubiegłym miesiącu pytaliśmy, którym z kolei jest nadchodzący **Krakon 2000**. Odpowiedź brzmi: ósmym. Pierwszy odbył się w roku 1993. Zgromadził 45 osób z całej Polski oraz kilkanaście z Krakowa, co było dużym sukcesem, gdyż w tym czasie największe imprezy gromadziły około setki gości (!). I jeszcze jedna ciekawostka: Organizatorzy pierwszego Krakonu – którzy wtedy akurat bawili się śrubkami – planowali go nazwać „Śrubkon“.

Nazwisko nagrodzonego(-ej) podamy wkrótce, a zaproszenie wyślemy pocztą.



Witajcie!

Zacznę od podziękowań dla Krystiana Maciejaka i Artura Sota, którzy wzbogacili ostatnio moje „Archiwum RPG“ o kolejne artykuły. Szczególnie przyjemnie było przeczytać artykuł nadesłany przez Krystiana – autor tekstu, jako człowiek grający, potrafił przedstawić RPG w sposób rozsądny i rzetelny. Oby więcej takich artykułów.

Pora przejrzeć najnowszą korespondencję.

„Proszę, jako gracz dreczony przez wszechmogącego MG o stworzenie rubryki będącej anty-Puszką Pandory, czyli <Uniwersalne sposoby na wredne pomysły MG>.

P.S. Dlaczego nie dajecie więcej takich tekstów, jak <Jesienna gawęda>?”

Smok

Urszula z Warszawy

Na specjalne życzenie Czytelników, oto „Uniwersalne sposoby na wredne pomysły MG“:

1) Myśleć – postępowanie postaci musi być rozsądnie umotywowane i przemyślane. Najwięcej problemów wynika ze zwykłej głupoty, beznymśności i braku wyobraźni. Trzeba też dokładnie znać cały swój potencjał, sposób wykorzystania możliwości, talentów, przedmiotów, czarów itp. Opanować rozmaite taktyki działania w drużynie, kombinowania umiejętności.

2) Mierzyć zamiary na siły – czyli podejmować się tylko tych zadań, które jest się w stanie wykonać, chyba że już zupełnie nie ma innego wyjścia. Trzeba znać swoje słabe punkty i nieustannie pracować nad ich wyeliminowaniem. Jeżeli w trakcie sesji okaże się, że zadanie przeraża bohaterów, patrz pkt. 3;

3) Szybko uciekać – i zawsze mieć przygotowany awaryjny plan działania (czyli najczęściej sposób ucieczki);

4) Zmienić Mistrza Gry – kiedy wszystko inne zawiedzie, a do MG nie dociera, że jest jedyną osobą, która dobrze się bawi na sesji.

Dałoby się zapewne tę listę jeszcze wydłużyć, ale powyższe zasady można chyba uznać za jedne z najważniejszych. Poza tym są one tylko drogowskazem, na jakie rozwiązania gracze z podobnymi problemami powinni skierować swoją uwagę. Jeżeli macie jeszcze jakieś uwagi i pomysły – piszcie. Temat jest ciekawy.



„1) Czy są szanse, że w najbliższym czasie ukaże się w polskiej wersji któryś ze światów do AD&D? Przecież bez tego cała gra traci swój urok, gdyż nie różni się od innych systemów fantasy.

2) Dlaczego piszecie ciągle o leśnych elfach, a nie ma żadnych artykułów o ciemnych elfach? Może byście o nich wspomnieli od czasu do czasu (służę pomocą).

3) Przydałby się także stały kącik dotyczący WFB (figurki, zasady, itp.) – tak, jak kiedyś było z WarZone.

Pozdrowienia dla Thil'nen.

Virnal Iron Shadow

1) O ile mi wiadomo (z dobrze poinformowanych źródeł), do AD&D nie ukaże się po polsku nic co najmniej

do czasu ukazania się na Zachodzie trzeciej edycji systemu (o której wspominaliśmy już w MiM-ie). Podstawowym światem nowego AD&D stanie się ponownie Greyhawk (+ Ravenloft i Planescape), natomiast Forgotten Realms będzie prawdopodobnie całkowicie odrębnym uniwersum. Dragonlance od pewnego czasu żyje własnym życiem, z nową mechaniką (tzw. SAGA), która zresztą podobno nie wyszła mu zbyt na zdrowie. Jakie będą dalsze losy Krynnu w nowym AD&D, czas pokaże.

2) Jeśli tylko trafi do redakcji wartościowy artykuł o ciemnych elfach, na pewno nie zostanie przeoczony. Jak dotąd nic takiego się nie pojawiło.

3) Jak sam zauważyłeś – było to kiedyś. Teraz MiM coraz ściślej koncentruje się na RPG, a materiały dotyczące systemów bitewnych raczej nie są przewidywane w naszych planach. Pocięszający jest fakt, że większość dystrybutorów figurek do WFB prowadzi także sprzedaż czasopism dotyczących gier bitewnych (np. White Dwarf).



„Piszę do Was, by pogratulować Madze, córce Raistlina, Jej wypowiedzi na temat artykułu pana Maćka Kocuja pt. <Precz do rezerwatu>.

Brawo! Dzięki twoim słowom utwierdziłem się w mojej ocenie tego tekstu. Uważam mianowicie, że był on cudowny i wspaniały właśnie przez swoją prowokacyjność, przez to, że zmusił Cię do napisania Twojego listu.

P.S. Czy mi się zdaje, czy na Boże Narodzenie zeszłego roku mieliście wydać <Skarby Śródziemia>?”

Lanthir-na-Mandos

Ahem... ten, tego... Zdaje Ci się? Tak, tak! Na pewno Ci się wydawało! „Skarby Śródziemia”? To jakieś nieporozumienie. Nic mi o tym nie wiadomo (dyskretny test umiejętności wmawiania... turlamy... Cholera! Znowu skucha!). Dlaczego mi się tak podejrzliwie przyglądasz?

A trochę poważniej: „Śródziemie” przegrało wyścig o rynek z innymi systemami i nieprędko możesz się spodziewać nowych materiałów do tego systemu. Chyba że coś się zmieni na fali rosnącego zainteresowania Tolkienem, w związku z powstającą trylogią filmową Petera Jacksona. Ale do tego czasu musisz uzbroić się w cierpliwość.



„(...) Po pierwsze: <Propozycje dla bezrobotnych> po prostu mnie dobiły. Jedyнным sensownym pomysłem zdaje się być kurier. Ale mnich-mściciel? Cóż to za cudo! Lepiej nie maskować profesji pod jakąś tandetną nazwą, lecz napisać „Chodzący Terminator” lub coś podobnego. Przecież to istny wyścig zbrojeń. A może by tak od razu wymyślić jakiegoś Herkulesa z największymi możliwymi rozwinięciami i nie tracić czasu na takie bezdurne zabawy. Idźmy dalej – nożownik. O nim nawet nie będę się rozwodził. Ciekawe, czy w przyszłości pojawi się jakiś sekretny halflński zakon rycerski?!

Po drugie: gry komputerowe. Czyż nie ma innych gazet zajmujących się takimi rzeczami?

Po trzecie: reklamy. W wakacyjnym numerze było ich aż sześć stron (nie licząc drobnych). Rozumiem, że nie da się ich wyrzucić całkowicie, ale zajmują one naprawdę cenne miejsce.

Po czwarte: czas dystrybucji MiM-a. Nie wiem, w czym tkwi problem, ale wakacyjny numer pojawił się w moich okolicach 13 sierpnia. Normalnie udaje mi się kupić MiM-a ok. 20-tego każdego miesiąca. Czy to nie za późno?

Po piąte: okładki. Czyżby brakowało Wam dobrych rysunków?"

Ashula

Uff! Sporo tego. Ale po kolei:

1) „Mnich-mściciel” brzmi bardziej zagadkowo niż „Chodzący Terminator”. Poza tym nie zawsze chodzi, ponieważ zdarza mu się także biegać, skakać, przytupywać, zataczać się (oczywiście z upływem krwi), czołgać itp. Natomiast sekretny halflński zakon rycerski już istnieje, tylko jest tak bardzo sekretny, że nikt o nim nie wie (nawet halflingi, które i tak walką z Chaosem nie są już szczególnie zainteresowane, odkąd niejaki Thomas Schnitzelkönig opracował przepis na lekkostrawne ciasteczka ze spaczniem). Ups, chyba właśnie zdradziłem tajemnicę. Pamiętajcie: jakby co, słyszeliście o tym od kogoś innego.

Poza tym halflński nożownik to nic w porównaniu z krasnoludzkim biegaczem. Uwierzcie mi na słowo.

2) Jeśli coś jest dobre, a na dodatek jakiś element da się wykorzystać w RPG, warto o tym czasami wspomnieć.

3) Dokładnie: cenne miejsce. Ktoś kupuje miejsce na reklamę, płaci, a nam dzięki temu łatwiej jest wydawać MiM-a. Większość stacji telewizyjnych i radiowych oraz prasy utrzymuje się głównie z reklam. W naszym przypadku niestety nie jest tak przyjemnie – gdyby było więcej dobrych reklamodawców, może MiM wyglądałby bardziej jak pismo Waszych marzeń: lepszy papier, pełen kolor, większa objętość?

4) Wakacyjny numer MiM-a ukazał się, jak co roku, w sierpniu – nic dziwnego, że wtedy go dostałeś. Kolejne numery pisma opuszczają redakcję w okolicach pierwszego tygodnia każdego miesiąca i w krótkim czasie powinny być dostępne w całej Polsce. Za wszelkie dalsze opóźnienia ponosi odpowiedzialność tylko dystrybutor. Alternatywnym rozwiązaniem jest zawsze prenumerata.

5) Z okładkami jest różnie – bywało też tak, że ilustracja była ładna, tylko coś poszło nie tak w druku (np. MiM 3/99 i 4/99). Staramy się, żeby były jak najlepsze i zaspokajały gusta różnych odbiorców. Niestety, jeszcze się taki nie urodził, co by każdemu dogodził.



„Chciałbym się dowiedzieć, czy można w Polsce kupić talię podstawową do gry <Mythos>?”

R.K.

Mniej popularne gry karciane (takie właśnie jak „Mythos”) sporadycznie pojawiają się w sklepach z grami, ponieważ wiąże się to zawsze z ryzykiem finansowym dla sprzedawcy. Dlatego najlepiej jest sprowadzić upragniony produkt (dotyczy to nie tylko kart, ale też RPG czy wielu innych rzeczy) na indywidualne zamówienie – dogadać się ze sprzedawcą, zapłacić (najczęściej z góry, żeby nie został na lodzie, jeśli się rozmyślisz) i czekać do skutku. Trochę to trwa, ale o ostatecznym rozrachunku wszystkie strony powinny być zadowolone.

„(...) 1. Czy WFRP to niemiecki produkt? Świadczą o tym na przykład nazwy dni i miesięcy w kalendarzu imperialnym.

2. Czy jest ktoś w Redakcji, do kogo mógłbym kierować pytania związane z zawitą treścią niektórych tekstów na kartach do DT? (...)

3. Co zawierają dodatki do WFRP <Księga wiedzy tajemnej> i <Ekran Mistrza Gry>? (...)

Shi'el i Eriol

1. WFRP powstał w Wlk. Brytanii. Niemieckie nazwy wynikają zapewne z tego, że Imperium z „Warhammera” jest stylizowane na Cesarstwo Rzymskie Narodu Niemieckiego.

2. Zapewne do Maćka Kocuja, czyli rednacza nieregularnika „Inferno”. Jeżeli on nie będzie znał odpowiedzi, wskaże ci kogoś, kto potrafi ich udzielić.

3. „Księga Wiedzy Tajemnej” to rozszerzenie zasad dotyczących magii (czary, przedmioty itp.) w WFRP plus masa informacji dla wykształconych postaci (m.in. o broni ognistej). „Ekran...” to przede wszystkim, jak nazwa wskazuje, osłona dla MG (żeby miał się za co schować, kiedy gracze zamiast turlać kostkami, zaczynają nimi w niego rzucić; no i oczywiście żeby mógł wykonywać testy z sekretnymi modyfikatorami) i „wkładka mięsna” do niego.

Powoli zbliżamy się do końca dzisiejszego wydania. Znowu dzisiaj nie było głosów w dyskusji elfio-krasnoludzkoroźnorodnej – zabrakło miejsca. Wspomnę tylko krótko, że wśród listów, które napłynęły, padł pomysł sojuszu elfio-goblińskiego przeciwko krasnoludom i propozycja równej dyskryminacji wszystkich ras (oprócz goblinów, bo bez ich „Krainy” byłoby smutno, a za to ze szczególnym uwzględnieniem ludzi). Czekam na dalsze opinie.

Pozostaje mi tylko polecić Wam lekturę na listopad. Tym razem jedna z moich ulubionych (czytałem ją jeszcze w podstawówce): Jeffrey Archer – „Co do grosza”. Miłej lektury!

Wasz sekretny halflński mściciel zakonny,

JeRzy

P.S. W odpowiedzi na pytanie jednego z Czytelników: „Pachnidło” ukazało się najpierw nakładem „Czytelnika”, a później w serii „Kameleon” wydawnictwa „Zysk i S-ka”. Większe szanse masz na zdobycie tego drugiego. Powiadasz, że była to ulubiona książka Kurta Cobaina?

ZIMOWISKO Z RPG W KUDOWIE ZDROJU

Zimowisko organizuje zrzeszone w Warszawskiej Izbie Turystyki Biuro Podróży „Orion” pod patronatem Wydawnictwa „Mag”.

Terminy:

I turnus: 22.01 – 29.01.2000

II turnus: 29.01 – 06.02.2000

III turnus: 05.02 – 13.02.2000

można
łączyć
turnusy

Zapisy i informacje:

punkt sprzedaży biura przy ul. Grójeckiej 95A,

tel: (022) 668 85 07, 668 71 60. teFax: 823 30 65

Tomasz Kołodziejczak

W pętli...

Wehikul czasu to jeden z kanonicznych wynalazków *science fiction*. Pomysł wędrówki w czasie – wraz ze spotkaniem z Obcymi, podróżami kosmicznymi i myślącymi maszynami – tworzy podstawę tożsamości naszej ulubionej odmiany literackiej. Dał go fantastyce Wells, potem z powodzeniem wykorzystywali liczni autorzy. Podróż w czasie może stanowić szkielet fabularny arcyciekawej przygody, prowadzonej w dowolnym świecie rpg, trzeba tylko zapewnić w nim obecność urządzeń przerzutowych – technicznych bądź magicznych. Jedynie od wyobraźni i precyzji mistrza gry zależeć będzie jak bardzo skomplikowane okażą się ścieżki czasu zataczone przez bohaterów, ile skoków się odbędzie, ile razy postaci spotkają samych siebie i jak działania z przeszłości wpłyną na ich przyszłość i teraźniejszość. Pamiętać bowiem należy, że przeszłości nie można zmieniać bezkarnie... Każda zmiana w przeszłości będzie miała jakiś wpływ na przyszłe wydarzenia, być może zmieni je nieodwracalnie. Ta konsekwencja prowadzi do licznych paradoksów, zastanawiających zjawisk przyczynowo-skutkowych, nieuchronnie pojawiających się przy podróżach w czasie. Najslynniejszy z nich jest paradoks dziadka. Jeśli podróżnik w czasie cofnie się w przeszłość i zabije swojego dziadka, kiedy ten był jeszcze dzieckiem, to dziadek nie spłodzi ojca podróżnika, a zatem i on sam nie pojawi się na świecie. A więc nie może cofnąć się w przeszłość i zabić dziadka. A skoro tak, to narodzi się ojciec i podróżnik, i mord na dziadziuś może się dokonać. A skoro tak, to... I tak w kółko. W pętli czasu.

Ten schemat można doskonale wykorzystać i w innych wariantach. Grupa rozpoczyna przygodę – gdzieś by indziej – w karczynie. Tam dostaje zlecenie. W wyniku działań maga Tempusa grupa cofa się o tydzień w przeszłość. Przypadkowo trafia do tej samej gospody. Dochodzi do bójki i karczma płonie. Gdzie więc bohaterzy otrzymali zlecenie?

Inny ciekawy paradoks, to zjawisko „przedmiotów znikąd”. Idziesz sobie ulicą. Nagle od tyłu podbiega do ciebie facet w długim płaszczu i wciska ci do kieszeni kartkę. W domu okazuje się, że to jakiś plan. Budujesz pokazaną na nim maszynę – oczywiście to wehikul

czasu. Zakładasz więc płaszcz, włączasz do urzędnika i cofasz się w przeszłość. Chcesz podzielić się z kimś swoją wiedzą, przyspieszyć postęp cywilizacji. Podbiegasz do pierwszego lepszego faceta i wciskasz mu ten plan do kieszeni. Oczywiście – wsadziliście

go samemu sobie. Pytanie: skąd w ogóle wziął się plan? I znów ten schemat można ogrywać na setki sposobów. Najradzykalniejszy, jaki czytałem, opowiadał o facecie, który cofnął się w przeszłość i nawiązał romans z pewną kobietą, po czym spłodził jej dziecko i zwiął. W puencie okazało się, że zmajstrował samego siebie – ta kobieta była jego matką.

Doskonałym przykładem wielokrotnego wykorzystania takich pętli w jednej opowieści jest komiks „Władca gór” z serii Thorgal, gdzie kilku bohaterów kilkakrotnie spotyka się w różnych momentach swego życia, a intryga jest nader precyzyjna. Warto prześledzić sobie tę opowieść w ramach MGowych zajęć samodoskonalących, rozrysować na kartce przebiegi linii czasu, zaznaczyć węzły, w których dochodzi do ich przecięcia. Skok w czasie może być wykorzystany w przygodzie do znacznie prostszych celów – po prostu żeby przenieść bohaterów w inną, egzotyczną rzeczywistość i pozwolić im na chwilę oderwać się od codziennych żmudnych zajęć charakterystycznych dla epoki, w której umieszczony jest system. Tak więc użytkownicy ZC mogą zostać przerzuceni do starożytnego Rzymu, a **Dzikich Pól** do XXII stulecia. Jednak wykorzystanie pętli i paradoksów – pod warunkiem, że zostanie opracowane przez mistrza perfekcyjnie i bezbłędnie – da efekt piorunujący.

Oczywiście pisarze SF próbują od lat szukać rozwiązań i obejść problemów związanych z podróżami. Wielokrotnie używano do tego specjalnych Policji Czasu, strzegących przeszłość przed ingerencjami

LISTA LEKTUR OBOWIĄZKOWYCH:

- Isaac Asimov – Koniec Wieczności
- Stephen Baxter – Statki czasu
- Barrington Bayley – Kurs na zderzenie
- Harry Harrison – Filmowy wehikul czasu
- Stanisław Lem – Dzienniki Gwiazdowe
- Arkadij i Borys Strugaccy – Poniedziałek zaczy-
na się w sobotę
- Rosiński/Van Hamme – Thorgal: Władca gór
- Herbert Wells – Wehikul czasu

i naprawiających powstałe szkody. Inni odwoływali się do fizyki – na przykład teorii światów równoległych. Kiedy zabijesz swojego dziadka, czas rozdzieli się na dwa strumienie, na dwie alternatywne rzeczywistości. W jednej z nich dziadek żyje – i z niej ty się wzięłeś. W drugiej wykitował za młodu. Inny patent przedstawił Bayley w „Kursie na zderzenie”. Czas to według niego nieskończony ciąg martwych, nieruchomych, trójwymiarowych stanów wszechświata, od początku do końca stworzony w chwili początku. Impuls czasu – nasze „teraz” – przesuwa się po tych obrazach jak światło projektora po taśmie filmowej, ożywia figury, nadaje im poczucie istnienia. Tak więc

można się z tego bąbla rzeczywistości wyrwać, cofnąć w przeszłość i zabić kogo się chce – to będzie po prostu niszczenie dawno wykorzystanych przez czas figur. Strugaccy z kolei w swojej dowcipnej powieści przedstawiają człowieka żyjącego w przeciwnym kierunku czasu. Zna on naszą przyszłość, ale nie ma pojęcia, co wydarzyło się w naszym „wczoraj”. Taka postać wprowadzona do przygody może stworzyć mnóstwo niesamowitych sytuacji. Inspiracji i pomysłów na pewno nie zabraknie, bo tematyką podróży temporalnych zajmowały się dziesiątki pisarzy. Wszak wehikuł czasu to jeden z kanonicznych wynalazków *science-fiction*...

RECENZJE

JOHN BARNES MILION OTWARTYCH DRZWI

W opowiadaniach SF najbardziej cenię sobie świeże pomysły – zaskakujące puenty, nowe zastosowania dla dawno już opatentowanych wynalazków, dowcipne grepsy, oryginalne fabuły. Kiedyś takich nowelek powstawało bardzo dużo, największe sławy światowej fantastyki pisały je dla licznych pism (amerykańskich, rzecz jasna). Czasy się zmieniły, pisarze przestali tak szafować swymi umysłami. Zazwyczaj pomysły dobre w sam raz na dwudziestostronicowe opowiadania, zostają rozdęte do rozmiarów grubaśnych powieści, często wielotomowych cykli. Jak się taki buch weźmie w garść i wycisnie – z tysiąca zadrukowanych stron zostaje ledwie jedna puentka. Przez pewien czas bałem się nawet, że inaczej już nie będzie i że *tyń trynd* na stałe opanował amerykańską SF. Na szczęście pomyliłem się. W ostatnich latach natknąłem się bowiem na wiele doskonałych powieści, często grubych i wielotomowych, w które jednak autorzy wkładają znacznie więcej niż jeden wąty greps. Szczerze karmią nas swoją wyobraźnią, upychając w książkach liczne pomysły na gadżety, stwory, organizację społeczeństw, rozwój technologii. Kilka takich książek to: „Aristoi” i „Miasto w płomieniach” Williamsa, „Ogień nad otchłanią” Vinge’a, „Córka żelaznego smoka” Swanwicka, „Zamieć” Stephensona czy „Struktor Bohra” Nagato. O wszystkich tych powieściach pisałem na łamach *MiMa* i wszystkie Wam polecam. Cały ten przydługi wstęp miał zaś służyć temu, bym mógł z radością informować, że znalazłem następną książkę nadającą się do postawienia na tej elitarniej półce. Jest nią *MILION OTWARTYCH DRZWI* Johna Barnes’a.

W odległej przyszłości ludzie skolonizowali wiele światów, tworząc na nich ponad tysiąc różnorodnych kultur. Poszczególne cywilizacje rozwijają się niezależnie, zgodnie z doktrynami politycznymi, społecznymi i kulturowymi przyjętymi przez ich założycieli.

Wymiana informacji i ludzi trwa powoli – sygnały radiowe i rakiety potrzebują lat na dotarcie do odległych światów. Dopiero odkrycie skoczków (teleporterów) zmienia ten stan rzeczy. Dalekie podróże nadal nie są powszechnie dostępne – gdyż są bardzo drogie. Niemniej pomiędzy odległymi planetami możliwa staje



się natychmiastowa komunikacja. Cywilizacja ludzka na powrót zaczyna się jednoczyć i unifikować. Przepływ pieniędzy, towarów i kultur scala podzieloną ludzkość w jeden organizm. Ale nie zawsze jest to łatwe. Niektóre cywilizacje różnią się od siebie tak bardzo, że ich mieszkańcy niemal nie są w stanie się ze sobą porozumieć. Lokalni dyktatorzy nie chcą oddać władzy. Dla samotnych przez lata społeczeństw kontakt z resztą ludzkiego wszechświata oznacza też szok ekonomiczny.

Giraut pochodzi ze świata, w którym najwyżej cenionymi wartościami są sztuka i honor. Pozycja człowieka zależy od talentu i urody, a jego życie – od tego, czy opanował sztukę pojedynku na szpady. Zbieg okoliczności sprawia, że Giraut trafi jako ambasador ludzkości do Nowej Kaledonii. Tu władzę sprawuje ekonomiczno-religijna dyktatura, ludzkie działania poddane są kryteriom przydatności i logiczności.

Wszystko, co irracjonalne i niemierzalne (a więc i sztuka), uznane zostaje za zbędne i nielegalne. Giraut ma przygotować ten świat na przyjście „nowych czasów”, kiedy technologia skoczków połączy go na stałe z resztą ludzkości.

John Barnes opowiada ciekawą historię, okrasza ją na dodatek dużą ilością bardzo fajnych pomysłów scenograficznych, obyczajowych i naukowych. Głównego bohatera można polubić, a jego perypetie na zupełnie obcym świecie emocjonują. Autor nie uniknął pewnych naiwności, szczególnie, gdy opisuje mechanizmy ekonomiczne związane z łączeniem światów i nowokaledońską dyktaturę. Jednak MILION OTWARTYCH DRZWI na pewno prezentuje poziom znacznie powyżej średniej na rynku. Znajdziecie tu także mnóstwo dobrych pomysłów do przygód, na przykład neuronowe szpady. Co to takiego? Proszę sobie samemu przeczytać...

FELIKS W. KRES PÓŁNOCNA GRANICA

Spośród setek krain fantasy, które miałem przyjemność zwiedzić, jedną z najbardziej niesamowitych jest Szerer. Dziwny to świat, nawet w niezwykłym atlasie baśniowej fantastyki. Składa się nań jeden kontynent otoczony archipelagami, a jednak wystarczy ta przestrzeń do opowiadania ciekawych, mrocznych opowieści. Ich bohaterami nie są (tak nadmiernie rozmnożeni w fantasy) rycerze bez skazy, krasnoludy z toporami czy szpiczastouchy elfy. Nie. Feliks Kres, stwórcy Szereru, snuje legendy o zwykłych ludziach, żyjących w bezwzględnych czasach. Są wśród nich rozbójnicy i żołnierze cesarskiej gwardii, są piraci i szlachcice, zbiegli banicy i księżniczki. Dążą do bogactwa, sławy i władzy, przedkładają swój interes nad dobro wspólne, zabijają, gdy zachodzi taka potrzeba, albo i bez potrzeby. Kres nie zna litości, ani dla swoich bohaterów, ani dla przywiązanych do nich czytelników. Za to wielbi koty, które w swoim świecie obdarzył rozumem i namówił do współpracy z ludźmi. W górach żyje trzecia rozumna rasa – sępy, wrogowie człowieka. Jest też Aler, zamieszkały przez istoty zupełnie dla ludzi niepojęte, bestie, z którymi trwa wieczna przygraniczna wojna. Oto Szerer. Zapraszamy.

W swoim czasie cykl opowiadań i powieści Feliksa Kresa tworzył najpotężniejsze dzieło polskiej fantastyki. W ciągu kilku ostatnich lat został zdetronizowany

przez sagę o Wiedźminie, ale oto właśnie szykuje się wielki kambek. Wydawnictwo MAG zapowiada wznowienie wszystkich książek tworzących szererski cykl „Księga Całości” oraz opublikowanie nowych utworów. Z nich poznacie cały Kresowy świat – równiny Armektu, zmoczone deszczem grombelardzkie góry, nadmorskie miasta. Na kartach swych książek udało się Kresowi stworzyć galerię przekonujących, zapadających w pamięć bohaterów: lucniczki Kareniry, rozbójnika Basergora-Kradoba, kocura Rbita, pirata Rapisa.

Sagę otwiera powieść PÓŁNOCNA GRANICA. Dla mnie to jeden z najciekawszych utworów serii, bo Kres przedstawia w nim dziwną rasę Alerczyków. W Szererze ludzie, koty i sępy – choć często są wrogami – przynależą jednak do tego samego świata, pochodzą od jednej siły sprawczej, Szerni. Mieszkańcy Aleru to istoty służące zupełnie innym mocom, absolutnie ludziom niezrozumiałe, nie wrogie nawet – po prostu całkowicie obce. Na granicy pomiędzy terenami zamieszkanymi przez obie rasy od pokoleń trwa krwawa, okrutna wojna podjazdowa. Obie strony są zbyt słabe, by raz na zawsze rozstrzygnąć konflikt na swoją korzyść i całkowicie zniszczyć przeciwnika. Jednak nowy konflikt przybiera niespotykane dotąd rozmiary. Zaczyna się wielka wojna...

ZAGADKA

Do szklanej butelki włożono słomkę, zwaną też przez niektórych rurką. Trzeba ową słomkę wydobyc z butelki nie używając narzędzi i nie niszcząc butelki.

Na odpowiedzi czekamy do 15 grudnia b.r.
Pamiętajcie o dołączeniu kuponu!

Zagadka
Kupon

Kilka dni przed meczem Polaków ze Szwedami, w pojeździe komunikacji miejskiej miałem średnią przyjemność wysłuchać dialogu kibiców, a raczej monologu jednego z nich.

Usłyszałem mniej więcej to:

– Oni do nas, k.... wiesz, frend, no to my im, k..., pokazaliśmy, k..., Angole zaj.... wszędzie, k..., tacy hej, a u nas – frend. Tak im, k..., przyj..., tchórzom zaje..., że spie... aż miło.

(Z góry przeproszam za interpunkcję).

W dalszej części wszyscy mieli możliwość usłyszeć o uczuciach rzeczonoego kibica żywnionych do Anglików, Szwedów, Francuzów i w ogóle wszystkich innych nacji.

Kibic mówił z charakterystycznym dla tego typu ludzi brakiem znajomości poprawnej polszczyzny i owym specjalnym akcentem, który odróżnia idiotę od człowieka.

Na końcu dowiedziałem się, iż obaj wybierają się na mecz ze Szwecją.

Panie, ratuj Sztokholm – pomyślałem.

Książę Z PUNKTU WIDZENIA LAIKA

Co mnie zastanowiło: koleś nie mówił dla szpanu – chęci pokazania kto tu rządzi, celowo nie zwracając uwagi na otoczenie, które przeczornie się odsunęło.

Nie! On to mówił w sposób naturalny – dla niego; dość głośno, swobodnie. Artykulacja i mimika dopełniały obrazu całości.

W tym momencie przypomniał mi się jeden z ostatnich felietonów Lecha Jęczyka, z NF-ki, gdzie autor wspominał bolszewicką agresję na Polskę w 1939 r. Polacy, którzy napisali później wspomnienia (ocaleni z łagrów), najczęściej wyrażali zdumienie z powodu zdżiczenia językowego, jakiemu ulegli Rosjanie. Cała Rosja po prostu klęła, zastępując swój piękny język czymś w rodzaju mieszanki czerwonej nowomowy z gwarą rysztocka. Wówczas to szokowało – dzisiaj

nawet kobiety używają słów „powszechnie uważanych”, bredząc coś o wolności i równości (chcą chyba dorównać mężczyznom).

Nota bene, podobne zjawisko zaobserwował szef jednego ze znanych warszawskich sklepów z rpg, którego klienci mają możliwość gry na zewnątrz.

Maciek Kocuj otrzymał ofertę jednego supermarketu, zachęcającą do zakupu – za cenie 5 złotych – kilograma książek. Różnych.

Naczelnym wspomnieli coś o telewizyjnej reklamie klasyki literackiej – książki można nabyć w kioskach Ruchu.

Faktycznie, dostrzegłem Balzaca w kiczowatej pseudo-złotej okładce, rodem z jarmarku z Pyrzyń Górnich.

Tak sobie dumam: kibice, dresiarze, dziewczyny – klnące i palące papierosy na ulicach – wyglądające jak owe okładki: książki traktowane jak ziemniaki lub szpan...

Wszystko co najgorsze z kultury Wschodu i Zachodu.

God save the Queen.



Sięgnąłem do artykułu „Między młotem a kowadłem” (MiM 5/99), w którym Tomek Andruszkiewicz i Miłosz rozmawiali na temat łączenia Świata Mroku z Zewem Cthulhu. Lubię ten tekst, bo jako jeden z niewielu, jakie ostatnio czytałem, zmobilizował mnie do dłuższego zastanowienia. Można go nazwać „pochwałą myślenia”, jest bowiem dowodem, że jak się od czasu do czasu ruszy głową, to – wbrew powszechnej opinii – widać efekty.

Do tamtejszych rozważań dodam tylko moje skromne zdanie, że wampiry (szczególnie te młodsze) muszą dbać o ludzkość, czy im się to podoba, czy nie. Bo są, mówiąc bez ogródek, pasożytami, a pasożyt bez żywiciela zdycha, jak amen w pacierzu. Tasie-miec może sobie pozwolić na bezmyślność, wampir – nie powinien.

Nie o tym jednak ma być ten felieton, a o ruszaniu głową. Od dłuższego czasu słyszę marudzenie, że „autorów nie stać na nic oryginalnego”, że „powielają stare pomysły”, „fabuła jest przewidywalna”, „scenariusz nielogiczny” itd., itp. Obojętne, czy chodzi o film, serial, książkę, erpega czy cholera wie co – towarzystwo wszystko już widziało, przeżyło i wypluło. Jak to jednak bywa z niekonstruktywną krytyką, nie zdarzyło mi się usłyszeć, żeby którykolwiek z tych malkontentów zaproponował w zamian lepsze rozwiązanie.

W związku z tym, chciałbym zaapelować.

Panowie dekadenci! Ruszcie głową, do jasnej cholery! Jeżeli tak Wam już wszystko się opatrzyło i obrzydło, to może najprościej

Post Scriptum

PHILLIP K. ... LOVECRAFT

palnąć sobie w łeb, zanim zdechniecie z nudów. Oszczędzicie czas i cierpliwość mniej zblazowanego otoczenia. A jeżeli to tylko taka poza, która ma udowodnić, jacy to jesteście obcy i doświadczeni, to proszę: udowadniajcie to w inny sposób.

A żeby nie było, że gadam po próżnicy, pozwólcie, że rzucę w Was przykładem.

Wyobraźcie sobie, jak niezwykle efekt można uzyskać, łącząc w jedno mitologię Lovecrafta z literaturą Philipa K. Dicka. Pierwszy ukazywał ludzkość jako, nie przypierając, łupież na mackach Pradawnych Istot. Drugi udowadniał, że każdy człowiek, nawet najmniej z pozoru ważny, może zmienić oblicze świata. Lovecraft dawał do zrozumienia, że rzeczywistość przekracza nasze najśmielsze przypuszczenia. Dick zastanawiał się, czy aby na pewno wiemy, co jest rzeczywistością.

Weźmy opowiadanie Dicka pt. „Kolonja”. Dziwna, galaretowata forma życia (u HPL-a byłaby „bluźniercza i nieopisana”), zdolna imitować rozmaite przedmioty (m.in. ubrania, narzędzia laboratoryjne) poluje na ludzi. Przywiera do ciała nieostrożnego pechowca, trawi kwasem i wchłania. Wiadomo, jak „coś” wykończyć, ale jest tego tyle, że kolonia nie dysponuje wystarczającymi możliwościami. Personel ma być ewakuowany. Wszyscy porzucają

ekwipunek i rozbiegają się do naga, aby wyeliminować możliwość dostania się obcych istot na pokład wezwanego statku. Pojazd pojawia się: pasażerowie wchodzi... i giną. „Coś” było sprytniejsze: przybrało postać statku ewakuacyjnego i przyłeciało przed czasem. Spróbujcie rozegrać to opowiadanie w „Zewie Cthulhu”.

Sięgnijmy dalej. Stawiamy czoło Mitom tylko po to, żeby przekonać się, że są one fikcją. Że nasze najbardziej koszmarnie przeżycia są zaprogramowane, żeby odwrócić naszą uwagę od prawdziwych sprawców zła. A że są tak koszmarnie, jakoś łatwiej nam w nie uwierzyć niż w sielankę. Tym bardziej, że gdzieś w głębi duszy czujemy, że coś jest nie tak...

A może Przedwieczni eksperymentują na nas? Może sprawdzają w sztucznie stworzonych warunkach, do czego zdolne są te proste formy istnienia białka? Albo urządzili sobie „Truman Show” z naszym udziałem? A ci, których zwiemy szaleńcami, to ludzie, którzy ujrzeli rzeczywistość, otchłań kosmosu za studium? Sięgajmy dalej i dalej, i dalej... Wszak jest chyba jakiś powód, dla którego zwą nas fantastami.

Nauczcie się korzystać ze swojej wiedzy i doświadczenia, tak jak robią to Miłosz i Tomek. Jeżeli znacie tyle schematów, wysilcie mózgowicę i stwórcie z nich nową jakość. Żebym ja, proch nędzny u stóp Waszych, o Pra-Fantaści!, o Wielce Przedwieczni!, o Arcymalkontenci!, nie musiał Wam znowu przypominać, że wyobraźnia nie ma granic.

Trzeba tylko czasem ruszyć głową.

Tomus

DŻENTELMEN

ALBO RYCERZ WERSJA 2.2

Ruszymy kołem czasu jeszcze bardziej, gdy nasz rycerz stał się „najsympatyczniejszym typem w ewolucji ssaków“ (jak pisze André Maurois). Dżentelmen, o którym myślę, to idealna postać do ZC i ŚM, ale także CP czy wielu innych przyszłościówek – nie musi wszakże być ograniczony jedynie ramami czasowymi epoki wiktoriańskiej i granicami Anglii (byli wszak *galantuomo* we Włoszech, *caballero* w Hiszpani czy *gentilhomme* we Francji).

Słowo „dżentelmen“ dopiero około 1415 roku zyskało znaczenie określające pewną grupę społeczną, do której zaliczało się ludzi zarówno z racji urodzenia, jak i wychowania czy wykształcenia. Ideał ów zaś przetrwał aż do drugiej wojny światowej. A jak było z życiem dżentelmena? Wczesne dzieciństwo winien spędzić w towarzystwie kobiecym, starannie dobranym, a w siódmy roku życia trafić w męskie ręce. Naukę (prowadzoną bez przymusu) rozpoczynano od łaciny i greki – tu rozumienie tekstu i smakowanie go miało większe znaczenie niż gramatyka. W czternastym roku życia należało przejść do retoryki, uzupełnionej o historię (z elementami ekonomicznymi i politycznymi) oraz o prawo i filozofię. Wolny czas młodzieniec winien spędzać na muzyce, malarstwie czy rzeźbie. Niezbędna jest też jazda konna, a polecane – tenis, pływanie i polowanie. Godna uwagi gra to szachy. Przez cały czas za wzorce osobowe służą bohaterowie starożytni.

Thomas Smith w *De Republica Anglorum* tak definiuje dżentelmena: „ktokolwiek stosuje prawodawstwo państwowe, kto studiuje na uniwersytecie, kto uprawia nauki wyzwolone i, krótko mówiąc, może żyć nie pracując i nie uprawiając zajęć fizycznych, bierze na siebie obowiązki dżentelmena, przy czym ma jego zachowanie i sposób bycia [...] ten winien być nazywany dżentelmenem“. Dodaje później, że dżentelmen musi być odważniejszy i bardziej szczodry; zrównoważony i dbający o reputację; obowiązujący go strój i uzbrojenie odpowiadające jego kondycji, a także wykształcenie. Musi też utrzymywać osobistą służbę. Niezwykle ważny jest oczywiście sposób wyśławiania się. Steel w piśmie *The Guardian* tak pisze o dżentelmenie: „[...] jest on wyposażony w taką godność i wzniosłość, na jaką człowieka stać może. Do tego bym dołączył umysł jasny, wolny od uprzedzeń, wiedzę rozległą. [...] to człowiek obstający przy swoim, wolny od nieumiarkowanych namiętności, człowiek pełen czułości, współczucia i zyczliwości. [...]

skromny, ale nie unижony, szczerzy, ale nie posuwający się aż do impertynencji, usłużny, ale nie służalczy, pogodny i w dobrym humorze“. No i oczywiście honorowy, bo o honorze nijak tu nie wspomnieć.

A przedstawiciele jakich profesji można uznać za dżentelmenów? Niewielu, poza adwokatami i lekarzami (bez chirurgów, akuserek czy szarlatanów – w XIX wieku w Anglii dentyści i chirurdzy nie byli mile widziani w towarzystwie z racji zarobkowania pracą rąk). Kupcy, muzycy, malarze i wszyscy ci, którzy na siebie zarabiają, odpadają już w przedbiegach. Z drugiej jednak strony kupców, artystów i uczonych bardzo ceniono.

Dżentelmen żył w atmosferze współzawodnictwa, przeto niezwykle ważne dla niego były zasady *fair play*, które nie pozwalały na korzystanie ze słabostek przeciwnika. Maurois pisze: „Gardzić niebezpieczeństwem, stawiać opór natarciu, to w oczach Anglików nie jest nawet aktem odwagi. To po prostu należy do dobrego wychowania. O małym buldogu, który stawia się dużemu psu, mówią z całą powagą: dżentelmen“. Stąd też i pojedynki były nadmiernie ucziwe – w końcu to rycerska spuścizna, prawda?

I wiedzcie, że *nie istnieje coś takiego, jak logiczna metoda wpadania na nowe pomysły lub logiczna rekonstrukcja owego procesu* (Karl R. Popper).

KONKURS NA ARTYKUŁ

Uwaga młodzi autorzy pragnący zadebiutować! Do końca bieżącego roku czekamy na Wasze artykuły na jeden z poniższych tematów. Najlepsze prace zostaną opublikowane na łamach MiMa oraz nagrodzone sumami: 500, 250 i 100 złotych za miejsca odpowiednio 1-3.

1. Mistrz Gry – wróg czy przyjaciel?

2. Dziel i rządź,

czyli jak karać i nagradzać graczy.

3. Kostkomania rulez.

Redakcja zastrzega sobie prawo nie przyznania nagród, jeśli prace okażą się niezadowolające.

Pamiętaj o przystąpieniu wydruku i dyskietki!!!

FEUDALNA JAPONIA W RPG CZ. III

JAPONKI

MIŁOSZ

O to zbliżyliśmy się do końca naszej trylogii. Po wojownikach ninja i samurajach przyszła kolej na japońskie kobiety. Warto wspomnieć o nich z dwu przyczyn. Po pierwsze dlatego, że charakterystyki kobiet w RPG rysowane są dość schematycznie, a po drugie, kobiety czasów feudalnej Japonii są fenomenem same w sobie.

Właściwie kobieta w Japonii całkowicie podporządkowana była mężowi. Mało tego – niewyobrażalnym dla kobiety było, by nie wyszła za mąż. Stara panna traciła szacunek nie tylko w społeczeństwie, ale i w rodzinnym domu. Istniała jednak dobrze prosperująca w Japonii grupa kobiet, które nie miały mężów, żyły w swoich dzielnicach i wiodło im się nie najgorzej. Były to gejsze.

Najuczciwszym tłumaczeniem słowa gejsza jest chyba „dama do towarzystwa”, gdyż zadaniem jej było umilanie czasu panów podczas uczt, przyjęć, wyjazdów – kiedy tylko potrzebowano bliskości kobiety. Problem polegał zaś na tym, że gejsza musiała wykazać się znajomością wszystkich niemal dziedzin życia od etykiety, polityki, medycyny, mody, masażu, technik erotycznych, rytuałów świątecznych poczynając, a skończywszy na technikach psychologicznych umożliwiających pocieszenie, zabawianie rozmową itp. Można powiedzieć, że autorzy, którzy w dzisiejszych czasach porównują je do prostytutek, są – delikatnie mówiąc – niedoinformowani.

Z jednej zatem strony kobiety podlegały bezwzględnie mężczyznom, z drugiej zaś stanowiły ostoję domowego ogniska, nauczając nie tylko etykiety, ale często nawet fechtunku. Umiejętności walki japońskich kobiet nie pozostawiały nigdy cienia wątpliwości. Oto cytat z jednej z kronik (za Westbrook, Ratti).

...ich przywódca, Uchida Iyeyoshi próbował ją pochwycić i zatapał za rękaw, spięta konia i wyrwała się z uchwytu. Jednak utraciła przy tym część rękawa, co wprawiło ją w taki gniew, że natychmiast zawróciła i zaciekle atakując ścięła mu głowę, którą bezzwłocznie pochwaliła się przed mężem.

Charakterystyczną bronią kobiet była bezdyskusyjnie *naginata* – długa, zakrzywiona włócznia przypominająca nieco kosy kosynierów. Szlachcianki obowiązkowo pobierały lekcje walki także włócznią, obejmujące głównie techniki ataków na szyję, staw skokowy, kolana i pęciny koni. *Naginata* wisiała nad progiem każdego poważniejszego domu w Japonii,

więc gospodyni mogła zawsze sięgnąć po nią w nagłym wypadku.

Wiele kobiet było także szkolonych na *ninja*. *Kuro-ichi*, bo tak je nazywano, potrafiły zabijać ponad dwumetrowymi warkoczami, szpilami do włosów i puderniczkami przerobionymi na bomby zapalające.

Zaczniecie pewnie zastanawiać się jak to możliwe, że kobiety odgrywając tak istotną rolę w społeczeństwie i tak wykształcone zepchnięte zostały na margines politycznych działań. I słusznie. Otóż faktycznie wcale tak nie było. Kobiety walczyły o swoje prawa przez cały czas: stały się pisarkami, a nawet generałami dowodzącymi częścią wojsk swojego męża. Żona pierwszego szoguna (Minamoto Yorimoto) – Pani Masa – po śmierci męża faktycznie rządziła Imperium!

Mężczyźni mieli swoje *hara-kiri*, a kobiety – *jigai*. Rytualne samobójstwo kobiety polegało na poderżnięciu sobie gardła i – dodać trzeba – wcale nie miało miejsca rzadziej niż samobójstwa mężczyzn. Do głównych przyczyn zaliczyć można dyshonor i niechciane małżeństwo. Tak czy owak kobiety znosiły śmierć bardzo dzielnie.

Jednym z okrutnych przykładów ich bohaterstwa jest opowieść o żonie wasala pana Higo. Higo zamordował swego wasala, by pojąć jego żonę. Ta – na uroczystości ku czci swojego małżonka, która miała być wstępem do ceremonii ślubnej – rzuciła się na oczach wszystkich zebranych i swego niedoszłego męża z murów zamku, skręcając kark.

Dlaczego akurat piszę o kobietach? Żeby natchnąć wszystkich do wymyślenia jakichś ciekawych kobiecych postaci w RPG. Jak widzicie nawet tam, gdzie usilnie spychano pleć piękną na margines społeczeństwa, potrafiła ona wywalczyć swą pełną i ciekawą tożsamość. Nie ma się więc co wymigiwać – czas zaskoczyć swoich graczy.

Niniejszym zamierzam skończyć cykl o Japonii. Jeśli macie jeszcze jakieś zamówienia dotyczące tematu Japonii feudalnej, sztuk walki itp. – czekam na korespondencję.

BIBLIOGRAFIA:

- 1) Westbrook A., Ratti O., „Sekrety Samurajów”, Bydgoszcz 1997;
- 2) Kerr A., „Japonia Utracona”, Warszawa 1999;
- 3) Szymankiewicz J., „Samuraje – pochodzenie, obyczaje, sztuki walki”, Warszawa 1997.

Śmiało można powiedzieć, że w światach *fantasy* karczmy, tawerny i przydrożne zajazdy są dla poszukiwaczy przygód drugim (a niekiedy nawet pierwszym) domem. Na łamach *Magii i Miecza* poświęcono tym przybytkom już niejedną stronę. Szczególnie godny polecenia jest artykuł Rafała Gałęckiego z numeru 4/94 (czy ktoś jeszcze pamięta tamte czasy?) pod tytułem „Karczmarzu, piwa!”. Większość autorów zajmujących się tym tematem poruszała jednak głównie rozmaite kwestie techniczne. Dużo pisano o wyglądzie, o rozplanowaniu pomieszczeń, o cenach, o menu i o personelu. Dziś skupimy się na trochę innych aspektach tego zagadnienia.

SZKOŁA PRZEŻYCIA

Tylko dla poszukiwaczy przygód

Załóżę się, że gdyby ktoś sporządził statystykę wszystkich miejsc, w których najczęściej rozstają się z życiem poszukiwacze przygód, to wyszłoby mu, iż najwięcej bohaterów ginie w karczmach. Zachowując podstawowe środki ostrożności, można uniknąć wielu nieprzyjemnych sytuacji.

Najbardziej banalnym, ale za to niezwykle skutecznym sposobem na załatwienie członków drużyny jest podanie im zatrutego jedzenia. Jeżeli poszukiwacze przygód nie dysponują żadną metodą wykrywania trucizny, mogą stać się bardzo łatwym celem dla potencjalnych zabójców. W mieście można się przed tym częściowo chronić, nocując w jednej, a jadając codziennie w innej (losowo wybranej) karczmie. Gorzej, gdy musimy stołować się w miejscu zamieszkania i ktoś obcy przygotowuje nam posiłki. W takiej sytuacji dobrą ochronę stanowić może posiadanie niedużego, tresowanego zwierzaka (na przykład szczura lub kota), któremu będziemy dawać do spróbowania zamówione jadlo. W ostateczności można zażyczyć sobie kilka surowych jajek i posilić się, przerabiając je na wdmuszki – danie niezbyt pożywne, ale bezpieczne.

Mało który poszukiwacz przygód jest się w stanie oprzeć wygodnemu łożu stojącemu w przytulnym pokoju, zwłaszcza po męczącym dniu lub podróży. Warto jednak chwilę pomyśleć, nim pograżymy się w odmętach snu, bo może to być ostatnia decyzja w naszym życiu. Jeżeli tylko podejrzewamy, że grozi nam jakieś niebezpieczeństwo (ktoś nas śledzi, próbuje zabić lub okraść), powinniśmy podjąć pewne środki ostrożności. Należy dokładnie sprawdzić wynajęty pokój, poszukać ukrytych przejść lub podejrzanych dziur i kłapek. Warto spróbować zmylić przeciwnika, wynajmując kilka pokoi, na przykład po jednym dla każdego z członków drużyny, i wspólnie spędzić noc w jednym pomieszczeniu. Można też na własny koszt zamontować dodatkowe zasuw

w drzwiach i oknach. Karczmarz nie powinien protestować – jeśli będzie robił trudności, można przyjąć, że jest w zmo-wie z naszymi wrogami.

Niezwykle przydatny jest też jakiś prosty system alarmowy. Tradycyjna linka z dzwoneczkami zdaje egzamin tylko w przypadku, gdy mamy lekki sen. Przeciętny poszukiwacz przygód dysponuje jednak czymś o wiele lepszym. Bohaterowie noszą przy sobie mnóstwo żelastwa: metalowe zbroje, hełmy, tarcze, halabardy, miecze, tasaki. Wystarczy trochę tego sprzętu oprzeć o drzwi i okna. Hałas powstający przy każdej próbie ruszenia tego złomu obudzi nawet umarłego (miejmy nadzieję, że tym umarłym nie będzie nasz bohater).

W skrajnych przypadkach po wynajęciu pokoju można wymknąć się z karczmy i spędzić noc w stajni (osobiście nocowałem kiedyś, ukryty pod kocem na dachu gospody).

Poszukiwacze przygód, którzy dysponują większą ilością gotówki, mogą pozwolić sobie na wynajęcie obstawy. Oczywiście, nie można liczyć, że ktoś taki będzie narażał nas swe życie, ale na pewno okaże się dodatkową przeszkodą dla przeciwników. Ochroniarz zawsze może pilnować drzwi, osłaniać tył lub wezwać pomoc. Komuś takiemu lepiej zapłacić za dużo niż za mało, bo inaczej podkupią go przeciwnicy.

Niebezpiecznym wydarzeniem może być też pożar karczmy. I nie chodzi tu wcale o to, że można udusić się dymem lub spłonąć żywcem. Wrogowie drużyny często podkładają ogień, aby zmylić czuj-

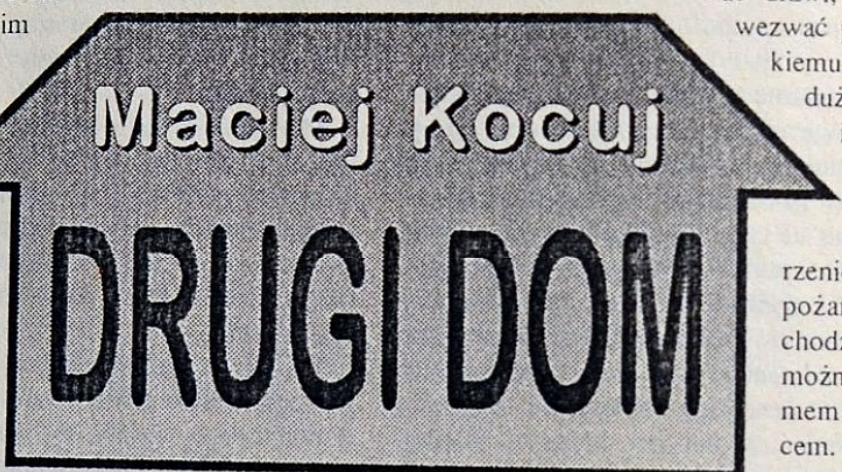
ność bohaterów i załatwić ich w trakcie spowodowanego pożarem zamieszania. W takich wypadkach nie należy działać zbyt pochopnie. Pod naszym oknem mogą czaić się jakieś zbiry. Dlatego jeżeli już chcemy zmyć się z karczmy tą właśnie drogą, lepiej wydostać się przez jakieś inne okno. Wybiegając przez drzwi na zewnątrz karczmy, najbezpieczniej robić to w tłumie z bronią przygotowaną do walki.

Warto też pamiętać o tradycyjnych środkach ostrożności. Siadać zawsze plecami do ściany, uważnie obserwować kręcące się w pobliżu osoby, mieć pod ręką broń. Można też co jakiś czas sprawdzić, czy ktoś się o nas nie wypytywał (na przykład u karczmarza lub stajennych), albo przejść się na krótki spacer i zaobserwować, czy nikt nas nie śledzi. Jednym słowem – być czujnym, czujnym i jeszcze raz czujnym.

SZKOŁA ZABIJANIA

Tylko dla Mistrzów Gry

Zacznę od przytoczenia dobrze wszystkim znanego faktu, mówiącego, że zdecydowana większość przy-



gód ma swój początek w karczynie (niekoniecznie zawsze tej samej). To tutaj poszukiwacze przygód poznają nowych członków drużyny, to tutaj różni tajemniczy kolesie zlecają naszym bohaterom wykonanie konkretnych zadań, tu kupuje się mapy prowadzące do ukrytych skarbów, tu można zaopatrzyć się w prowiant na drogę, tu też odbiera się zapłatę za wypełnioną misję i dzieli zdobyte skarby. Niektórym Mistrzom Gry umyka jednak fakt, że karczyna to doskonałe miejsce na rozegranie całej przygody.

Coś na rozgrzewkę

Jak uprzyjemnić naszym bohaterom pobyt w karczynie? Najlepiej trochę ich postraszyć i wprowadzić nastroj niepewności. Niech mają wrażenie, że ktoś ich śledzi, że ktoś grzebał w ich rzeczach. Mogą nawet przytłapać kogoś, kto majstruje przy drzwiach do ich pokoju. Jacyś podejrzani osobnicy ciągle się o nich wypytyują (zdradzi im to w tajemniczy karczmarz lub któryś ze stajennych). Wreszcie można im podać w jedzeniu truciznę. Niezbyt śmiertelną, bo to żadna zabawa, ale mocno osłabiającą – taką, po której zwykły osiłek z kijem stanie się dla poszukiwaczy przygód przerażająco groźnym przeciwnikiem. Niezła zabawa jest też, gdy ktoś zapłaci miejscowemu minstrelowi za ułożenie sprośnej i obraźliwej pieśni o naszych bohaterach (z częstochowskimi rymami powinien poradzić sobie nawet początkujący Mistrz Gry). Lepiej, żeby taki grajek siedział blisko drzwi lub okna, bo większość poszukiwaczy przygód nie grzeszy poczuciem humoru.

Potem (lub przedtem) można przejść do rozegrania właściwej przygody.

Przygody z duchami

W karczynie, w której zakwaterowali się właśnie poszukiwacze przygód, mieszka pewien wredny czarnoksiężnik. Udaje zwykłego kupca, co przychodzi mu tym łatwiej, że faktycznie ma zamiar dokonać tu wkrótce pewnej transakcji. Osobnik ów zajmuje się wykradaniem dusz. W położonej na odludziu wieży odprawia magiczne rytuały i zamyka skradzione dusze w glinianych dzbanach. W tej chwili trzyma kilka takich dzbanów w jednym ze znajdujących się w gospodzie pokoi i chce je sprzedać pewnemu demonowi, z którym jest tu umówiony za kilka dni. Uwięzione w dzbanach dusze próbują wyrwać się na wolność. W nocy zaczynają się pojawiać w różnych zakątkach karczyny. Duchy wywołują ogólny strach. Niektórzy goście w panice wyjeżdżają, inni nie wierzą w duchy i naśmiewają się z tych, którzy twierdzą, że je widzieli. Kilku złodziei wykorzystuje sytuację, i w przebraniu (białe prześcieradła, potępięcze jęki) okrada nocą pokoje. Prawdziwe duchy chcą, aby ktoś im pomógł. Poproszą o to poszukiwaczy przygód i wskażą im czarnoksiężnika. Bohaterowie powinni jak najszybciej dotrzeć do dzbanów i je zniszczyć. Jeżeli zadziałają zbyt opieszale, to będą mieli na karku nie tylko broniącego swej własności czarnoksiężnika, ale i przybyłego po towar demona.

Złe moce

Karczyna, w której zatrzymali się poszukiwacze przygód, została wybudowana na miejscu jakiegoś starożytnego cmentarza. Pod wpływem koniunkcji planet lub w wyniku pojawienia się komety, powracają złe moce, aby zgładzić tych, którzy zbezcześcili świętą ziemię. Mieszkańcy karczyny (jeden po drugim) opanowywani są przez zło i próbują zrobić krzywdę sobie i innym. Proponuję wprowadzić atmosferę totalnego szaleństwa. Stajenni zarzynają wszystkie konie i zaczynają sobie nawzajem odrąbywać siekierą kończyny. Karczmarz demoluje własny lokal i gania z tasakiem próbujących uspokoić go gości. Ktoś inny przygotowuje sznur i ze stoickim spokojem usiłuje powiesić się na środku gospody itp., itd. Radzę przygotować tabelkę ze wszystkimi znajdującymi się w karczynie osobami i rzucać co, komu i kiedy się przytrafia. Po pewnym czasie jedna z opanowanych przez zło osób (może być to któryś z bohaterów) wykopuje w piwnicy jakieś szczątki, wynosi je na zewnątrz i zaczyna odprawiać tajemniczy rytuał. Poszukiwacze przygód powinni to jak najszybciej przerwać (inaczej wszyscy zostaną opanowani przez zło) i za pomocą jakiegoś kapłana (własnego lub cudzego) odprawić szybkie egzorcyzmy: woda święcona, modlitwa, stosowny pochówek. Opornych graczy można w trakcie scenariusza naprowadzić na właściwy trop przy pomocy jakiejś przepowiedni, widzenia lub pieśni śpiewanej przez oszalałego minstrela.

Dzień karczmarza

Poszukiwacze przygód zatrzymują się na noc w przydrożnym zajeździe. Następnego dnia potężna ulewa uniemożliwia im zbyt wczesny wyjazd w dalszą drogę. W trakcie śniadania służąca znajduje w jednym z pokoi na piętrze zwłoki kobiety, która zatrzymała się w gospodzie kilka dni temu. O morderstwo zostaje oskarżony chłopak stajenny (w jego rzeczach znaleziono należące do ofiary lusterko). Oburzeni podróżni dokonują samosądu i wieszają chłopaka. Po kilku godzinach pogoda się poprawia i bohaterowie wyruszają w dalszą drogę, starając się jak najszybciej zapomnieć o przykrym incydencie. Nic z tego. Następnego ranka znów budzą się w feralnej karczynie! Z przerażeniem stwierdzają, że zaczynają przeżywać od początku wczorajszy dzień. Służąca znajduje zwłoki, chłopak zostaje powieszony. Nie pomagają żadne czary, natychmiastowe wyjazdy, powstrzymywanie się od snu. Bohaterowie ciągle budzą się w tym samym miejscu, tego samego, feralnego dnia. Zapobiegnięcie egzekucji nic nie daje. Nie pomaga też wykrycie prawdziwego mordercy, którym jest karczmarz (śledząc go przed śniadaniem, można podpatrzeć, jak podrzuca stajennemu lusterko). Cała tajemnica tkwi w należącym do kobiety pierścieniu. Bohaterowie mogą zapoznać się z pamiętnikiem zmarłej – wspomina tam, iż odkąd posiada pierścień, wydaje się jej, że bardzo często przeżywa po kilka razy te same wydarzenia. Przy zwłokach brak jest jednak wzmiankowanego przedmiotu. Ukradł go i ukrył prawdziwy morderca, czyli karczmarz. Jedynym sposobem na uwolnienie się z zamkniętej pętli jest odnalezienie i zniszczenie pierścienia.



Jeszcze kilka lat temu niewiele osób w Polsce słyszało o królu Arturze, dziś ankietowani w *Familiadzie* wymieniają jako „coś legendarnego” Okrągły Stół i Graala, który zresztą przegrywa tylko ze smokiem wawelskim, a plasuje się znacznie powyżej bazyliuszka i Złotej Kaczki. *Familiada* nie jest może najmądrzejszym z teleturniejów, ale reprezentatywnym: jeśli coś się tam pojawia, można wierzyć, że zadomowiło się na dobre w potocznej świadomości. Jak do tego doszło? Czy tylko za sprawą polityki (Okrągły Stół) i telewizji, która co jakiś czas puszcza filmy typu „Merlin”? Myślę, że było wręcz na odwrót. Telewizja wprawdzie tworzy gusty, ale musi też nadążać za potrzebami swoich odbiorców. Jeśli w Sopocie zaczyna się grać muzykę etniczną – to już naprawdę coś znaczy.

Celtomania nie zrodziła się na Woronicza (który z redaktorów odpowiedzialnych wymyśliłby takie cudactwo?!), lecz w małych klubach, w grupkach przyjaciół, w głowach pisarzy *fantasy* i ich czytelników. I nie wzięła się przecież z niczego. W ostatnich czasach, z wielu przyczyn, nasila się potrzeba powrotu do źródeł. Nie sposób sięgnąć do rodzimej, słowiańskiej tradycji, bo tej po prostu nie znamy. Zaginęła prawie całkowicie. Germańska na ogół źle się kojarzy. Co pozostaje? Tylko „ci koszmarni Celtowie”...

Naprawdę tacy koszmarni?

Dużo się mówi o krwawych obrzędach druidów, ale na tym kończy się chyba lista zarzutów, jakie można postawić temu dzielnemu ludowi. Tak, ofiary związane ze świętami Beltaine i Samhain, a zwłaszcza te odprawiane na cześć Cromm Cruach, sympatycznego bóstwa zwanego Głową Grobowca, istotnie przedstawiają się makabrycznie – szczególnie w relacjach rzymskich historyków, którzy mieli swój interes w tym, by przedstawiać uprzykrzonego wroga w jak najgorszym świetle. Dziś nazywany to zjawisko zwyczajnie – propagandą, ale po tylu latach faktycznie trudno odróżnić jedno od drugiego. Jeśli jakaś zмова historyków przypisze Polakom holocaust i Oświęcim, jak zdołamy się obronić? „Dowody” będą przecież świadczyć

przeciw nam: obóz Auschwitz stoi bezsprzecznie na naszych ziemiach, a i obecność Niemców da się bez trudu udowodnić... nieważne, w jakim charakterze. Prawda się nie liczy. Na dłuższą metę zawsze przegra z wizją historyczną.

Nie próbuję twierdzić, że Celtowie nie dopuszczali się rytualnych okrucieństw. Już sam pomysł „Głowy Grobowca” (w innej wersji: „Głowy Skrwawionej”) świadczy, że nie byli aniołami. Ale czy jest gdzieś na Ziemi anielska społeczność? W „łagod-

nych” Indiach do dziś zdarza się spać jedną czy drugą wdowę. Chińczycy bez skrupułów zabijają niemowlęta płci żeńskiej, że już nie wspomnę o przysłowiowych chińskich torturach. Indiański „pal męczarni” wszedł do potocznego języka, a przecież wzrusza nas głęboka mądrość ich kultury. Indianofilia rośnie w siłę na równi z celtomanią. Dorobiliśmy się nawet wcale liczne plemienia polskich Indian, tak jak i polskich Celtów, którzy otwarcie przyznają się do swego duchowego rodowodu.

Czy Celtowie palili ludzi w wiklinowych klatkach? *Tak, ale nie za to ich kochamy.*

Wyobraźmy sobie lud żyjący w niewielkich wspólnotach (już słyszę westchnienia mieszkańców blokowisk), w bliskim kontakcie z naturą, nie tak jednak bliskim, by ta natura stała się czymś oczywistym, czego się po prostu nie widzi. Celtowie zawsze umieli dostrzegać piękno i tworzyć poetyckie obrazy, porównywalne z japońskim *haiku*. „Zakochała się w nim, gdyż oczy miał szare i szedł z gałązką jarzębiny nad ciemną wodą...”. To chyba najgenialniejszy opis pierwszego miłosnego impulsu. Zwięzły, odkrywczy, zaskakujący, niepokojący... i urzekający. Sama czuje jakiś niejasny dreszcz, choć „on” nie żyje już od tak dawna.

młkość

Miało być mądrze, a już zaczynam po babsku, o miłości. Ale to nie przypadek. Zwróćcie uwagę, że każda kultura ma jakieś centrum, jądro, wokół którego buduje swoje mity. Indie krążą wokół nirwany, Germanie wokół mocy i potęgi, Słowianie mają fiola na punkcie płodności ziemi i kobiet, a Celtowie na punkcie miłości, która – uwaga, uwaga! – nigdy im się nie myli z prokreacją. Najstynniejsze bohaterki romansów – Izolda, Ginevra – pozostają bezdzietne. Morgan le Fay ma jednego syna, a lepiej by go nie miała, zważywszy, jak paskudną rolę odegrał potem w arturiańskiej historii. Tu się nie sławi kobiety za płodność – raczej za wdzięk, urodę, mądrość i odwagę. Były władczykami, kapłankami, poetkami, wojowniczkami i mistrzyniami walki. Królowa Madb, szukając godnego siebie małżonka, stawia warunek: niech będzie dzielny w walce, bo i ja jestem dzielna w walce; niech będzie szczodry, bo i ja jestem szczodra...

A więc charakter. Osobowość. Prawo i możliwość wyboru – czyli to wszystko, co stanowi o godności ludzkiej osoby. Tylko na takim gruncie mogło się rozwinąć pojęcie miłości, takiej jaką znamy i instynktownie już dzisiaj kojarzymy z tym słowem.

Każda chyba kultura zna motyw walki o kobiety. Parys porwa Helenę, potem Menelaos odbija ją po wieloletniej wojnie... a ona sama, niczym bezwolna krowa, posłusznie idzie za tym, kto trzyma drugi koniec postronka. W całej „Iliadzie” nie ma ani słowa o jej uczuciach. Nie wiadomo nawet, którego z tych mężczyzn tak naprawdę wolała. Dla greckich *machos* ten problem był chyba zupełnie nieistotny. Hinduska „Ramajana” opowiada o tym, jak Sita, żona Ramy, została porwana przez demona Rawanę. Rama z obowiązkowo odbija Sیتę, następnie z obowiązkowo oddala ją, jako zhańbioną pobyt w domu obcego mężczyzny. Wyjątkowo obowiązkowy facet! Nawet hinduscy bogowie dostrzegli w tym pewne przegięcie i w końcu wzięli zrozpaczoną Sیتę do swego grona. Nie przebaczyli natomiast niejkiej Draupadi, bohaterce „Mahabharaty”. Ta, mając pięciu (!) mężów, zakochała się w jednym z nich. Tak ciężki grzech nie mógł pozostać bez kary. Draupadi rozdzielono z jej ukochanym Ardżuną i odesłano na Ziemię, gdzie w ciągu niezliczonych wcieleń nabędzie w końcu doskonałości erotycznego automatu.

Mile opowiadki... ale wolę dzieje Tristana i Izoldy.

PAŃSTWO

Jest taka piękna irlandzka legenda, mówiąca o tym, jak to pewien król na własne życzenie pozbawił się tronu. A było tak: owca ubogiej staruszki weszła do ogrodu królowej i zjadła rosnące tam kwiaty. Król zarekwirował owcę – i w tym samym momencie jego dom się rozpadł. Druidzi orzekli: rośliny odrastają i runo owiec odrasta. Król miał prawo przystrzyc owcę, ale nie zabierać ją do własnej owczarni. Władca, który tego nie rozumie, nie jest godny sprawować swojej funkcji. Koniec opowieści.

Podobny przykład można znaleźć chyba tylko w Biblii, gdzie prorok Natan potępił haniebną postać króla Dawida względem Uriasza. Grekom i Rzymianom daleko było do tak wzniosłej idei sprawiedliwości. Ich bogowie, a także władcy – ziemską reprezentacją Olimpu – mogli sobie pozwolić na każdą samowolę. Państewka greckie, choć liczebnie i terytorialnie porównywalne z celtyckimi, były jednak całkiem inaczej rządzone. W gruncie rzeczy jest to „model azjatycki”, oparty na sztywnych podziałach stanowych i niewolnictwie, stanowiącym szeroką podstawę społecznej piramidy. W demokratycznych Atenach niewolnik nie był człowiekiem. Był rzeczą. Żadnemu Celtowi nie przyszłoby do głowy traktować w ten sposób nawet jeńca wojennego, a co dopiero pobratymca, który na jakiś czas dostał się w niewolę za długi.

Wszystko, co Celtowie mają do powiedzenia na temat idealnej organizacji państwa, streszcza się w arturiańskim micie. Władca to najwyżej „primus inter pares” (pierwszy między równymi), a w gruncie rzeczy – pierwszy sługa swoich poddanych. Ma o nich dbać i pilnować, by nikomu nie działa się krzywda. Ma bronić granic i zapewniać ludziom maksymalny dobrobyt. Jeśli potrzebuje rady – ma przy sobie mędrca, poetę... Merlina. Jak daleko jesteśmy od Grecji, gdzie wielki Platon nie widział niczego

zdróżnego w niewolnictwie, a dla poetów nie znalazł w ogóle miejsca w swoim idealnym państwie!

W małych celtyckich wspólnotach naprawdę dbano o to, by nikt nie popadł w nadmierne tarapaty. Chorych utrzymywała cała społeczność, zapewniając im pożywienie i lekarstwa. Druidzi przestrzegali lekarzy (też zresztą druidów), by nie czynili różnicy między bogaczami, którzy sami opłacają swoją kurację i zwykłymi ludźmi, korzystającymi z tej osobliwej kasy chorych. Dopiero chrześcijaństwo położyło kres tym praktykom. Mnichom zapewne nie w smak było, że parszywi poganie mogą się poszczycić tak chrześcijańską (z ducha, nie z litery!) instytucją...

I tak oto dochodzimy do tego drażliwego punktu, którego tak czy inaczej nie da się ominąć. Pogaństwo i chrześcijaństwo. Ring wolny, pierwsze starcie!

RELIGIA

Legenda I: Niedługo po śmierci Chrystusa Józef z Arymatei przybywa do Glastonbury (według wszelkiego prawdopodobieństwa, pogańskiego miejsca kultu), sędzi tam święty głóg i deponuje kielich krwi Zbawiciela – Graala, mistyczne naczynie duchowego odrodzenia.

Legenda II: Jest IV w. n. e. Na Szmaragdową Wyspę przypląwa Patricius (patrycjusz, rzymski arystokrata). Zaczyna od magicznych pojedynków z druidami (podobne staczał Mojżesz z kapłanami egipskimi). Nawróciwszy wyspiarzy, niepostrzeżenie sam staje się jednym z nich. Broni ich nawet przed samym Panem Bogiem! Zaczyna od brawurowej akcji odbicia z piekła Finna McCoola, który był nader dzielny i prawym mężem, a miał pecha umrzeć przed nadejściem chrześcijaństwa. Potem przestaje się już zadowalać pojedynczymi przypadkami i załatwia hurtem całą sprawę.

Wśród Celtów istniał obyczaj, który pozwalał każdemu, kto czuł się pokrzywdzony, dochodzić swoich praw drogą rytualnej głodówki. Po prostu siadało się pod drzwiami krzywdziciela i głodowało aż do skutku. Jeśli tamten miał zbyt mocne nerwy i dopuścił do śmierci nieszczęślika, tracił honor i wykluczano go ze wspólnoty.

Patricius, a w tym momencie już chyba św. Patryk, wykorzystał ten rytuał w walce o dusze swoich współziomków. Wszedł na górę Aigle i przez 40 dni nie przyjmował pokarmu, aż wreszcie Bóg osobiście wychylił się z nieba i przystąpił do negocjacji. Patryk zażądał, ni mniej, ni więcej, tylko uwolnienia z piekła tylu Irlandczyków, ile jest nitok w jego kapturze. I uzyskał to. Przy okazji wyjednał sobie jeszcze przywilej sądzenia Irlandczyków w dniu Sądu Ostatecznego. Tak na wszelki wypadek. Do dziś jest patronem Irlandii i trzeba przyznać, że wyjątkowo uczciwie zapracował sobie na to stanowisko.

Św. Patryk jest postacią historyczną, natomiast Józef z Arymatei nigdy nie był na wyspach. Ale dla Celtów to bez znaczenia. Celtycki umysł nie przejmuje się faktami. Wierzy w to, w co chce wierzyć, i nie przyjmie niczego innego nawet pod groźbą kary, czy to wiecznej, czy doczesnej. Trzeba to wiedzieć, aby zrozumieć ich przedziwną duchowość. Jako pierwsi w Europie przyjęli chrześcijaństwo, ale po swojemu – w sposób nader wybiórczy. Na przykład doktryna o piekle zupełnie się u nich nie przyjęła. Jest w *Navigatio Brendani* pewien zadziwiający epizod: św. Brendan spostrzegł człowieka kurczowo

uczepionego skały zalewanej przez fale. Nieszczęśnik wyjaśnia, że jest Judaszem Iskariotą i dziś właśnie, jak co roku, doświadcza miłosierdzia Pańskiego: jednodniowego urlopu w ognistej karze. Brendan modlitwą odpędza demony i zabiera Judasza ze sobą... Jak miłosierdzie, to miłosierdzie. W pełnym wymiarze, a nie na 1/365 etatu.

W IX w. Szkot Eriugena powiedział wprost: „Co z Boga powstało, musi kiedyś do Niego wrócić; u końca czasów nawet Szatan będzie zbawiony“. Był mistykiem, teologiem, poetą i kpiarzem, którego żarty śmieszą do dzisiaj. Mówi się, iż tak dalece wyprzedził swoją epokę, że nawet klątwa kościelna dosięgła go dopiero kilka wieków później...

Człowiek nie jest zresztą słaby i bezradny wobec szatańskich pokus. Pelagiusz alias Morgan, mnich współczesny św. Augustynowi (IV w. n.e.), nauczał, że każdy może osiągnąć zbawienie mocą własnej woli i dobrych uczynków. Zaskarbił sobie tym nieprzejednaną wrogość Augustyna, który przez całe lata słał donosy gdzie trzeba, aż w końcu doprowadził do oficjalnego potępienia Pelagiusza. Ten stary i dawno zapomniany spór ma większą wagę, niż mogłoby się z pozoru wydawać. Zaryzykuje twierdzenie, że on właśnie przesądził o późniejszym kształcie chrześcijaństwa.

Augustyn był nawróconym manichejczykiem i w głębi duszy chyba do końca nim pozostał. Świat manichejczyka jest prosty: czarno-biały niczym habit zakonniczy. Duch cacy, materia be. Ciało? Siedlisko brudu. Seks? A fuj! Człowiek, beznadziejnie skażony tą obrzydliwością, może tylko modlić się i wierzyć, że Bóg zbawi go – jeżeli zechce.

Pogodna, optymistyczna wizja Pelagiusza doczekała się więc anatemy, a Augustyn został jednym z Ojców Kościoła. Możemy mu podziękować za wszystkie ponure, cierpiętnicze rysy chrześcijaństwa. Choć trzeba przyznać, miał on też pewne, swoiste poczucie humoru. „Kobieto, jesteś kloaką, ale żaden dom nie może się obyć bez kloaki“... Dla kontrastu: Szkot Eriugena, zapytany przez Karola Łysego, co dzieli durnia od Szkota, odpowiada z całym spokojem: „Stół, Wasza Wysokość“.

Nie bez powodu zestawiam obok siebie te dwie anegdotki. Teolog to nie zawód – to charakter. Z jednej strony mamy pastwienie się nad słabszym (kobieta nie miała wówczas żadnych możliwości obrony przed potwarzą), z drugiej – błyskotliwą ripostę, wymierzoną w dużo silniejszego przeciwnika. Hardość i niezależność to kolejne ujmujące rysy celtyckiego charakteru. Celta nie można zastraszyć ani kupić. Bez względu na sytuację pozostaje sobą, mówi co myśli i jeszcze na ogół potwierdza to czynem.

Chrześcijaństwo, zrodzone w Judei, gdzie indywidualność ludzka nigdy nie była przesadnie ceniona, rozwinięte w imperialnym Rzymie i dodatkowo jeszcze naznaczone przez Augustyna manichejskim piętnem, każe wprawdzie człowiekowi być dobrym, ale nie każe mu być sobą. Wręcz przeciwnie. Chrześcijanina obowiązuje nakaz naśladowania Chrystusa, a więc zaparcia się własnej osobowości. Chrześcijanin nie powinien też być zbyt szczęśliwy, przynajmniej w zwykłym rozumieniu tego słowa. Mile Bogu są raczej wyrzeczenia i umartwienia. Celtyckie chrześcijaństwo próbowało pogodzić wysokie normy moralne z umiłowaniem życia i jego piękna. Niestety, przegrało, i to w całkiem dosłownym sensie. Pewne

doktrynalne spory przerodziły się w prawdziwą rzeź, po której raz na zawsze zapanował „rzymski porządek“.

Gdyby zawrzeć celtyckie credo w jednym zdaniu, mogłoby ono brzmieć: „Prawo ponad wszystkim, a miłość ponad prawem“. Czy to aby dziwnie jakoś nie przypomina Ewangelii? Nic dziwnego, że na wyspach tak wcześniej przyjęto tę nową religię; ale przyjęto ją w takiej wersji, jaką celtycki umysł mógł bez trudu zaakceptować. Świat nie jest czarno-biały. Świat jest pełen barw, dźwięków, smaków i zapachów. Oszałamia różnorodnością. Olsniewa pięknem. Piękny jest motyl, kamień przydrożny, kwiat głogu i ludzka twarz, przepelniona miłością. A jeszcze piękniejsze jest ludzkie serce, które nie myśli, lecz po prostu WIE. Celtowie tak właśnie widzieli świat i nauczyli mnichów przybywających z południa zachwycać się migotaniem liści za oknem, rozmawiać z kotem i nadawać mu imię, bo to przecież jedyny, wyjątkowy kot, jakiego nigdy przedtem nie było i nigdy potem nie będzie.

Kot ma na imię Pangur Ban i można się od niego wiele nauczyć: łowi myszy sprawniej, niż mnich swoje myśli. Cudowna lekcja pokory...

...I POEZJI

Wróćmy jeszcze na chwilę do tych nagłych skojarzeń, większych i mniejszych olsnień, zaskoczeń i paradoksów, do tego nieprzewidywalnego, tajemniczego elementu zwanego poezją. Poezja nie jest sztuką „pięknego składania słów“ (to potrafi byle rymopis), ale pewnym sposobem widzenia świata. Takiego widzenia, w którym spoza rzeczy znanych raz po raz prześwituje jakaś inna rzeczywistość. Można ją bardziej przeczuć niż zobaczyć; jest podobna do tego cudownego światła, jakie Lancelot dojrzał przez uchylone drzwi kaplicy. Rozgrywa się bardziej między słowami niż w nich samych. Trudno w ogóle o niej mówić; jeszcze trudniej uchwycić jej istotę. A jednak jasne jest dla mnie, a pewnie i dla wielu z Was, że mówiąc: poezja, myśli się: Celtowie – kraj, gdzie wszystko jest poezją i wszystko się może wydarzyć. Spod korzenia dębu wyskoczy nagle zwinny elf, albo urocza czarodziejka zaprowadzi cię do Fairylandu, kraju baśni... Tutaj po prostu nie ma zwyczajnych ścieżek. Na każdej możesz napotkać złe lub dobre moce, a czasami też i te najciekawsze, zrodzone na pograniczu światła i ciemności.

Ale czy ja Was aby nie zanudzam? Miał być esej, a wyszło miłosne wyznanie. Cóż, naprawdę kocham „tych koszmarnych Celtów“ i nic nie mogę na to poradzić. A gdybym nawet mogła, to nie chcę. I mam do tego słuszne powody. W końcu, jestem poetką, a Celtowie wysoko cenili ludzi słowa i – co szczególnie polecam uwadze Naczelnego – wynagradzali ich sówiciele. Skąpy król mógł się spodziewać tylko ośmieszenia na sąsiednich dworach, a żaden bard „za pół litra“ (lub równowartość) nie zaśpiewałby nawet pierwszej zwrotki. Zapłata miała być solidna i w dobrym guście – na przykład ofiarowanie krowy uważano za szczyt prostactwa.

Możecie się śmiać, ale słowo daję, dzień, w którym umrze z głodu ostatni poeta, będzie początkiem nowej epoki, w której świat stanie się nudny jak amerykańskie kino akcji, gdzie po pierwszej scenie zna się już ostatnią i wszystkie pozostałe.

I to by było na tyle. Do zobaczenia na wyspie Avalon.

ULOTNA SZTUKA NAWIEDZANIA

Przygotowali: Tomasz Andruszkiewicz (PESM), Piotr „Toread” Gnyp (PESM), Tomek Kreczmar, Maciej Nowak i, koordynator robót, Miłosz (też PESM)

Cały niniejszy tekst jest kopalnią pomysłów na temat duchów i nawiedzonych miejsc. W czasach, gdy idee strasznych piwnic i strychów, ustąpiły nieco miejsca bólowi wewnętrznemu i cierpieniu istnienia, nadszedł moment, by, po pierwsze: skompilować w hołdzie utraconym wartościom taką jak ta Świnię-Skarbonę, a po drugie: spróbować odnaleźć w temacie cokolwiek interesującego. A nie trzeba przecież zainteresować całej ludzkości. Nam wystarczy, że kilka osób z prowadzonej przez nas drużyny będzie się dobrze bawić.

Całość podzieliliśmy na następujące części: nawiedzone domy, nawiedzone zamki, dziwne miejsca

i słów kilka o duchach. Wszędzie zastanawialiśmy się nad tym, skąd czerpać pomysły, jak prowadzić daną scenografię pod nawiedzenie – a wszystko to przy akompaniamencie kilkudziesięciu pomysłów na bardziej lub mniej oryginalne metody straszania duchami i fenomenem nawiedzenia. Potężny zastrzyk.

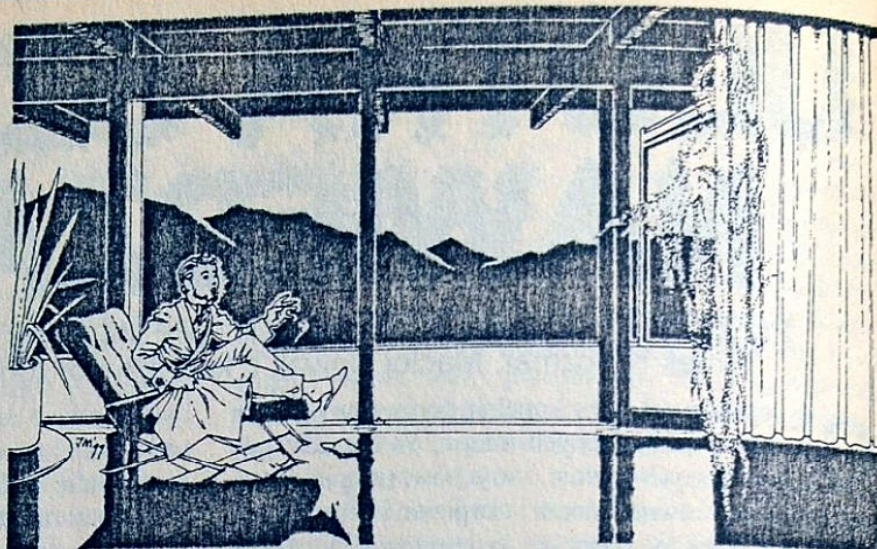
Miejsca mało, tekstu kupa – zaczynamy. Proponujemy zacząć od standardu folklorystycznego, a za tym i standardu literatury grozy, czyli nawiedzonych domów. O czym możecie przekonać się z ramki obok – duch duchowi nierówny. A czasy białych prześcieradeł dawno już się skończyły.

Nawiedzonych domów analiza intuicyjna

Nawiedzone domy, w których duchy zmarłych niepokoją świat żywych, to klasyczny element literatury czy filmu grozy. Najczęstszym powodem obecności zjaw są niezłałatwione za życia porachunki. Przykładem niech będzie opowiadanie A.M. Burrage „Zamiatacz”: starsza kobieta, nie znosząca akcji charytatywnych i rozdawania własnych pieniędzy, odmówiła pewnego jesiennego popołudnia wsparcia bezdomnemu żebrakowi. Kazała mu pozamiatać liście opadłe z drzew i stwierdziła, że dopóki tego nie zrobi, nie dostanie nic. Ten po kilku minutach sprzątnięcia padł z zimna, głodu i wycieńczenia; w chwili śmierci wyszeptał, że wróci po nią, gdy skończy wyznaczoną pracę. Pojawiał się każdej jesieni, zamiatając liście i każdego roku był bliżej końca sprzątniętej alejki, czym doprowadzał staruszkę do rozpacz. Wreszcie skończył, a ona – oczywiście – umarła. Nie zawsze można jednak zidentyfikować nawiedzające nas istoty; J. Sheridan le Fanu w opowiadaniu „Ręka ducha” prezentuje ciąg przerażających wydarzeń, których bohaterem jest dłoń ducha (pukanie w okna, drapanie w drzwi, odcisk ręki w kurzu itp.). Dłoń nie jest oderwana, zawsze istnieje możliwość, że za zasłoną, pod łóżkiem, za oknem, stoi reszta ducha, ale przez całe opowiadanie nie widzimy nic więcej, a historia pozostaje niewyjaśniona. Historie o duchach nawiedzających świat żywych częściej bywają niewyjaśnione. Kolejną, bardzo znaną sprawą jest pojawianie się ducha w siedzibie premierów Wielkiej Brytanii na Down Street 10 w Londynie. Zjawia nic nie mówi i przybywa tylko podczas kryzysów rządowych – mimo dokładności opowieści świadków, nie udało się dociec, kim była za życia, ani czego chce. Duch (czy inna niesamowita istota) może także stanowić zwieńczenie historii – H. P. Lovecraft w opowiadaniu „Nienazwane” pokazuje dwóch ludzi siedzących na starym cmentarzu i rozmawiających. Jeden z nich, narrator, opowiada przyjacielowi-sceptykowi historię o nawiedzonym (przez potworną istotę) domu. Zapada noc, opowieść się kończy. Tamten pyta z uśmiechem, gdzie jest ów dom – mina rzędnie mu, gdy okazuje się, że siedzą właśnie obok budowli. Pojawienie się tytułowego „Nienazwanego”, utrata przytomności, ocknięcie się w szpitalu. I wniosek, że pewnych rzeczy umysł ogarnąć nie może. Jest jeszcze motyw fałszywych duchów; w opowiadaniu „Panna Mary Pask” Edith Wharton mamy człowieka odwiedzającego mieszkającą na odludziu (wspaniały opis „nawiedzonego domu”) staruszkę. Człowiek ten w pewnej chwili przypomina sobie opowieść, że ona od roku nie żyje. Następuje spotkanie i budowanie niesamowitej atmosfery; babcia opowiada mu, że światło jej szkodzi itd. Mężczyzna ucieka przerażony, a potem dowiaduje się, że kobieta jednak nie umarła (tylko wpadła w śpiączkę, z której wyszła). Podobna historia, choć udawanie ducha nawiedzającego dom nie bierze się z chęci rozrywki, a raczej ze skomplikowanych stosunków rodzinnych, występuje w opowiadaniu Henry’ego Jamesa „Ponury Dom”. Tu finał jest tragiczniejszy, bo tuż po rozszyfrowaniu mistyfikacji pojawia się prawdziwy duch, a upuszczona w panice świeca przyczynia się do pożaru.

No, dobra. Ale poza konkretnymi pomysłami: jak to poprowadzić? Jak wsadzić takiego ducha do domu? Jak – wreszcie – wykrzesać coś oryginalnego ze swojej narracji? Otóż wydaje się, że – po pierwsze – bardzo ważne są kontrasty w szybkości prowadzenia opowieści: sceny przyzajonej obserwacji, gdzie nieokreślone szmery czy odległe skrzypienie budują niepokój, powinny być przeplatane zdarzeniami szybkimi, dynamicznymi. W scenariuszu umieszczonym np. w podstawie do ZC mamy postaci, które przeszukują nawiedzony dom. Krew kapiąca z sufitu, skrzypiące okna czy drzwi, niedojedzone przed laty, dawno spleśniałe i wyschłe jedzenie na stole – to wszystko buduje niesamowity nastrój, ale jest (w miarę) statyczne. Grupa posuwa się ostrożnie, badając dom, wchodzi do sypialni, gdzie jeden z bohaterów jest nagle atakowany przez jadące prosto na niego stare łóżko i wypychany przez nie za okno (pierwsze piętro)! Musisz więc zaskakiwać. Cały czas zaskakiwać.

Po wtóre, Nawiedzony Dom nie musi być koniecznie zamieszkały przez zdziwaczalą staruszkę, mieć trzystu lat, ścian porośniętych bluszczem, spękanych murów i wnętrza pokrytego wiekowym kurzem. Choć stereotyp taki jest bardzo mocno zakorzeniony zarówno w li-



teraturze, jak i naszych wyobrażeniach, to po pewnym czasie może stać się nudny. Warto próbować straszyć w nowoczesnych, czystych wnętrzach, domach w centrum miasta zamieszkałych przez normalnych ludzi – to sprawia, że historia może być jeszcze bardziej niesamowita. Gdy w końcu duch pojawia się w zakresie percepcji, warto zwracać uwagę na opis niezwykłych efektów: gasnące świece, powiewy lodowatego wiatru mimo pozamykanych okien, eteryczność czy wręcz niewidzialność istoty, budzący się irracjonalny strach, efekty telekinetyczne, może wyładowania elektryczne czy zapach ozonu. Białe prześcieradło czy podzwanianie łańcuchami już nikomu nie wystarcza.

Ciekawym pomysłem (zastosowanym w pierwszym scenariuszu kampanii „Dzień Bestii“ do ZC) jest więcej duchów, a fakt, że to konflikt między nimi, nie zaś interakcje ze światem żywych, napędza całą historię.

W opowieściach o nawiedzonych domach bardzo istotna jest tajemniczość, która albo rozwiewa się dopiero na samym końcu, albo w ogóle nie znajduje żadnego wyjaśnienia.

A propos zaś tajemniczości, duchów, stereotypów – jest jeszcze jeden typ miejsc, które duchy upatrzyły sobie bezdyskusyjnie. Jasne! Chodzi o pałace i zamki. Poniższa ramka udowodni Wam, że klimat zamku poczuć można nie tylko w zamku!

Nawiedzony zamek – klucz do oznaczenia

Nawiedzony zamek to ponura budowla, do której w mniej lub bardziej przypadkowy sposób trafiają jacyś nieszczęśnicy, zazwyczaj zupełnie nieświadomi grożącego im niebezpieczeństwa. Potem, osaczeni przez czyhające zewsząd złe siły (duchy, wampiry, diabły i inne plugastwo), rozpaczliwie usiłują wydostać się z pułapki.

Tak zwykle bywa – ale czy zawsze być tak musi? W klasycznej opowieści grozy, „Zamczysku Otranto“ H. Walpole’a, złe duchy objawiają się nagle wewnątrz zamieszkaanej od lat twierdzy, strasząc jej mieszkańców i nakłaniając ich do złych czynów. Tak, jakby budowla nagle ożyła i zaatakowała ludzi.

Przerażające istoty, które zdają się wychodzić niemal z każdego kąta warowni Otranto, sprawiają wrażenie na bieżąco generowanych przez zamek, a nie zamieszkujących go od lat. Co ciekawe, serie

niesamowitych zdarzeń rozpoczyna tam zjawisko nie powiązane ze światem istot nadprzyrodzonych – na dziedzińcu pojawia się znikąd olbrzymi hełm...

Podobnie dzieje się w „zamku“ świata science fiction, statku kosmicznym „Event Horizon“ z filmu „Ukryty Wymiar“. Po dotarciu na skraj uniwersum, kosmolot zostaje opanowany przez nieznaną bliżej, lecz niewątpliwie demoniczne siły. Gdy powraca do układu słonecznego i zaczyna być penetrowany przez kosmonautów, nęka ich niesamowitymi wizjami, a potem nakłania do samobójczych czynów – więcej, opętuje jednego z nich.

Rzec można, że często to nie upiory nawiedzają „zamek“, lecz sama „warownia“ jest jednym wielkim upiorem... Swoją drogą, film „Ukryty wymiar“ stanowi świetny przykład, że gotyckie opowieści o nawiedzonych zamkach umieszczać można nawet

w stechniczowanych światach – tam, gdzie prawdziwych warowni już nie ma.

Innym przykładem przeniesienia motywu nawiedzonego zamku w realia SF jest pierwszy film z serii *Obcy* – o nim jednak później.

Szczęśliwie (?), większość nawiedzanych zamków to tylko martwe mury, a za upiorne zdarzenia odpowiedzialny jest tylko ich niesamowity mieszkaniec (bądź mieszkańcy).

Oczywiście, rzeczy nie zmienia fakt, iż istnieją warownie od lat nawiedzane przez równie wielkie ilości widm, jak literackie Otranto. Osobom, które będą miały pecha znaleźć się w podobnym miejscu o niewłaściwej porze, raczej nie zrobi różnicy to, że owe zjawy nie są dziełem przepelniającego warownię zła.

Zamkiem takim jest londyńskie Tower, miejsce, w którym od lat więziono, męczono i zabijano ludzi. Najślynniejszym widmem jest bezgłowa Anna Boleyn, pokazująca się wartownikom. Jednego ze strażników wystraszyła tak, iż zaatakował ją bagnietem. Gdy ostrze przeszło przez zjawę jak przez powietrze – żołnierz zemdlął.

Nawiasem mówiąc, podobny przypadek zdarzył się na jednym z polskich zamków, gdzie zaraz po wojnie mieścił się posterunek milicji. Zjawy pojawiła się jednemu z funkcjonariuszy, który wystrzelał w nią cały magazynek *Pepeszy*.

Oprócz Anny Boleyn, w Tower widywano też, między innymi, dziwne, błękitne widmo, nawiedzające skarbiec z klejnotami koronnymi. Pod schodami warowni bawią się zaś duchy dwóch małych siostrzeńców Ryszarda III, uduszonych i pogrzebanych tam na rozkaz wuja.

Opinią najbardziej nawiedzonego zamku świata cieszy się Glamis w Szkocji. Tam ponoć Szekspirowski Makbet zamordował króla Dunkana (po dziś dzień widać ślady krwi), w murach warowni pojawia się również duch lorda Jakuba Douglasa, otrutego przez żonę – oraz spowity płomieniami upiór samej zdradliwej małżonki.

Największą osobliwością tej budowli jest zaś jedno z okien – wewnątrz budowli nie ma odpowiadającej mu komnaty! Podobno sekret owego pomieszczenia przekazuje swemu następcy na łożu śmierci każdy z właścicieli zamku.

Nasylenie duchami to efekt wielu złych postępów, śmierci i cierpienia mnóstwa ludzi. Ale owo cierpienie może też oddziaływać na mury w bardziej subtelny sposób, tworząc wokół nich aurę zła, będącą katalizatorem kolejnych upiornych zdarzeń: czyli tworząc wspomnianą wcześniej twierdzę-upiora. Krąg się zamyka...

Mieszkańcami upiornych zamczysk bywają zwykle widma ich władców, szczególnie jeśli byli za

życia okrutni – opowieść o wiecznej pokucie błękitnokrwistego sadysty bywa dla gnębionych wieśniaków jedynym pocieszeniem. Taką zjawą jest na przykład Czerwony Upiór z Grodzca – duch jednego z tamtejszych raubritterów, objawiający się pod postacią kościotrupa odzianego w zbroje i długą, purpurową opończę. Podobno jego widok niejednego ze złych kasztelanów zamku sprowadził na drogę prawa i miłosierdzia.

Do kategorii niniejszej należą też wszystkie Białe Damy (choć akurat one nie zawsze są duchami złych władczyń; ba, czasem przynoszą nawet szczęście). Ciekawostką jest to, iż na zamku w Niedzicy straszy egzotyczny duch inkaskiej księżniczki Uminy, zaszytletowanej tam przez Hiszpanów.

Wśród wyniosłych budowli mieszkają jednak też duchy, rzec można, plebejskie. Zamek w Bolkowie odwiedzany jest przez cień (czasem tak ogromny, że przystania księżyc) mężczyzny w rogatej, błazeńskiej czapce. To duch błazna, który w średniowieczu przypadkiem zabił dziedzica księcia Bolka II i został za to ścięty.

W zamku Hylton nad rzeką Tyne straszy duch stajennego Rogera Skeltona, zabitego w 1609 r. przez swego pana za to, iż opieszale podstawił mu konia. Biedak został przebity widłami, a potem wrzucony do stawu. Teraz błąka się po warowni, mrucząc: „Zimno mi, zimno mi“...

Potworni mieszkańcy zamczysk potrafią szkodzić nie tylko bezbronnym ludziom, ale także innym, potężnym sługom zła. W powieści „Twierdza“ P. Wilsona upiór z pewnego rumuńskiego zamku atakuje stacjonujących tam hitlerowców, co przez pewien czas czyni go wręcz postacią pozytywną.

Nie wszystkie warownie uznawane za nawiedzone muszą w istocie być zamieszkałe przez duchy. Pewien zamek w Karpatach znany z książki J. Verne'a złą sławę siedliska widm zawdzięczał zwykłemu szaleńcowi, który uczynił go swoją siedzibą. Zamek Udolpho z klasycznej powieści Ann Radcliffe, okazuje się zwykłym budynkiem, a niesamowite zdarzenia, które mają tam miejsce – tylko zbiegami okoliczności. Co oczywiście nie przeszkadza przeżyć bohaterom obu książek paru chwil prawdziwie gotyckiej grozy.

I wreszcie małe kuriozum – niesamowite zdarzenia, w jakie są wciągani bohaterowie przebywający w zamku, mogą być jednocześnie zdarzeniami groteskowymi. Na przykład, upiorne siły robią im makabryczne (choć śmieszne) żarty, albo nawet same są postaciami komediowymi (wampir fajtlapa albo duch lekceważony przez wyznających materialistyczny światopogląd śmiertelników). Istoty takie znaleźć można w filmie Mela Brooksa „Dracula – wampiry bez zębów“ oraz zabawnej książce O. Wilde'a „Upiór z Canterville“.

Jak widać – pomysłów jest kupa. Wystarczy więc pozyskać nieco z tego i owego, żeby stworzyć kilka własnych idei na scenariusze, śmiało łamiących bariery konwencji.

I tak, na przykład, zamek może pojawiać się raz na wiele lat w jakimś odludnym miejscu. Traf chce, że wtedy u jego wrót stają nieświadomi niczego bohaterowie, wchodzą do środka i zostają uwięzieni. Muszą wydostać się z warowni zanim ponownie zniknie (np. do wschodu słońca) – w przeciwnym razie nigdy już nie zdołają jej opuścić.

Albo: rzecz dzieje się w XX wieku. Bohaterowie są turystami obserwującymi inscenizowany na zamku turniej rycerski. Nie wiedzą, że wśród przebierańców jest duch dawnego pana warowni, nie do odróżnienia od aktorów z powodu noszonego przez siebie średniowiecznego stroju. Wściekły z powodu bezczeszczenia rodowej siedziby, zaczyna mordować uczestników pokazów...

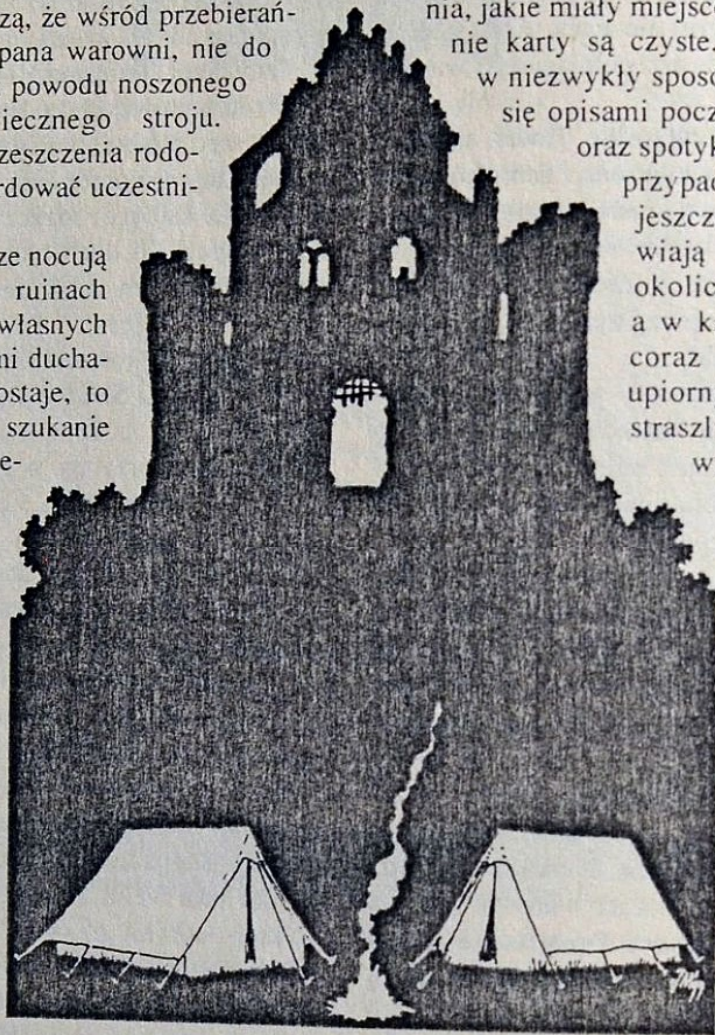
Można też inaczej: gracze nocują w przesiąkniętych złem ruinach i zostają wypędzeni tam z własnych ciał! Stają się prawdziwymi duchami – jedyne, co im pozostaje, to krążenie po okolicy oraz szukanie sposobu na powrót do materialnej postaci. Niewykluczone, że spotykają przy tym prawdziwe dusze zmarłych.

Możliwe, że gospodarzem zamku, w którym zatrzymują się bohaterowie, jest pewien nieporadny duch, który nie potrafi straszyć i ukazuje się im, prosząc, by nauczyli go tego, co powinien robić prawdziwy upiór. Możliwe też, że bohaterowie przez przypadek odkryją tajne wejście do komnaty

nie zaznaczonej na żadnym planie zamku. Znajdą tam szkielet spętany okowami. Od tego momentu w warowni zaczyna straszyć. Aby przywrócić zmarłemu spokój, należy odprawić w owej komnacie egzorcyzmy. Okazuje się jednak, iż wejście do niej zniknęło... Być może zostało lepiej ukryte albo wręcz zamurowane, może komnata pojawia się tylko w określone dni lub po spełnieniu jakichś tajemnych rytuałów – a może to niespokojny umrzyk omamia śmiertelników, nie chcąc, by z powrotem wtrącili go do zaświatów?

A może coś dla miłośników tajemniczych ksiąg? Bohaterowie, przybywający do zamku w odwiedzinach, znajdują księgę opisującą tajemnicze zdarzenia, jakie miały miejsce w ciągu kilku lat. Ostatnie karty są czyste. Okazuje się jednak, iż w niezwykle sposób, stopniowo wypełniają się opisami poczynań naszych bohaterów oraz spotykających ich niezwykle przypadków – także tych, które jeszcze się nie zdarzyły. Pojawiają się duchy, w dziwnych okolicznościach giną ludzie; a w księdze przeczytać można coraz to nowsze zapiski. To upiorny pan zamku prowadzi straszliwą grę z mieszkańcami warowni...

Co Wy na to? Tak naprawdę, gdyby być upartym duchem, nawiedzać można wszystko – co tylko sobie wyobrazicie, i co będzie pasowało do koncepcji. Zarówno literatura klasyczna, jak i współczesna, a także film, oferują nam wiele zupełnie niezwykłych przykładów i wzorców opętanych miejsc. Poniżej prezentujemy kilka z nich.



Syndrom nawiedzania miejsc dziwnych, w świetle badań nowoczesnych

Co można nawiedzać? Ha!

Budynek. I to każdy. Może to być zwykły dom (o tym pisaliśmy). Opętać można stację (metra lub kolejową) i port (lotniczy lub morski); trafiające tu pojazdy zawsze ulegają niemal niezauważalnej przemianie; dużo jest wypadków; klienci i obsługa czują się nieswojo – o tym wspominał m.in. Grabiński w „Demonie ruchu”. A nawiedzone kino, teatr (choćby ten przedstawiony przez Rice w „Wywiadzie z wampirem”), opera (słynny „Upiór w operze”), sala gimnastyczna (ileż było o tym horrorów klasy C), stacja benzynowa, toaleta...? I jeszcze księgarnia, biblioteka, muzeum, galeria (ukochane przez Lovecrafta). Z naszych czasów: wypożyczalnia kaset wideo czy salon gier. Albo szkoła (vide „Oni” czy fragmenty „Zmory z Elm Street”) lub sklep (wyobraźcie sobie gigantyczny supermarket, w którym niektóre towary „żyją”). Może fabryka (zabawek?), redakcja, centrum informatyczne (żyjące własnym życiem komputery?) czy młyn...

Dyskoteka (pub, restauracja, gospoda itp.) również może okazać się miejscem nawiedzonym. Niektórzy goście mogą być duchami, trupami, wikołakami czy wampirami (*vide* „Blade“ lub „Lśnienie“ Kinga). Albo tylko właściciela opętała jakaś tajemnicza siła, która każe mu zabijać klientów. A może samo miejsce jest opętane? Może w ścianach lub piwnicy budynku kryje się obca siła?

Jeziorko, r. deptko, staw i rzeczka to najklasycyzniejsze z nieklasycznych przykładów. Wspominał o nich Mickiewicz w „Świtezi“ i „Świteziance“, a także Słowacki w „Balladynie“, wprowadzając Goplanę – nic więcej dodawać nie trzeba.

Labirynt, bynajmniej nie śmierci. Chodzi raczej o stosunkowo niewielkie żywołotowe labirynty (słynne „Lśnienie“), tak często obecne w parkach. Oczywiście mogą to być jednak i klasyczne, wielopoziomowe, podziemno-naziemne kompleksy. W Polsce mamy piękne, sudeckie Błędne Skały – naturalny labirynt ze skał, częściowo znajdujący się pod, a częściowo nad ziemią. A nawiedzony labirynt może mieć zmienną topografię (*vide* „Labirynt“ Hensona) i dziwnych mieszkańców (duchy zmarłych lub zabitych). Na labirynt świetnie nadają się też katakumby.

Las to kolejny cudowny temat do nawiedzeń. Czyż Tolkienowska Mroczna Puszcza nie była co nieco opętana? A w „Królu Olch“ Goethego nie mieliśmy do czynienia z niezwykłym lasem? Nawiedzony las, pełen duchów, niezwykłych istot, tajemniczych głosów, żywych drzew... W miejsce lasu można również umieścić śródmiejski park.

Osiedle, które opętały dziwne moce, pojawiło się w słynnym „Duchu“. Nasze wcale jednak nie musi stać na byłym cmentarzu. Może zbudowano je na czymś w rodzaju pożarowiska, tyle że moc miejsca zmusza do zabijania, bezsensownej agresji albo wręcz przeciwnie – nadmiernej miłości. A jeśli osiedle, to dlaczego nie miasto, które stanie się miastem umarłych (coś *à la* „Dzuma“ Camusa). Albo miasteczko opisane przez Barkera w „Everville“. Idąc dalej – może cała planeta, jak w „Hyperionie“ Simmonsa czy „Duchu V“ Sheckley'a.

Skrzyżowanie ulic lub po prostu jakieś miejsce na autostradzie, w którym często giną ludzie. W gazetach często czytamy o właśnie takich „czarnych punktach“. Przeróżni różdżkarze wspominają o „złych prądach“ w tych miejscach. A jeśli dodać jeszcze duchy osób, które tu zginęły... Z drugiej jednak strony można podążyć tam, gdzie Ballard w swojej „Wyspie“ – niezwykłym miejscu wśród płataniny autostradowych nitek.

rodki transportu to ogromna kopalnia pomysłów. I wcale nie chodzi o Kingowską „Christine“ – raczej o coś większego: statek morski, kosmiczny lub powietrzny, pociąg czy nawet samolot. Legenda o Latającym Holendrze potwierdza tę możliwość. Z kolei Stefan Grabiński w cyklu opowieści „Demon ruchu“ przedstawił niesamowitą wizję opętanych pociągów – pociągów, które podróżują wbrew rozkładom; których obsługa to duchy; które w ogóle nie istnieją; które pędzą po dawno już zapomnianych torach...

Wzgórza to bardzo klasyczny przykład; nawet my mamy swoją Łysą czy Babią Górę. Na wzgórzach stoją również kromlechy, jak choćby Dziewięć Dziewic, które poznaliśmy m.in. w angielskim serialu o Robin Hoodzie. Wzgórze to miejsce sabatów lub spotkań potężnych, dawno zapomnianych potęg. Ale może ono być również tzw. pożarowiskiem, które opisał Grabiński – każdy, kto na nim zamieszka i wybuduje dom, zakocha się w ogniu. Nawiedzono mogą być również przybrzeżne skały, na których przed wiekami rozbiły się statki (jak w „Mgle“), albo wykute w skałach jaskinie.

Różnorodność jest wielka. Jednak wszystkie nawiedzone miejsca będzie się prowadzić zgodnie z pewnymi schematami.

Opisy. Opisy są, jak zwykle, bardzo ważne. Mistrz powinien często używać słów „jakby“, „wydaje się“, „chyba“, „nie jesteś(cie) pewien(ni), ale“, „możliwe, że“. Z drugiej jednak strony (np. w przypadku labiryntu ze zmienną topografią), musi pozwolić graczom zauważyć ten fakt, choćby opisując: *I nagle, kątem oka dostrzegacie... Po chwili nie jesteście już pewni, choć... A ponieważ bohaterowie czują również zapachy i światła, to i o nich Mistrz winien wspomnieć: Unosi się niezwykły zapach... czy Powietrze wydaje się naelektryzowane...*

W pewnych przypadkach np. zapachowa świeca pozwoli graczom poczuć niezwykłą woń lasu. Mieszając

kilka takich źródeł zapachu, wprowadzimy dodatkowy niepokój i niepewność. A jeśli gracze nie będą sobie zdawali sprawy z obecności owej świecy, którą zapalimy jeszcze w odpowiednim momencie...

W przypadku labiryntu Mistrz może pozwolić graczom rysować plan, by potem zaskoczyć ich, stwierdzając: *Nie, tu jest ściana; nie mogliście stąd przejść* lub *Nie jesteście pewni, ale wydaje się wam, że ktoś chyba stroi sobie z was żarty – tego korytarza wcześniej nie było*. Jeżeli zaś bohaterowie zaznaczali na ścianach, którądy idą, to przecież zawsze jakaś tajemnicza moc może ów znak zmienić.

Analogicznie do wspomnianych zapachów – nagrody, powtarzający się do znudzenia dźwięk bijącego źródła lub szum lasu może wywołać lekką, zaplanowaną nerwowość wśród graczy. A jeśli pośród tych

monotonnych dźwięków pojawi się nagły krzyk przerażenia, wycie sowy czy ryk innego stwora (np. po pół godzinie spokojnego szumu), to reakcja może być nieoczekiwana.

Zabawa światłami to znana sprawa. Jeśli nagle zapadną ciemności, Mistrz może zgasić światło, dodając klimatu. A jeżeli latarnie zgasi podmuch wiatru, to zdmuchnąć można również płomień świecy. W przypadku dyskotek lub innych nagłych efektów świetlnych, czasem warto sięgnąć po stroboskopy lub kulę dyskotekową. Niezwykły efekt mogą też dać fosforyzujące pałeczki, którymi Mistrz w ciemności zamacha graczom.

Na koniec jeszcze garstka dukatów, czyli zupełnie małe pomysły:

- Obozującym w opętanym lesie warto opisać tańczący ogień, który nabiera też innych barw.
- Wybrzuszące się ściany, na których pojawiają się wykrzywione z bólu twarze, to element nawiedzonych domów lub labiryntów.
- Wędrujące drzewa czy inne niezwykle stworzy to mieszkańcy lasów.
- W nawiedzonym miejscu mogą się znajdować wrota do zaświatów lub innych dziwnych krain.

Jest jednak element, bez którego nawiedzone miejsce w ogóle nie będzie nawiedzone. Od którego wszystko się zaczyna i – tak naprawdę – na którym wszystko się kończy. Duch. A tu rzecz wydaje się na pozór prosta: jaki duch, takie nawiedzenie. Problem leży jednak o wiele głębiej.

Chyba każdy z nas w swojej roleplayowej karierze prowadził lub grał w scenariusz, w którym występował duch. Wiadomo, jak taka przygoda wygląda: opuszczony zamek, dzwoniące łańcuchy, dziwne zjawiska dziejące się w nawiedzonym miejscu, potem informacja, jak ducha można pokonać lub jak mu pomóc, i wio, pedeki rozdane, czas na kolejną przygodę. Po kilku takich grach duch i wszystko, co z nim związane, staje się prostu nudne i gracze patrzą na tego biednego MG jak na kretyna, mówiąc: *No co ty? Duch? Nie stać cię na coś bardziej oryginalnego?*

Zacznijmy jednak od początku, bo jeśli dobrze zaczniemy, to pewnie i skończymy nie najgorzej. Jak wszyscy wiemy, duchem nazywa się „dusze zmarłych, które po opuszczeniu ciał, stale błakają się po świecie lub są przywiązane do drogiego im miejsca” (cytat z *Collin de Plancy*). Oczywiście, masa innych

rzeczy też tej nazwie podlega, jak np. „istoty materialne, zbudowane z najczystszej substancji żywiołów...” itd. My jednak zajmiemy się naszymi ukochanymi zmarłymi.

Pierwszym istotnym elementem jest to, że duch też kiedyś żył, miał swoje przyzwyczajenia i dziwactwa, więc po śmierci powinien zachować przynajmniej te najważniejsze. Uczyni go to niepowtarzalnym i pozwoli graczom docenić głębię naszych przemyśleń i stopień przygotowania scenariusza. Z obłądem w oczach będą mogli wertować stare księgi, by dowiedzieć się, czego wymagał dawny pan zamku od poddanych, aby udzielić im audiencji i dlaczego zostali wyrzuceni przez wrażego ducha za drzwi. Często z duchem związane są pewne historie z jego życia, które mają niebagatelny wpływ na zachowanie. Zawsze warto przed napisaniem scenariusza wymyślić sobie naszego NPC-a



jeszcze za życia – kim był, co robił, jak wyglądał i, w końcu, jak zginął. To pomoże w nadaniu mu specyfiki i indywidualności. Będzie pomocne też w opisywaniu jego wyglądu, gdyż, jak powszechnie wiadomo, duch zwykle wygląda tak, jak w momencie, w którym zginął jako człowiek (znaczy – jeżeli go ścięli, to głowę będzie niósł pod pachą).

Drugim ważnym spostrzeżeniem, jakie na pewno nie raz Wam się nasunęło, jest to, iż skoro nasza zjawa jest przywiązana z jakiegoś powodu do miejsca, to na mocy starej zasady „akcja = reakcja”, miejsce to będzie związane z duchem. Innymi słowy, duch w sobie tylko znany sposób będzie mógł je częściowo kontrolować. Można by nawet zaryzykować stwierdzenie, iż te elementy stają się jednością. Nie zdziwi Cię więc, drogi Mistrzu, kontrola, jaką nad swoim rejonem posiada duch, dokładna wiedza o tym, gdzie przebywają aktualnie gracze i co robią. W jego domenę posłuszne będą mu elektryczne przedmioty, AGD (o ile istnieją już w tych czasach), czasami nawet czasoprzestrzeń, np. może przenieść graczy do wczesnego średniowiecza. Fajnie by było sobie to miejsce wymyślić, gdyż zwykle przyjmuje ono cechy swojego właściciela i mieszkańca.

Trzecim elementem jest to, iż duch to tak właściwie sama dusza – czyli uczucia. Zachowania naszej zjawy dyktowane będą najczęściej jego aktualnym nastrojem, co gracze, jako istoty z innego świata, mogą zrozumieć opacznie. Smutek może być tu wyrażony poprzez płaczące krwią ściany domostwa, co zwykle jest odbierane przez drużynę jako zagrożenie dla ich życia i bezpieczeństwa; zresztą problemy w porozumiewaniu się ze zmarłym to zupełnie inna sprawa. Oczywiście, nie można uczynić z ducha bezmyślnej masy ektoplazmy, ten koleś miał sporo czasu na przemyślenia i naukę, zresztą czort wie, czego umierając doświadczył i jakie sekrety poznał. Powinien być godnym przeciwnikiem dla graczy, nie ograniczającym się do robienia sporego burdelu dzięki swoim efektom specjalnym.

Jeszcze jednym wyjściem z sytuacji jest pokazywanie nie ducha, a tylko fragmentów jego działalności. Zegar ze wskazówkami obracającymi się w drugą stronę, wpływająca powoli po schodach mgła, jakiś ruch zauważony kątem oka, gdzieś na granicy snu i jawy, postać ociekająca szaleństwem widziana przez chwilę – na pewno dadzą lepszy efekt niż ukazanie ducha w całej jego krasie.

16. Peter Swayze Najnowsza systematyka duchów

Czytając książki i oglądając filmy, możemy wszystkie duchy podzielić z grubsza na trzy kategorie.

1. *Poltergeist* to typowy wróg drużyny. Z jakiegoś powodu zawadza mu ona i w związku z tym – albo oni, albo on. Latające przedmioty i wydarzenia przyprawiające o palpitację serca to jego specjalność. Występuje zwykle w domu (lub jego odpowiedniku w danym systemie), do którego pełnym przypadkiem przychodzą gracze, co staje się powodem wykopania topora wojennego. W sumie, w standartowych przygodach chodzi o to, aby duszka przepędzić i pokazać mu, gdzie jego miejsce. On trochę postraszy i podokucza (bo przecież gracze nigdy się nie boją), potem znajdujemy sposób, jak go wypędzić, ewentualnie, jak mu skutecznie przyłożyć i tyle. Czasami taka przygoda jest fajna, ale zastanówmy się, czy nie lepiej by było naszych twardej głowy czymś zaskoczyć. Przygotowani na powyższy scenariusz wjeżdżają do zamku i widzą parę efektów = re-

pertuaru jego mieszkańca. Nie podejrzewają jednak, iż duch zamieszkujący to miejsce chce im pomóc i przestrzec przed losem, jaki go spotkał (bo np. jego dom to przejście do piekieł), a że nie potrafi inaczej, więc ich wygania, robi wszystko, by ich oszczędzić. Sytuacja jeszcze bardziej się skomplikuje, gdy okaże się, że graczom uda się go klepnąć i nie będą wiedzieli, jak się wykaraskać z zaistniałej sytuacji, a jeżeli należysz do tych wrednych, to zawsze możesz ich osadzić na miejscu uziemionego duszka i poprowadzić przygodę „od drugiej strony”.

2. Duch – chodzi tu o film z Patrickiem Swayze. Duchowi temu należy pomóc, wykonać dla niego jakąś przysługę, aby uwolnić go od cierpienia i tym podobnych. W przygodach, w których mamy do czynienia z takim mieszkańcem zaświatów, nastawia się graczy na współczucie, dobre serduszko i ogólnie pojęte czyny bohaterkie. W sumie są to chyba przygody popularniejsze nawet od tych z *poltergeistem*. Znowu ma-

my do czynienia ze stereotypem. Po odwróceniu go, nasz „Duch” prosi o pomoc, tłumacząc się własną niemocą i paskudnym stanem egzystencji tylko po to, aby wykorzystać graczy do swych niecznych celów, tudzież wmanipulowania ich w obrzydliwą sytuację. Zaskoczenie, niewiara w dobro, to coś, co warto zaobserwować u graczy. Zresztą, taki układ daje nam świetny pretekst do przygód, które zawsze chcieliśmy poprowadzić, ale nie było ku temu możliwości, bo gracze by na to nie poszli.

3. *Kacper* – duszek przyjazny, pomaga drużynie, być może ma w tym cel lub pokutuje za zbrodnie dokonane w przeszłości. Staje się kompanem, nie raz wyciągając bohaterów z tarapatów. Szybko zaczyna na nich polegać i traktować jak przyjaciół – co z tego wyniknie? Można zastosować chwyt, który opisywany był w poprzednim punkcie, można też uczynić z niego wysłannika sił „zła”, które mają w nim po prostu swojego szpiega donoszącego o wszystkich działaniach graczy.

Skoro znamy już główne typy duchów, warto by było wspomnieć o ich roli w poszczególnych systemach. Niestety, podział, jaki wprowadziliśmy, jest bardzo ogólny z powodu ograniczonej miejscy.

Duchy – charakterystyka środowiskowa – wyjątki

1. Fantasy

Duchy, demony i magia w systemach *fantasy* są czymś, co może nie występuje nagminnie, ale spotykamy się z nimi w miarę często, dlatego widok zjawy nie powinien być dla graczy czymś nadzwyczajnym. Więc co zrobić, aby przygody były inne od wszystkich? Można duchy jeszcze bardziej wtopić w krajobraz naszego Neverlandu. Co powiecie np. na knajpę prowadzoną przez duchy? Kiedyś dawno temu grupa banitów napadła na zajazd i wymordowała rodzinę karczmarza, a ten z żalu popełnił samobójstwo. Od tej pory rodzina ta co noc pojawia się w swoim lokalu i obsługuje gości. Ponieważ nie potrzebują już jeść ani pić, ceny są u nich w miarę niskie, a często wystarczy tylko złożyć kwiaty na ich grobach i zmówić krótką modlitwę. Dla chłopów knajpa „Pod Duchem” stała się ulubionym miejscem spotkań, a duchy traktują jako część swojej społeczności. Jakimż zdziwieniem dla graczy pragnących wyzwolić wieśniaków od upiorów, będą kosy nastawione na sztorc i chłopci z ponurymi minami mówiący: *A od naszych duchów to wara!* Drużynę do wypędzenia ducha może wynająć np. konkurencja. Na tym przykładzie chciałem pokazać, jak zrobić fajnego ducha w *fantasy*, który nie będzie taki sam jak reszta jego kolegów ze standartowych przygód. Nie jest to jedyny przykład w tej konwencji, ale nad resztą musicie popracować sami. Zaczynając na przykład od faktu, że to wcale nie musi być duch człowieka. Bo czy duch elfa nie zachowa się inaczej od ducha krasnoluda?

2. Horror

W tym rodzaju gier duchy są właściwie jednym z filarów każdego systemu. Chyba najciekawszym pokazaniem ich zachowania i życia jest system WRAITH: THE OBLIVION, gdzie gracze się w nie wcielają (moim skromnym zdaniem, każdy, kto chce wprowadzić duchy do swojej przygody, powinien się koniecznie z tym systemem zapoznać – Tored). Cóż, niewątpliwie pokazanie ducha w sposób niestandardowy, tak aby nie zamienić całej misternie tkanej opowieści w tani horror klasy „b”, jest tu nie lada wyzwaniem. Elementami, na które na pewno trzeba zwrócić uwagę, będą: nastrój samotności, cierpienia, niezrozumienie świata przez ducha. Jego ból możemy zamienić w przemoc, w chęć zemsty, ale nigdy nie możemy uczynić z ducha istoty zdeklarowanej po stronie dobra lub zła. To ułatwia graczom wybory moralne, a tego przecież nie chcemy. Należy też zauważyć, że duch w horrorze nie musi wcale straszyć graczy – *vide* Kacper lub „Duch”; może być on elementem łączącym graczy ze scenariuszem lub udzielać im niezbędnych wskazówek;

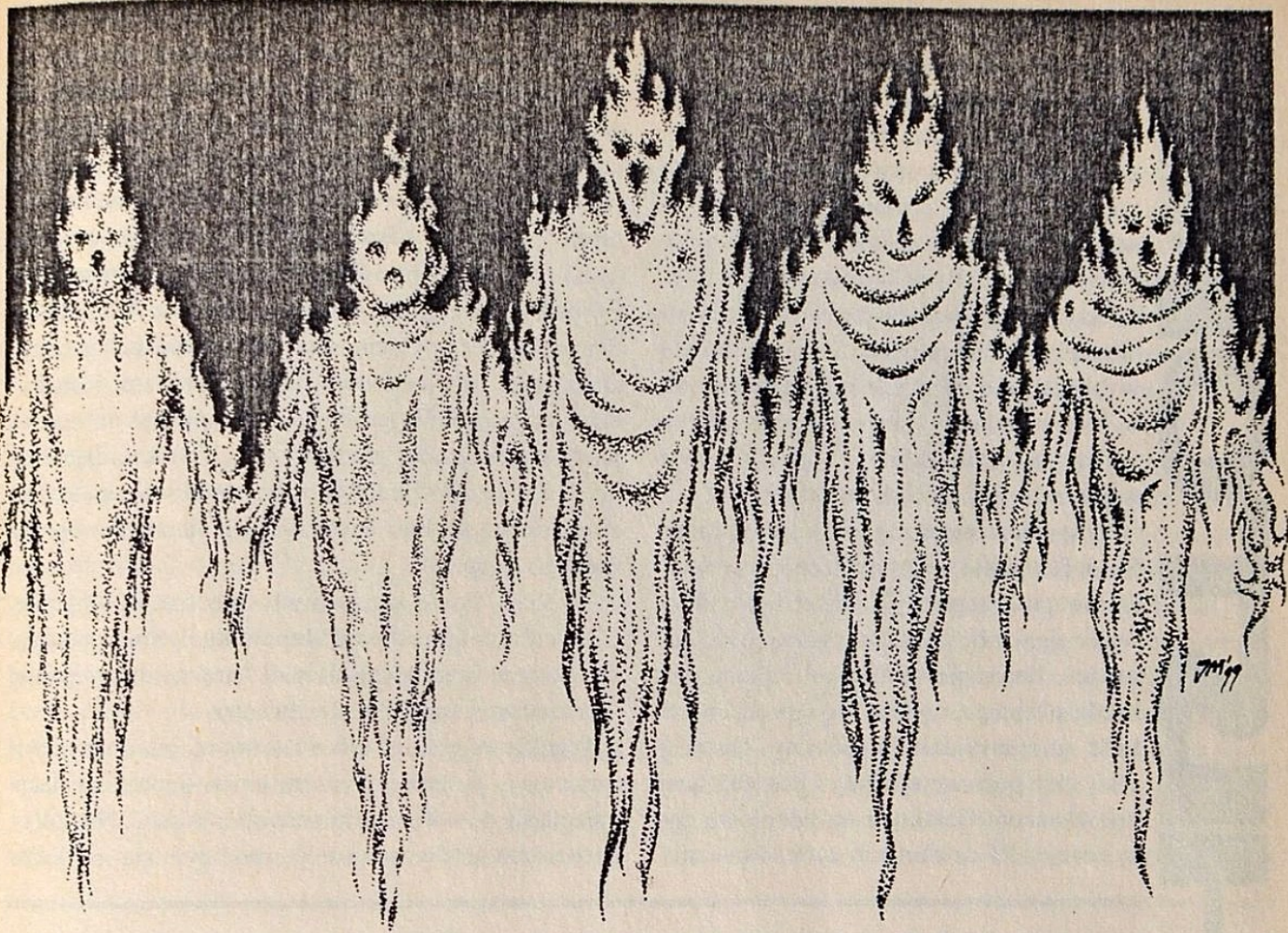
może też pojawić się zupełnie obok przygody, wprowadzając małe zamieszanie.

Ciekawym wyjściem byłoby zrobienie jednego z graczy duchem i skonfrontowanie go z własną drużyną, pokazanie im różnic: jak zmarły postrzega świat, jak go odczuwa. Fakt, taki scenariusz wymagałby włożenia dużej ilości pracy od prowadzącego, ale uważam, że gra jest warta świeczki. Zdecydowanie, duch w świecie horroru jest jednym z najtrudniejszych zadań, z jakim przyjdzie się Wam zmierzyć.

3. Systemy przyszłościowe

Jak to powiedział jeden z moich znajomych: „Pokaż ducha chłopakom z cyberpunka, to cię zabiją śmiechem – to przecież nie pasuje do konwencji”. W dużej mierze jest to prawda. Ciężko będzie tym wszystkim kosmicznym pilotom, międzygalaktycznym wojownikom, solosom i netrunnerom pokazać coś nadnaturalnego zwłaszcza jeżeli spotykamy się w danym systemie z mnogością ras. Ale znowu możemy skorzystać z furtki, jaką pozostawia nam sieć – czyli duchy występują tam jako Sztuczna Inteligencja. *Neuromancer*, *Graf Zero* – jeżeli ktoś czytał którąkolwiek z tych książek lub np. oglądał *Ghost in the Shell* albo *Johnny's Mnemonica*, to doskonale wie, o czym mówię, a resztę zachęcam do lektury. No dobrze, można by powiedzieć, iż równanie SI = duch jest pewnym naciągnięciem i zagraniem nie fair z mojej strony. W sumie miało być o tych typowych, banalnych duchach. Dla tych, którzy tak sądzą, podaję drugi sposób – w niewierze Twoich graczy leży Twoja siła. Przecież każdy wie, że to, co widzieli bohaterowie, to był hologram, a przedmioty nie przesuwają się same – pewnie jakiś leszcz siedzi gdzieś w pokoju i nimi steruje, ale jak nasi herosi go dorwą... itede – wtedy będziesz mógł spokojnie uderzyć. Trudne? Ależ skąd – oto przykład.

Gracze dowiadują się o transporcie dużej ilości gotówki (albo dragów, sprzętu). Najlepiej by było, gdyby ta robota została im nadana. Sam przebieg przygody jest w miarę standardowy – wywiązuje się walka z ochroną, towar zostaje zdobyty. I byłoby pięknie, gdyby nie okazało się, że następnego dnia wszystko, co zdobyli, znika. A jeżeli któryś z graczy zginie... Cóż – jest pewna plotka o wiecznym konwoju. Kiedyś korporacja o dziwnych powiązaniach przewoziła swoje aktywa. Konwój został napadnięty i ograbiony – jednak człowiek, który tego dokonał, został przeklęty i co jakiś czas odtwarza tamte wydarzenia (oczywiście, to on wynajmuje naszą drużynę). Tak samo ci, którzy razem z nim brali w tym udział – to samo czeka każdego, kto zginie podczas którejś z takich akcji. Ale oczywiście gracze dowiedzą się o tym po fakcie. Mamy tu ukrytego ducha, jednakże nie zakłóca on konwencji.



Ufff... Wspólnie przebrneliśmy przez całą historię i fenomen dusz niespokojnych. Na koniec ośmielimy się jeszcze polecić kilka pozycji książkowych i filmowych, z którymi zainteresowani mogą się zapoznać.

A zatem (poza utworami wymienionymi w artykułach), polecamy Waszej uwadze...

...materiały „bezpośrednie”
o nawiedzonych domach:

- H.P. Lovecraft – tom „Reanimator“, opowiadanie „Nienazwane“, Wydawnictwo SR, Warszawa 1995.
- „Nawiedzony dom“ (The Haunted) film USA 1963 rok, reż. Robert Wise, wyk. Claire Bloom, Julie Harris, Richard Johnson, Russ Tamblyn.
- „Świat grozy“, zbiór opowiadań o duchach różnych autorów, Oficyna Wydawnicza SAWA, Warszawa 1990.

... i materiały dodatkowe:

- Opowiadania H.P. Lovecrafta (wiele tłumaczeń, wiele wydań) – sporo z nich buduje nastrój lub pokazuje miejsca przydatne w opowieściach o nawiedzonych domach; wymieńmy kilka: „Widmo nad Innsmouth“, „Alchemik“, „Przerażający Staruch“, „Dziwny, wysoki dom wśród mgieł“ i „Duch Ciemności“.
- Opowiadania E.A. Poe (wiele tłumaczeń, wiele wydań) – wspaniałe (i przerażające) opisy zamczysk

czy starych siedzib rodzinnych; polecam szczególnie „Beczka Amontillado“, „Zagłada domu Usherów“ i „Maska czerwonego Moru“.

„Królestwo“ (Riget) film Dania 1994, reż: Lars von Trier, wyk. Ernst-Hugo Järegard, Kirsten Rolffes, Udo Kier – tu mamy nawiedzony przez duchy szpital.

...oraz lektury i filmy
o nawiedzonych zamkach:

- W. Shakespeare „Hamlet“
- W. Shakespeare „Makbet“
- O. Wilde „Upiór z Canterville“
- P. Haining „Leksykon duchów“
- L. J. Pełka „Demonologia ludowa“
- T. Deary „Groźni rycerze w ponurych zamczyskach“
- P. Wilson „Twierdza“
- B. Wernichowska, M. Kozłowski „Duchy polskie, czyli krótki przewodnik po nawiedzanych zamkach, dworach i pałacach“
- A. Canadeo „Duchy: fakty czy fikcja?“
- H. Walpole „Zamczysko w Otranto“
- J. Verne „Tajemnica zamku w Karpatach“
- A. Radcliffe „Tajemnica zamku Udolpho“
- „Dracula“, reż.: F.F. Coppola
- „Dracula – wampiry bez zębów“, reż.: M. Brooks
- „Ukryty wymiar“, reż.: P. Anderson
- „Wakacje z duchami“ – serial TVP

HISTORIA I GARBŚĆ

Republika Galaktyczna istniała nieprzerwanie od wielu tysięcy lat. Nikt nie pamiętał już kiedy ani przez kogo dokładnie została powołana do życia – ważne było to, że trwała. Dzięki utworzeniu demokratycznej federacji planet i systemów, poszczególne rasy rozumne zamieszkujące Galaktykę mogły pokojowo współistnieć i rozwijać się, prowadząc wymianę handlową i wspólne projekty naukowe. Nigdy w historii nie było tak długiego okresu, w którym udałooby się uniknąć nie tylko wojen na skalę galaktyczną, ale nawet większości lokalnych konfliktów.

Rolę naczelnego organu władzy pełnił Senat Republiki – zgromadzenie reprezentantów poszczególnych planet i ras, zbierające się w Mieście Galaktycznym na Coruscant. Senat nie sprawował władzy nad każdą planetą z osobna – jego zadaniem było utrzymywanie wspólnoty łączącej wszystkie poznane systemy i pozwalającej mieszkańcom Galaktyki na pokojową egzystencję. W działaniach tych wspierany

był przez zakon Rycerzy Jedi – wyszkolonych w Mocy i kierujących się ścisłym kodeksem moralnym wojowników, którzy pełnili rolę sędziów i rozjemców w lokalnych konfliktach, a także służyli radą i pomocą każdemu, kto znalazł się w potrzebie. Aby przeciwstawić się piratom i grupom przestępczym, których niestety nigdy w czasach dobrobytu nie brakowało, do życia powołano Flotę Republiki. Złożona z potężnych gwiazdnych okrętów i podległa, poprzez Admiralicję, Senatowi, utrzymywała porządek na szlakach galaktyki, broniąc tras handlowych przed piratami i prowadząc akcje przeciw próbującym wypłynąć na szersze wody organizacjom przestępczym. To także dzięki jej interwencjom powszechny pokój mógł stać się faktem, a rasy rozumne przez wieki żyły nie niepokojone przez żadnego wroga.

Niestety, dobre czasy nigdy nie trwają wiecznie. Cios, który miał zachwiać Republiką i pchnąć galaktykę w odmęt bratobójczych walk, przyszedł z najmniej spodziewanej strony – od wewnątrz.

Władza mogła być tylko tak dobra, jak dobrzy byli sprawujący ją ludzie. Tymczasem w Senacie sytuacja zaczęła się powoli, lecz nieodwołalnie psuć. Niektórzy z reprezentantów przestali troszczyć się o dobro

Po tysiącu lat istnienia Starej Republiki, okres stagnacji i zacofania, korupcji i bałaganu dobiegł wreszcie końca. Imiona jej założycieli zginęły na zawsze w pomroce dziejów, potwierdzając starą prawdę, że tylko sukces posiada wielu ojców, a porażka jest zawsze sierotą. Taka ocena określała zresztą najlepiej ów organizm polityczny, którego długowieczne istnienie dopuściło do wielu wojen, zdrad i korupcji na skalę nie notowaną w dziejach nigdy wcześniej.

W tamtym czasie u szczytu potęgi znajdował się tak zwany Senat, z przyzwyczajenia określany republikańskim, którego luksusowe siedziby zajmowały znaczącą przestrzeń Galaktycznego Miasta na Coruscant. Składający się nań senatorowie byli odpowiednio wybranymi przedstawicielami wszystkich znanych ras i planet, których zadaniem było określanie przyszłości najbardziej korzystnej dla samego Senatu. Na straży podejmowanych przez owo zgromadzenie decyzji stała potężna Gwiezdna Flota oraz zakon Rycerzy Jedi – bezwzględnych wojowników, biegłych w jarmarcznych sztuczkach i podstępach, zdecydowanych użyć wszelkich sposobów, aby zapewnić

panowanie Senatu. Flota, składająca się z wielu okrętów z częściowo zautomatyzowanymi załogami, nie wahała się wykonywać najbardziej bezwzględnych rozkazów, nawet dotyczących ludności cywilnej. Prowadziła też daleko zakrojone akcje pacyfikacyjne poza obszarami Republiki, dążąc do zapewnienia jej prymatu, gdziekolwiek jej okręty zdołały dotrzeć. Ten w istocie zbrodniczy porządek, utrzymywany w równowadze dziesiątki tysięcy lat niesłabnącym wysiłkiem militarno-propagandowym, wydawał się być nie do złamania.

Wydarzenia potoczyły się jednak zaskakującym torem i wolność nadeszła z zupełnie niespodziewanej strony. Garstka gubernatorów, mająca dość bezwzględnego despotyzmu usankcjonowanego w Republice, przeciwstawiła się skorumpowanym zasadom rządów. Niektórzy z nich bez wahania rzucili na szalę wszystko, co mieli, dążąc do uspokojenia wyborców, niezadowolonych z postawy Senatu. Skorumpowane lobby nie zdołało opracować wspólnej strategii w celu rozwikłania kryzysu, a ci, którzy próbowali bardziej drastycznych metod, zostali politycznie obezwładnieni przez rosnące w Senacie stronnictwo wolności, do którego zgodnie przystąpiły skłócone dotąd planety oraz wielkie korporacje galaktyczne.

Największymi krzykaczami, opowiadającymi się za utrzymaniem skorumpowanego systemu władzy, byli senatorowie Bail Organa z Alderaanu i Mon Mothma

swoich planet i całej wspólnoty, koncentrując się na osiągnięciu jak największych korzyści własnych. Wskutek tego do rządu Republiki wkradła się korupcja, podsycona jeszcze przez zarządy najpotężniejszych korporacji przemysłowych, pragnących mieć jak największy wpływ na władzę. Niepokojąca sytuacja została dostrzeżona przez część niezależnych senatorów, jednak w coraz bardziej podzielonym Senacie nie mieli większych szans na powstrzymanie szybko zachodzącego procesu rozkładu.

Sytuacja w Senacie była odbiciem tego, co zaczęło dziać się na obszarach całej galaktyki. Z początku powoli, później coraz szybciej, budowany tak wielkim nakładem sił system zaczął upadać. Władzę na niektórych planetach przejmowali dyktatorzy, a dowódcy poszczególnych części Floty zaczęli wykazywać coraz dalej posuniętą samowolę. Do podatków istniejących od dawna zaczęto dodawać nowe, co wywołało zrozumiałe niezadowolenie ludności. Organizacje przestępcze podnosiły głowy, wiedząc, że Republika i Jedi mają teraz coraz więcej problemów i nie są w stanie poradzić sobie ze wszystkimi.

Wśród członków Senatu pragnących w jakiś sposób powstrzymać rodzącą się anarchię, najbardziej

znacznymi postaciami byli Bail Organa z Alderaanu i Mon Mothma z Chandrila. Nawet oni różnili się jednak w poglądach na temat sposobów zaradzenia kryzysowi – o ile Organa zamierzał powoli przeprowadzać konieczne reformy i usprawniać niepotrzebnie narosłą biurokrację, młoda i energiczna Mon Mothma żądała szybkich i zdecydowanych działań, które raz na zawsze ukróciłyby samowolę i zniszczyły korupcję w aparacie władzy. Dyskusje między senatorami często przybierały dość ostre formy i prawdopodobnie nie doszłyby oni do porozumienia, gdyby nie nowe zagrożenie...

Senator Palpatine z początku był jednym z nie zwracających na siebie uwagi reprezentantów planet. W miarę jednak, jak sytuacja w Senacie wymykała się spod kontroli, to właśnie jemu udawało się skupiać coraz więcej władzy w swoich rękach. Wiedział, komu jaką oddać przysługę, na kogo wyrzucić presję, komu się przypodobać, a przed kim występować jako nieustraszonego obrońcę prawości. Dzięki wsparciu największych korporacji, udało mu się wkrótce przekonać senatorów, że jedynym wyjściem jest wprowadzenie silnej władzy centralnej – protesty nielicznej grupki nie do końca omamionych pięknymi słówkami na

z Chandrila. Na szczęście, doszło wśród nich do różnicy zdań w kwestii ataku na reformy polityczne, ku którym coraz silniej skłaniał się przebudzony z letargu Senat. Mon Mothma, młoda i niedoświadczona, żądała szybkich, energicznych działań terrorystycznych, podczas gdy Organa optował za powolną i długotrwałą dywersją polityczną, w konsekwencji grożącą nasileniem niepokoju i konfliktów. Ta dwójka spiskowców nie połączyłaby sił, dążąc do osiągnięcia maksimum korzyści na własną rękę, gdyby nie pojawienie się postaci, która odsuwała w cień ich argumenty i stwarzała prawdziwe szanse na pokój.

Senator Palpatine początkowo był nie zwracającą na siebie uwagi postacią pośród reprezentantów planet. W miarę jednak jak pazerność Senatu przekraczała kolejne granice, ten skromny senator postanowił stworzyć silną, zdolną do przeprowadzenia reform opcję polityczną. Korzystając z okazji, jakie oferowały walki o wpływy i bogactwa wśród korporacji, zdołał wyplatać się ze skorumpowanego układu, w który pchnęło go wstąpienie do Senatu. Dzięki swojej znanej pogardzie dla metod, takich jak manipulacje, szantaże, przekupstwa i zwykłe pochlebstwa, przekonał dużą część senatorów, aby przyłączyli się do jego stronnictwa. Pozostałych otumaniał tak, że mianowano go Prezydentem. Opozycja szybko rozplynęła się w niebycie, gdyż dla wszystkich stało się jasne, że tylko silna władza jest

w stanie pokonać rosnącą arogancję i żądzę niezależnej władzy senatorów i dowódców floty.

Prezydent rozpoczął rozbudowę i przebudowę floty, wycofując półautomatyczne okręty z jej szeregów, a resztę obsadzając nieskorumpowanymi ludźmi. Dokonał zmian na stanowiskach przedstawicieli, ambasadorów i gubernatorów, usuwając poza nawias zdeprawowaną klikę. W obawie o swoje bezpieczeństwo, stworzył rodzaj własnej straży przybocznej. Zagrożony przez ortodoksyjnych Jedi, Prezydent Palpatine włączył w skład straży jedyne istoty zdolne do przeciwstawienia się ewentualnym zamachom – ludzi wyszkolonych w ścieżkach Ciemnej Strony Mocy. Z powodu nagłego kryzysu w Senacie, będącego pokłosiem skrytych działań bezwzględnej opozycji, aby zapobiec katastrofie politycznej na skalę galaktyki, musiał ogłosić się Imperatorem. Jego przeciwnicy natychmiast cynicznie ochrzcili powstałe ciało polityczne Imperium Galaktycznym. Imperator przekazał władzę nad poszczególnymi systemami wybranym wcześniej i nieprzekupnym przedstawicielom i zaproponował przekształcenie Floty oraz Armii w narzędzia całkowicie posłuszne nowej sile politycznej. Był to krok rozsądny – rozpetany wkrótce bunt rycerzy Jedi wymagał od skromnych sił zbrojnych, podległych odnowionemu Senatowi, dużych ofiar i znacznej uwagi. Po zakończeniu buntu, Jedi przestali zagrażać nowemu, lepszemu systemowi politycznemu.

nic się nie zdały, a Palpatine wkrótce został mianowany Prezydentem.

Od tego momentu, korzystając ze swoich szerokich uprawnień, prezydent zaczął przejmować coraz ściślejszą kontrolę nad Republiką. W krótkim czasie udało mu się podporządkować sobie całą Flotę i armię, a także umieścić swoich popleczników w nowych władzach wielu najbogatszych planet. Na drodze do całkowitej dominacji stał mu Zakon Jedi, jednak Palpatine był nie tylko zdolnym politykiem. Jako mistrz Ciemnej Strony, zebrał i wyszkolił Mrocznych Jedi – którzy od tej pory mieli mu pomagać w eksterminacji strażników prawa. Postawiony wobec tylu rozmaitych, jawnych i ukrytych przeciwników, Jaśni Jedi nie mieli wielkich szans. Nikt nie przeszkadzał więc Palpatine'owi, gdy przejmował wywiad czy tworzył i rozbudowywał tajną policję oraz COMPNOR – Komitet do Spraw Zachowania Nowego Ładu. Nie było też siły zdolnej się mu przeciwstawić, gdy zdecydował się ogłosić Imperatorem.

Część systemów i planet otwarcie wystąpiła przeciw Imperatorowi, sprawnie przekształcającemu demokrację w system totalitarny i przekazującym władzę absolutną nad planetami swoim najwzierniejszym poplecznikom. Te zostały bez ostrzeżenia zaatakowane przez Flotę

Imperialną, która za pomocą bombardowań orbitalnych szybko zmieniła ich miasta, zakłady przemysłowe i osiedla w kupy gruzów, mordując przy tej okazji miliardy mieszkańców. Zgodnie z wolą Palpatine'a, miał to być środek odstraszący inne planety przed podjęciem prób wyzwolenia się od tyranii Imperium w przyszłości. Środek, który spełnił pokładane w nim nadzieje.

W obliczu takich wydarzeń, najbardziej przeciwnym nowemu porządkowi senatorowie zdecydowali się zawiązać organizację oporu. Na pierwszy plan wysunęła się tu Mon Mothma, organizując w swoim domu spotkania, na których rozważano możliwe do podjęcia kroki przeciwko nowej „władzy”. To jednak nie spodobało się Imperatorowi – wysłane przez niego oddziały sił bezpieczeństwa nie złapały Mon Mothmy tylko dlatego, że ostrzeżona przez przyjaciół zdążyła w odpowiednim momencie opuścić miasto (przemianowane teraz na Miasto Imperialne) i uciec poza planetę. Od tego czasu nie było już w galaktyce miejsca, gdzie senator mogłaby bezpiecznie zamieszkać. Zdając sobie z tego sprawę, wyruszyła w niekończącą się podróż po systemach gwiazdnych, starając się zebrać rozproszone grupki opozycjonistów i połączyć je w jedną organizację, zdolną przeciwstawić się gigantycznej potędze

Część systemów bez ogródek odmówiła podporządkowania się jurysdykcji Imperium, rozpoczynając wrogie działania pirackie z bezwzględnością i na skalę nie notowaną dotąd w dziejach. Na szczęście Flota Imperialna poradziła sobie z nimi, przywracając bezpieczeństwo i spokój w wielu rejonach Imperium. Zjadła obrona i bezwzględne metody często jednak wymagały od dowódców Imperium podejmowania moralnie dwuznacznych działań, takich jak równanie z powierzchniami planet całych miast, fabryk czy osiedli... wszystkiego. Niestety, te ofiarne działania nie zapobiegły powstawaniu grup terrorystycznych w wielu innych miejscach.

W Senacie również miały miejsce działania, zmierzające do zlikwidowania reform i przywrócenia poprzedniego, skorumpowanego systemu. Głównym ideologiem ruchu na rzecz destrukcji istniejącej władzy okazała się, jak można się było spodziewać, Mon Mothma. To ona organizowała w swoim domu spotkania spiskujących przeciwko Nowemu Ładowi, planując zbrojne napady w momencie, gdy walka polityczna wydawała się środkiem najrozsądniejszym, nie grożącym nowymi ofiarami. Bail Organa został jej zausznikiem w organizacji terrorystycznej, która później rozrosła się liczebnie w niewielki bunt. Gdy Imperator dowiedział się o spisku, zamknął się w swoim gabinecie, walcząc z myślami, czy wolno mu

ponieść odpowiedzialność i wysłać wojsko. Gdy wreszcie z bólem wydał rozkaz, rebelia została łatwo stłumiona. Jednak podczas rozpetanych przez buntowników walk zginęło wielu szturmowców i osób cywilnych. Mon Mothma uciekła z Coruscant jeszcze przed rozpoczęciem walki, bojąc się o swoje życie. Imperialny Wywiad dowiedział się o tym poniewczasie od schwytanych, rozżalonych dowódców buntu.

Wtedy właśnie późniejsza przywódczyni największej grupy terrorystycznej w galaktyce rozpoczęła podróż po różnych systemach, uciekając przed agentami kontrwywiadu i niechętnymi jej społecznościami. Zdarzało się jednak, że znajdowała grupki niezadowolonych, które chętnie przyłączały się do jej organizacji, wietrząc możliwe zyski. Największym wydarzeniem tamtych dni stało się podpisanie Traktatu Koreliańskiego, łączący trzy najpotężniejsze stronnictwa buntowników w zamian za odpowiedni podział zysków, które uda się wyciągnąć z prowadzonego terrorku. Wyłoniła się hierarchia zgola niespotykana dotąd wśród znanych organizacji przestępczych, ustalono też cele działania, ujęte w szczegółową instrukcję, znaną wśród niezorientowanych jako Deklaracja Rebelii. Buntownicy owi zadowalali się głównie skrywanym pod frazesami lokalnym terrorem i zręczną propagandą, popularną zwłaszcza wśród kontestującej młodzieży wszelkich ras....

Imperium. Nie było to proste zadanie, ale, jak się wkrótce okazało, nie było też całkowicie niemożliwe. Wielki krok naprzód stanowiło podpisanie słynnego Traktatu Koreliańskiego, który stał się *de facto* momentem, od którego liczy się historia Sojuszu Rebeliantów. Wkrótce po tym wydano Deklarację Rebelii – dokument wyznaczający cele Sojuszu, przedstawiający zarzuty stawiane Imperatorowi i stworzonemu przez niego zbrodniczemu systemowi, oraz zapowiadający walkę aż do momentu, w którym w galaktyce zostanie przywrócona legalna, demokratyczna władza.

Sojusz z każdą chwilą wzbogacał się o nowych członków. Wkrótce z niemal śmiesznej, nie mającej nawet co marzyć o występowaniu przeciw Imperium organizacji stał się siłą mogącą prowadzić ograniczone działania przeciw Flocie Imperialnej, stale terrorizującej nowe i już podbite systemy. Wysocy oficerowie Floty, do tej pory bezpieczni w swojej arogancji i ciągnący zyski z opanowanych przez wojska terytoriów, wkrótce mieli się nauczyć, że nie każdy przeciwnik będzie wobec nich uległy. Sojusz rósł w siłę i coraz aktywniej występował przeciw uzurpatorom.

Gdy Imperium zdecydowało się znacjonalizować i roztoczyć ścisłą kontrolę nad firmą Incom, Rebelia

wzbogaciła się o wykradzione przez zagrożonych tym inżynierów plany i prototypy myśliwca typu X. Wkrótce maszyna ta, produkowana w nielicznych ukrytych fabrykach na obrzeżach nieznanymi układów, stała się jednym z najlepiej rozpoznawalnych symboli oporu przeciw najeźdźcy. Do Sojuszu przyłączyła się też rasa Kalamarian, powstając przeciw okupującym ich wodną planetę siłom Imperium i udostępniając chyba najcenniejszy dar w historii Rebelii – stocznie zdolne budować potężne okręty gwiazdne. Pokojowi z natury Kalamarianie rozpoczęli przebudowę swoich liniowców pasażerskich na krążowniki, zdolne wreszcie zapewnić Sojuszowi jednostki klasy zbliżonej do siejących grozę i zdolnych równać z ziemią całe planety imperialnych Gwiezdných Niszczycieli. Okręty i pojazdy noszące godło Sojuszu Rebeliantów – stylizowanego ognistego ptaka, wzorowanego na symbolu Republiki – wkrótce zaczęły być dla sił Imperium czymś więcej, niż tylko chwilową niedogodnością. Walka o wolność rozpoczęła się na dobre – wybuchł konflikt, który przyszłe pokolenia miały znać pod nazwą Galaktycznej Wojny Domowej.

N'loriel

Już na początku buntownicy wykazali unikalny rozmach, charakterystyczny dla dążących do władzy za wszelką cenę. Typowymi dla siebie metodami – zdradą, szantażem czy przekupstwem – zdołali wejść w posiadanie pewnej ilości okrętów Imperium. Głównie małych i przestarzałych, przekazanych w geście dobrej woli jakimś prowincjonalnym siłom policyjnym. Liczne pirackie napady i włamania do skarbców planetarnych szybko dały im spore zapasy gotówki. Dążąc do poprawienia swojego wizerunku propagandowego, bunt sformował marionetkową namiastkę rządu, coś na kształt armii i szkieletową flotę. Niestety, przyłączyło się do nich wielu ludzi i obcych, obrażonych na eugeniczną politykę Imperium. Według ich własnej propagandy, często robili to z nienawiści do Imperatora, jakby ktokolwiek z nich mógł go znać osobiście. Pod wpływem drakońskiego terroru narzuczonego przez grupkę liderów, bunt zdołał opanować, i, dzięki represjom utrzymać, kilka planet czy całych systemów. Mimo bohaterskich wysiłków niezbyt licznej Floty Imperium, buntownicy opanowywali kolejne planety, zyskując dostęp do nowych zasobów, pieniędzy i rzesz poborowych, wysyłanych jako mięso armatnie na najcięższe fronty. Taki los spotkał Kalamarian, którzy z wolnej rasy zostali przemienieni w żołnierzy z konieczności, a ich wspaniałe, słynne w całej galaktyce liniowce pasażerskie, bez skrupułów

przebudowano na mordercze okręty wojenne. Podczas jednej z akcji w ręce buntowników wpadła też część załogi korporacji Incom, która zmuszona szantażem wydała w ręce oprawców tajemnicę nowatorskiego myśliwca, który następnie został użyty do walki z legalnym porządkiem. Chaos zaczął ogarniać coraz większe połacie galaktyki. Pod boki Imperium, niczym wrzód, urosła nowa siła, będąca w stanie upomnieć się o swoją część wpływów czy wręcz gotowa walczyć o przywrócenie starych układów znanych z dawnych lat Republiki. Imperium, zamiast pracować dla dobra wspólnoty, musiało coraz więcej uwagi, ludzi i pieniędzy poświęcać na powstrzymywanie terroru, uciekając się do coraz mocniejszych i bardziej tragicznych posunięć. Nie zawsze jednak było w stanie zapobiec najgorszemu, czego dowodzi historia Al-deraan, gdy cała planeta ziejąca nienawiścią powstała przeciwko legalnej władzy. Odpowiedź Imperium, może na zbyt kategoryczna, została w dodatku zupełnie źle zrozumiana. Zbalaamuceni buntowniczą retoryką niektórzy politycy dołączyli do wichrzycieli, przyczyniając im zwolenników i zasobów. Na szczęście nadal organizacja ta była niepoważnym przeciwnikiem dla Floty Imperium w pełnej jej krasie – należy więc stwierdzić, że nazywanie aktualnych wydarzeń Galaktyczną Wojną Domową stanowi zwykle nadużycie.

Greg

MYŚL O XXI WIEKU NAPEŁNIA CIĘ LĘKIEM



ZWRÓĆ SIĘ DO SPECJALISTÓW
- MY ZAJMUJEMY SIĘ PRZYSZŁOŚCIĄ
ZAWODOWO



SIĘGNIJ PO FENIKSA W NOWYM FORMACIE
I NOWEJ SZACIE GRAFICZNEJ

W najbliższym numerze:

Jacek Piekara „Ani słowa prawdy”

- kolejne opowiadanie o przygodach Arivalda

Romuald Pawlak „Kurtyna ognia”

- trzecia i ostatnia mikropowieść z cyklu Ginaza

Patricia Mc Killip „Kwestia muzyki”

- opowieść nieznannej w Polsce mistrzyni fantasy

Tanith Lee „Gdy wybije godzina”

- makabryczna wersja bajki o Kopciuszku

A także:

To czego nie wiecie o „Mrocznym Widmie”

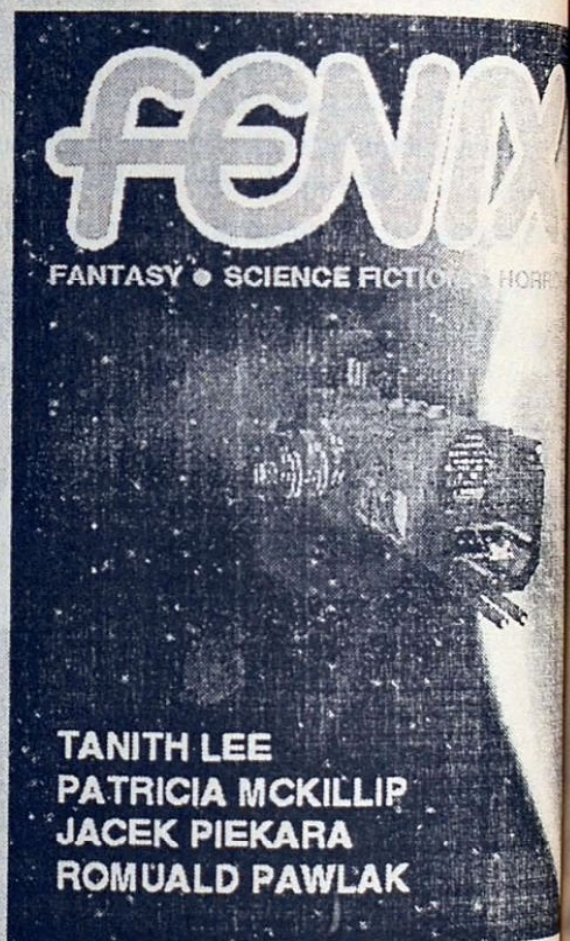
Fantastyczne informacje z kraju i ze świata

Felietony

Recenzje

Wywiady

„Kacik złamanych piór” Feliksa W. Kresa



inne pisma poinformują cię, co się dzieje na świecie
FENIX pozwoli ci o tym zapomnieć

NIE WCHODŹ W NOWY WIEK
BEZ INSTRUKCJI OBSŁUGI
- CZYTAJ FENIKSA

Ignacy „B&G” Trzewiczek

MEMENTO MORRI II: SPOJRZENIE POLEMICZNE

Poniższy artykuł nie jest oficjalnym dodatkiem do gry Warhammer Fantasy Role-Play

Do napisania niniejszego tekstu skłonił mnie zamieszczony w numerze 12/98 „Magii i Miecza” artykuł autorstwa Ezbera pod tytułem „Memento Morri”. W swoim tekście Ezber przygląda się profesji kapłana Morra i ukazując czytelnikom kilka rażących błędów, jakich dopuścili się autorzy gry, radzi, jak je naprawić. Jego pomysły są ciekawe, zgodne z zasadami i światem gry. Są dobrym sposobem na poprawienie powstałych nieścisłości. „Kapłańska proteza” funkcjonuje sprawnie i bezproblemowo. Ale wciąż jest tylko protezą.



Nie pamiętam już, kiedy opuściłem Altdorf. Było to tak dawno temu. Kiedy wyjeżdżałem, byłem młody, pełen wiary i nadziei. Teraz, po tych wszystkich latach, gdy siedzę samotnie w tej opuszczonej przez wszystkich gospodzie, wspominam minione chwile. Wiem, że nie zostało mi wiele życia. Jednak nie rozpaczam. Przygotowałem się na to przez ostatnie sześćdziesiąt lat. Napisać jeszcze te kilka słów – i będę mógł spokojnie odejść.

Ci, którzy za kilkaset lat przeczytają me słowa, zapewne nie zrozumieją przestania. Głupcy! Nawet teraz myślę, iż pełniąc naszą służbę, posługujemy się czarami, niby jacyś magowie! Sądzę, że do wezwania boskiej pomocy potrzebne są nam specjalne formuły, gesty, komponenty. Czyż myślę, iż Morr nie pomógłby nam w walce z okrutnym nekromantą, jeśli nie mieliśmy w sakwie kilku ziół?! Jeśli nie wypowiedzieliśmy magicznej formuły!?

W ciągu życia wielokrotnie wzywałem potęgę Morra. Przyłączysz się do grup awanturników przemierzających Stary Świat w poszukiwaniu sławy i bogactwa, ruszyłem poprzez bezdroża i dzikie krainy. Niosłem łaskę Pana, dając spokój i odpoczynek, skracając cierpienia i ból. Na mój widok – ubranego na czarno mężczyzny, trzymającego w ręce potężną łaskę koloru wiśni, zakończoną głową kruka – ludzie spuszczały wzrok. Srebrny wiśni, symbol bramy do zaświatów, onieśmielał ich i przerażał. Ludzkość nigdy nie pogodziła się ze śmiercią, nie potrafiła uznać jej za dar. Ludzie widzieli w niej koniec, a nie przystanek. Gdy wraz z kompanami pojawialiśmy się w wioskach, małych miastach, tubylcy zaczęli szeptać, unikać mojej osoby i spojrzenia. Bali się ze mną rozmawiać, jak gdybym to ja przynosił śmierć. Jednak zdarzali się i tacy, którzy się nie bali. Opowiadałem im o królestwie Morra, o sprawiedliwości, która każdego z nas osiągnie, o zapłacie za złe i dobre czyny.

Władca Śmierci obdarzał nas wieloma błogosławieństwami. Każdy z kapłanów władał mocami, szczególnymi darami, którymi wynagrodził go

właśnie Pan. Potrafilismy odczytywać sny – najbardziej bezpośrednio z możliwych – słowa Morra, słuchaliśmy opisów i interpretowaliśmy ów przekaz. Wyjaśnialiśmy obrazy przekazywane przez Pana Snu. Ostrzegaliśmy przed zbliżającymi się klęskami oraz opowiadaliśmy o nadchodzących radościach. Zsyłałem sen. Nie, nie wieczny – zwykły sen, dający odprężenie i zdrowie. Sprawiałem, że człowiek uspokajał się i pogodził. Spokojnie zasypiał. Ciepłe wizje, które odwiedzały go tej nocy, sprawiały, iż odzyskiwał wiarę w siebie i w świat. Nie potrzebowałem do tego czarów. Wystarczyło kilka proszących słów do mego Pana.

Jednak ludzie bali się mnie. Rzadko zgadzali się, bym zsyłał sny, pozwolił komuś odpocząć. Bali się, iż będzie to sen wieczny, że ich bliski już nigdy się nie obudzi. Głupcy? Nie, raczej nazwijmy ich nieoświeconymi.

My, kapłani Morra, jesteśmy kojarzeni niemal wyłącznie ze śmiercią i walką, z nekromancją. A życie? Czy ktokolwiek pamięta o tym, że dawaliśmy życie? Niewiele. Chyba tylko ci, którym je daliśmy. Podczas tych wszystkich lat mojej wędrówki, odwiedziłem wiele miejsc. Byłem świadkiem bitew, starć, zabójstw. Ludzie umierali przy mnie od strasznych chorób i magicznych ataków. Za każdym razem czułem zbliżającą się śmierć, niemal widziałem ją, jak podchodziła do ofiary, by zakończyć jej cierpienia. Sam Śmierć polubił mnie przez te wszystkie lata, powiązała nas nić specyficznej przyjaźni, choć nigdy nie zamieniliśmy ani jednego słowa – i nigdy Go tak naprawdę nie widziałem.

Tak, nieśliśmy życie. Sam kilkukrotnie sprawiłem, że człowiek powracał ze świata zmarłych. Nie były to nekromantyczne czary, a cud. Nie wbrew woli Pana Śmierci, a dzięki jego łasce. Prosta modlitwa do Morra, w której prositem o przywrócenie życia zmarłej osobie. Te kilka osób powróciło z zaświatów, by jeszcze przez kilka lat żyć na tym świecie, póki nie upłynie przeznaczony im czas. Gdy ponownie odwiedzał ich Śmierć, byli już przygotowani na spotkanie z nią.

Spotykałem też nekromantów. Uważa się ich za okrutnych magów o potężnej mocy. W rzeczywistości to tylko biedni szaleńcy. Żyjący w ciągłym strachu, przerażeni wizją śmierci, całe swe życie poświęcający na jej oddalenie. Oni nie byli tak naprawdę źli. Musiałem jednak ich niszczyć, bowiem strach przeradzał się w szaleństwo, a ono czyniło ich niebezpiecznymi. Wmawiali sobie, że chcą władać światem, pokonać wszystkich wrogów... To brednie. Nie mieli wrogów większych niż własny lęk i strach przed śmiercią, przed spotkaniem z Morrem. Próbując zabić przerażenie targające ich duszę i umysł, zajmowali się tworzeniem armii, wojennymi wyprawami, potyczkami, szukali wrogów, na których mogliby przelać nienawiść. Nienawiść do samych siebie, do własnej ułomności. Wiedziałem o tym za każdym razem, kiedy stawiałem naprzeciwko nekromanty.

Jednak służba Panu Śmierci to nie tylko chodzenie po świecie i czynienie cudów. To przede wszystkim ciężka praca. Morr wciąż spogląda na nas i ocenia. Każdy nasz czyn, dobry czy zły, wszystkie zostały zapamiętane. Całe moje życie podporządkowałem służbie Panu. On w swej łasce podziękował mi za to. Wszystkie z porannych modlitw, wieczornych kazań, zauważył i zapamiętał. Codzienne składanie ofiar i podziękowań, nawracanie zagubionych, budowa i remontowanie świątyń oraz kapliczek. Opieka nad cmentarzami i chowanie zmarłych, których opuścili najbliżsi. Moje życie było ciągłą wymianą; pracą i zapłatą. Praca była ciężka, jednakże zapłata warta największego wysiłku, radość obcowania z Panem podczas modlitw i dar czynienia cudów sprawiały, że każdego dnia budziłem się o świecie z nową energią do pracy.

Och, kończy się już mój inkaust... To znak, że nadchodzi ta chwila – Śmierć stoi przy mnie i przez ramię czyta te słowa. Ostatni raz zanurzam pióro w kałamarzu. Mam nadzieję, że kilku z Was zrozumiało moje słowa, pojęło ich znaczenie. Czy teraz potraficie odróżnić moc rzucania zaklęć od daru czynienia cudów? To tylko sprawa wiary i modlitwy. Uwiercie mi.

Po co ten tekst? Dlaczego przedstawiłem opowieść jakiegoś kapłana? Odpowiedź jest niezwykle prosta. Chciałem pokazać, że kapłani w żadnym wypadku nie rzucają zaklęć. Służą bogom, a ci wynagradzają ich mocą czynienia cudów. Kapłani nie są ubogimi krewnymi magów (niestety, według oficjalnych zasad WFRP tak to właśnie wygląda), ale potężnymi osobami, które nawiązują bezpośredni kontakt z bóstwem. Są egzekutorami jego woli i jeśli tylko cieszą się łaską swego Pana, ten może obdarzyć ich niezwykłymi błogosławieństwami, daleko przerastającymi możliwości zwykłych zaklęć.

Teraz chciałbym zaprezentować Wam moją własną wersję profesji kapłana Morra.

Schemat rozwinięć:

Sz	WW	US	S	Wt	Zw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
-	-	-	-	+1	+8	+10	-	-	+40	+20	+40	+20	+10

Niniejszy schemat rozwinięć jest przygotowany specjalnie z myślą o kapłanach Morra. Jak widać, różni się nieco od schematu typowego kapłana. Dlaczego? Tworząc ten wzór, starałem się uwzględnić niektóre wyjątkowe cechy i zdolności, które podczas służby Panu Śmierci wykształcają w sobie jego słudzy. Wysokie rozwinięcie **Żywotności** nie świadczy wcale o ponadprzeciętnej budowie ciała kapłana, a o tym, że jest on utrzymywany przy życiu magiczną mocą boga. Morr bowiem nie pozwoli swemu słudze umrzeć w przypadkowej bijatyce. Wysokie **Cechy Przywódcze** są wynikiem tego, iż kapłani Morra wzbudzają lęk u wszystkich tych, którzy boją się śmierci i jej pana. I wreszcie niezwykle wysokie **Opanowanie**, to wyraźny dowód na to, iż kapłani Morra już dawno pogodzili się z własną śmiercią i oczekują jej ze spokojem.

Umiejętności:

- Czytanie i pisanie
- Gadanina
- Historia
- Język klasyczny
- Teologia

Za zdobyte w przygodach punkty doświadczenia kapłan może dodatkowo wykupić następujące umiejętności:

- Etykieta
- Język tajemny – nekromantyczny
- Rozpoznawanie ożywieńców
- Widzenie w ciemnościach
- Wiedza o demonach
- Wykrywanie istot magicznych
- Wykrywanie magii

PUNKTY ŁASKI

Punkty łaski to wielkość opisująca możliwość kapłana do skorzystania z pomocy boskiej. Jeśli BG zasłużył się bóstwu, zdobywając nowych wyznawców, budując kaplicę lub czyniąc coś szczególnie lubianego przez boga – może liczyć na nagrodę. Jej wielkość wyrażana jest w **PŁ**. Oczywiście, wybudowanie kaplicy nie może się równać z odmówieniem porannej modlitwy, jednak każdy czyn zostaje zapamiętany, a w przyszłości Pan nagrodzi wszystkich wiernych zależnie od ich zasług. Posiadane **PŁ** postać może wykorzystać na wiele sposobów, zależnie od charakteru bóstwa. Mogą to być zwykle błogosławieństwa, objawiające się czasowym zwiększeniem danej cechy lub poznaniem jakiejś umiejętności. Można także czynić prawdziwe cuda, lecząc poprzez dotyk czy panując nad pogodą. Kapłani, jako osoby stojące najbliżej bogów, odprawiając modlitwy, organizując pielgrzymki, zdobywając wyznawców, są

nagradzani niezwykle często. Ponieważ podczas modlitw rozmawiają z bogami, poznają ich coraz lepiej. Wiedzą, jakiej pomocy mogą oczekiwać w danej chwili, a jeśli trzeba, korzystają z niej.

Poniżej znajduje się tabela, w której zawarte są przykładowe ilości **PŁ**, jakimi bogowie nagradzają kapłanów za ich czyny.

PŁ	Czyn
3	Odmówienie modlitwy
5	Złożenie ofiary
15	Zdobycie nowego wyznawcy
50	Narażenie życia dla obrony wiary
100	Założenie kaplicy

Za każdym razem, gdy kapłan uczyni coś, czym przysłuży się swemu bogu, MG powinien zanotować wzrost liczby posiadanych przez niego **punktów łaski**. MG nie musi powiadamiać gracza o ilości punktów zgromadzonych przez postać. Pozwoli to nadać grze charakter opowieści, zachowanie gracza bardziej spontanicznym, a mechanikę i kalkulację odsunąć na dalszy plan.

Ilość posiadanych przez postać **punktów łaski** jest wielkością zmienną. Bohater wciąż będzie je zdobywał i tracił. Ponieważ napisałem już, jak je zdobywać, teraz opiszę, jak je wydawać.

Postać decyduje się na formę pomocy, jakiej oczekuje od bóstwa, i zaczyna się modlić. Zależnie od wagi prośby, modlitwa może trwać od kilku sekund, aż po kilkadziesiąt minut (dokładne informacje znajdują się przy opisie bóstw). MG odejmuje określoną przez siebie (na podstawie informacji zawartych przy opisie bóstw) liczbę punktów i określa efekt modlitwy. Raz wydane **punkty łaski** są oczywiście bezpowrotnie tracone.

Przykładowe błogosławieństwa dostępne dla kapłanów Morra

1. Bóstwo może wynagrodzić kapłana, zwiększając jego cechy. Na okres tygodnia bohater otrzymuje bonus do wszystkich współczynników (+2 lub +20).

Należy przeznaczyć 15 punktów łaski.

2. Jako nagrodę kapłan otrzymuje od bóstwa dowolną umiejętność z puli umiejętności uczonych lub dowolną inną z listy wszystkich umiejętności. Bohater może korzystać z nowo zdobytej umiejętności przez najbliższy tydzień.

Należy przeznaczyć odpowiednio 15 lub 20 punktów łaski.

3. Kapłan przywołuje kruka – inteligentne zwierzę, będące z kapłanem w telepatycznym kontakcie. Bohater może kierować zwierzęciem według własnej woli, a także w dowolnej chwili skorzystać z jego zmysłów (szczególnie popularne jest spoglądanie oczyma lecącego kruka). Poza wyżej wymienionymi cechami sługa jest najzwyczajniejszym przedstawicielem swojego gatunku i po przerwaniu łączącej go z kapłanem nici telepatycznej odleci w siną dal.

By wezwać kruka, należy przeznaczyć 10 punktów łaski.

4. Przemiana w kruka – korzystając z boskich mocy, kapłan może zmienić się w czarnego kruka. Bohater zdobywa fizyczne cechy zwierzęcia, podczas gdy cechy psychiczne pozostaną niezmienione. Przemiana będzie trwała tak długo, jak długo zażył sobie tego kapłan, jednak nie dłużej niż tydzień.

By przemienić się w kruka, kapłan musi przeznaczyć 5 punktów łaski.

5. Poznanie prawdy – poprzez medytację kapłan wprowadza się w trans, w czasie którego jego dusza ulatuje z ciała i podąża do królestwa Morra. Tam poznaje prawdę o przeszłych wydarzeniach związanych z miejscem, w którym aktualnie znajduje się jego ciało. Niniejszy dar jest szczególnie często wykorzystywany, gdy kapłan chce poznać prawdę o zbrodni, która została popełniona w danym miejscu.

By poznać prawdę o popełnionej zbrodni, trzeba przeznaczyć 15 punktów łaski.

6. Rozmowa z umarłym – poprzez medytację i szczerą modlitwę kapłan wprowadza się w stan, który pozwala oderwać się jego duszy od ciała i bezpiecznie wlecieć do królestwa Morra. Tam dusza kapłana może odnaleźć duszę zmarłej osoby i zaproponować jej rozmowę. Należy zwrócić uwagę, że zmarła osoba nie może zostać zmuszona do rozmowy i jeśli nie chce, nie musi odpowiadać na pytania kapłana.

By przenieść się w zaświaty i rozmawiać z umarłymi, kapłan musi przeznaczyć do 30 punktów łaski.

7. Walka z ożywieńcami – śpiew kapłana i potężna modlitwa skierowana wprost do boga zmarłych mogą sprawić, że nieumarli po prostu rozpadną się w pył. Dokądkolwiek dotrze głos kapłana, tam ożywienci będą rozsypywali się, jak gdyby sam Morr niszczył ich karcącym spojrzeniem.

Zależnie od sytuacji i potęgi nieumarłych, kapłan musi przeznaczyć od kilku do kilkudziesięciu punktów łaski (w przybliżeniu ilość ta jest równa wytrzymałości nieumarłego).

8. Oprócz powyższych błogosławieństw, będących charakterystycznymi darami Morra dla jego wyznawców, Pan Śmierci może spełnić szczególne prośby swych kapłanów. Zależnie od rodzaju prośby, kapłan musi przeznaczyć odpowiednio:

– *drobna przysługa będzie kosztować 20 punktów łaski*

– *na spełnienie zwykłej prośby kapłan musi przeznaczyć 40 punktów łaski*

– *prośba trudna do spełnienia to wydatek 80 punktów łaski*

– *niezwykle szczególna prośba może wiązać się z poświęceniem 160 punktów łaski lub nawet życia bohatera*

PEŁEN KOMPLET NOWYCH ZASAD DLA KAPŁANÓW.
AUTORSTWA IGNACEGO TRZEWICZKA. ZNAJDZIECIE
W WARHAMMEROWYM LABIRYNCIE NR 5.

Sz	WW	US	S	Wt	Zw	A	I	Zr	Cp	Op	Int	Sw	Ogd
7	54	23	4	4	12	3	67	39	84	71	69	56	09

Borghul Pajęczak to wytwór chorej wyobraźni dawno już martwego nekromanty Juvena ze Schwarzdorfu. Czarodziej ten, wyklęty przez Akademię Magiczną w Nuln, osadził goblinińską głowę i ramiona na ciele wielkiego, włochatego pająka i tajemnym sposobem nadał im życie. Powstał Borghul, mutant obdarzony diabelską inteligencją, którego czyny miały zapisać się czarnymi zgłoskami w historii Kislewu (w szczególności miasta Praag).

Spośród wszystkich istot żyjących w podziemiach tego spalonego miasta potworów, Borghul jest najstraszliwszy. Obca jest mu magia i nie dysponuje wielką siłą fizyczną, niemniej potrafi z łatwością obronić się przed większością niebezpieczeństw. To właśnie połączenie złośliwego umysłu pająka ze sprytem i okrucieństwem goblinów sprawiło, iż stał się śmiertelnym niebezpieczeństwem dla miasta. Przemykając pod osłoną nocy po zaułkach Praag, utkał misterną siatkę szpiegowską, informującą go o wszystkich posunięciach kislewskiej armii. Wyszukuje słabe punkty jej planów i uderza w najmniej spodziewanym momencie.

Nie wydaje się, żeby Borghul działał w imieniu jakiegось wyższej siły. Sprawia wrażenie, jakby szkodził mieszkańcom Praag wyłącznie dla przyjemności. To z pewnością on otruił ciężarną księżną Aleksandrę. On podmienił cześć przewożonego w konwoju złota na spacznię, powodując straszliwe mutacje wśród żołnierzy. On zniszczył most na rzece Parguda, gdy przejeżdżała po nim doborowa chorągiew husarska. On też zrobił wyłom w murach obronnych na północy miasta, przez co banda zwierzoluździ wdarła się do środka i wycięła w pień mieszkańców jednej z dzielnic.

Ponoć Borghul brał udział w słynnej bitwie pod Czerwonogrodem, gdzie dowodził oddziałem leśnych pajaków. Bardziej jednak znany jest z mniej spektakularnych akcji. Czasem rozwiesza sieci w opuszczonych uliczkach, po czym alarmuje gwardzistów, chcąc by rzucili się za nim w pościg. Wodzi ich tak sprytnie, iż część z nich więźnie w sieciach, a resztę dopada sam, błyskawicznie opadając z dachów lub wyskakując z bram. Potrafi w ten sposób unieszkodliwić nawet kilkunastu żołnierzy.

Przedmioty: miecz magiczny Trujak (zawsze ociekając jadem pająka, który po nieudanym teście Sw powoduje natychmiastowe zapadnięcie w letarg i śmierć po K6 godzinach, chyba że rana zostanie odciekająca i obłożona zielem korzwiniaka), sieć informatorów i współpracowników.

Umiejętności: cichy chód w mieście, ukrywanie się w mieście, wspinaczka (błyskawicznie potrafi wspiąć się na gładką powierzchnię), znajomość języka obcego – pajaków, sekretny język – magiczny, demonów, ucieczka, uniki.

Specjalne zdolności: Potrafi z miejsca wykonać skok do K10+5 metrów wwyż.

Wzbudza strach w istotach mniejszych niż 3 metry. Dwa z ataków wykonuje mieczem, pozostałe dwa zębami jadowymi w korpusie pająka – efekt ten sam jak w przypadku uderzenia Trujakiem. Korpus pająka jest pokryty gęstym owłosieniem, w związku z tym Borghul ma tam 1 Punkt Pancerni. Raz na 3 rundy Borghul może strzelić strugą szybko krzepnącej nici w stojące za nim osoby – jeśli trafiona osoba nie zdoła się natychmiast oswobodzić, zostaje zupełnie unieruchomiona i po upływie K6+1 rundy zaczyna tracić po K3 pkt. Żywotności na rundę. Pajęczak potrafi również wciągać się po nici lub rozwieszać sieci.

Skoghir Żywa Śmierć to legendarny wojownik goblinów, którego istnienie przeczy wszelkim prawom logiki. Trudno rzec, czy zawdzięcza to magii nekromanckiej, czy może licznym mutacjom – niemniej Skoghira ubijano już tuzin razy i zawsze powracał zza grobu, niosąc śmierć i zagładę.

Goblin idzie do boju powoli, skupiony, zawsze czujnie wpatruje się w przeciwników. Nie wrzeszczy z podniecenia jak jego pobratymcy, nie wymachuje bronią; podczas walki milczy i wykonuje oszczędne, precyzyjne ruchy. Skoghir nie walczy z szeregowymi żołnierzami, szuka przeciwników godnych siebie. Kiedy takiego wypatrzy: a zwykle jest to jakiś dowódca lub wyróżniający się w walce wojownik, prze ku niemu powoli, lecz nieubłaganie, jakby od niechcenia rozrabując głowy i karki tym, którzy staną mu na drodze.

Marcin Morkka

MENU



DLA ZABÓJCÓW TROLLI

W zasadzie najłatwiej jest go ubić podczas tych samobójczych ataków, kiedy nie zawsze daje radę bronić swych pleców przed celnie zadaniem ciosem włócznią. W pojedynku niewielu ma sobie równych – niestety, kunszt szermierczy wspiera bowiem darami bóstw Chaosu. Przeciwnicy zastygają z przerażenia, kiedy unosi zasłonę hełmu, obnażając twarz. Ukazuje białą, pergaminową skórę, naciągniętą na kości czaszki, usta zaszyte grubą nicią, przekrwione oczy bez źrenic. Nie wydaje z siebie żadnego dźwięku, nawet gdy jest „śmiertelnie” ranny, a świadkowie przysięgają, iż na jego ohydny pysku pojawia się wówczas parodia uśmiechu. Skoghir wraca bowiem do życia zawsze, nawet gdy jego ciało zostanie spalone.

Źródłem tej przedziwnej mocy jest napierśnik z czarnej stali o niebiańskim pochodzeniu, pokryty tuzinem run o dawno zapomnianym znaczeniu. Jest to pamiątka układu z Khornem – bóg obiecał przywracać Skoghira do życia za każdym razem, gdy ten dostarczy mu tuzin dusz wielkich wojowników. Za każdym razem, kiedy dusza zabitego wojownika zostaje „przyjęta” przez boga, jeden z runów zaczyna lśnić. Choć czasem pojawiają się rycerze, którzy przysięgają pokonać upiornego goblina, większość żołnierzy ucieka na samą wieść o jego nadejściu.

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	A	I	Zr	Cp	Op	Int	Sw	Ogd
4	82	22	5	5	17	4	74	22	84	85	33	76	09

Przedmioty: czarna zbroja płytowa (+2 Punkty Pancerza), pełny hełm, magiczny miecz Chaosu (wzmocnia uderzenie o 3 pkt. i sprawia, iż zadanych nim ran nie można zamknąć inaczej, niż za pomocą magii; ponadto, gdy Skoghir zadaje cios, miecz jęczy jak torturowana kobieta), niczym płaszczem otula się podartym i splugawionym sztandarem Białego Wilka (ulrykanie mogą wpaść w *furię* na ten widok).

Umiejętności: uniki, silny cios, ogłuszenie, rozbrojenie, riposta, odporność na trucizny, heraldyka, broń specjalna – miecz dwuręczny oraz broń rzucana, zapasy, wykrywanie magii, szczęście, szósty zmysł, oburęczność, bystry wzrok.

Specjalne zdolności: Wywołuje strach u ludzi (test Op) i zwierząt (test Op-20). Niewrażliwy na oddziaływanie psychologiczne.

Kartagh Wyjący Cień ma tylko 120 centymetrów wzrostu, ale marny los orka, który chciałby mu napluć na łysinę. Ten stary goblin od dziesiątków lat cieszy się reputacją szalonego, nieobliczalnego wojownika. Wielu innych zielonoskrych zazdrości mu sławy i potęgi. Zazdrość ta prowadzi czasem do zamachów na jego życie. Czujność Kartagha, ofiarność służących mu pobratymców oraz towarzystwo Zgrzyta (ogromnego, siwego wilka, na którym goblin od lat rusza do boju), wystarcza, by większość atakujących kończyła jako potrawa na jego stole.

Kartagh przewodzi Czarnemu Wiatrowi – sławnemu hufcowi wilczych jeźdźców. Na grzbiecie wiernego,

poznaczonego bliznami Zgrzyta, Wyjący Cień prowadził niezliczone szarże i szturmowanie – w większości udane. Jego specjalnością są ciche, błyskawiczne ataki pod osłoną mgły i ciemności, jest też mistrzem pościgów i ucieczek. Do perfekcji opanował sztukę kamuflażu i przeprawy przez rzeki, umie też wykorzystywać zalechy terenu. Chętni się, iż nie ma karawany, która by mu umknęła, ani oddziału lekkiej jazdy, który byłby w stanie go dogonić. Selekcję wojowników do swego oddziału przeprowadza niezwykle starannie, własnoręcznie zabija słabych i tchórzliwych.

Czarny Wiatr działa na pograniczu Kislewu i Imperium, wykorzystując panujące tam bezprawie i antagonizmy między szlachcicami. Goblinoi atakują wioski, karawany, pielgrzymki i mniejsze miasta, najczęściej porywając niewolników dla kapłanów Khorne’a. Hufiec Kartagha bierze też udział w większych bitwach na terenie Kislewu – naciera zawsze na lewym skrzydle i jeszcze się nie zdarzyło, by został całkowicie rozbity.

Kartagh uwielbia pojedynki z rycerzami. Ci z reguły lekceważą samotnego, grubego goblina pokrytego tatuażami, który szarżuje na nich z włócznią w dłoni. Jest to zwykle ostatni błąd w ich życiu.

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	A	I	Zr	Cp	Op	Int	Sw	Ogd
4	63	41	4	4	10	3	44	52	74	55	45	47	19

Przedmioty: koszulka kolecza (+1 Punkt Pancerza na korpus), magiczny hełm (+2 Punkty Pancerza – głowa, sprawia, iż niektóre strzały zbaczą z kursu: -20% do US strzelającego), za pasem kilka noży do rzucania, włócznia przy siodle, magiczna szabla (przecina stal – ochrona zbroi u zaatakowanego nie istnieje, broń goblina tnie ją jak masło).

Umiejętności: uniki, rozbrojenie, jeździectwo – wilk, opieka nad zwierzętami – wilk, tropienie, cichy chód na wsi, pływanie, ukrywanie się na wsi, zastawianie i wykrywanie pułapek, wyczucie kierunku, obcy język – staroświatowy, celne strzelanie, broń specjalna – rzucana.

Charakterystyka Zgrzyta:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	A	I	Zr	Cp	Op	Int	Sw	Ogd
8	52	-	5	5	10	3	53	-	44	44	15	44	-

Cechy specjalne: Wzbudza wyciem strach wśród koni. Atakuje dwa razy przez uderzenie łapą i raz przez ugryzienie. Doskonały tropiciel – odnajdzie trop nawet sprzed kilku dni. Nigdzie rusza się bez Kardagha.

Hrul Plaskaty jest niskim, grubym goblinem o łopianowatych uszach i rybich oczkach. Na pierwszy rzut oka nawet w towarzystwie goblinów sprawia wrażenie przygłupa. Wojownicy Chaosu darzą go jednak wielkim szacunkiem i wręcz zabiegają o względy tego starego pijaczyny.

Hrul poświęcił całe życie ćwiczeniom sztuki sabotażu. Poszukując nowych metod masowego mordy, przemierzył cały świat, od Arabii po twierdze krasnoludzie. Doskonale zna różne sposoby zatruwania studni.

rozsiwania zarazy, zsyłania pomoru na bydło, a co ciekawsze, jest jednym z nielicznych goblinów, którzy znają się na materiałach wybuchowych. W swej karierze wysadził już kilka mostów i zalał podziemnymi wodami kilka pięter Karak Varn. Jego największym osiągnięciem było doprowadzenie do śmierci kilku tysięcy mieszkańców nadmorskiego miasta Untenberg.

Hrul zaszył się w ruinach krasnoludzkiej twierdzy Karak Oran, gdzie w asyście swej świty piromanów, szamanów i zwykłych powykęcanych mutacjami pomyleńców prowadzi eksperymenty na ludziach i krasnoludach. Materiału badawczego dostarcza mu oddział czarnego orka Gwizuta Pyskacza, atakującego karawany i osady górali. Jak na uczonego przystało, Hrul jest całkowicie oddany swej pracy i dąży do perfekcji we wszystkim, czym się zajmie. Nigdy dwa razy nie zastosuje tego samego zarazku lub nie założy ładunków w podobny sposób.

Na szczęście dla wszystkich dobrych istot, wypijane przez Hrula hektolitry spirytusu rozmiękczyły mu nieco mózg. Ostatnio coraz mniej słyhać o jego potwornych wynalazkach. Miejmy nadzieję, że nie świadczy to o tym, iż zajęty jest pracą nad jakimś naprawdę wielkim okropieństwem.

Sz WW US S Wt Żw A I Zr Cp Op Int Sw Ogd
3 33 45 4 3 8 1 53 59 44 75 67 47 07

Przedmioty: sztab „chaotycznych fachowców” (ciężko sobie ich wyobrazić), „material badawczy” (dziesiątki więźniów w lochach), „sekcja sanitariuszy” (czarny ork Gwizut Pyskacz i jego chłopaki – około 30 dorodnych orczych samców), „instrumenty medyczne” (od zardzewiałych kozików po runiczne topory), „zaplecze naukowe” (bogaty zapas trucizn, ziół i materiałów wybuchowych), „laboratorium” (ciekawe połączenie kuźni, pracowni chemicznej, sali operacyjnej i izby tortur), magiczny pierścień, nadający goblinowi postać zadumanego bakalarza (idealną do podróży incognito), złoty łańcuch (symbol statusu, dar od jednego z Lordów Chaosu – Cp +10).

Umiejętności: mocna głowa, specjalna broń – bomby, leczenie ran, leczenie chorób, zastawianie pułapek, wykrywanie pułapek, posłuch u zwierząt – szczury, zielarstwo, warzenie trucizn ziołowych, astronomia, czuły słuch, czuły węch, oporządzanie eliksirów, odporność na trucizny, stolarstwo, kowalstwo, ucieczka, cichy chód na wsi, wykrywanie magii, szacowanie, chirurgia, farmacja, znajomość języka obcego – staroświatowy, arabski, gotowanie, rozpoznawanie roślin, zwinne palce.

Specjalne zdolności: potrafi przywoływać rój szczerów i rozkazywać mu. Choroba psychiczna – alkoholizm. Mutacje – poniżej prawego obojczyka rośnie mu trzecia ręka, ma luskę na kolanach i łokciach.

Powyższy tekst nie jest autoryzowanym dodatkiem do WFRP



Maciej Nowak-Kreyer

DE VENATORIBUS VENEFICARIS O ŁOWCACH CZAROWNIC

Poniższy tekst nie jest oficjalnym dodatkiem do WFRP

Oboje stoimy u kresu drogi. Ty kończysz swe życie, ja kolejne zadanie. Jesteś przywiązana do słupa, wokół ciebie migotają płomienie, rzucające pomarańczowy blask na twą zagniewaną twarz. Wyglądasz pięknie w tej białej koszuli, z burzą czarnych włosów i licem ściągniętym złością. Twoje karminowe usta miotają obelgi, szarpiesz się, chcesz uciec przed narastającym żarem. Niemal żaluję, że już za chwilę zacznie on zmieniać aksamitną skórę w pokrytą bąblami oparzeliną, zabierze ci włosy i błyszczące oczy, a obelgi zmieni w krzyki nieludzkiego bólu.... Cóż, tak jednak musi być – dla Twego dobra. Pomyśl, jak długo błędziłabyś w otchłani grzechu, oddając cześć plugawym bogom Chaosu, gdyby nie łaska Solkana zsyłająca Ci ogniste oczyszczenie? Ciało umiera w boleściach, ale dzięki temu dusza wymyka się z pazurów demonów.

Dlaczego z Tobą rozmawiam? Robię to zawsze, gdy oczyszczam kolejnego grzesznika. Dzięki temu mogę oczyścić się sam i wyrzucić niepotrzebne myśli, a potem z klarownym rozumem i wiernym sercem ruszyć ku kolejnej misji. Być może jestem szalony – ale jakże można być normalnym w tym niestałym świecie? Mówiono kiedyś, by ogień zwalczać ogniem. Może więc Chaos należy niszczyć szaleństwem?

Nazywają mnie łowcą czarownic. Właściwie nie wiem, dlaczego – szanuję wszak starą i piękną sztukę magii, ani w głowie mi prześladowanie parających się nią osób. Nie wiadomo mi też o tym, by w dziejach Imperium istniała kiedyś epoka polowań na magów. Sądzę, że powodem nazwania pogromców Chaosu „łowcami czarownic“, było to, iż większość sług nieprawości, chętnie wykorzystuje magię do swych niecznych planów. Przeciwnicy owych istot potykali się

więc najczęściej z „czarownikami“ (w ogólnym znaczeniu osoby mającej bliższy kontakt z czarami).

O, widzę, że płomienie zaczęły cię już solidnie przypiekać. Nie krzyczysz... Jestem pełen podziwu! Boję się, jednak, iż nie wytrzymasz długo. Wszyscy krzyczą. Prędzej czy później...

Dlaczego zostałem łowcą czarownic? Sam nie wiem. Dlaczego się urodziłem, dlaczego słońce wstaje rano, a wieczorem zachodzi, dlaczego nocą świecą księżycy? Z ust wielu osób wykonujących mój fach usłyszałaś smutne i przerażające historie o najbliższych osobach zamordowanych wskutek kaprysu Twoich kamratów, o palącym gniewie, o ekstazie zemsty. O tym, że świat się skończył, a trwa jedynie święta misja wyplenienia Chaosu i zaspokajania nienawiści. Niestety, nie mogę Ci opowiedzieć podobnej historii. Moi rodzice żyją i mają się dobrze, wychowałem się w jednej z bogatszych dzielnic Altdorfu, nie mam braci ani siostr, a kobietę, którą kiedyś kochałem, zdecydowałem się porzucić z własnej woli. Dlaczego więc to robię? Bo lubię? Może... A poza tym, uważam, że to, co czynię, jest słusne, mogę tak zaspokoić sumienie głodne prawości i uczynić ten świat lepszym. Jestem zwykłym posługaczem, tylko sprzątam, wymiatając z kątów plugawy kurz Chaosu...

Moja praca, choć satysfakcjonująca, jest niewdzięczna. Ludzie boją się łowców czarownic, każdy z nas ma bowiem coś na sumieniu. Poza tym, wśród łowców są też niestety tacy, którzy lekceważą swoją misję i wykorzystują daną przez Solkana władzę do swych własnych, brudnych celów. Rzucają podejrzenia na niewinnych, dręczą prawych obywateli, w pracy opierają się na donosach i pomówieniach. Nierzadko sami są sługami Chaosu, kryjącymi się pod bezpieczną maską tępicielei.

Przykro mi to mówić – choć Ciebie pewnie me słowa ucieszą – ale zbyt mało jest wśród nas prawdziwych i sprawiedliwych sług dobrych bogów. Wśród prostaczków, łowca czasem tak często kojarzy się z łajdakiem, że niektórzy słudzy boży wręcz odżegnują się od tej nazwy, każąc się zwać wyszukaniem mianem Inkwizytorów. Są to głównie kapłani Morra, Sigmara i Ulryka, na tyle bezczelni, iż obrażają się,

jeśli nazwie się ich łowcami wiedźm. Ba, twierdzą nawet, iż metody ich działań są zupełnie odmienne, lepsze! Bzdura. Tak może wydawać się zwykłym lyczkom, którzy widzą, jak taki przed robotą leży cały dzień plackiem w świątyni, a zwykły łowca po prostu całuje święty symbol, spluwa w ręce i zabiera się do pracy. Taaak. Oni są przecież namaszczeni przez bogów kapłanami, a nie świeckimi, brudnymi wojownikami Prawa.

Ale lud i tak przechytrzył owych zadufków... Zwykły lyk czy chłop każdego, kto poluje na złe dusze, nazwie Inkwizytorom...

Pamiętasz drogę, którą przebyłaś, by znaleźć się tu, wśród palących się brewion? Na pewno. Pamiętasz orgie ze stworami Chaosu, jęki waszych ofiar i krew, przelewającą się przez palce? Pamiętasz dzień, w którym do Twych drzwi zapukali miejscy pachołkowie, pobili Cię, związali i wrzucili do lochu? Jakaś ofiara Twej sekty cudem zdołała zbiec i za nim wyzionęła ducha, opowiedziała rajcom o wyprawianych przez was okropieństwach.

A potem przybyłem ja, cichy, spokojny. Ja, przed którym ludzie schodzili z ulicy, a psy kuliły ogony. Zebrał się sąd – sąd, któremu przewodniczyłem, w którym pomagali mi kapłani dobrych i prawych bogów oraz miejskie władze. Najpierw przyszli świadkowie. Kobieta, której pierś odebrałaś mleko. Mężczyzna dotknięty paraliżem ręki. Twój mąż, z chęcią podpisujący zeznanie oskarżające Ciebie o otumanienie go swymi niecznymi praktykami.

A ja siedziałem i słuchałem, jednego po drugim. Wiele historii było fantastycznych, niedorzecznych, wiele wynikało z zawiści, chęci odwetu. Było jednak kilka wiarygodnych. I była oparzelina, pozostawiona na Twej skórze przez święty symbol Solkana, błogosławiony ręką samego Arcykapłana. Już wtedy wiedziałem, iż trzeba będzie Cię poddać *auto-da-fe*, oczyszczeniu, jednakże musiałem dopełnić wszystkich procedur. Wszak miasto dobrze płaciło za moją pracę – jakże więc mógłbym wykonywać ją niesumiennie... Służba Chaosowi to *crimen exeptum*, tak jak zdrada czy bicie fałszywej monety. Sędzia wyposażony jest



w duże pełnomocnictwa, bowiem samotnie zмага się z czarownicą i stojącymi za nią ponurymi bogami. Nazwiska donosicieli i świadków musiałem trzymać w tajemnicy, a zeznania wymuszać specjalnymi środkami...

Najpierw jednak sekretarz sądu odczytał Ci wszystkie wypowiedzi świadków, a Ty potakiwałaś lub zaprzeczałaś. Za mało przekonująco zaprzeczałaś...

Uznaliśmy Cię winną służby Chaosowi – jednak nawet wtedy nie chciałaś się do niej przyznać. Nadszedł więc czas męki. Zanim sąd zszedł do oświetlonych pochodniami podziemi, wszyscy członkowie trybunału złożyli zwyczajową przysięgę, że nie będą później nienawidzili ani żywili niechęci do nikogo z obecnych, że nie skuszą ani nie przekupią nikogo, aby zemścił się za nich i że pogodzą się z tym, co się stało.

Najpierw kat ściągnął z Ciebie koszulę. Stałaś naga, odziana tylko płaszczem czarnych włosów, a skromni kapłani odwracali wzrok od Twojej wyzdanej kobiecości. Zabraliśmy Ci ubranie, mówi się bowiem, iż sługa Chaosu niewrażliwy jest na tortury, jeśli uda mu się zachować strzep odzieni. Kapłan Solkana odprawił krótką ceremonię oczyszczającą, a kat przystąpił do próby igły. Dobrze wiesz, że demon, któremu się oddawałaś, pozostawił na Twoim ciele mały stygmat, znamię, które nie krwawi i nie boli przy nakłuwaniu igłą. Mistrz badał Cię sumiennie, kłut nawet sutki. I w końcu, znalazł na ramieniu mały ślad pocałunku Chaosu. Gdy zważono Cię, okazało się, że jesteś znacznie lżejsza od zwykłych osób – kolejny, nieomylny znak Twego czarostwa. Nadszedł czas właściwych tortur. Na początek, rozciągnięto Cię linami przywiązanymi do rąk i stóp, wylamano Ci niemal wszystkie stawy. Następnie zawieszono za dłonie, a do nóg przymocowano ciężarki. By zwiększyć cierpienie, kat wpechnął do Twych ust drewniany, podobny do gruszki klocek, rozdziawiający usta i wydymający policzki. Badaliśmy Cię w ten sposób tak długo, aż wreszcie przyznałaś się do wszystkich plugawych czynów. Zeznanie owo było już tylko formalnością, już wcześniej przecież nieomylnymi znakami dowiodłaś swojej winy. Co więcej, w trakcie mąk nie uroniłaś ani

jednej łzy – prawdziwi słudzy Chaosu niezdolni są do płaczu, bowiem zamiast serc mają w piersiach nieczułe głązy...

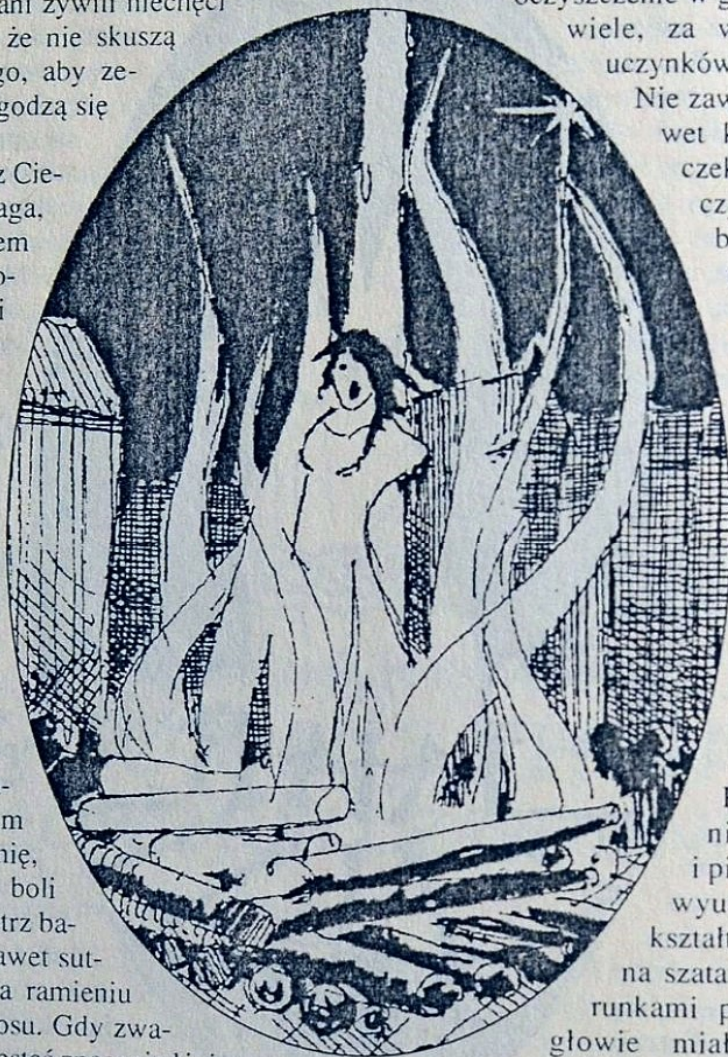
Po naradzie, ogłosiliśmy oficjalny wyrok i nałożyliśmy na Ciebie odpowiednią karę. Pamiętasz, zrobiliśmy to w całkiem uroczystym nastroju. Wszak zdecydowaliśmy o losie Twojej duszy... Wiesz, obrzęd ten nazywa się *sermo generalis* – powszechny wyrok. Ładnie, prawda? Nadeszła pora na *auto-da-fe*. Akt wiary. Skąd taka nazwa? Bo wyrok na takich jak Ty wzmacnia wiarę, prawomyślność innych ludzi. Przynajmniej tak mi mówiono.

Jedyną nadzieją dla Twojej duszy była śmierć, oczyszczenie w gorącym ogniu. Grzeszyłaś wiele, za wiele, by ciężar Twych uczynków pozwolił Ci dalej żyć. Nie zawsze za złe uczynki – a nawet konszachty z Chaosem – czeka śmierć. Czasem wystarczy tylko post i modlitwa, biczowanie, pielgrzymka, pieniężna kara, piętno, więzienie. Tylko najwięksi grzesznicy płoną...

Wcześniej, w ostatni dzień tygodnia, odprawiłaś się w świątyni ceremonię *sermo generalis*.

Uroczystość to zaiste wspaniała. Wiesz, zazdroszczę Ci, że mogłaś być jej głównym bohaterem... Na trybunie, oprócz mnie, zasiadła szlachta, tłuszczy pracacy i możni mieszczaństwo. Pośrodku, na podwyższeniu, stałaś Ty lubieżna i piękna w swym diabelskim wyzdaniu. Twe doskonałe kształty okrywała żółta, pokutna szata z wymalowanymi wizerunkami plugawych stworów. Na głowie miałaś papierową koronę z podobnymi obrazkami. Wygłosiłem pouczającą mowę (tę samą od lat) i przeczytałem formułę wyroku. A nazajutrz pierwsze płomienie liźnęły Twoje bosc stopy...

Podana w podręczniku podstawowym definicja łowców czarownic bardzo słyca ową ciekawą profesję, czyniac z wykonujacych ją osób religijnych fanatyków lub podstępnych intrygantów. Nikt na dobre nie wie, skąd się biorą i dlaczego parają się swym niewdzięcznym zajęciem. Nigdzie też nie można znaleźć zasad, jakie wyznaczają tory ich pracy. A wszak to oni są wiedźminami świata Warhammera...



Artykuł zaczerpnięty z „Gamemastering Earthdawn”

Greg Gorden & Louis J. Prosperí

Przekład: Tomek Kreczmar

DRUŻYNY

POSZUKIWACZY PRZYGÓD

Witajcie w naszej gospodzie, przyjaciele. Witajcie i podzielcie się z nami opowieściami o swych przygodach, gdyż z niecierpliwością czekamy na każdą nową historię o dzisiejszych herosach...

Finthal Doran, karczmarz z gospody „Pod Srebrnym Pantoflem“, Jerris

Świat **Przebudzenia Ziemi** zachęca grupy bohaterów graczy do wspólnego rozwiązywania problemów. Przyczyną pierwszego spotkania może być jakaś niezależna, zewnętrzna siła, która połączy postaci i sprawi, że zaczną razem dążyć do jakiegoś celu. Kiedy zaś osiągną ów pierwszy cel, mogą zdecydować się podróżować dalej jako grupa z zupełnie innych powodów. W tym właśnie momencie bohaterowie stają się „drużyną poszukiwaczy przygód”.

Wędrowanie całą drużyną śmiałków ma wiele zalet w porównaniu z samotnymi poszukiwaniami czy eksploracją. Najoczywistszym plusem jest niewątpliwie przetrwanie. Współpracując, bohaterowie mają większe szanse wieść dłuższe i zdrowsze życie. Łączenie się w drużyny poszukiwaczy przygód umożliwia również korzystanie z potężnej i unikatowej magii. Bohaterowie, którzy sformują i nadadzą grupie Imię, mogą wykorzystać magię wątków do zwiększenia swych zdolności, a co zatem idzie – potęgi, to zaś z kolei pozwoli im stawić czoło jeszcze większym niebezpieczeństwom. O tym wszystkim zapewne jednak już wiecie, gdyż informacje te opublikowano w **Księdze wiedzy**.

Za i przed wędrującą po świecie drużyną podążają opowieści, snute zarówno przez jej członków, jak i osoby, które widziały lub słyszały o jej czynach. Bohaterowie będą wplątywać się w kolejne przygody, a historie o grupie zaczną krążyć po całej krainie, aż w końcu drużyna i jej członkowie staną się kolejną legendą **Przebudzenia Ziemi**. Trzeba jednak pamiętać, że owe legendy nie wsączą się w zbiorową podświadomość Barsawii same z siebie. Bohaterowie muszą je tworzyć, walcząc z nowymi niebezpieczeństwami, biorąc udział w kolejnych przygodach, zapisując swą historię, opowiadając o podróżach, bitwach, zwycięstwach, przegranych, odkryciach... i tak dalej.

Nasi herosi będą dla Barsawian inspiracją; to do nich zwykli wieśniacy będą się zwracać o pomoc; to wreszcie oni będą urzeczywistnieniem nadziei na lepszą przyszłość. Szczęśliwie dla tych postaci, które pragną stać się prawdziwymi herosami, **Earthdawn** oferuje szeroki wachlarz przygód – począwszy od niszczenia pozostałych na świecie Horrorów, poprzez walkę z Imperium Thery, a skończywszy na ponownym okrywaniu krainy. Niezliczone przygody czekają na tych, którzy w poszukiwaniu chwały są na tyle odważni, by stawić czoło niebezpieczeństwu.

Bohaterowie mogą wzmocnić powstającą podczas ich przygód legendę, spisując swe przeżycia i tworząc „Dziennik poszukiwaczy przygód”.

Dziennik

Dziennik poszukiwaczy przygód służy kilku celom. To w nim zapisana jest historia drużyny, podani są jej członkowie i wydarzenia, które stały się ich udziałem. Tu też znajdują się informacje o wszystkich odkryciach, których dokonała grupa. Jest więc to źródło opowieści i legend. A bohaterowie mogą jeszcze dołączyć do niego szkice map niezbadanych terenów, zawrzeć w nim dowody popularnych wierzeń lub obalić na jego kartach jakieś mity dotyczące miejsc czy osób, bądź też opisać los zaginionego herosa.

Tego rodzaju informacje są niewątpliwie bezcenne dla zainteresowanych, ale dziennik oddaje jeszcze większe usługi zwykłym mieszkańcom prowincji. Zapisane w nim historie opowiadają o heroizmie i tragediach, a o tym właśnie chcą słuchać Barsawianie. Dzieliąc się swymi przygodami, drużyna daje nadzieje na uleczenie ran świata i dzięki temu jej członkowie stają się prawdziwymi herosami.

Poza wspomnianymi wyżej, górnolotnymi powodami, dziennik ma również bardziej wymierne zalety – bohaterowie mogą dzięki niemu zdobyć pieniądze i punkty legend.

Biblioteka Throalu

Zadaniem Wielkiej Biblioteki Throalu jest zbieranie wszelkich informacji dotyczących historii Barsawii, wliczając w to opowieści o herosach. Jeden z najefektywniejszych sposobów to oczywiście

Zapłata za dziennik

kolekcjonowanie opowieści o drużynach poszukiwaczy przygód. Raz do roku Throal zaprasza wszystkie grupy, by przyniosły dzienniki do biblioteki i podzieliły się swymi opowieściami z historykami. Krasnoludzkie królestwo dobrze płaci za owe historie, gdyż w nich zawarta jest przeszłość i teraźniejszość Barsawii. Cena, jaką drużyna może otrzymać za swój dziennik, zależy od jej poziomu sławy. Świeżo upieczeni bohaterowie otrzymają skromną sumkę, a wielcy herosi królewską nagrodę.

Rola graczy

Choć dziennik tworzą bohaterowie, gracze muszą go **rzeczywiście pisać**. Mogą być ku temu dwa powody. Po pierwsze, jeśli tego nie uczynią, ich postaci nie otrzymają ani pieniędzy z Biblioteki Throalu, ani punktów legend. Nawet jeżeli gracze po zakończonej sesji stwierdzają: „Zapisujemy to w dzienniku“, nie będzie się to liczyć, dopóki nie zrobią tego **rzeczywiście**. Trzeba się w końcu narobić, aby zarobić.

Drugi powód pomaga zarówno graczom, jak i Mistrzom Gry. Ponieważ w dzienniku znajdują się zapiski dotyczące wszystkich przygód grupy, gracze nie muszą pytać prowadzącego, by przypomnieć jakieś wydarzenia z przeszłości, fragment zakończonego scenariusza czy informację zdobytą podczas ostatniej kampanii. Mistrz Gry może również sięgać po niego, by odświeżyć swą pamięć w kwestii zalet postaci. Wreszcie dziennik ułatwia graczom konsekwentne i spójne odgrywanie postaci, dzięki czemu rozgrywka lepiej się toczy.

Gracze mogą zapisywać wydarzenia, które spotkały ich bohaterów, w sposób, jaki najbardziej im odpowiada. Może on mieć postać opowiadania czy krótkich notatek wraz z informacją o zdobytych punktach legend i skarbów. Mogą to być luźne kartki spisywane przez poszczególnych graczy i wpinane później w skoroszyt. Może to być wreszcie komputerowa baza danych. Bez względu jednak na postać dziennika, winny się w nim znaleźć następujące informacje: Imiona członków drużyny, jej nazwa, szkic jej symbolu/znaku oraz, oczywiście, streszczenie wydarzeń. Opcjonalnie można również dodawać liczbę punktów legend zdobytych przez poszczególne postaci. Nie trzeba chyba dodawać, że gracze sami powinni zdecydować, jakie informacje zamieszczać w dzienniku.

Każdy z graczy powinien mieć udział w tworzeniu dziennika – najlepiej, by członkowie drużyny wymieniali się tym obowiązkiem po każdej sesji.

Kiedy drużyna postanawia podzielić się swym dziennikiem z Wielką Biblioteką, otrzymuje zapłatę w sztukach srebra – 10 procent ogólnej liczby zdobytych punktów legend. Tak więc, na przykład drużyna, która zdobyła w sumie 1000 punktów, dostanie 100 srebrników. Ogólną liczbę punktów legend ustala się dodając punkty posiadane przez każdego członka drużyny, a następnie dzieląc wynik przez ilość bohaterów. Więcej informacji o punktach legend znajduje się w podręczniku głównym, w rozdziale **Narodziny legendy**, str. 218.

Dziennik i punkty legend

Drużyna poszukiwaczy przygód, która podzieli się opowieściami o swych odkryciach z bibliotekarzami i uczonymi Throalu, otrzyma również punkty legend. Za każdym razem, kiedy postanowi to uczynić, każdy członek grupy zdobędzie połowę otrzymanej za dziennik sumy w punktach legend. Oczywiście, punkty te zwiększają aktualne i wszystkie punkty legend, a można je wykorzystać w każdy opisany w podręczniku głównym sposób. We wcześniejszym przykładzie każdy z członków grupy otrzyma 50 punktów legend.



Poziom sławy

Tak jak pojedynczy bohaterowie, tak i drużyny mogą zdobywać poziomy sławy, które zależą od sumy punktów legend posiadanych przez grupę. Wspomnianą wartość oblicza się, dodając do siebie punkty legend poszczególnych postaci, a wynik dzieląc przez liczbę członków. Na przykład drużyna Thoma Mieczotwórcy składa się z sześciu osób, którzy w sumie posiadają 1 200 000 punktów legend, co – po podzieleniu przez 6 – daje 200 000, czyli trzeci poziom sławy.

Drużyna otrzymuje ze swej legendy takie same korzyści, co bohater; wiąże się to jednak z analogiczną ceną. Więcej informacji o poziomach sławy znajduje się w podręczniku głównym, w rozdziale **Narodziny legendy**, str. 226.

Zwykle we wprowadzeniach wykorzystuje się historię postaci przygotowaną przez gracza. Może się jednak zdarzyć i tak, że usłyszysz, drogi Narratorze, historię idealnie „gładką“, bez żadnego punktu zaczepienia, i zawyjesz wówczas z rozpaczą niczym Ahroun przy pełni księżyca. Na taką właśnie okazję przygotowałem zestaw czterech konspektów, stanowiących wprowadzenia dla graczy. Przy każdym z nich zamieściłem orientacyjne dane, które mogą pomóc Ci w znalezieniu najlepszej opowieści. Opisane wydarzenia możesz swobodnie zmieniać wedle potrzeby.

OPOWIEŚĆ PIERWSZA: WILK POŚRÓD MAŁO

lupus, dowolne plemię i patronat

Postać żyje w stadzie pośród ośnieżonych szczytów, polując na mniejszą zwierzynę lub żywiąc się tym, co przywiozą pracownicy leśni, aby dokarmiać zwierzęta zimną. Ważne jest, by las, w którym mieszka wataha, znajdował się niedaleko ludzkich siedzib (np. miasteczek lub jakiegoś górskiego kurortu). Relacje bohatera z innymi wilkami w stadzie określ wraz z graczem: czy jest młodym i silnym wilczkiem, który tylko czeka, by zagryźć dotychczasowego przywódcę? A może sam nim jest? Ciekawym pomysłem może być również odwrócenie sytuacji: nasz bohater jest słabszy od swoich towarzyszy i jako taki żyje na ich łasce i niełasce.

Pewnego dnia postać, wędrując samotnie po lesie, natrafia na dziwny, nieznany jej do tej pory trop. Niby zapach jest wybitnie człowieczy, ale za chwilę urywa się, krzyżuje z wilczym – postać od razu poznaje, że na terenie jej stada pojawił się obcy wilk. Dalszy rozwój akcji zależy od postępowania bohatera: czy zwoła resztę watahy i razem rozpoczną oblęganie intruza, czy też zdecyduje się tropić go sam. W obu wypadkach odnalezienie tropionego nie wydaje się specjalnie trudne; czy to możliwe, by sam dążył do walki? Okaże się to dopiero wtedy, gdy postać stanie oko w oko z owym wilkiem: będzie to Teurg homid trzeciej rangi z plemienia, do którego należy nasz bohater. Garou przybył w te strony, aby odwiedzić starszego Ahrouna Czerwonych Szponów, który mieszka w okolicy. Podczas wędrówki Teurg napotkał ducha, zwanego Zwiastunem Braci. Szaman zrozumiał, że gdzieś w okolicy znajduje się młody garou, który nie odbył jeszcze Rytuału Przejścia i zdecydował się znaleźć go za wszelką cenę (odnalezienie i należyte wychowanie szczeniaka to czyn, który przysparza wiele sławy). Podobny, choć o wiele słabszy sygnał odebrał stary Ahroun i również wybrał się na poszukiwania. Obaj trafiają na miejsce mniej więcej w tym samym momencie i rozpoczną spór o to, kto powinien wychować szczeniaka. Dla naszej postaci będzie to trudny moment: dwa wilki będą często zmieniać swą postać (zwłaszcza Ahroun nie będzie miał oporów przed przejściem

w postać crinos) i mówić o rzeczach, których bohater nie rozumie. W końcu Teurg postawi na swoim (dobór konkretnych argumentów pozostawiam Tobie) i rozpocznie nauczanie postaci. Bohater posiada kilka podstawowych informacji o Triadzie, Umbrze, trzynastu plemionach garou, Apokalipsie itd. Następnie przyjdzie czas na zmianę form (na początek polecam trzy podstawowe – homid, crinos i lupus) oraz naukę chodzenia (trudno jest wilkowi, biegającemu przez całe życie na czterech łapach, nauczyć się poruszać nagle na dwóch). Kolejny

problem to ludzkie ubranie i najrozmaitsze „małpie“ wynalazki jak nóż, widelec, łyżka, drzwi, szafa, krany itp. Na tym etapie Teurg zabierze naszego bohatera do jakiejś opuszczonej chaty gdzieś na polanie, aby ryki zdenerwowanego niepowodzeniami szczeniaka nie płoszyły ludzi. W końcu przyjdzie czas na wycieczkę do miasta – najlepiej dużego i ruchliwego. Głównym celem takiego szkolenia jest, aby młody garou potrafił

w razie potrzeby znaleźć się w takim środowisku i nie ściągał swoim zachowaniem uwagi wrogów. Stąd postać może rozpocząć swoje kontakty z innymi wilkołakami.

Uwaga: Najtrudniejszym elementem tej przygody jest opisywanie wszystkich wydarzeń i przedmiotów z perspektywy wilka (polecam poobserwować zachowania psów). Na początku garou nie będzie rozumiał zasad działania wielu rzeczy i sporo czynności będzie wykonywał nie

tak (sam pamiętam, jak pewna Czarna Furia o mało nie wysadziła w powietrze całego domu, gdyż nauczyła się już odkręcać gaz, ale nie wiedziała, którą stroną zapalki pociera się o draszkę, a także czyściła zęby widelcem i natłukła mnóstwo naczyń). Wszystko trzeba będzie mu tłumaczyć jak małemu dziecku. Mnóstwo pojęć stanowi dla niego czystą abstrakcję (np. spróbujcie wyjaśnić, co to jest miłość albo własność). Przedstawiając różne przedmioty, pamiętaj, że najsilniejszym zmysłem wilka (jak i każdego psa) jest węch, dotyk (smak) i wzrok, w tej właśnie kolejności. Plama oleju będzie dla niego czarną plamą na mniej czarnej (asfalt) powierzchni, błyszcząca, lepka i potwornie śmierdząca czymś nienaturalnym. Widelec wygląda jak błyszcząca noga gołębia, zapalki to płonące patyczki, ubrania to po prostu różnokolorowe futra.



**OPOWIEŚĆ DRUGA:
ODDAJ MOJEGO MISA!**

homið, patronat dowolny – najlepiej Teurg

Nasz bohater jest zupełnie przeciętnym nastolatkiem, który całkowicie nie zdaje sobie sprawy ze swego dziedzictwa. Kiedyś znalazł na ulicy pewien słaby fetysz i nieświadom tego faktu, zabrał go do domu (formę fetysza pozostawiam Narratorowi – powinien on wyglądać jak najbardziej normalnie, np. jak karta telefoniczna). Wataha garou pierwszej rangi, do której ów fetysz należał, uznała jego zgubienie za wielką hańbę i uczyniła wszystko, co tylko możliwe, aby go odzyskać. Udało im się ustalić, kto podniósł go z ulicy i teraz czekają na dogodny moment, żeby odebrać przedmiot. Jeden lub dwóch garou cały czas śledzi bohatera, aby ustalić najlepszy czas włamania. Nasz człowiek zupełnie nie będzie zwracał na to uwagi; nawet gdy któryś ze znajomych powie mu, że ktoś za nim chodzi, zaaranżuj to tak, aby te obawy wyśmiał i zlekceważył. Postać uwierzy w to w chwili, gdy będzie już za późno: pewnego popołudnia wróci do domu i zastanie w nim jednego z członków watahy, przetrząsającego jego pokój w poszukiwaniu fetysza. Tak się składa, że wataha nie wie, kim jest nasz bohater i garou zdecyduje się go postraszyć zmieniając formę. Rzecz jasna, postać będzie co najwyżej zdziwiona i nie odda przedmiotu (do którego zdążyła się już przywiązać) bez walki. W trakcie szamotaniny nastąpi Pierwsza Przemiana bohatera. Zaskoczony tym faktem garou zdecyduje się na rejteradę drogą, którą dostał się do zamkniętego na cztery spusty mieszkania – przez lustro w przedpokoju i dalej przez Penumbry aż do caernu. Niemniej zszokowana takim obrotem sprawy będzie sama postać, która wkrótce potem będzie musiała stawić czoło policjantom, powiadomionym przez zaniepokojonych sąsiadów, i zdenerwowanym rodzicom, którzy wracając do domu zastali pod domem radiowóz (nie ma jak nadopiekuńcza rodzinka, he, he).

Tymczasem garou, który był w mieszkaniu, ochłonął i opowiedział wszystko jednemu ze starszych caernu. Ten zorientował się, co się święci i wystął kłosem z członków szczepu, aby przy użyciu wszelkich środków ściągnął naszego bohatera do caernu na nauki. Nie minie wiele czasu, gdy do drzwi mieszkania zapuka tajemniczy gość. Jeśli postać zdecyduje się udać do caernu po dobroci, zniknie z normalnego życia na kilka godzin/dni i wywoła niepokój rodziców; będzie musiała przygotować sobie jakąś bajeczkę, która zapewni wystarczająco dobre usprawiedliwienie.

Ta opowieść dobrze nadaje się do wprowadzenia nowej postaci do watahy, która ukończyła już swój Rytuał Przejścia: to właśnie oni zgubili jeden ze swych fetyszy.

**OPOWIEŚĆ TRZECIA:
DZIECKO ROSEMARY**

homið, dowolny patronat, tylko dla pań!

Nasza bohaterka już od kilku miesięcy chodzi z przypadkowo poznanym facetem, który – jak się jej wydaje – jest właśnie „tym jedynym“. Trwa to aż do momentu, gdy podczas wizyty u niego zostanie poddana działaniu środków usypiających (jak je zaaplikować, zależy od Narratora), a następnie przewieziona do podmiejskiej willi, w której ma swoją siedzibę pewna sekta (o tworzeniu sekty polecam konwersję ZC do CP2020 pt. „Czas mroku“, która była publikowana w jednym z numerów MIM-a). Chłopak od dawna jest jej członkiem, do końca podporządkowanym Mistrzowi. To właśnie z jego rozkazu nawiązał znajomość z postacią, aby łatwiej ją porwać. Dopiero w swoim pokoju (jednym z pomieszczeń piwnicy) bohaterka dowie się, że Mistrz wybrał ją ze względu na pomyślny układ gwiazd przy jej narodzinach (lub coś podobnego – każda głupota jest dobra) na swoją małżonkę. Ich zaślubiny mają odbyć się za trzy dni – wówczas faza księżycza odpowiadać będzie patronatowi postaci.

Kilka słów na temat Mistrza: to prawdziwy artysta w pociąganiu za sznurki, potrafi mówić ludziom dokładnie to, co pragną usłyszeć i robi dokładnie to, czego się po nim spodziewają jego uczniowie. Wyjątkowo wredny typ, potrafiący bez mrugnienia okiem dokonać każdej zbrodni. Decyzja, czy jest wampirem, magiem czy tylko człowiekiem z odpowiednią Numina, zostawiam Narratorowi. Mistrz ma jeden słaby punkt: wmówił sobie, że na jego moce zły wpływ ma sól, toteż ani jej nie używa, ani nie toleruje w swoim otoczeniu (zdrowe żywienie bez soli to zresztą jedna z podstaw doktryny).

Przez najbliższe trzy dni dzieje się niewiele: drzwi są zamknięte na klucz, a okno od piwnicy zabezpieczone siatką ogrodową. Wszelka ucieczka jest z góry skazana na niepowodzenie; nawet gdyby postaci udało się wyslizgnąć z pokoju, to nie dotrze niezauważona do bramy. W domu i ogrodzie znajduje się zbyt wiele osób, aby nikt jej nie zauważył, poza tym wszyscy znają się przynajmniej z widzenia. Jedzenie dostarczane jest regularnie – niezbyt smaczne wegetariańskie dania, chyba przygotowywane w kuchenkach mikrofalowych, gdyż bardzo szybko stygną. Jedzenie przynosi dziewczyna, która stanowi obecną „narzeczoną“ Mistrza. Zwykle jest pod wpływem środków psychotropowych, przez co bywa nieco otepiała. Czasem zdarza jej się mówić do siebie; jeden z takich seansów powinien zdarzyć się podczas odwiedzin u naszej postaci. Dziewczyna osunie się po ścianie na podłogę, jest jej słabo; zacznie mówić coś o „wyrwaniu się z tego piekła“, „diable“ itp. Najwyraźniej chce uciec z tego miejsca. Każdego dnia wieczorem pojawia się Mistrz, aby przedstawić bohaterce dogmaty wiary i wyjaśnić, jak wielki zaszczyt ją spotyka. Zapewne kilka razy w ciągu tych trzech dni odwiedzi ją potajemnie były chłopak – najwyraźniej nie do końca pogodził się z planami swego guru. Postać może mieć nadzieję, że dzięki

niemu uda się uciec. Tak naprawdę jest to niemożliwe: gdy spróbują, zostaną złapani. Bohaterka wróci do swojej celi, a chłopak zniknie jak kamfora.

Sama ceremonia ma odbyć się w dużym garażu, który został przebudowany tak, aby spełniać rolę kaplicy. Tam właśnie w obecności wszystkich członków sekty ma się dokonać obrzęd zaślubin. Tam również pojawi się nieoczekiwany sprzymierzeniec: prywatny detektyw, specjalista od wyszukiwania dzieci, które uciekły z domu. Odwiedził już wiele sekt i narkomańskich melin, często ryzykował życiem. Żaden ze zleceniodawców nie domyśla się nawet, że jest to Sędzia z plemienia Dzieci Gai, który w ten sposób walczył ze Żmijem. Wczoraj udało mu się zlokalizować dom, w którym jest przetrzymywana nasza bohaterka, dzisiaj ma zamiar zakraść się na teren posesji. Szybko zorientuje się, że w garażu odbywa się jakieś nabożeństwo, a jeśli zdecyduje się zajrzeć, zobaczy poszukiwaną. Tymczasem nasza postać, otepiała zapachem palących się kadzidel (działają one również na pozostałych uczestników obrzędu), może przejść właśnie Pierwszą Przemianę. Oczywiście, taki niekontrolowany atak wywoła powszechne Delirium, a jedyną przytomną osobą pozostanie guru. Pierwsza Przemiana będzie także zaskoczeniem dla detektywa: jeśli wkroczy w tym momencie, przyjdzie mu szarpać się z rozszalałym crinosem, którego nie wolno mu zranić. W ostateczności ogłuszy naszą bohaterkę. Co stanie się z guru – czy zginie rozszarpany pazurami swojej niedosłej małżonki, czy też uda mu się uciec, zależy tylko od Narratora.

Gdy atak minie, a bohater wróci do ludzkiej postaci, detektyw zabierze ją do samochodu, aby zawieźć do swojego szczepu. Jeśli będzie na tyle przytomna, by zainteresować się losem dziewczyny, która przynosiła jedzenie do celi, można zabrać także i ją (za takie zachowanie powinienę nagrodzić gracza dwoma punktami Honoru).

OPOWIEŚĆ CZWARTA: DOKĄD WJEDZIE MOJA DROGA

*lupus, dowolny patronat, Gnatożuje
lub Tubylcy Betonu*

Postać należy do watahy bezpieczeństwa psów, które żywią się tym, co znajdują na śmietniku lub co zostawia dobrzy ludzie. Mają wielu wrogów: konkurencyjne watahy, wyjeżdżające z nienacka samochody, ludzi, którzy chcą je zadręczyć. Tacy właśnie osobnicy staną na drodze naszego bohatera. Poruszająca się starą furgonetką dwójka bezrobotnych mieszkańców miasta zabija czas między wypłatami zasiłków, polując na bezpieczeństwa psy. Niektóre, wyglądające na zagubione, odwożą do schroniska, by zarobić parę groszy z nagrody; inne (jak nasz bohater) wywożą do lasu, gdzie mogą je zabić w dowolny wymyślony przez siebie sposób. Zwabia watahę do swojego wozu, najpewniej podrzucając trochę jedzenia. Następnie drzwi zostaną zamknięte i furgonetka ruszy. Wszelkie próby otwarcia drzwi są skazane na niepowodzenie: zabezpiecza je gruba żelazna sztaba. Powietrze wewnątrz paki jest przesiąknięte wonią benzyny, smarów i mnóstwa różnych psów, które odbywały kiedyś tą samą drogę. Furgonetka co chwila hamuje,

przyspiesza lub zakreca, miotając „pasażerami” po całym pomieszczeniu. Gdy wreszcie samochód zatrzyma się w lesie, mężczyźni zaczną wywlekać otepiałe psy jednego po drugim, zabijając je na różne okrutne i wyrafinowane sposoby. Taka zabawa może się ciągnąć bardzo długo, zależnie od fantazji mężczyzn. Bohater, zamknięty w ciemnej pace, będzie wyraźnie słyszał pełne bólu i bezradności skowytu i skamlenia swoich towarzyszy. Wreszcie przyjdzie kolej na niego; jeden z oprawców otworzy drzwi i spróbuje wyciągnąć garou na zewnątrz za pomocą stalowej linki zadziergniętej w pętlę. Człowieka trudno będzie ugryźć lub podrapać: jego ciało okrywa gruby kombinezon roboczy, wzmacniany na rękach i nogach. W trakcie szamotania pojawi się jedna, jedyna szansa na ucieczkę, gdy po kolejnej próbie mężczyzna cofnie się na tyle, by bohater mógł skoczyć i jak najszybciej uciec – byle dalej od tego miejsca. Jeśli gracz nie podejmie tego ryzyka, może już losować nową postać. Dopiero gdy bohater znajdzie się na zewnątrz, poczuje zapach śmierci i zobaczy okropnie zmasakrowane ciała swoich towarzyszy. Oprawcy raczej poprzestaną na krzykach, niż aktywnej pogoni („K...a, ucieka! Goń go, łap, na co czekasz?!“).

Postać będzie zapewne uciekać, aż, zupełnie wyczerpana, padnie na mech. Tymczasem zapadnie zmrok, który szybko zmieni się w noc. Wówczas nasz bohater, pogrążony w stanie między snem a jawą, dostąpi Pierwszej Przemiany. Jej przebieg może być różny: garou będzie biegać jak oszalały po lesie, rycząc, wyrwijąc krzaki i drąc korę drzew pazurami albo tarzać się po ziemi w postaci crinos i wyć nieprzytomnie z rozpacz po utracie swoich towarzyszy. Gdy atak szalu minie, bohater zapadnie w płytki, niespokojny sen, który skończy się przed świtem.

Dalsze działania postaci mogą być dwojakie: bohater zechce wrócić na miejsce kaźni po swoich tropach, aby stamtąd trafić do miasta; może również zamieszkać w leśnej głuszy. W pierwszym przypadku szybki marsz doprowadzi garou na miejsce, skąd uciekł. Po furgonetce zostały tylko ślady opon, prowadzące do asfaltowej drogi. W powietrzu unosi się ostry zapach spalin. Pod krzakiem jałowca ziemia jest poruszona; to tam ludzie zagrzebali szczątki zamęczonych zwierząt. Droga do miasta jest niełatwa; to prawie 10 km, a przejeżdżające samochody utrudniają odnalezienie właściwego zapachu. W znanym sobie rejonie garou znajdzie się dopiero następnego dnia w południe. Tam również postać zostanie odnaleziona przez innych obrońców Gai, powiadomionych dzięki Zwiastunowi Braci.

Gdyby jednak nasz bohater zdecydował się żyć w lesie, garou odnajdą go znacznie później. Postać może teraz rozejrzeć się po swoim nowym domu. Dla przyzwyczajonego do środowiska miejskiego wilka może być to niezwykle ekscytująca przygoda (patrz uwagi przy pierwszej opowieści). Niezależnie od tego, gdy bohater dowie się już o swoim dziedzictwie i zadecyduje o dalszym losie, prawdopodobnie zechce odnaleźć i policzyć się z samozwańczym Przedsiębiorstwem Oczyszczania Miasta z Bezdomnych Zwierząt. Ale to już temat na osobną opowieść.

Powyższy artykuł nie jest oficjalnym dodatkiem do Świata Mroku.

Filip „neq“ Niedorezo

TEN PIERWSZY RAZ: preludium i kreacja bohatera w Wampirze: Maskaradzie

No dobra, zaczynamy. Tworzymy postacie. Jacek, kim grasz? Dobra, Brujah, oczywiście trzynastka. Natura? Tak... Postawa? Aha... Fizyczne i Umiejętności na pierwszym, a na drugim? Niech będzie... czekaj, zanotuj. Dyscypliny? No... tak, możesz Akceleracje, Potencje i Prezencje. No, tak myślałem. Dobra, wystarczy, lecimy z preludium, bo czasu mało. Taaaak... to skąd pochodzisz? Ile lat miałeś przed zwampirzeniem? Aha... Twój Ojciec? No, coś jeszcze, jakieś szczegóły? Kto następny?

Cóż, tak by mogło być. Każdy się zgodzi, że nie jest to najlepszy pomysł. Więc jak? Pomysłów może być tyle, ilu Narratorów. I każdy będzie dobry, jeśli tylko odpowiada i jemu, i graczom. To, co tutaj znajdziesz, to pomysły, które okazały się spełniać swoje zadanie.

W założeniach autorów gracz ma sporo swobody w tworzeniu swojej postaci. Preludium w pewien sposób dopasowuje się potem do tego pomysłu, zapełnia się nim luki, dodaje ostatnie rysy, czy też po prostu umiejscawia postać w świecie gry. Lecz tak naprawdę, który z ludzi ma jakieś pojęcie o świecie zamieszkanym przez istoty mroku? Kto wybiera swojego ojca? A tym bardziej, kto wie, jakimi nadludzkimi mocami będzie dysponował? Najlepiej, by gracz uczył się wszystkiego razem ze swoją postacią, wtedy to, co tajemnicze i nieznane, będzie źródłem dużo potężniejszego wrażenia. I tu otwiera się przed nami cały skarbiec możliwości. Zaprezentuję je na dwóch przykładach (za każdym razem poznamy bohatera w dowolnym momencie życia jako człowieka – tutaj gracz ma całkowitą swobodę – decyduje, kim jest, jakiej narodowości, w jakim wieku, czym się zajmuje itp.):

26. Bohater poznaje swego Ojca, nie wiedząc oczywiście, że tamten jest Kainitą. Rozpoczyna się gra pozorów. Wampir stara się poznać przyszłego potomka, może uświadomić go w pewnym stopniu, kim się wkrótce stanie; może upewnić się, czy wybór padł na właściwą osobę. Odegraj to, bądź poszukującym przedłużenia swej Krwi nieśmiertelnym. Postaw bohatera w sytuacjach, które oddadzą specyfikę tego, co go czeka, lub też tkaj nić uludy, jeśli taką taktykę przyjął Ojciec. Nic jeszcze nie jest przesądzone – tylko od gracza zależy, czy jego postać stanie się jednym z Przeklętych, czy też... poniesie śmierć jako niegodny zostania potomkiem Kaina. Założmy, że dochodzi jednak do

Przemienienia. Bohater jest już Istotą Mroku. Bądź Ojcem; pokaż świeżo powstałemu wampirowi ścieżki Mroku, naucz go używać swych mocy; wskaż, czego ma unikać, czego mu nie wolno. Jeśli będzie to członek Camarilli, poucz go o tradycjach i hierarchii. Wprowadzaj stopniowo w tajniki, używając do tego pojedynczych epizodów. Jak to się będzie odbywać, zależy od tego, kim jesteś jako Ojciec, co prezentujesz sobą, z jakiego jesteś Klanu. Być może będziesz mentorem wtajemniczającym przez teorię, możliwe też, że postawisz potomka od razu w sytuacjach wymagających działania, a tym samym poznania własnych możliwości, jednocześnie obserwując z ukrycia gotów do bezpośredniej ingerencji w razie konieczności. Tutaj właśnie istotne jest, żeby uniknąć reakcji gracza typu „Jasne, to jakiś Malkavian i to dziesiątka” – moja poprzednia postać to miałyby takiego na raz. Idealny byłby ktoś grający w **Wampira** po raz pierwszy i nie znający podręcznika. Lecz trudno o taki przypadek, więc jakoś należy sobie poradzić. To już należy do Ciebie, Narratorze. Sposób traktowania przez Ojca będzie miał potem duży wpływ na stosunek bohatera do niego w czasie późniejszych sesji, więc poświęć odgrywaniu tych scen sporo uwagi. Uzyskasz bardzo wiele materiałów, w przyszłości pomocnych przy pleceni w wątków w przygodach i umiejętnym sterowaniu emocjami postaci. Ileż realistycznych, retrospektywnych scen czeka tak stworzoną postać... Lecz to nie wszystko. Przychodzi czas na usamodzielnienie się. Pozwól bohaterowi zawiązać znajomości w miejscu, gdzie będzie później mieszkał. Może Ojciec zapozna go z ważnymi personami, lecz możliwe, że poprzestanie tylko na przedstawieniu Księciu. Odegraj kilka scen, w których wezmą udział inni miejscowi Kainici. Uważnie obserwuj postępowanie Bohatera. Opinię, którą sobie teraz wyrobi, niełatwo będzie później zmienić. Nie mniej istotny jest stosunek do śmiertelników – w końcu poza tym, że czymś się należy żywić, pozostaje jeszcze kwestia szeroko rozumianych stosunków społecznych. W czasie nauki zapewne korzystał z trzody Ojca, jak jest teraz? Poszukiwania stałego źródła świeżej krwi mogą stanowić świetny materiał na kilka kolejnych scen w Preludium. Bezpośrednio z tym powiązane jest znalezienie bezpiecznego lokalu. Możecie się świetnie bawić, jeśli odegrasz podejrzliwą starszą panią, wynajmującą późnym wieczorem mrocznie wyglądającemu osobnikowi piętrową w swojej kamienicy.

Jeśli jednak udało Ci się namówić kogoś na Preludium dla nieznannej jeszcze Istoty Mroku, i masz spore zaufanie do swego Gracza, wypróbuj drugą wersję.

27. Bohater budzi się pewnej nocy, leżąc na ulicy z twarzą w kałuży krwi. Wydaje mu się, że żyje, lecz serce nie bije, ciało jest trupio zimne... Będzie się zapewne snuł przez kilka godzin, nie wiedząc, co się z nim stało, aż zamyślony nie zauważy, że jest na środku ulicy i pędzi ku niemu samochód. Pojazd zbliża się coraz bardziej słychać dźwięk klaksonu. I nadejdzie świadomość, że jest zbyt blisko, żeby uskoczyć. Jednak odruchy działają i bohater znajdzie się w bezpiecznym miejscu z zadziwiającą dla siebie szybkością. Lub też bardzo zapragnie skryć się przed kilkoma niebezpiecznie wyglądającymi i uzbrojonymi postaciami nadchodzącymi z przeciwległej strony ulicy. W rozpaczliwym akcie schowa się zapewne za jedyną w okolicy wątpliwą zasłoną – niewielkim krzakiem – zastanawiając się jednocześnie, co robi, kiedy już zostanie odkryty. Jednak niebezpieczeństwo minie, panowie nie zwrócą nawet uwagi na kryjówkę Bohatera. Co czeka wampira w mieście, skoro on nawet nie wie, kim jest? Czy domyśli się, że należy się schować przed promieniami słońca? Czy może stanie się łupem poszukujących krwi do doświadczeń Tremerów? Czy dowie się, kto jest jego Ojcem? Czy będzie traktował wszystkich jako potencjalne zagrożenie, czy też poszuka pomocy? Czy

zostanie zaakceptowany przez innych członków Rodziny? Jak potraktują go bliscy, jeśli zdecyduje się z nimi skontaktować? Jak zareaguje na to, że potrafi np. rozkazywać zwierzętom lub wyjątkowo skutecznie skryć się w cieniu w razie potrzeby? Czy pozna wszystkie swoje umiejętności? Czy jeśli jakimś cudem uda mu się przeżyć, zostanie zaakceptowany przez wampirzą społeczność? Może jest ofiarą okrutnego żartu? I przede wszystkim: czy będzie w stanie pogodzić się z tym, kim (czym?) obecnie jest? Wszechobecny głód połączony ze świeżymi jeszcze wspomnieniami ze świata pełnego światła, nieludzkie moce i nieludzkie pragnienia – wszystko to może stać się męką dla bohatera. Jeśli jednak wykorzysta swoje ponadnaturalne moce, stanie się zimny i wyrachowany, może uważać się za bardzo potężnego w porównaniu do ludzi, szczególnie jeśli nie poznał jeszcze innych Kainitów. Lecz prędzej czy później czeka go konfrontacja z Braćmi, zyska nowe spojrzenie na siebie i będzie musiał walczyć o miejsce w Świecie Mroku. Trudne zadanie przed graczem, jeszcze trudniejsze przed Tobą, Narratorze.

Gracza trzeba nieustannie utrzymywać w niepewności i strachu. Sceny wstępu muszą być wyraziste i przekonujące. Jednak zapewniam Cię, uczestnik nigdy nie zapomni tak poprowadzonego Preludium. I postać ta będzie na pewno inna niż poprzednie. A czyż nie o to nam wszystkim chodzi? Jak będzie wyglądało preludium, które Ty poprowadzisz?

Wampire: Masquerade (Wampir: Masakarada) jest zastrzeżonym znakiem towarowym White Wolf Inc. Prawa do polskiego wydania linii produktów Wampir: Maskarada należą do ISA sp. z o.o.



Sasza „SaszaK” Wegner

Autor tego artykułu należy do tajnej organizacji Urolog

*(Tu Cthulhu... jak tam gwiazdy?
Gwiazdy? Aaa... W porządku.)*

Luźne pomysły z czerepu Kultysty

Drogi Strażniku, bo co Ciebie skierowany jest ten artykuł. Czy nie czułeś w pewnym momencie, że to już chyba koniec? Że Badacze znają każdy Twój trick i zaczynają popadać w rutynę? Jeśli tak, mam nadzieję, że sugestie przeze mnie przedkładane choć trochę Ci pomogą.

Skoro już mowa o rutynie – przede wszystkim ją właśnie trzeba zwalczać. Podstawą jest ciągłe zaskakiwanie Badaczy. Pamiętaj, że każdy sposób jest dobry by to osiągnąć. Odbiegaj od schematów. Gdy problem ma dwa rozwiązania, spróbuj postawić przed nim Badaczy dwa razy, i niech dobre drogi będą za każdym razem inne. Jeśli wiedzą, że w bazaltowym mieście, które eksplorują, powinny być Latające Polipy

i przeciwko nim się przygotowali, niech ten rejon akurat będzie opanowany przez Piaseczniki. Jak najmniej powinno dać się przewidzieć tymi słabiutkimi ludzkimi umysłami, władza dawnych bogów potęgą przeraża je przecież tysiącrotnie.

Gdy już poruszyłem sprawę podstaw, to chciałbym powiedzieć co nieco o różnego rodzaju prawach. Co stanowi podstawę naszej pewności siebie jako ludzi? Znajomość praw przyrody czy fizyki, nasza wiedza. W tym wytworzonym przez nas i zaszufladkowanym otoczeniu czujemy się bezpiecznie i błogo. Nawet gdy nadchodzi zagrożenie, jest to tylko element naszego świata. A przecież Zew Cthulhu to system mówiący o Inności obcych istot. To samo powinno

chyba nasuwać pomysły. Jeśli mamy przestraszyć Badaczy, musimy zaatakować właśnie ten „system obrony” ludzkiej psychiki. Gdy Badacze wejdą do domu i usłyszą wycie na górnym piętrze, nie zrobi to na nich większego wrażenia. Nie oszukujemy się, oni wiedzą, że grają w **Cthulhu**. Ale takie wydarzenia jak włączona lampa nie oświetlająca pokoju, zimny i nie parzący ogień, schody prowadzące w dół i jednocześnie kończące się drzwiami na piętrze, pokój, w którym nie można wydawać dźwięków i mówić, czy woda kapiąca z kałuży w podłodze na sufit na pewno wprowadzą Badaczy w nastrój niepewności i strachu przed nieznanym, które wytrąca im broń z ręki – wiedzę o świecie. Podobnie z prawami przyrody. Jeśli Badacze będą przechodzić w lecie przez las, w którym drzewa o zimowych, bezlistnych i drapieżnych gałęziach zastępują bujną zieleń, lub gdy zauważą, że samiec sikorki zamiast puszyć się przed samicą rzuca się na nią i wydziobuje jej oczy – dostrzegą te znaki i będą one daleko bardziej sugestywne niż oświadczenie „Czujecie się w tej okolicy bardzo niepewnie”.

Tak samo przy konfrontacji, niech kultysty czy potwory łamią wszelkie konwencje próbując odgonić lub zabić Badaczy. Niech naginają rzeczywistość do swych potrzeb. W końcu to posłannicy Wielkich Przedwiecznych, Zewnętrznych Bogów czy innych, równie potężnych sił. Przykłady? Niech zsyłają iluzje i fałszywe wizje. Niech znikają i zostawiają Badaczy z trupem sam na sam z policją, niech zaskakują doświadczonych graczy innymi zdolnościami niż opisane w podręczniku.

Z pomysłów na samą technikę prowadzenia warty wykorzystania jest pomysł karteczek kursujących pomiędzy prowadzącym a graczami. Gdy drużyna skrada się w nocy po terenie cmentarza, szybko napisana kartka przesłana do jednego z Badaczy rzuci błąd strach na pozostałych. Skoro Strażnik coś pisze – zaraz coś się stanie. Ale co? A na karteczce równie dobrze może być napis „Nie widzisz nic podejrzanego”, ale przecież pozostali tego nie wiedzą.

Podobnie jest ze szczegółami. Przeważnie jest tak, że nie opisuje się dokładnie otoczenia. Jednak gdy Strażnik zwraca uwagę: „zauważasz, że ta trąbka ma inną ilość tłoków niż zwykła” albo: „w pewnym momencie człowiek zostawia kartkę na stole i wychodzi”, gracze od razu wiedzą, że mają do czynienia z czymś ważnym dla przygody. Skąd jednak ich postacie mają taką pewność? Spróbuj Strażnika rzucić jakiś szczegół nie związany z przygodą. Gdy parę razy, zamiast znaleźć się na miejscu zbrodni trafią na ślepą uliczkę, zaczynają MYŚLEĆ i zastanawiać się, gdzie prowadzą ich tropy. Skończy się okres prowadzenia za rączkę, a zacznie etap prawdziwego grania w **Cthulhu**.

Problemów nastrocza często zagadnienie obcego sposobu myślenia. A warto spojrzeć też na to pod innym kątem. Badacze zamknięci w nawiedzonym do-

mu to jeszcze nic. Napięcie rośnie, gdy owe Coś ma inne spojrzenie na świat. Dosłownie. Niech nie ma oczu, lecz kieruje się słuchem lub zapachem. Badacz wyjdzie na korytarz i stanie twarzą w twarz z Czymś. Prowadź wtedy powoli, potęguj napięcie. Badacz zamiera w bezruchu, a potwór rozgląda się powoli w obie strony, nie wiedząc, że ofiara jest tuż, tuż. Potem obraca się i idzie w którymś kierunku. Badacz robi krok, a potwór natychmiast odwraca się i nasłuchuje w kierunku Odkrywcy. I tutaj uderzająca nas, ludzi jest oczywistość, że skoro coś się widzi, to coś widzi i nas. Chęć ucieczki jest wielka, ale to dopiero ona sprawi, że tak naprawdę zostaniemy zauważeni.

Zawsze nurtowało mnie to, że przeważnie celem nawet najbardziej skomplikowanych przygód było zwalczanie ludzi chcących przywołać istoty z Mitów. Nienawidzę takiego czarno-białego podejścia. Niech Badacze odkrywają tajemnicę, niech wytropią przyzywającego. I niech okaże się, że ów jest zbyt potężny. Cel uświęca środki... Niech jedynym wyjściem będzie przyzwanie (!) innej istoty. Badacze będą musieli przyjąć brzemień sprowadzenia na Ziemię kilku osobników Wielkiej Rasy z Yith, by zwalczyły przyzwane przez kultystów latające Polipy. A przygoda nie skończy się radosnym wytepieniem Polipów, bo zostają jeszcze Yithianie, którzy raz sprowadzeni na pewno nie będą chcieli łatwo dać się wyrzucić. Zakrawa to nawet na małą kampanię, gdzie Badacze będą walczyć ze złem przez nich samych sprowadzonym...

A propos przyzywania. Po głowie kołocze mi się pomysł wprowadzenia trochę życia w smutne i schematyczne rytuały. Cóż w tym magicznego, że wypowiada się słowa wspaniałości i sypie proszkiem? To taka mechaniczna czynność. Dynamizm tych obrzędów moim zdaniem można wprowadzić następująco: istoty z Mitów też żyją, jakiś rozum mają. Niech do ich sprowadzenia/odesłania potrzebne będzie trochę więcej uczucia. Początek rytuału będzie tylko do przeczytania. Środkową zaś inkantację twórca książki opisał na marginesie:

Inkantację tę powtarzać trzeba odpowiednio długo, by do uszu Czarnej Bogini dotarła. Lecz zbyt razy wiele powtórzyć jej nie można, gdyż w złość ją to wprawia i gniew jej straszny na czytających sprowadza.

Czy to nie sprawi, że rytuały staną się ciekawe? Badacze będą cedzić słowa przez zęby. Ty, Strażniku, opisywał będziesz efekty... już już pojawia się postać, po czym rozmyśla się i rozmywa, a Badacz czyta inkantację jeszcze raz, zastanawiając się, czy to nie było zagranie „o jedno powtórzenie za daleko” i czy nie lepiej by było rzucić to wszystko w diabły i udać się do Arkham Asylum...

CZARCI MŁYN

KAROL „GERWAZ” SIADUL

Scenariusz nie jest oficjalnym dodatkiem do gry Warhammer Fantasy Role-Play

Poniższy tekst w całości jest przeznaczony dla MG.

Przygoda „Czarczi młyn” to scenariusz dla drużyny złożonej z trzech do pięciu bohaterów ze skompletowaną przynajmniej jedną profesją. Może być rozgrywany jako samodzielna przygoda lub część większej kampanii.

TŁO AKCJI

Wydarzenia opisane w przygodzie toczą się we wsi Brucknerfeld. Leży ona u podnóża Gór Szarych, dwanaście dni drogi od Altdorfu. Wieś liczy około stu mieszkańców, trudniących się głównie rolnictwem. Wyjątek stanowi sołtys, Albert Schultz, właściciel gospody i browaru.

Historia Czarciego Młyna

2493 roku kalendarza Imperium w Brucknerfeld żył wraz z rodziną pewien młynarz, zwany Peter Kraitsche.

Dziesięć lat wcześniej został napadnięty na trakcie przez bandę goblinów. Potwory poważnie go zraniły, ukradły też jego konie i wóz.

Peter, leżąc na drodze z połamanymi nogami, ostatkiem sił błagał bogów o pomoc. Nikt jednak nie nadchodził – wówczas oszalały z bólu młynarz zwrócił się do Panów Chaosu.

Tych, jak wiadomo, nigdy nie trzeba długo prosić. Twarz Petera owiał lodowaty wiatr, a jego zdumione oczy ujrzwały potężnego stwora o czarnej, łuskowatej skórze, spowitego obłokami cuchnącego siarką dymu.

Nieznamy obiecał przerażonemu młynarzowi natychmiastowe uleczenie ran oraz pomoc w odzyskaniu zagrabionego mienia.

W zamian chciał jednak dusz Kraitschego i jego rodziny.

Konający, na wpół przytomny Peter, niewiele myśląc, przystał na propozycję demona.

W okamgnieniu znalazł się na swym wozie, po ranach nie pozostał zaś nawet ślad. Wszystko zdawać by się mogło tylko złym snem, gdyby nie upiorna postać unosząca się nad głową młynarza. Demon zapowiedział, że zgłosi się po swoją własność za dziesięć lat. Potem zniknął, pozostawiając po sobie tylko echo straszliwego śmiechu.

Początkowo Peter nie przejmował się zbytnio słowami demona, ciesząc się z ocalenia życia. Czas mijał jednak nieubłaganie, coraz bardziej przybliżając dzień spłaty diabelskiego długu. Młynarz zaczął się bać. Uratowane życie straciło dla niego barwy, natarczywe wspomnienie rozmowy z demonem odbierało każdą radość. Pogrążył się w apatii, nie chcąc nic tworzyć i planować – wszak i tak wszystko przepaść miało wraz z jego duszą. W czasie bezsennych, niespokojnych nocy często zadawał sobie pytanie, jak potoczyłyby się jego losy, gdyby tamtego, feralnego dnia powiedział Chaosowi „nie”.

Po jednej z takich nocy postanowił przeciwstawić się przeznaczeniu. Zebrał wszystkie pieniądze oraz kosztowności, po czym wyruszył do Altdorfu. Bogactwo to ofiarował kultowi Sigmara, potem trzy dni i trzy noce leżał przed posągami bóstwa, błagając go o przebaczenie. Rankiem czwartego dnia podszedł do niego kapłan i oznajmił wyrok

boga: dusze rodziny Petera nie będą zabrane przez demona, lecz zostaną uwięzione we młynie. Sam młynarz na zawsze stanie się jednak upiorem służącym potworowi. Dusze żony i dzieci zostaną uwolnione, jeśli ktoś spędzi trzy dni we młynie.

Po powrocie do wsi Peter udał się do sołtysa i oznajmił, że natychmiast wyjeżdża wraz z bliskimi. Błagał też, aby wkrótce potem któryś z chłopów spędził trzy noce w pustym młynie.

Parę tygodni później demon zawiązał umysłem Kraitschego i posługując się nim jak narzędziem, zamordował w okrutny sposób jego rodzinę. Gdy potwór zorientował się, że nie może zawiązać wszystkimi duszami, wpadł we wściekłość. Obłożył młyn straszliwą klątwą, a duszę Petera uwięził między planami egzystencji, czyniąc z niej upiora.

Klątwa powodowała ukazywanie się straszliwych (choć iluzyjnych) wizji każdemu, kto chciał pomóc udźconemu młynarzowi i jego bliskim.

Przeklęty młyn nie zdążył jeszcze zyskać złej sławy, gdy przybył tam pewien nekromanta, zwący się Rudolf Kemer. Poszukiwał spokojnego miejsca oddalonego od ludzkich siedzib i leżącego blisko cmentarza. Klątwa demona nie zadziałała na niego – być może dlatego, że czarodziej nie mógł (i nie miał zamiaru) pomóc rodzinie Petera. Nekromanta szybko spostrzegł, że ludzie (z wyjątkiem żadnych przygód śmiałków) omijają młyn z daleka. Postanowił osiedlić się tam na stałe. W piwnicach urządził pracownię, odkrył też prawdę o pośmiertnych losach rodziny Kraitsche’ów. Nekromancie bardzo odpowiadała zła sława owej budowli. Postanowił nawet nieco pomóc w jej utrzymaniu. Gdy jacyś śmiałkowie zbyt łatwo radzili sobie z przerażającymi iluzjami, trzeciej nocy Rudolf wysyłał na nich kreaturę – potężnego ożywieńca, nazwanego przezeń megaghulem.

Wieś dotkliwie odczuwała brak dostępu do młyna. Aby uzyskać mąkę, należało jechać trzy dni do innego osiedla. Pamiętając o ostatnich słowach Petera, sołtys wyznaczył nagrodę wysokości 100 zk dla tego, kto spędzi w nawiedzonym budynku trzy kolejne noce.

Wielu próbowało tego dokonać, jednak nikomu się nie udało. Większość awanturników po prostu nie wróciła z młyna, a ci, którzy przeżyli, byli zbyt szaleni, aby opowiedzieć, co tam widzieli.

ROZGRYWANIE PRZYGODY

Przygoda powinna być rozgrywana w konwencji horroru. Na początku sesji zabierz graczom karty postaci i ustaw przygodę, za którą będziesz osobiście wykonywał wszystkie rzuty. Swej drużynie pozwól wykonywać tylko testy WW i US w czasie walki. Jedyne dane, do których powinni mieć dostęp śmiałkowie, to lista ekwipunku oraz wysokość majątku. Gdy któryś z bohaterów zostanie zraniony, nie mów mu: „Dostałeś ranę z 3 punkty w korpus”, ale raczej „Dostałeś ciecie w pierś”, zamiast „Zostałeś zraniony za 7 punktów w nogę” mów „Przeciwnik potężnym ciosem wbił pazury w twą nogę, rozrywając ją niemal na strzępy” itd.

TREŚĆ PRZYGODY

Na skraju wioski bohaterowie spotkają pewnego sędziwego starca. Mężczyzna nie zdradzi swego imienia, będzie się

zachowywać dziwacznie, odrobinę impertynencko (dla przykładu: jak Gandalf podczas pierwszego spotkania z Bilbo Bagginsem). To wysłannik Sigmara, zaniepokojonego trudnościami w odkupieniu dusz rodziny młynarza. Ma za zadanie wspomóc awanturników, przekazując im magiczny oręż. Jednak jeśli śmiałkowie są już w posiadaniu czarodziejkiej broni, starzec jedynie obrzuci ich badawczym spojrzeniem i prędko odejdzie, nie reagując na ewentualne zaczepki.

Jeśli nie, po powitaniu i krótkiej rozmowie zaoferuje im... cudowny miecz!

Mężczyzna nie odda jednak oręża za darmo... Od drużyny zażąda wszystkich posiadanych pieniędzy i kosztowności. Z pewnością gracze będą chcieli się targować, mogą nawet (bogowie brońcie!) zaatakować staruszkę. Po długich negocjacjach pozwoli śmiałkom zachować pięć setnych części ich majątku (to trzeba odegrać – nie wystarczy przetestowanie umiejętności *targowanie się*). Jeśli zostanie zaatakowany, uśmiechnie się, powie bohaterom, by zachowali siły do walki z potężniejszym przeciwnikiem, po czym zniknie, pozostawiając jednak broń. Wraz z nim zniknie cała gotówka oraz kosztowności bohaterów (nawet pieniądze zdeponowane w krasnoludzkich bankach).

Czarodziejska broń to cudowny miecz, zadający podwójne obrażenia zwierzęłakom, pozostałe zaś rany zwiększający o 2 punkty. Pamiętaj, że aby móc posługiwać się bronią magiczną, trzeba wcześniej wykonać test SW (WFRP s. 178). Oczywiście, wraz ze starcem zniknie też ofiarowana mu zapłata.

MIEJSCA W WIOSCE

1. Karczma „Pod tłustym prosiakiem”

Lokal jest własnością Alberta Schultza – sołtysa Brucknerfeldu. Pracuje w nim jako karczmarz. Gdy dowie się, że bohaterowie są niemal bez grosza, zaproponuje im wykonanie pewnego zadania – chodzi oczywiście o nocowanie we młynie. Albert powie o wyznaczonej przez siebie nagrodzie, będzie jednak unikał udzielania jasnych odpowiedzi na pytania o poprzednie próby uwolnienia młyna spod klątwy.

Albert Schultz ma 48 lat, potężną budowę ciała, łysinę i bujną brodę. W młodości był najemnikiem, teraz wie-dzie spokojne życie. Zaatakowany, z dużą wprawą walczy dwuręcznym toporem bojowym, skrywanym pod ladą.

Albert Schultz

Sz	WW	US	S	Wt	Zw	I	A	Zr	Cp	Int	Op	Sw	Ogd
4	40	28	4	4	9	39	2	31	38	31	37	40	35

Oto, co sołtys powie na temat młyna:

„Kilka lat temu szalony młynarz zamordował swą rodzinę, po czym popełnił samobójstwo. Od tej pory zabobonni wieśniacy wierzą, że we młynie straszy. Gadają, że jeśli ktoś spędzi tam trzy noce, strachy znikną”.

A oto jego odpowiedzi na pytania, jakie z pewnością będą zadawać co bystrzejsi gracze:

P: – Dlaczego zależy ci na tym, byśmy nocowali we młynie?

O: – Aby zemleć zboże, trzeba jechać trzy dni do najbliższego młyna. Szkoda czasu i zdrowia na takie wy-cieczki. Planuję wznowić pracę we młynie.

P: – Dlaczego sam nie pójdziesz do młyna?

O: – Muszę siedzieć we wsi, jestem potrzebny jej mieszkańcom. Poza tym wolę zapłacić komuś za tak nie-wdzięczną robotę.

Albert nie powie bohaterom o mieszkającym we młynie nekromancie – po prostu nie wie o nim.

Sama gospoda jest lokalem średniej (a nawet bardzo średniej) jakości. Jedzenie podaje się na drewnianych mi-skach, za podłogę służy ubite klepisko, a od czasu do cza-su pod ścianami przemykają myszy.

Podaje się tam następujące potrawy i napitki:

- wieprzowina po reiklandzku (1 zk)
- ziemniaki z sosem ziołowym (6 p)
- chleb razowy (20 p)
- piwo (4 p)
- woda „źródłana” (ze studni) (1 p)

2. Most

Prosty, drewniany most przerzucony nad strumykiem – jednym z licznych dopływów Reiku. Używany bywa rzadko (głównie przy pogrzebach), dlatego jest w dosyć dobrym stanie.

3. Cmentarz

Tutaj, w sypanych mogiłach, chowani są zmarli mieszkańcy wsi. Rudolf Kerner traktuje cmentarz jako podręczny składzik ciał do eksperymentów. Wyprawia się tam w nocy łódką. Cichaczem wykopuje zwłoki i przewozi je do swego laboratorium w piwnicy młyna. Ponieważ na przeszkodzie stoi mu cmentarny mur, w południowo-wschodnim jego rogu, po obu stronach ogrodzenia, ukrył w krzakach drabiny. Jeśli bohaterowie przeszukają ten zakątek, odnajdą je z łatwością. Poza tym, na cmentarzu nie ma nic ciekawego.

4. Czarczy młyn

Prędzej czy później, gracze muszą tu trafić. Zakładam, że będą przebywać tam głównie w nocy. Gdy zajdzie słońce, osobom znajdującym się we młynie (oprócz nekromanty), będą pojawiać się straszliwe obrazy wywołane magią demona.

Rozkład pomieszczeń

1. Wilczy dół

Jeżeli któryś z bohaterów wejdzie na jego pokrywę wykonaną z gałązek i zeschniętych liści, to oczywiście załamie się ona pod jego ciężarem. Dół ma głębokość trzech metrów. Informacje na temat obrażeń powodowanych upadkiem znajdziesz w podręczniku podstawowym na stronie 75. Na dnie jany mieszka jadowita żmija.

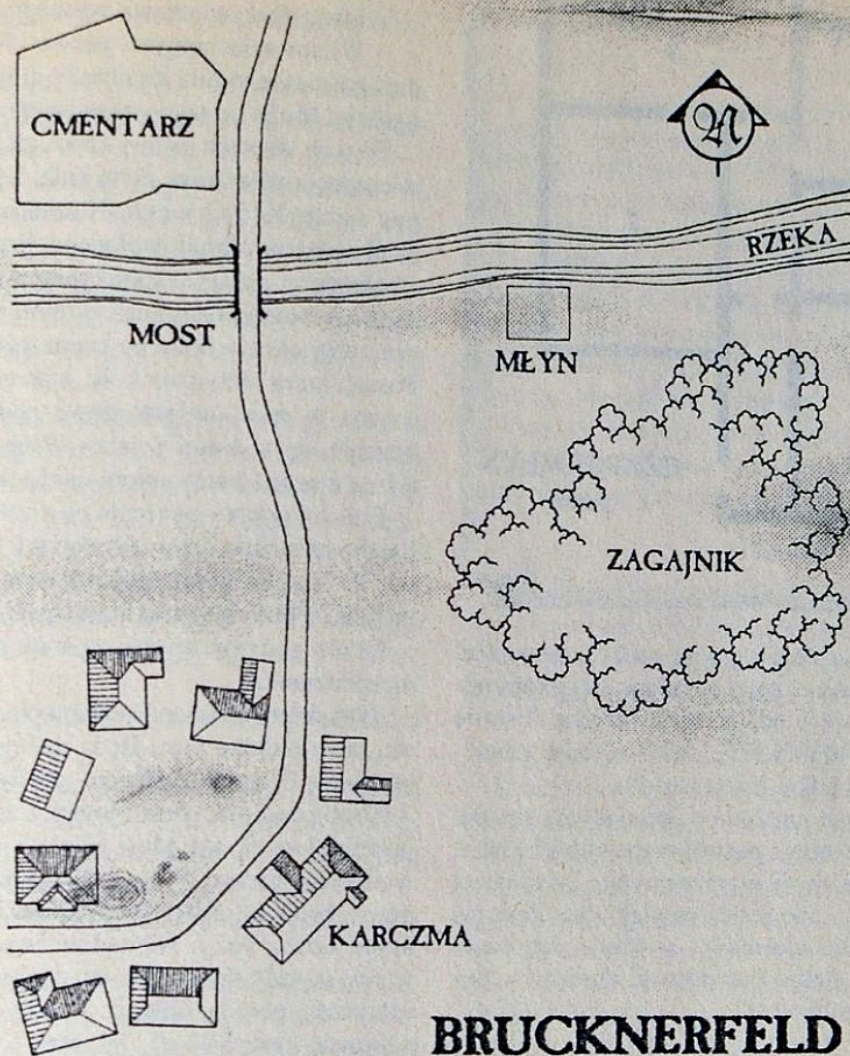
Żmija jadowita

Sz	WW	US	S	Wt	Zw	I	A	Zr	Cp	Int	Op	Sw	Ogd
3	35	0	1	2	4	33	1	-	24	10	24	24	-

Po każdym ukąszeniu przez węża musisz wykonać test zatrucia (WFRP s.66). W razie nieudanego testu, bohater umiera w przeciągu K3 rund.

2. Żarno i kamień młyński

W tym pomieszczeniu jeszcze kilka lat temu mielono ziarna na mąkę. Teraz, wskutek długiego nieużywania



i braku konserwacji, większość drewnianych elementów mechanizmu przegniła. Dotyczy to także belki, do której przymocowany jest kamień młyński. Urwie się ona w momencie otwarcia którychkolwiek drzwi do tego pomieszczenia. Kamień potoczy się w kierunku drzwi południowych. Osoby stojące przy nich powinny wykonać test I. Nieudany sprawdzian oznacza uderzenie w korpus o sile 10. Kamień młyński wbije się w futrynę, znacznie utrudniając przejście drzwiami południowymi.

3. Sypialnia dzieci Petera Kritsche

Znajdują się tu cztery łóżka, szafa z przegniłymi ubraniami oraz stare, dziecinne zabawki.

4. Sypialnia Petera Kritsche i jego żony

W tym pomieszczeniu znajdują się dwa łóżka, zsunięte blisko siebie oraz skrzynia z przegniłymi ubraniami.

5. Kuchnia

Stoi tutaj długi stół, przy nim dziesięć małych taboretów. Pod ścianą znajduje się okazały piec kaflowy. Na ścianach wisi parę szafek i kredens. W szafkach leżą gliniane i drewniane naczynia, metalowe sztuce (komplet wart 2 zk) oraz stare, zasuszone zioła.

6. Wejście na strych

Za drewnianym parawanem znajduje się drabina prowadząca na strych, gdzie poniewiera się mnóstwo starych i zniszczonych narzędzi, mebli oraz innych gratów. Nie ma tam nic wartościowego.

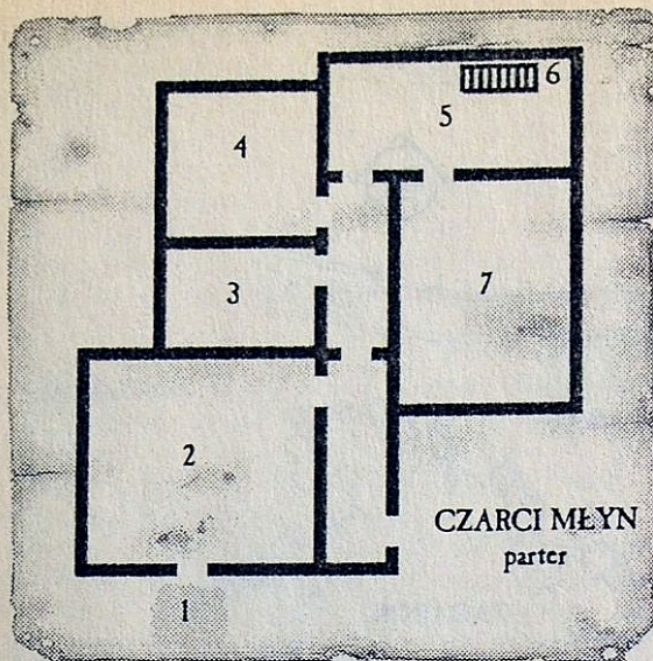
7. Pokój gościnny

Jest to największe pomieszczenie młyna. Pośrodku stoi duży, okrągły stół, przy nim sześć drewnianych krzeseł. Obok niego leży dywanik z niedźwiedziej skóry. Na ścianach wisi kilka małych obrazków, przedstawiających pejzaże Gór Szarych. W południowo-wschodnim rogu pokoju wybudowany jest kominek.

Pod skórą ukryta jest prawie niewidoczna kłapa do piwnicy, służącej obecnie Rudolfowi Kemerowi jako tajne laboratorium (by zauważyć wejście, należy wykonać test I-30). Nie da się jej otworzyć (brak uchwytów, wzmocnienie metalowymi sztabami od wewnątrz). W szafie stojącej przy wschodniej ścianie znajduje się otwierająca kłapę dźwignia, przysłonięta starymi, gnijącymi ubraniami.

TRZY NOCE

Zakładam, że bohaterowie nie zleką się opowieści za-bobonnych wieśniaków i postanowią zdobyć nagrodę.



oferowaną przez sołtysa. Jeżeli gracze zechcą rozmawiać z napotkanymi chłopami, ci będą odradzać śmiałkom nocowanie we młynie, opowiadając niestworzone historie o zamieszkujących go upiorkach („...zębiska mają, panoczu, kłapiące, a ślepia wielkie jako talary!“).

Podczas prowadzenia epizodów dziejących się we młynie, postaraj się stworzyć nastrój niepewności i leku. Przy opisach często używaj wyrażen typu: „wydaje ci się“, „chyba“, „jakby“, „nie jesteś pewien“ itd. Podczas spotkania z ożywieńcem nie mów: „widzicie potężnego ghoulą“, lecz postaraj się go przedstawić obrazowo, bez podawania „nazwy gatunkowej“.

Noc pierwsza

Postaraj się, by bohaterowie trafili do młyna dopiero na parę minut przed zapadnięciem zmroku.

Okolo godziny dziesiątej w nocy, w jednym z pomieszczeń rozlegnie się nieludzki wrzask, doskonale słyszalny w całym młynie. Z pewnością któryś z bohaterów (lub wszyscy) pobiegnie sprawdzić, co się dzieje. Jednak izba, z której dobiegł wrzask, okaże się całkiem pusta.

Wkrótce rozlegnie się drugi krzyk, podobny do pierwszego. Tym razem będzie go słycać w pomieszczeniu, z którego wyszli bohaterowie (jeśli któryś z nich tam został, wyda się mu, że głos dobiegł z pomieszczenia, do którego poszli jego druhowie).

Źródło dźwięku nadal pozostanie nieznane.

Taka sytuacja powtórzy się jeszcze trzy, cztery razy. Po tem test OP bohaterów z modyfikatorem -10. Niepowodzenie oznacza, iż pechowy śmiałek otrzymał 1 punkt obłędu.

O północy przynajmniej część drużyny powinna znajdować się w salonie. Gdy wybije dwunasta, bohaterów owieje lodowaty wiatr, gaszący wszystkie lampy i pochodnie. Pomieszczenie oświetlać będzie tylko blask gwiazd. Drzwi do izby powoli zaczną same się otwierać, skrzyjąc przy tym niemilosiermiem.

Stanie w nich wysoki mężczyzna o twarzy przysłoniętej rondem szerokiego kapelusza. Na jego ramieniu wisi spora torba. Patrząc na nieznanomego, śmiałkowie odniosą nieodparte wrażenie, że jego kontury są jakby nieostre...

To upiór Petera Kritsche. Nie sposób go zabić ani zranić – każda broń przechodzi przezeń jak przez powietrze. Widząc drużynę, zjawa wyszepta:

– Witam szlachetnych panów. Nie spodziewałem się dziś gości, ale to nic. Za chwilę moja żona coś dla panów ugotuje. Może do tego czasu pogramy w kręgle?

Po tych słowach ustawi 15 kręgli i wyjmie z torby przewieszanej przez ramię dwie kule. Upiór wykona pierwszy rzut i zbiję K10+2 kręgli. Niezależnie od wyniku, będzie robił wrażenie niezadowolonego. Poda drugą kulę jednemu z bohaterów, po czym spojrzy mu w oczy (bohater zobaczy dwie czerwone plamki na czarnym tle twarzy) i wyda niesamowity okrzyk bólu, po czym rozwieje się w powietrzu. Postać, która otrzymała kulę, z przerażeniem stwierdzi, że trzyma w ręku gnijącą głowę jakiegoś dziecka. Kręgle zmieniają się w kości i żebra oblepione resztkami mięsa, a kula rzucona przez upiorka okaże się poźółkłą czaszką.

Bohater grający w kręgle powinien otrzymać K2+1 PO. Liczbę tę można nieco zmniejszyć dzięki udanemu testowi OP-20. Osoby przyglądające się owemu zajściu otrzymują K2 PO (lub trochę mniej, jeśli wykonają test OP-20).

Okolo godziny drugiej w nocy drużynę czeka kolejna niespodzianka.

Tym razem ze ścian zaczną wylaniać się półprzezroczyste, białe ludzkie ręce. Będą usiłowały pochwycić awanturników. Poza ich zasięgiem jest tylko środek pokoju.

Osoba dotknięta przez którąś z rak poczuje, jak ogarnia ją straszliwe zimno. Musi wtedy wykonać test Wt. Niepowodzenie oznacza 1 ranę (bez możliwości wyparowania przez zbroję lub Wt). Aby uniknąć dotknięcia, należy wykonać udany test I. Niewykluczone, że po ujrzeniu dziesiątek wyciągniętych w ich kierunku rąk, bohaterowie otrzymają punkty obłędu. Każdy z nich powinien więc wykonać test SW-10. W razie niepowodzenia, ofiara otrzymuje K2 PO.

Ręce wystają ze wszystkich ścian, ale nie z podłogi ani z sufitu. Na metr kwadratowy ściany przypada K4+1 rąk. Nie da się ich uszkodzić ani zniszczyć. Znikną wraz z nastaniem świtu.

Poranek

Gdy skończą się nocne koszmary, awanturnicy z pewnością poczują się bardzo, bardzo zmęczeni. Żaden z nich nie powinien jednak spać we młynie. Gdyby któremuś z nich przyszła do głowy taka myśl, wykonaj za przesłaną rzut kostką (nieważne jaką, nieważne też, co wylosujesz – grunt, byś zaniepokoił gracza), a potem powiedz nierozsądnemu bohaterowi, że zbyt ceni swe życie, aby spać w takim miejscu. Jeżeli gracze pragną przenocować w Brucknerfeld, ponownie rzuć kostkami (wyniki są nieważne) i oświadczyć im, że ich postaci są zbyt znużone, by wlec się teraz do wioski. Drużyna może bezpiecznie odpocząć w niewielkim zagajniku koło młyna.

Jednemu z członków drużyny przyśnią się niezwykle rzeczy... Ujrzy duże, owalne lustro. Gdy podejdzie do niego, zobaczy własne odbicie. Jednak po chwili odbicie odwróci się od patrzącego i zacznie uciekać, aż zniknie z pola widzenia.

Sen ten nie ma żadnego ukrytego znaczenia. Jest to po prostu fałszywy trop, mający tylko pomóc w tworzeniu atmosfery niepewności. Nie mów jednak tego graczom.

Noc druga

Pełzająca głowa

We młynie nie będzie się nic działo aż do godziny jedenastej.

O tej porze do pokoju, w którym siedzą bohaterowie (rozegraj to tak, by tym pomieszczeniem nie była kuchnia), wjdą cztery małe, dzwigające trumnę postacie – wyglądają jak obłoki czarnej mgły, ukształtowane na podobieństwo humanoidów. Nie można zadać im żadnych obrażeń ani bronią magiczną, ani zwyczajną; nie mają się ich też czary. Postacie nie będą się zachowywały agresywnie (bez względu na działania drużyny). Postawią tylko trumnę, zdejmą wieko i rozplyną się w powietrzu.

Wewnątrz trumny leży ciało 40-letniej kobiety, ubrane w proste, wiejskie szaty. Nie widać żadnych ran. Gdyby któryś z bohaterów chciał jej dotknąć, okaże się, że jest straszliwie zimna (za każdym dotykem bohater otrzymuje jedno obrażenie, bez względu na pancerz i Wt). Ciało pozostanie w bezruchu przez około pół godziny.

Potem trup mrugnie oczami, weźmie głęboki oddech i wstanie. Zacznie ziewać i przeciągać się, jakby właśnie obudził się ze snu.

Po chwili zauważy drużynę i powie z zakłopotaniem w głosie:

– Widzę, że panowie już wstali. Piękny dziś dzień, prawda? – jeżeli w tym momencie któryś z graczy spojrzy przez okno, zobaczy że jest poranek. Jednak to złudzenie.

Po chwili przerwy, kobieta będzie kontynuować:

– Proszę jeszcze trochę poczekać, zaraz podam panom śniadanie.

Po tych słowach wyjdzie do kuchni. Po piętnastu minutach bohaterowie poczują intensywny zapach świeżych, wiejskich potraw. Wkrótce potem kobieta zaprosi ich do kuchni na posiłek. Tam siedzieć będzie troje dzieci i mężczyzna w wieku 45 lat. Kobieta zacznie krzątać się przy stole, nalewać zupę do misek, układać sztuce itp. Zwróć uwagę bohaterów na duży talerz przykryty srebrną pokrywą.

Gdy wszyscy zasiądą do jedzenia, okaże się, że zostało jedno wolne nakrycie. Kiedy gracze to spostrzegą, zauważą też, że źrenice mężczyzny robią się czerwone. W tym momencie kobieta zawoła z przerażeniem w głosie:

– Peter, co zrobisz małemu Johanowi?! – i wybiegnie przez drzwi prowadzące na korytarz. Gdy kobieta opuści kuchnię, mężczyzna wstanie, weźmie ze stołu tasak i spokojnym krokiem pójdzie za żoną. Gracze powinni podążyć za nim. W tej chwili usłyszą histeryczny szloch dobiegający z sypialni dziecięcej (pokój nr 3). Na miejscu ujrzą kobietę – płaczącą i przytulającą bezgłowe zwłoki dziecka. Mężczyzna podejździe do niej i zamierzy się tasakiem. Awanturnicy zapewne staną w obronie bezbronnej niewiasty. Nawet jeśli bohaterowie zadadzą szaleńcowi jakieś obrażenia, nie przestanie on masakrować żony. Dopiero gdy kobieta przestanie się ruszać, zauważy swe rany i padnie martwy na ziemię. Po chwili wszystkie ciała znikną. Gdy gracze wrócą do kuchni, zobaczą, że zniknęły też dzieci i potrawy. Została tylko srebrna pokrywa. Poruszy się ona nieznacznie i spadnie na podłogę. Spod niej wypełźnie... odcięta głowa człowieka z olbrzymimi kłami! Zacznie zbliżać się do drużyny...

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	Cp	Int	Op	Sw	Ogd
2	25	–	6	2	*	18	2	–	–	5	67	67	–

* Głowa posiada nieograniczoną żywotność. Pokonać ją można jedynie poprzez ponowne przykrycie pokrywą. Potrzeba do tego udanych testów I i Zr. (WFRP s. 64). Opisz rany zadawane przez bohaterów. Dodatkowo, za przesłoną, udawaj po każdym celnym ciosie, że odpisujesz potworowi Żw.

Skutecznym sposobem uniknięcia obrażeń jest wskoczenie na jakiś mebel bądź ucieczka na strych. Głowa jest w stanie kasać tylko nogi bohaterów. Jeśli jej rzut na trafienie był udany, liczba parzysta oznacza trafienie w prawą nogę, nieparzysta w lewą.

Wszyscy uczestnicy walki z poczwarą otrzymują K2 PO, z wyjątkiem bohatera, który wpadł na pomysł przykrycia bestii pokrywą. On otrzymuje tylko K2-1 punktów obfędu.

Poranek

Tym razem gracze będą tak zmęczeni, że padną na ziemię niemal natychmiast po wyjściu z młyna. Będą zbyt wyczerpani, aby pamiętać jakieś sny. Podobnie jak poprzedniego dnia, nie powinno przytrafić im się nic złego.

Noc trzecia

Dotychczasowe poczynania bohaterów obserwował mieszkający w młynie nekromanta. Widząc, jak dobrze radzą sobie z niebezpieczeństwami, postanowił wypuścić megaghula. Ożywieniec ten powstał ze zwłok pewnego nieostrożnego ogra, który miał pecha nocować we młynie. W czoło potwora Kerner wetknął Klejnot Thailonu – magiczny diament, znaleziony w ruinach krasnoludzkiej twierdzy.

Klejnot Thailonu, wsadzony w czoło dowolnego ożywienca, podnosi mu następujące współczynniki:

WW + 15, S + 2, Wt + 2, Żw *3, I + 10, A *2.

Magia diamentu działa przez godzinę – po upływie tego czasu ożywieniec gwałtownie opada z sił, może go zabić nawet najłżejszy cios. Rudolf Kerner wypuści megaghula przed północą, kiedy drużyna nie będzie znajdować się w salonie.

Megaghul (charakterystyka z uwzględnieniem modyfikatorów wynikających z mocy Klejnotu Thailonu)

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	Cp	Int	Op	Sw	Ogd
4	35	–	7	6	45	30	2	43	6	18	43	43	–

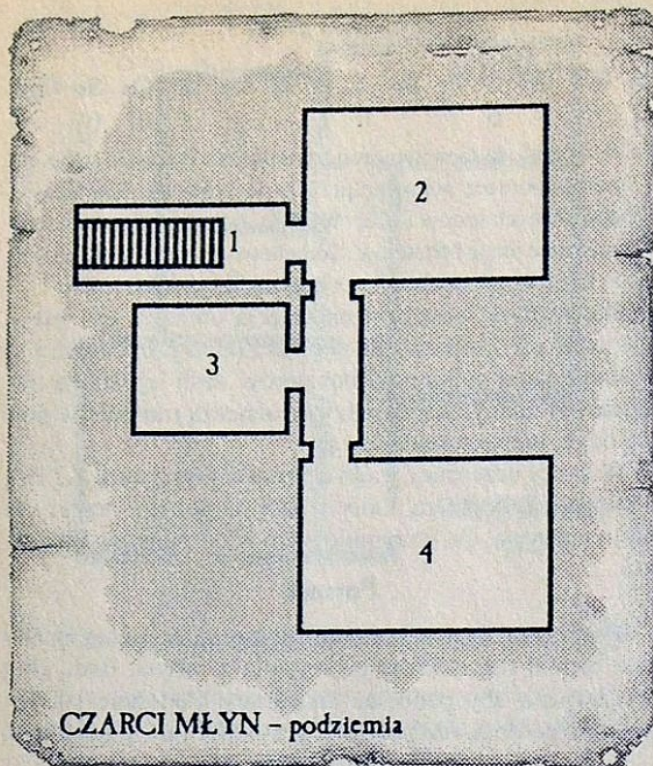
Pazury, którymi atakuje ghoul, są zatrute. W razie niepowodzenia testu zatrucia, bohater zostaje sparaliżowany na K8+4 rundy. Ponadto należy stosować się do zasad specjalnych opisanych w WFRP na stronie 249.

Gdyby gracze zdecydowali się zatrzymać Klejnot, nieznaną jego właściwości jubilerzy wycenią kamień na 500 koron, choć jego prawdziwa wartość wynosi dziesięć razy tyle.

Dokładnie o północy, w pokoju, w którym przebywają bohaterowie, zmaterializuje się upiór młynarza.

Spojrzy na awanturników błyszczącymi, czerwonymi ślepiami. Jego ciała także będzie wyglądało jak otoczone purpurową poświatą.

Wokół głowy w szerokoskrzydłym kapeluszu przemykać będą cienie nietoperzy.



CZARCI MŁYN - podziemia

Upiór wyszepcze słowo „wybaczcie“, potem z przerażonym wyciem rzuci się na drużynę.

Upiór

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	Cp	Int	Op	Sw	Ogd
4	25	0	4	4	10	30	2	18	18	18	18	18	-

Upiór po każdym trafieniu odbiera 1 punkt Siły. Po utracie wszystkich punktów Siły postać ginie. Upiora można zranić tylko magiczną bronią.

Pokonany upiór rozwiewa się w powietrzu, wydając westchnienie ulgi...

Potem, z podłogi, wyłonią się półprzezroczyste postaci kobiety i dzieci widzianych podczas drugiej nocy. W głowach bohaterów zadźwięczą słowa: „Dziękujemy wam, szlachetni panowie. Wróciliście nam spokój“. Po tym dusze dzieci i kobiet ulecą w stronę nieba – demoniczna klątwa przestanie działać.

Nie zniknie jednak Rudolf Kerner.

Podziemia pod młynem

- Schody prowadzące do pokoju gościnnego.
- Laboratorium nekromanty.
Znajdują się tu książki opisujące sposoby przyzywania i kontrolowania ożywieńców. Na stole leżą rozkładające się zwłoki.
- Składzik.
Tu Rudolf przechowuje zwłoki przywiezione z cmentarza.
- Sypialnia Rudolfa Kenera.

Trzyma tutaj nieliczne ubrania i prowiant, dość marnej jakości. Ponadto pod poduszką schowane są 24 zk i 6 p.

Taktyka nekromanty

Kerner wie, że jeśli bohaterowie przyjdą tu, to z pewnością nie po to, by wypić z nim herbatę. Na drzwi szafy, w której ukryta jest kłapa do piwnicy, rzucił czar

Magiczny alarm. Dzięki niemu zdoła odpowiednio przygotować się na nadejście bohaterów. Użyje następujących czarów: *Przyzwanie szkieletów*, *Aura oporu* i *Ręka pyłu*. W trakcie walki rozstawi szkielety przed sobą, a sam będzie atakował z doskoku. Nie ma drogi ucieczki, dlatego będzie bił się do ostatka.

Rudolf Kerner, Nekromanta 2. poziomu

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	Cp	Int	Op	Sw	Ogd
3	40	31	4	3	8	35	2	39	29	39	29	48	19

Punkty magii: 16

Znane czary:

Magia prosta: Magiczny alarm

Magia wojenna 1 poziomu: Aura oporu

Magia nekromancka 1 poziomu: Przyzwanie szkieletów

Magia nekromancka 2 poziomu: Ręka pyłu, Kontrolowanie ożywieńców

Poranek dnia trzeciego

Tym razem drużyna będzie na tyle wypoczęta, że zdoła dojechać do wioski. Tam pewnie opowie sołtysowi o przygodach. Ten poprosi, aby poczekała w osadzie jeszcze dzień, tak dla pewności. Pod wieczór wysłał do młyna parobka. Jeżeli gracze pokonali Rudolfa Kenera, chłopak wróci nad ranem i powie, że nie widział nic podejrzanego. Jeśli jednak gracze nie odkryli kryjówki nekromanty, chłopak przybiegnie przerażony, wrzeszcząc, że widział łażącego kościotrupa. W tym drugim przypadku zdesperowany sołtys weźmie swój dwuręczny topór, zbudzi bohaterów i zażąda od nich ponownego udania się do młyna. Tam drużyna będzie musiała przeszkukać jeszcze raz wszystkie pomieszczenia i zapewne trafi wreszcie na nekromantę. W walce może pomóc sołtys. Gdy zostaną już usunięte wszystkie niebezpieczeństwa gnieźdzące się we młynie, Albert wypłaci drużynie umówioną nagrodę. Jeśli brał osobiście udział w walce, obniży kwotę o 20 ZK.

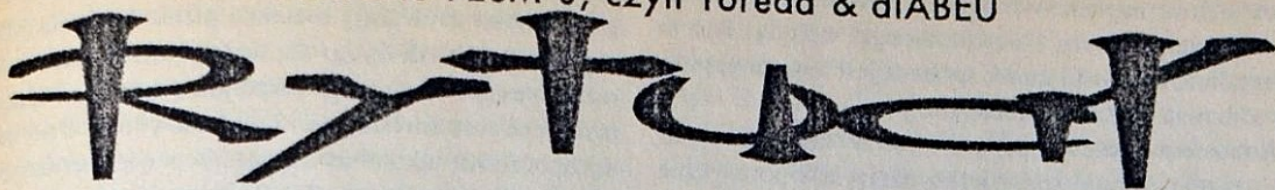
PUNKTY DOŚWIADCZENIA

- 140 – za ukończenie przygody
- 10-50 – za odgrywanie postaci
- +10 – za odnalezienie w krzakach drabin i powiązanie ich z osobą jakiegoś nekromanty
- +10 – za uniknięcie wilczego dołu i kamienia młyńskiego
- +10 – dla osoby, która odkryje wejście do kryjówki nekromanty
- +10 – dla osoby, która nakryje głowę pokrywą
- +5 – za ucieczkę przed głową
- +10 – dla osoby, która zada śmiertelny cios megaghulowi
- +10 – dla zabójcy upiora
- 30 – dla całej drużyny za zbrojną pomoc sołtysa
- 50 – dla całej drużyny za psucie nastroju, żarty itp.

EPILOG

Drużyna, bogatsza o złoto i doświadczenie, opuszcza Brucknerfeld, w którym nie ma już nic interesującego. Zyskała sławę i poważanie wśród miejscowych wieśniaków, ale też niemało Punktów Obłędu. Nie wie także, że demon, który przeklął młyn, stał się jej zawziętym wrogiem....

Piotrusie PESM-u, czyli Tread & DIABEU



Poniższy tekst jest jedynie szkieletem opowieści, który w dużej mierze musisz, Narratorze, sam ożywić. Z powodu ograniczonego miejsca, nie jesteśmy w stanie spisać całej kroniki, a jedynie najważniejsze jej elementy. Ze względu na odstępy czasowe, jakie mają miejsce pomiędzy wydarzeniami istotnymi dla scenariusza, zalecamy żeby był on raczej częścią Sagi, jedynym z wątków, jakie rozgrywają gracze, a nie oddzielną, samodzielną opowieścią. Wplecenie go w codzienne „życie” postaci oraz powiązanie z innymi wydarzeniami na pewno doda nową warstwę do Twojej kroniki. Jeśli jednak nie masz na to ochoty, możesz po prostu wyciąć pauzy między kolejnymi morderstwami (choć są one istotne – odzwierciedlają prawdziwą historię, jaka wydarzyła się w Londynie w roku 1888).

W XIX wieku w Anglii sfera Inkwizytorów Sabbatu włamała się do zakładu dla obłąkanych, aby położyć kres działaniom jednego z lekarzy, który był Infernalistą. To, co znaleźli w środku, przeraziło ich na tyle, iż zdecydowali się na zrównanie tego miejsca z ziemią i wymazanie go z historii. Większość „pensjonariuszy” została Przemieniona, posłużyli jako mięso armatnie w walce ze sługą piekła. Po akcji wszyscy neonaci zostali zakopani żywcem i zostawieni własnemu losowi.

Traf chciał, że jeden zdołał się wygrzebać z ziemi. Nazywał się Jacob Craven i był kompletnie obłąkany. Zanim trafił do zamkniętego zakładu, zabił swoją żonę (umierała w mękach całe tygodnie), wielokrotnie gwałcił i katował córkę oraz dopuszczał się innych, bestialskich czynów. Były one początkiem dziwacznej więzi, jaka zaistniała między nim a krzywdzonym dzieckiem. Jacob w zakładzie był jednym z wielu, na których wspomniany wyżej doktor przeprowadzał piekielne doświadczenia. Nie wiadomo, dlaczego stał się ulubionym przedmiotem eksperymentów: może przez szczególnie stan umysłu, może dzięki pożądanemu, jakie pobudzał w Infernaliście. Prawdy nie poznamy nigdy. Faktem jest, iż doktor uwielbiał zamykać się z nim w pokoju pełnym tajemniczych symboli i przerażających obrazów. Tu znęcał się nad nim, przywołując swoje mroczne bóstwa. Rytuały wryły się w umysł Jacoba razem z ranami, bólem, przerażeniem i przyjemnością, jakich doznawał podczas tych sesji. Nie znał ich znaczeń, nie interesowała go wiedza w nich zawarta, ale forma stała się wyznacznikiem jego życia. Jacob po przebudzeniu nie zdawał sobie sprawy, kim był. Jego umysł zakwalifikował wszystko, co się wydarzyło, jako coś normalnego. Wrócił do domu i dał swojej córce – Juliette – jeszcze więcej „przyjemności”, wykorzystując nowo nabyte moce i czyniąc córkę sobie podobną.

Prawdopodobnie jego ojcem był Malkavian Antitribu, co tylko spotęgowało chorobę. Zaczęły go dręczyć wizje, zaczął słyszeć głosy, w każdej kobiecie rozpoznawał swoją ofiarę. Widział ją umierającą. „Zabawy” z córką wcale tego nie łagodziły, a wręcz pobudzały go do coraz to dokładniejszego sprawdzania granic wytrzymałości ludzkiego ciała. W końcu Craven znalazł sposób na ukojenie. 31 sierpnia 1888 roku policja odnalazła zwłoki Mary Ann Nicholls, której ciało nosiło ślady rytualnego mordu. To

wydarzenie od razu zwróciło uwagę Inconnu, gdyż wyglądało to na prastary rytuał, którego znaczenia nie byli pewni, chociaż wiedzieli, iż niesie ze sobą wielkie zagrożenie. Mógł to być odosobniony przypadek, jednak gdy morderstwo powtórzyło się po raz drugi i trzeci, postanowili dokładniej przyjrzeć się rozwojowi wypadków w wiktoriańskim Londynie. Do zbadania sprawy został wysłany jeden ze starszych klanu Assamitów, który był z nimi związany na mocy dawnego układu. Jacob zdołał uderzyć jeszcze dwa razy, zanim zabójca odkrył miejsce jego pobytu. Dziwnym trafem Craven przeczuł grożące mu niebezpieczeństwo i zaaranżował swoje pojmanie, wiedząc, iż ten, który go szuka, chce go żywego. Powiedział też o tym swojej córce i nakazał jej, aby go odnalazła i sprowadziła ponownie do Londynu. Jacoba Cravena wkrótce złapano, a jego unieruchomione ciało miało zostać przewiezione statkiem do zamku Hundeoara, znajdującego się w Karpatach. Juliette zaplanowała wszystko z najdrobniejszymi szczegółami. Nie przewidziała jednak sztormu, który zatopił statek „Demeter”, przewożący zwłoki ojca niedługo po wypłynięciu z portu. Przez lata wampirzyca Juliette szukała każdej poszlaki, mogącej wskazać miejsce zatonięcia statku. Dopiero w 1999 roku udało się jej go odnaleźć i sprowadzić z głębin oceanu z powrotem na powierzchnię. 31 sierpnia 1999 roku policja odnalazła zwłoki Mary Ann Nicholls, której ciało nosiło ślady rytualnego mordu.

W tym momencie na scenie pojawiają się bohaterowie. Z założenia powinni się wcielić w koterię wampirów z klanu Tremere. Nie powinni się znajdować zbyt wysoko w piramidzie władzy klanu – preferowane są raczej młode wampiry. O morderstwie dowiedzą się z gazet lub telewizji, gdyż jest to dość głośne wydarzenie. Szczegóły nie zostały jednak ujawnione. Śledztwo w toku (wszystkie wydarzenia mają miejsce w Londynie w przeciągu dwóch miesięcy – opis Londynu Nocą można znaleźć w drugiej edycji dodatku „Świat Mroku”, wydanym po polsku przez ISA, jednak nie jest on niezbędny do poprowadzenia tego scenariusza). Jeżeli postaci będą się starały dowiedzieć czegokolwiek o zabójstwie, to z różnych źródeł mogą uzyskać dość ogólne informacje, takie jak to, że Mary Ann Nicholls była czterdziestodwuletnią dziewczyną, a morderstwa dokonano na

Buck's Row, naprzeciw bloków z nowymi mieszkaniami, niedaleko szkoły i nowoczesnego szpitala. Był to szczególnie bestialski mord; sprawca jest nieznan; policja odmawia wszelkich komentarzy.

Atmosfera w mieście po tym wydarzeniu ulega subtelnej zmianie. Panuje specyficzne napięcie. Sporadyczne akty przemocy na ulicach odznaczają się niespotykanym okrucieństwem. Nawet stosunki wśród nieumarłych wydają się być bardziej nerwowe. W tym też czasie następuje pierwszy kontakt z Juliette Craven. Bohaterowie zapewne udadzą się na miejsce zbrodni, gdzie będą mieli okazję ją spotkać. Samotna mała dziewczynka stoi w zaułku, gdzie znaleziono ciało. Wygląda na zagubioną i zaraz po zobaczeniu grupy najprawdopodobniej przestraszy się i ucieknie. Jednak jej cień będzie towarzyszył bohaterom bezustannie. Wydawać by się mogło, iż chodzi za nimi, obserwuje, jednak zawsze z odległości na tyle bezpiecznej, by móc uciec. Wydarzenia rozgrywające się między 31 sierpnia a 8 września pozostawiamy Tobie – Narratorze – na wplecenie wątków z wcześniejszych opowieści, stopniowe budowanie napięcia i atmosfery tajemnicy wiszącej nad głowami bohaterów.

8 września morderca atakuje ponownie. Na Hanbury Street zostaje odnalezione ciało Annie Chapman. Kolorowe sklepy z zabawkami, artykułami AGD, odzieżą stanowią dziwny kontrast z krwią na chodniku, niedaleko głównego wejścia do Browarów Trumana. Czy dozorca słyszał jej krzyki, wołanie o pomoc? Uznał to za pijacką burdę? A może myślał, że to odgłosy z telewizora? Pewne jest tylko to, że w londyńskiej dżungli pojawił się nowy drapieżnik.

Regent londyńskiego Zboru – Lord Aleksander Kvoll – natychmiast zwołuje nadzwyczajną naradę. Wszyscy są bardzo poruszeni, pojawiają się liczne spekulacje. Ciało kobiet są w szczególny sposób okaleczone, przywołują bliżej niesprecyzowane skojarzenia i wspomnienia. Hipotezy zakładają działalność Sabbatu, niektórzy szepczą o Baali, jednak naprawdę nikt nie wie, kto jest sprawcą. Regent uważnie słucha wszystkich głosów, zaleca ostrożność i nie uleganie prowokacjom. Po zebraniu prosi grupę bohaterów na prywatną audiencję. Kamienna maska Regenta opada i z prawdziwą troską informuje on, iż wydarzenia ostatnich tygodni mogą stanowić część prastarego rytuału, którego znaczenia jednak nie zna. Prosi (a w zasadzie nakazuje) bohaterom, aby zajęli się tym osobiście, a wszelkie raporty składali bezpośrednio jemu i tylko jemu. Poszukiwania zaleca rozpocząć od miejsca zbrodni.

Nocą, miejsce, gdzie znaleziono ciało, będzie jeszcze „cieple”. Policyjne taśmy, ślady krwi, światła pobliskich sklepików. Pod ścianą siedzi mała, znajoma postać ścisnąca w rękach zakrwawioną lalkę. Dopiero teraz mają okazję przyjrzeć się jej dokładnie. Na pierwszy rzut oka widzą przestraszone dziecko. Blond włosy sięgające do ramion, duże, niebieskie, przestraszone oczy patrzą na nich z obawą. Ubrana jest w krótką spódniczkę, glany i rozciągnięty sweter. Dopiero po chwili dostrzegają

w niej kobietę. Spódniczka podkreśla doskonałość ud, przez sweter zauważają kształtne piersi. Jej figura, którą w pierwszej chwili wydawała się strasznie zabiedzona, teraz w niesamowity sposób współgra z całością, otaczając ją dziwną aurą zmysłowości i niesamowitości. Dziecięca, a jednocześnie tak kobieca postać w pewien perwersyjny sposób pociąga postaci. Jej lubieżna niewinność budzi w bohaterach pożądanie. Mają wrażenie, że każdy dotyk może ją zniszczyć, że pod jego wpływem rozpadnie się na tysiąc kawalków. Teraz uwaga dla Ciebie, Narratorze. Tak krucha i piękna istotka na pewno wzbudzi w graczech współczucie i chęć pomocy, zbliżenia się... I o to chodzi! Pamiętaj, że ta słodka „niewinna” niewiasta to Juliette Craven – ponad stuletnia obłąkana wampirzyca, córka i kochanka Jacoba Cravena. Dziecko, które zostało w brutalny sposób wprowadzone w świat dorosłych. Jej ciało to atlas bólu, a umysł jest jedną wielką, chorą łamigłówką. Mimo tego wszystkiego, czego dopuścił się wobec niej ojciec, czci go, kocha i wielbi niczym nowego mesjasza zła. Korzystając ze swoich mocy, Juliette powinna okrzęcić sobie wokół palca postaci. Rozkochać je w sobie, uzależnić i wykorzystać do swoich celów. Jednakże nigdy nie zdradzi ojca. Gracze stają się marionetkami w jej rękach, by zaspokoić żądze, a jednocześnie, by trzymać ich z dala od śledztwa.

Postępujące badania bohaterów powinny ujawnić identyczny *modus operandi*, jaki ma miejsce podczas mordów. Ciało są okaleczone w podobny sposób, a wszystkie kobiety są prostytutkami stojącymi u kresu kariery zawodowej. Jeżeli postaciom uda się dotrzeć do ciała, pierwszym, co rzuci się w oczy, będą dziwne, okultystyczne znaki, pokrywające każdy centymetr skóry ofiary (choć oprawca pozostawia niewiele skóry na ciele). Znaki zdają się przemieszczać, szeptać do uszu niezrozumiałe słowa, wirować i wgryzać się w umysły widzów. Kolejnym skutkiem morderstwa będzie jeszcze większy wzrost napięcia w mieście. Klany zaczynają się odsuwać od siebie, na światło dzienne wypluwają dawne zatargi i niechęci. Do miasta przybywają następne dziwne osoby. Trzymają się w cieniu, z dala od lamp ulicznych. Mija się je w uliczkach, zawsze zdają się być o krok przed graciami. Są to Baali, których zło przyciąga tak, jak płomień świecy przyciąga ćmy. Podają się za Zbór Tremere z Berlina Wschodniego. Nasi bohaterowie nie powinni jeszcze mieć możliwości, by zamienić z nimi kilka słów. Przybyli do Londynu, aby wykraść tajemnicę rytuału, który nieświadomie wykonuje Kuba Rozpruwacz. Tak, tak Narratorze – Jacob Craven to nikt inny jak Kuba Rozpruwacz, który powtarza swój morderczy rajd po Londynie sprzed stu jedenastu lat, by go wreszcie zakończyć. Pamiętasz jeszcze Assamitę wynajętego przez Inconnu? Na mocy wiecznego kontraktu miał on dbać, by rytuał sprzed stuleci nie został nigdy wykonany. I on pojawia się w tym czasie na deskach sceny, by położyć ostateczny kres działalności Jacoba.

30 września – około pierwszej w nocy podczas spaceru gracze usłyszą krzyki. W ciemnym zaułku przy Berner

Street leży ciało Elizabeth Stride (bądź „Long Liz”, jak była nazywana przez przyjaciół i klientów), a nad nią stoi pięć zakapturzonych postaci przyglądających się uważnie zwłokom. Bohaterowie rozpoznają w nich figury dotąd dla nich nieuchwytnie. Kobieta nie jest zmasakrowana jak poprzednie ofiary – coś musiało przerwać mordercy jego pracę. Na widok postaci jedna ze stojących osób odwróci się do nich i przemówi:

– Witajcie, nazywam się Herr Hauptmann i jestem Regentem Zboru ze Wschodniego Berlina. To moi towarzysze – tu przedstawia kolejne postacie. – Frau Medea, Herr Teufel, Herr Totengraber i Mister Gothfreak. Znaleźliśmy właśnie to ciało; zdaje się, że przeszkodził mordercy, ale o tym później. Mam bardzo ważną informację dla Regenta waszego Zboru. Prowadźcie.

Po uprzejmej wymianie grzeczności bohaterowie najprawdopodobniej zaprowadzą „współklanowców” do londyńskiego Zboru. Tam, w obecności Regenta, nowoprzybyli przedstawiają się ponownie i proponują współpracę. Jako swój wkład i wyraz dobrej woli przedstawiają informacje, jakie zdołali zdobyć. Powiedzą o szczątkach statku „Demeter”, które niedawno zostały wydobyte z dna oceanu i znajdują się w British Museum, a przede wszystkim naświetlą relacje między obecnymi wydarzeniami a morderstwami sprzed stu jedenastu lat. Jeżeli ich przypuszczenia są słuszne, to jeszcze tej nocy policja powinna znaleźć kolejne ciało. W zamian będą chcieli uzyskać informacje na temat rytuału, jakie udało się zdobyć londyńskim braciom. Odchodząc, podadzą namiar na siebie i ostrzegą przed grupą Infernalistów – Baali, którzy mogli się już pojawić w mieście. Czas nagli, gdyż rytuał może się niedługo wypełnić.

Jeszcze tej samej nocy na Mitre Square policjant Edwart Watkins opuścił posterunek na kwadrans, by po powrocie odnaleźć zmasakrowane zwłoki Catherine Eddows.

– Zobaczyłem ciało kobiety leżące na plecach, stopami w kierunku placu. Ubranie miała zadarte do talii, gardło poderżnięte, a wnętrzości wyprute – powiedział reporterom.

W tym momencie dość łatwo przewidzieć, kiedy i gdzie Kuba Rozpruwacz uderzy po raz kolejny. Następna data wskazuje na 9 listopada, niedaleko nowego domu przy Cosmopolitan Street. Tam, przed ponad wiekiem, znaleziono ostatnią ofiarę mordercy – Mary Jane Kelly.

Pożądanie bólu w nocy z 8 na 9 listopada u Juliette będzie tak wielkie, że pójdzie do jednego z bohaterów, by ją zaspokoili. Mniemamy, iż do tego czasu udało Ci się opętać nią bohaterów, więc wykorzystanie jednego z nich nie powinno być problemem. W trakcie perwersyjnych zabaw w sypialni wampirzycy, zjawia się zabójca z zamku Alamut – Assamita – który bez słowa morduje dziewczynę w ramionach kochanka, tak aby ten poczuł na sobie jej rozkładające się zwłoki i doświadczył zdradzonej nieśmiertelności. To wydarzenie powinno destrukcyjnie wpłynąć na psychikę postaci gracza. Zabójca jest osobnik o ciele pokrytym tatuażami, z głęboko

osadzonymi oczami świecącymi w ciemności jak rozpalone węgle. Patrzy wymownie na gracza i się uśmiecha. Następnie, znów bez słowa, zabiera go na dach budynku i tam tłumaczy, kim była dziewczynka-kobieta. Prawda jest, jak zawsze, bolesna. Wyjaśnia stosunki panujące między Juliette a jej ojcem, rolę jaką odegrała w przeszłości i tą, jaka została jej przeznaczona teraz. Assamita chce się dowiedzieć, jakie informacje posiada bohater i posunie się do ostateczności, by je z niego wydobyć. Tak samo postąpi z resztą naszych postaci – chce porównać zeznania. W tym momencie ich życie jest w jego rękach. Grupa młodych wampirów nie przedstawia większej wartości, a stawka jest zbyt wysoka, by ryzykować.

W nocy 9 listopada wycieńczonych i poranionych bohaterów znajdują ich berlińscy koledzy i razem udają się na przyszłe miejsce zbrodni. To, co zastają, mrozi im krew w żyłach. Jacob Craven właśnie kończy swoje dzieło. Stoi z nożem nad zmasakrowanymi zwłokami Mary Jane Kelly. Kiedy odwraca się w ich stronę, widać obłęd w jego oczach, zakrwawione usta mamrocą bluźnierczą inwokację. Oto otyły, łysiejący mężczyzna w wieku około 40 lat. Na ich widok uśmiecha się i pyta:

– Czy tak dobrze, mistrzu? Coś poprawić? – jego spojrzenie mówi samo za siebie: on nie widzi rzeczywistości taką, jaka jest naprawdę. Przed oczami wciąż na nowo rozgrywają się sceny z przeszłości, w jego głowie zawarty jest jeden schemat pełen symboli i znaków, których znaczenia nie rozumie, a tylko kopiuje je, najwierniej jak potrafi.

Tu do akcji wkraczają Baali, którzy zaczynają wypytywać o znaczenie rytuału. Ustawiają szaleńca pod ścianą, krzyczą, biją go i kopią, starając się wydrzeć tajemnicę. On wrywa się, płacze, krzyczy i śmieje, wzywa swoją miłość. Przez moment staje się dawnym Jacobem, człowiekiem zagubionym w labiryncie umysłu. Nie wie nic o żadnym rytuale, zupełnie nie rozumie, czego od niego oczekują atakujący go ludzie, nie wie jakiej odpowiedzi ma udzielić, by przestali. Napastnicy krzyczą jeszcze głośniej, stają się coraz bardziej brutalni. Kuba Rozpruwacz co prawda wykonywał starożytny rytuał, jaki utkwił mu w głowie podczas pobytu w zakładzie, jednak sam o tym nie wie; jego bluźniercze dzieło było odwzorowaniem formy pozbawionej treści. Zaskoczeni napastnicy na chwilę przestają. W tym momencie zza ich pleców wyłania się Assamita, który usłyszał wszystko, co chciał – obejmuje szyję Jacoba i szepcze do ucha:

– Teraz pójdziesz ze mną... – w oczach Cravena pojawia się skrajne przerażenie, zaczyna krzyczeć – ...ale nie popełnię błędu sprzed wieku.

Gwałtownym ruchem rozrywa jego ciało na dwoje, zostawiając tylko głowę jako trofeum łowcy. Bohaterowie nie mają najmniejszych szans w walce z Assamitą i lepiej będzie, jeśli nie zechcą tego sprawdzać. Baali, którzy byli tak blisko odzyskania sekretu z przeszłości, przygnieceniu porażką, po cichu oddalają się z miejsca zbrodni, zostawiając wszystko bez słowa wyjaśnienia; i tak osiągnęli wiele: poznali lokalizację londyńskiego Zboru.

Wampire: Masquerade (Wampir: Masakarada) jest zastrzeżonym znakiem towarowym White Wolf Inc. Prawa do polskiego wydania linii produktów Wampir: Masakarada należą do ISA sp. z o.o.

Tomasz J. Majkowski

„Rytuał” w Zewie Cthulhu

Przygoda Toreada przeznaczona jest zasadniczo do **Wampira: Maskarady**, dotyka jednak tematu, który z powodzeniem posłużyć może za kanwę londyńskiej przygody do **Zewu Cthulhu 1990**. Nim jednak przystąpimy do konwersji, pamiętać musimy o kilku podstawowych założeniach.

Wampir: Maskarada opiera się na wrażeniach i uczuciach – stąd wątek kryminalny potraktowany jest w „Rytuale” raczej jako tło dla zmian w atmosferze egzystencji nieumarłych Londynu. Dla nas najważniejsza jest Tajemnica – dlatego z wątku morderstw uczynić musimy zasadniczy temat przygody. Dodatkowo możemy spokojnie osłabić wątek erotyczny, choć jego natężenie zależy bardziej od osobistych preferencji Strażnika, niż od zasad konwencji.

1. BADACZE

W naszej konwersji Badacze powinni być w jakiś sposób powiązani bądź to z londyńskim półświatkiem, bądź – co może dać znacznie lepsze efekty – z organami ścigania. Mogą z powodzeniem pracować w policji, jako prywatni detektywi czy reporterzy piszący do rubryki kryminalnej gazety codziennej.

Ważne jest, by gracze mieli stały dostęp do informacji dotyczących śledztwa i możliwość badania miejsc zbrodni – choć już od Strażnika zależy, jak na ich poczynania reagować będzie policja.

2. CO Z NIEUMARŁYMI?

Strażnik może spokojnie zrezygnować z wprowadzania do scenariusza środowiska londyńskich wampirów – zwłaszcza jeśli nie zna lub nie przepada za Światem Mroku. Ciekawe może być jednak wprowadzenie Badaczy w obręb rozgrywek Kainitów i powolne odstawianie przed nimi drugiego dna londyńskiego społeczeństwa. Dodatkowo Strażnik może użyć Tremere będących bohaterami oryginalnego „Rytuału” jako czynnika motywującego Badaczy lub zagrożenia, które nagle nad nimi zawiśnie.

3. CO Z MITAMI?

Wprowadzanie do „Rytuału” Mitów jest tyleż łatwe, co niepotrzebne, jednak interesujące efekty może dać uczynienie z tytułowego obrzędu kultystycznej ceremonii, której sensu Badacze mogą domyślić się (lub odnaleźć go w stosownej literaturze) w trakcie trwania przygody.

4. ZACZYAMY ROZGRYWKĘ

Podobnie jak w przypadku wampirów, Badacze rozpoczynają przygodę w momencie dokonania pierwszego morderstwa. Powinieneś dać im, Strażniku, możliwość obejrzenia miejsca zbrodni i wysnuć hipotezy, że zbrodnie popełniono na tle rytualnym. Kiedy zamordowana zostanie druga ofiara, gracze powinni mieć już pewność, że zabójca powtarza schemat Kuby Rozpruwacza.

W tym czasie na arenie zdarzeń pojawić się mogą Tremere, których każdy zdrowo myślący Badacz wzięć powinien za złowrogich kultystów i błyskawicznie powiązać z serią morderstw. Wampiry nie muszą oczywiście traktować po przyjacielsku ludzi, którzy wtrącają się w ich sprawy – londyński zbór posłużyć powinien do nakarmienia graczy zdrową porcją paranoi. Wątek Juliette pozostać może bez zmian, choć jego znaczenie można z powodzeniem osłabić.

Kiedy gracze nabiorą pewności, że oto odkryli straszliwą, krwiożerczą sektę, na arenę wkraczają Baali, łatwo identyfikowalni jako jeszcze straszliwsi kultyści. Dodatkowo, po mieście szaleje Assamita (dorzuć kilku świadków jego działalności), którego obecność powinna totalnie zamieszać Badaczom w głowach. Jedyne, co im zostaje, to udać się na miejsce przewidywanego morderstwa, gdzie spokojnie rozegrać można dramatyczny finał, w którym śledzone wampiry mogą spokojnie rozedrzeć naszych bohaterów na strzępy, lub rzucić się na siebie i dać graczom chwilę na paniczną ucieczkę (nim doścignie ich Assamita).

5. ATMOSFERA

Ponieważ przygoda dzieje się w Londynie, Strażnik nie może zaniedbywać roli mgły i smogu w kształtowaniu atmosfery. Gracze powinni poznać stolicę Zjednoczonego Królestwa od jej najgorszej strony, a panująca w niej atmosfera przypominać winna film „Siedem”. Wykorzystując wampiry, prowadzący powinien uważać, by robić to z umiarem i nie zamieniać „Rytuału” w niskobudżetową produkcję klasy B, rodem wprost z wytwórni Hammer.

GENETIX JeRzy

W czasach, gdy cybernetyczne udoskonalanie ludzi jest na porządku dziennym, na rynku implantów powstała duża konkurencja. Niektóre firmy, zwłaszcza te, które w swoich badaniach nad nowymi technologiami pozostawały nieco w tyle, postanowiły połączyć siły i znaleźć sobie miejsce w zmieniającej się sytuacji.

W 2014 roku w Rzymie odbyła się międzynarodowa konferencja przedsiębiorców, której przewodniczył szef jednego z nich, inicjator spotkania, Carlo Genetti. Przedstawił pozostałym dyrektorom propozycję zmiany profilu działalności. Specjalnością nowej korporacji, która miała powstać z połączenia firm, byłyby udoskonalenia genetyczne. Klienci mieli być poddawani terapii przy użyciu zaawansowanej technologii, aby zmienić kod genetyczny zgodnie z ich zapotrzebowaniami. W ten sposób osoby niechętne sztucznym wszczepom mogły bez przeszkód podnosić swoje możliwości w „naturalny” sposób.

Propozycja Genettiego spotkała się z dużym zainteresowaniem i jeszcze w trakcie konferencji zostały przygotowane wstępne umowy, których zwieńczeniem stało się utworzenie w 2016 roku korporacji Genetti-X („X” wywodziło się ze wspólnego zamiłowania paru dyrektorów do starych komiksów o mutantach), którą wkrótce przemianowano na Genetix. Na jej czele stanął zarząd, którego prezesem mianowano Carlo Genettiego.

Zgodnie z przewidywaniami, korporacja znalazła swoje miejsce na rynku i szybko zdobyła ogromne wpływy. Głównymi kontrahentami Genetixu okazały się siły zbrojne różnych państw, które pragnęły podnieść sprawność bojową swoich żołnierzy jeszcze zanim zostaną im wszczepione cybernetyczne rozszerzenia. Okazało się jednak, że manipulacje genetyczne znacznie utrudniają, a przeważnie wręcz uniemożliwiają przyjęcie późniejszych wszczepów przez ludzki organizm. Z kolei wszczepy sprawiały, że organizm nie był w stanie w pełni przyswoić zmienionego materiału genetycznego. Dlatego, a także ze względu na większe możliwości sztucznych części, zmiany genetyczne zaczęto stosować głównie w przypadku tajnych agentów, tzw. „kretów”. Osoby takie miały za zadanie przez większość czasu prowadzić normalne życie, do chwili, kiedy przełożeni nie mieliby dla nich nowego zadania (jak w filmie „Nikita”). Dlatego ich niezwykle uzdolnienia powinny być na codzień zachowane w tajemnicy (co nie zawsze jest możliwe w przypadku wszczepów).

Oficjalnie Genetix prowadzi sieć klinik oferujących szeroką gamę modyfikacji genetycznych (m.in. poprawienie sprawności fizycznej lub intelektualnej, eliminacja niektórych wrodzonych schorzeń, wybór płci potomstwa itp.). Nieoficjalnie, korporacja przoduje we wszelkiego rodzaju eksperymentach związanych z DNA – także tych najbardziej odrażających (m.in. związanych z bronią bakteriologiczną). Zdarza się również, że korporacja w ścisłej tajemnicy przeprowadza testy w naturalnym otoczeniu, na ludności cywilnej.

Laboratoria Genetixu są trzymane pod ścisłym nadzorem i niejedynym szpieg, który usiłował poznać tajemnice korporacji, stał się obiektem kolejnych doświadczeń. Oprócz zaawansowanej techniki, niektóre laboratoria mają do dyspozycji wyhodowane na własne potrzeby stworzenia, pochodzące m.in. od psów obronnych.

WILLIAM HERBERT YEATS JeRzy

William Herbert Yeats. Tak się przedstawia, ale należałoby wątpić, czy to jego prawdziwe nazwisko. Właściwie trudno przypuszczać, żeby tak dziwny osobnik w ogóle mógł się normalnie nazywać. Z wyglądu jest... średni. Szatyn, niezbyt wysoki, w miarę szczupły, niewiele po trzydziestce. Nosi okrągłe okulary w metalowej oprawce. Ubiera się w szary, służbowy garnitur.

Przychodzi do Ciebie pewnego pięknego dnia. Wręcza wizytówkę, na której nie ma nic, poza jego inicjałami. Twierdzi, że reprezentuje biuro zajmujące się badaniami statystycznymi, i pyta, czy nie zechciałbyś odpowiedzieć na parę pytań. „Zapewniam pana, że nie zajmę dużo czasu” – przekonuje. Wyciąga niewielki, elegancko oprawiony notes i zaczyna badanie.

Pierwsze pytania brzmią całkiem rutynowo – zbiera zwykle dane statystyczne. Później chce poznać, jakie są Twoje zainteresowania, jakiego używasz proszku do prania, jaki jest Twój ulubiony napój i „dlaczego wybrał pan właśnie te produkty?”. A nagle, wśród tej rutyny, pojawia się pytanie, które stawia Cię na równe nogi. Jedno, drugie, następne.

„Dlaczego nie zatrzymał się pan wtedy przy przejściu dla pieszych?”

„Dlaczego nie próbował pan ratować tej starszej kobiety?”

„Dlaczego nie zgłosił się pan na policję?”

„Dlaczego był pan wtedy pijany?”

„Dlaczego rozwiódł się pan z żoną?”

„Dlaczego pan ją zdradzał?”

Mało kto jest skłonny w pierwszej chwili odpowiedzieć na którekolwiek z jego pytań. Najczęstsza reakcja: wybuchy gniewu, głośnie zaskoczenie i oburzenie onieśmielają go – wtedy grzecznie przeprosza za kłopot i wychodzi. Ale nie myśl, że zostawi Cię w spokoju. I nie zdziw się, jeżeli któregoś dnia, w najbardziej nieodpowiednim dla Ciebie momencie, zjawi się i kolejny raz zada te pytania. On wie, że znasz odpowiedzi, tylko nie chcesz się do tego przyznać. Jeżeli skłamięś, on to wyczuje i ponowi pytanie. Nie wypowiada sądów, nie prawi morałów – chce tylko poznać odpowiedź. Kiedy już mu ich udzielisz, odejdzie.

Wielu ludzi zmieniło się po jego wizycie. Niektórzy na lepsze, gdy potrafili przyznać się do życiowych błędów, kłamstw, którymi karmili siebie i innych. Inni popadli w obłęd, przegrali swoje życie, pogrążając się w rozpacz i nienawiść. Nikt jednak nie pozostał taki sam, jakim był przed spotkaniem z zagadkowym panem W.H. Yeatsem.

Adam „Wolvie“ Wieczorek

Dotyk Czarnego Faraona

Scenariusz podsumowujący cykl o Egipcie

Poniższa przygoda to tzw. jednostrzałowiec (czyli sesja do rozegrania w jeden wieczór), w dodatku linearny, co z kolei oznacza, że pewne wydarzenia zaistnieją niezależnie, czy badacze będą przy tym, czy nie. Scenariusz zamyka cykl artykułów o cthulhowych nawiązaniach w Egipcie i wykorzystuje część informacji w nich zawartych. Dodatkowo rozwinięty zostaje wątek Echnatona i miasta Tel el-Amarna, który z pewnych powodów pozostał niedokończony.

O CO W TYM WSZYSTKIM CHODZI

Scenariusz rozgrywa się w sierpniu 1998 roku na terenie Egiptu, a dokładniej Kairu i Tel el-Amarna. Badacze Tajemnic przybyli do kraju faraonów jako uczestnicy normalnej wycieczki objazdowej, mającej na celu pokazanie tego wspaniałego kraju. Gracze przybywają do Kairu w piątek wieczorem wraz z uczestnikami wycieczki zorganizowanej przez fikcyjne biuro podróży „Kleopatra Travel“. Wycieczka ma trwać 14 dni i odwiedzić największe zabytki na terenie Egiptu. Pilotem grupy jest mężczyzna, z wyglądu nie starszy niż 25 lat, nazywający się Marek Faraday. On to właśnie będzie przyczyną wszystkich przygód, w jakie wplączą się Badacze. Marek jest w rzeczywistości wysłannikiem fundacji Wilmartha, mającej na celu zbadanie wpływu Mitów Cthulhu na historię i kulturę egipską. Jest wszechstronnie przygotowany do tego zadania, a program wycieczki, którą pilotuje, pozostawia mu tyle czasu wolnego, że może sobie pozwolić na badania. Podczas trzeciego dnia imprezy zniknie, pozostawiając wycieczkę własnemu losowi. Od tego momentu może, ale nie musi, zacząć się przygoda Badaczy.

FUNDACJA WILMARTHA

Jest to organizacja założona przez Wilmartha po jego powrocie z wyprawy na Antarktydę zorganizowaną przez Uniwersytet Miskatonie w roku 1928 (vide opowiadanie HPL-a o Górach Szaleństwa – przyp. Miłozsa). Jej zadaniem stało się zapobieganie ingerencjom świata mitów w życie ludzi i walka z Wielkimi Przedwiecznymi, zwanymi również KWC – czyli stworami z Kręgu Wielkiego Cthulhu. Więcej informacji na temat samej fundacji można znaleźć w książce B. Lumleya pt. „Władcy Podziemi“.

MAREK FARADAY

Ten młody człowiek, z wyglądu mający nie więcej niż 25 lat (w rzeczywistości – tylko 21), zdążył zaskarbić sobie zaufanie fundacji Wilmartha. Jego

zainteresowanie Mitologią Cthulhu zwróciło uwagę agentów fundacji kiedy miał 18 lat i zjawił się w bibliotece British Museum w Londynie na spotkaniu poświęconym Czarnemu Faraonowi. Jego udział w dyskusji ujawnił olbrzymią wiedzę w tej dziedzinie. Fundacja, przez ponad rok zbierała informacje o tym cokolwiek ekscentrycznym młodym człowieku i w końcu zaproponowała mu współpracę. Zgodził się bez wahania, zaskakując ponownie swych pracodawców tym, iż wiedział, czym jest Fundacja. Podczas jednej z pierwszych akcji, w jakich brał udział, a dziejącej się na terenie Polski, wykazał się olbrzymią odwagą, zapobiegając planom kultu Nyoghta, które to zakładały wykorzystanie energii magicznej ludzi zgromadzonych na III pokazie pirotechniki i laserów. Jego przytomność umysłu oraz doskonała znajomość zakłęb odsyłających zapobiegły powrotowi KWC na ziemię.

Marek zdaje sobie sprawę, że jego działania odwołują tylko to, co nieuchronne, w czym ma olbrzymią przewagę nad kolegami z Fundacji. Już dość dawno przestał wierzyć w zwycięstwo, do czego dodatkowo przyczyniło się przestudiowanie zapisków fundacji dotyczących ich klęski w walce z Shudde M'ellem. Wie jednak, że jego działania pozwalają ludzkości lepiej przygotować się na to, co nadchodzi.

Z pochodzenia jest Polakiem, ale w chwili obecnej mieszka w Wielkiej Brytanii, gdzie dla niepoznaki studiuje marketing. Od ósmego roku życia jest sierotą i przez to prawdopodobnie nauczył się radzić sobie w życiu. Mitami Cthulhu zainteresowało go odkrycie uczynione w bibliotece ojca. Znalazł tam materiały świadczące o niecodziennych zainteresowaniach rodziców. Przeczytanie zebranych notatek rzuciło nowe światło na wypadek samochodowy, jakiemu uległa jego rodzina podczas wycieczki do Europy. Ich samochód runął w przepaść w okolicach Mont Blanc we Francji, podczas nietypowej jak na tę porę roku (wczesna wiosna) burzy śnieżnej. Od tego czasu Marek unika terenów górskich, zakłada bowiem, ponieważ słusznie, że jego rodzice zostali zgładzeni przez Ithaqua.

W chwili, w której poznają go Badacze, Marek jest ubrany – pomimo panującego upału – w długie, jasne spodnie, żółty podkoszulek z hieroglifami oraz wypuszczoną ze spodni, wiecznie rozpiętą jasną koszulę z długim rękawem. Marek jest dość przystojnym blondynem z długimi włosami spiętymi w kitkę, nie nosi okularów, ale można zauważyć, że używa szkieł kontaktowych. Czasami, gdy słońce jest szczególnie silne, zakłada czapkę i okulary przeciwsłoneczne.

Rysy jego twarzy są przeciętne. Nie nosi zarostu. Jego oczy znamionują jednak głęboką siłę wewnętrzną i pewną drapieżność postępowania, której jednak nie można zauważyć podczas prowadzenia przez niego grupy. Marek jest uzbrojony, gdyż tego wymaga jego bezpieczeństwo, i zawsze nosi na szyi krzyż Ankh spięty razem z pięcioramienną gwiazdą (Znak Starzych Bogów).

DNI OD PIĄTKU DO NIEDZIELI RANO

Wycieczka, w której uczestniczą Badacze, zaczyna się w piątek wieczorem na lotnisku w Kairze. Po dopełnieniu formalności wizowych, wycieczka wychodzi przed budynek, gdzie oczekuje Marek Faraday, trzymając w ręku tabliczkę z napisem „Kleopatra Travel”. Co bardziej spostrzegawczy Badacze mogą zauważyć małą wypukłość pod koszulą po lewej stronie ciała Marka. Bliższe przyglądanie się może ujawnić pistolet, najprawdopodobniej jakiś model Glocka, umieszczony w skórzanej kaburze na pasku. Dłuższa inwigilacja może doprowadzić do spostrzeżenia tego przez Marka i skierowanie jego uwagi na postać Badacza. Zapytany wprost o powód noszenia broni, odpowie, że to tylko ze względu na bezpieczeństwo oraz że posiada odpowiednie dokumenty umożliwiające mu noszenie broni w Egipcie. Dokumenty te znajdują się rzeczywiście w jego posiadaniu. Są oryginalne i wystawione nie dalej niż tydzień temu podczas przekroczenia przez niego granicy kraju. Po zapakowaniu wszystkich bagaży do autokaru, grupa wyrusza do hotelu znajdującego się na Pyramids Road. O tej porze panuje akurat względny spokój, więc Badacze doświadczą zgiełku ulic tego miasta dopiero o świcie. W czasie drogi do hotelu Marek udziela kilku podstawowych informacji dotyczących zakwaterowania i napiwków, potem milknie, pozwalając ludziom chwilę odpocząć – bądź co bądź jest środek nocy.

Mamy więc chwilę, aby przyjrzeć się uczestnikom wycieczki.

UCZESTNICY WYCIECZKI

Poza Badaczami, w grupie znajduje się 20 osób. Rozrzut wiekowy jest dość duży i na pierwszy plan wysuną się postacie opisane poniżej. Można ich użyć jako ciekawych przerywników lub jako źródeł następnym spotkań.

Pan Stefan z małżonką Zofią. Ta para to typowi przedstawiciele klasy podróżników wiecznie cierpiących. Nie odpowiada im absolutnie nic i ze wszystkiego są niezadowoleni. Oboje mają około 70 lat i stanowią antypatyczną podgrupę wycieczki. Już na początku zaczynają wybrzydząć na temat zbyt dużego nawiewu. Jeżeli Strażnik jest wyjątkowo wredny, może uszczęśliwić Badacza bądź Badaczy „przyjaźnią” lub bezpośrednim sąsiedztwem tych osób.

Pan Jan oraz Pan Waldek to typowi turyści z krwi i kości. Byli w wielu miejscach, wiedzą czego oczekiwać, nie narzekają, a nawet pomagają Markowi w sy-

tuacjach kłopotliwych stworzonych przez Pana Stefana z przyległościami. Obaj są w wieku przedemerytalnym i korzystają z życia, oczywiście w granicach przyzwoitości. Chętnie zaproszą sympatycznych Badaczy na drinka do pokoju i opowiedzą o swoich licznych podróżach.

Agata, Ania i Zuzanna to trzy młode i atrakcyjne dziewczyny, które od wejścia do autobusu postawiły sobie za cel poderwanie Marka lub, gdy Strażnik jest sadystą, któregoś z Badaczy. Te osiemnastolatki, wypuszczone spod opieki rodziców, mają ochotę na przegodę swojego życia i koniecznie chcą ją przeżyć na tej wycieczce. Pech chce, że wszystkie trzy za cel swych amorów obiorą jednego człowieka.

SOBOTA

Po dojeździe do hotelu o dumnej nazwie „Three Palms”, uczestnicy wycieczki zostają zakwaterowani. Marek podaje swój numer pokoju, ot tak, na wszelki wypadek. Jest to numer 317. Hotel jest niezbyt dobrze utrzymany, ale najważniejsze, że działają klimatyzatory, bo w końcu komu przeszkadza kilka karaluchów w łazience? Badacze najprawdopodobniej położą się spać, bowiem do porannego budzenia pozostało im zaledwie 5 godzin. Gdyby któryś z Odkrywców wyjrzał przez okno, zobaczyłby Marka wsiadającego do taksówki i odjeżdżającego w kierunku miasta. Jest niestety za późno, aby udało się zbiec na dół i go śledzić.

O 9 rano we wszystkich pokojach dzwonią telefony. Po drugiej stronie da się słyszeć głos jakiegoś Araba, mówiącego łamaną angielszczyzną: „Dzień dobry”. Śniadanie odbywa się pół godziny później, w jego trakcie można zainscenizować pierwszą awanturę w wykonaniu żony pana Stefana. Powodem jej będzie niezbyt obfite śniadanie. Po posiłku wycieczka wyrusza na zwiedzanie Sakkary, piramid w Gizie, odwiedza także sklep z papirusami i tkalnię dywanów. Ze względu na panujący upał, dla Badaczy jest to dzień bardzo męczący i chętnie powracają do hotelu na kolację. W czasie całego dnia Badacze zdążyli się już zorientować, że Marek jest bardzo kompetentnym przewodnikiem, dobrze zna arabski i o wszystkich obiektach mówi więcej niż podaje przewodnik lokalny. Jest postacią, której nie da się nie lubić. Przez cały dzień nie dają mu też spokoju trzy dziewczyny opisane powyżej (chyba że męczą Badacza).

Po kolacji Marek informuje o programie wycieczki na dzień następny, potem opuszcza hotel i wyrusza do centrum miasta. Badacze widzą go wtedy po raz ostatni. Jeżeli nawet będą próbowali go śledzić, to zgubią w okolicach miasta umarłych.

NIEDZIELA

Rano, podobnie jak w dniu poprzednim, bohaterów budzi telefon od Araba z recepcji. Schodząc na śniadanie, nie mogą oprzeć się wrażeniu, że w nocy stało się coś niezwykłego. Oni sami czują się dobrze, natomiast

pozostali uczestnicy wycieczki sprawiają wrażenie ospałych i jakby zmęczonych, nawet pan Stefan nie narzeka na śniadanie. W trakcie jedzenia do sali wchodzi młoda dziewczyna, która prosi o chwilę uwagi i zaczyna prezentować program wycieczki. Wszyscy, z wyjątkiem Badaczy, zdają się traktować ją jako przewodniczkę i nawet zadają jej pytania na temat hotelu. Na ewentualne pytanie Odkrywców o Marka, dziewczyna będzie wyglądała na zdumioną i nie będzie miała pojęcia o istnieniu takiej osoby. To samo odnosi się również do pozostałych uczestników wycieczki, którzy będą traktować Badaczy z lekkim pobłażaniem. „Nowa“ przewodniczka nazywa się Beata i w dniu dzisiejszym będzie pilotować grupę. Od tego momentu może zacząć się przygoda.

CO SIĘ NAPRAWDĘ DZIEJE?

Badacze są jedynymi osobami, którym udało się ochronić przed potężnym zaklęciem wymazującym z pamięci pewne wydarzenia i istnienie Marka. Zaklęcie zostało rzucone około 5 rano, kiedy wszyscy już spali. Rzucającym chodziło o to, aby zniknięcie Marka pozostało nieodkryte. Niestety, magia nie podziałała na te kilka osób, które stanowią drużynę.

Osoby odpowiedzialne za zniknięcie Marka to Bractwo Czarnego Faraona, działająca oficjalnie organizacja silnie powiązana ze sferami rządzącymi Egiptem. Możliwe, że należy do niej nawet prezydent Mubarak lub ktoś z jego najbliższego otoczenia. Oczywiście, osoby te nie mają pojęcia o prawdziwym celu tej organizacji, którym jest przywołanie Czarnego Faraona do współczesnego świata. Oficjalną przykrywką ich działań jest ochrona zabytków kultury egipskiej, a zwłaszcza nielicznych pamiątek po Echnatonie.

Marek został uprowadzony przez agentów Bractwa w chwili, gdy penetrował jeden ze sklepów na Khan-el Khalili (pamiętacie ten sklepik z pierwszej części cyklu?). Zdążył jedynie wyrzucić z kieszeni notes, w którym zawarte były wszystkie spostrzeżenia na temat działalności tej organizacji. Notes zawiera zaszyfrowane informacje, pisane w dodatku po koptyjsku, wątpliwe jest więc, aby ktokolwiek poza Fundacją Wilmartha lub samym Markiem był w stanie je odczytać.

CO DALEJ?

Badacze, nawet jeśli do tego momentu się nie znali, siłą rzeczy zaczną ze sobą współpracować. Uczynią tak chociażby ze względu na swoje zdrowie psychiczne, bowiem mogą ulec wrażeniu, że zwariowali na skutek temperatury i zmiany klimatu. Znalezienie choć jednej osoby z podobnymi wrażeniami może być uspokajające.

Spostrzegawczy Badacze pamiętają zapewne o numerze pokoju Marka, więc powinni zacząć sprawdzanie właśnie stamtąd. W zasadzie nie przewidują innej drogi wciągnięcia Odkrywców w akcję, ale Strażnikom pozostawiam wolną wolę w tej kwestii, np. mo-

gło się zdarzyć, że Marek poda swój numer telefonu komórkowego, co pomoże Badaczom odkryć co się naprawdę z nim stało.

Bardzo prawdopodobne jest, że Badacze odłączą się od grupy i będą „zwiedzać“ Kair na własną rękę. W innym wypadku będą skazani na przebywanie razem z grupą i zwiedzanie kolejnych obiektów w mieście.

POKÓJ 317

Pokój jest zamknięty, ale klucz znajduje się w recepcji, gdzie po udanym teście *wmawiania* lub *perswazji* uda się zasugerować dziwnie ospałym recepcjonistom, że Badacze zostawili w pokoju kilka rzeczy i chcą je jeszcze odebrać przed wycieczką. Gdy zapytają o osobę zamieszkującą ten pokój, bo i tak może się zdarzyć, dowiedzą się, że pokój jest wolny. Wtedy też mogą raczej zapomnieć o wejściu do tego pomieszczenia bez zwracania na siebie niepotrzebnej uwagi. Jeżeli jednak uda im się tam dostać, znajdą się w standardowym pomieszczeniu. Ich uwagę od razu przykuje stojący pod ścianą plecak oraz leżące na stole papiery.

W plecaku znajduje się kilka starannie złożonych ubrań, para butów, przybory do mycia, ręcznik i kilka innych drobiazgów. W bocznej kieszonce jest zbiór wizytówek, które mogą przykuć uwagę Badaczy. Pośród kilkunastu wizytówek z adresami biur podróży jest jedna z napisem „Fundacja Wilmartha“. Jest ona o tyle ciekawa, że poza napisem nie ma tam żadnej informacji – ani adresu, ani telefonu, nic. Jest to doskonała wskazówka, która może pomóc Badaczom, pod warunkiem, że umieją ją wykorzystać. Oczywiście najlepszym źródłem poszukiwań wydaje się Internet, jest tylko jeden mały problem – gdzie znaleźć do niego wejście. Najoczywistszym rozwiązaniem wydaje się być hotel, ten jednak nie ma dostępu do sieci. Kiedy wreszcie Badaczom uda się znaleźć takie miejsce, potrzebny będzie jeszcze test *wmawiania* lub drobna łapówka, aby można było skorzystać z komputera. Istnieje jeszcze jedna niespodzianka, a mianowicie arabska klawiatura i oprogramowanie. Dostanie się do sieci może być dla bohaterów przykrą niespodzianką. Inną sytuację stanowi notebook z dostępem do Internetu, jaki może znajdować się w posiadaniu Badaczy. Tak czy inaczej, powinno im się w końcu udać dostać do sieci, gdzie będą potrzebne kolejne testy na *używanie komputerów* (względnie *elektroniki*), aby odnaleźć informacje o fundacji Wilmartha. Efekty tych działań przedstawiam poniżej w punkcie Fundacja.

Papiery, które Badacze znajdą na stole, to luźne notatki Marka, traktujące głównie o zabytkach, których zwiedzanie ma w planie wycieczka. W tych szpargałach można przeoczyć kilka rachunków ze sklepów. Ich znalezienie wymaga udanego rzutu na *spostrzegawczość* lub wyraźnej deklaracji o dokładnym przeszukiwaniu notatek. Rachunki pochodzą z jednego miejsca. Wszystkie wskazują na sklep

znajdujący się w Khan-el Khalili, a ostatni z nich jest z datą wczorajszą. Przymuszczalnie badacze skierują swe kroki również tam.

FUNDACJA

Podstawowe dane, jakie można znaleźć na temat Fundacji Wilmartha, świadczą o tym, że jest to organizacja działająca przy Uniwersytecie Miskatonie, a wspierająca szczególnie uzdolnionych ludzi z całego świata. Ma sieć placówek rozsianych po całym świecie. Jedną z nich znajduje się w Kairze w pobliżu Muzeum Egipskiego. Prawdopodobnie w tym punkcie Badacze przerwą poszukiwania w sieci, choć istnieje możliwość, że sprawdzą jeszcze alternatywne źródła informacji. Absolutnie nie należy tego graczom sugerować. To ma być ich deklaracja, że szukają dalej. Mogą dowiedzieć się, że stypendyści Fundacji mają bardzo wysoki współczynnik umieralności. Dodatkowo można znaleźć informację o aktualnej liście wszystkich znanych stypendystów – jednym z nich jest oczywiście Marek Faraday. Na końcu informacji znajduje się krótka notka na temat jakiejś olbrzymiej katastrofy, jaka miała miejsce podczas ekspedycji na Bliskim Wschodzie (vide B. Lumley „Władcy Podziemi”). Niestety, Badaczom nie uda się dociec, co się wtedy stało.

Biuro Fundacji mieści się przy jednej z handlowych ulic odbiegających od placu przy Muzeum Egipskim. Jest to trzypokojowe mieszkanie przerebione na biuro, w którym pracują trzy osoby. Wszyscy są w dość młodym wieku i podobnie jak Marek budzą sympatię. Jeżeli Badacze zapytają wprost o Marka, spotkają się ze zdziwionymi spojrzeniami, lecz kiedy ujawnią wizytówkę lub zdobyte wcześniej informacje, prawdopodobnie uda im się dowiedzieć czegoś więcej. Marek rzeczywiście jest ich pracownikiem (właśnie tego słowa użyje rozmówca Badaczy) i w chwili obecnej oprowadza jakąś wycieczkę. Na ujawnienie informacji o jego zaginięciu reakcją będzie nagła cisza i trupia wręcz bladeść na twarzach wszystkich osób znajdujących się w biurze. Będą starali dowiedzieć się wszystkiego, co Badacze wiedzą na ten temat. Zmartwi ich wiadomość o dziwnym zachowaniu pozostałych uczestników grupy i recepcjonistów. Jeżeli Badacze ujawnią znalezione w pokoju rachunki, zostaną poproszeni o pomoc w odnalezieniu Marka. Choć Odkrywcy o tym nie wiedzą, tuż po wejściu do pomieszczenia zostali sprawdzeni przez obecnego w trzecim pomieszczeniu telepatę, będącego na usługach fundacji. Decyzja o zaufaniu Badaczom została podjęta dość szybko. Oczywiście, nie zostanie im ujawniony charakter misji Marka, ale otrzymają wsparcie finansowe, telefon komórkowy oraz samochód z arabskim kierowcą. Ma na imię Sherif i jest pracownikiem fundacji od 10 lat. Cieszy się dużym zaufaniem i tak naprawdę jest szefem egipskich operacji fundacji. Postanowił osobiście nadzorować poszukiwania Badaczy, zatrudniając się

jako ich szofer. Bohaterom jest to na pewno na rękę i przymuszczalnie zgodzą się pomóc fundacji w odnalezieniu ich cennego pracownika.

SKLEP

Sklepek na Khan-el Khalili jest bardzo przytulnym miejscem, w którym można uciec od zgiełku ulicy i hałasu panującego na bazarze. Właściciel jest uprzejmy, częstuje przybyłych Badaczy herbatą z malwy i prosi o rozejrzenie się po jego kolekcji pamiątek. Kiedy na chwilę znika w tylnych drzwiach, Badacze mają okazję przeszukać niektóre miejsca w sklepie. Pośród poniewierającej się wszędzie tandety można znaleźć kilka naprawdę ciekawych obiektów, między innymi album ze zdjęciami z lat 20. naszego wieku oraz perłową kulę, która znajduje się w szklanym pojemniku. Po udanym rzucie na *spostzegawczość* lub po deklaracji zajrzenia pod regał z pamiątkami, można znaleźć notatnik Marka. Niestety, dla Badaczy będzie on nie do rozszyfrowania, niemniej dla Fundacji jest to przedmiot wręcz bezcenny. Odkrywcy mogą się zorientować, że jest to przedmiot należący do Marka, bowiem mają jego notatki, a porównanie charakteru pisma (pomimo różnic w znakach) wypada pozytywnie – to jest notatnik Marka. Jest to z kolei dowodem, że był tutaj i to w okolicznościach cokolwiek dziwnych, bowiem kto zostawiłby swój notes wciśnięty pod szafę, nie będąc w sytuacji nagłego zagrożenia?

Jeżeli Badacze zapytają właściciela sklepu o Marka, ten odpowie przecząco, ale udany test *psychologii* pozwoli stwierdzić, że kłamie. Oczywiście, takie pytanie to oczywista nieostrożność ze strony Badaczy. Jeżeli zdarzy się jednak, że to zrobią, ściągną na siebie uwagę Bractwa i mogą popaść w poważne kłopoty. Od tego momentu będą obserwowani. *Spostzegą* to tylko wtedy, gdy zdadzą test na połowę własnej *spostzegawczości*. Jest to spowodowane tym, że dla każdego Europejczyka wszyscy Arabowie są podobni – ciężko będzie im stwierdzić, czy rzeczywiście ktoś ich śledzi.

Badacze będą obserwowani bez względu na to, czy zapytają o Marka, czy nie, ale w tym drugim przypadku będą to raczej zwykłe środki ostrożności ze strony Bractwa niż obserwacja wroga.

KULA

Perłowa kula to oczywiście jajo z młodym cthonianinem w środku. Znajduje się ono w dźwiękoszczelnym pojemniku, co wstrzymuje atak innych cthonian na sklep. Jest to ostateczna broń Bractwa, które użyje jej, aby pozbyć się zbyt natrętnych poszukiwaczy. Podrzucenie tego obiektu do pomieszczenia, gdzie mieszkają Badacze może spowodować radykalną reakcję dorosłych cthonian, co wiąże się z lokalnym trzęsieniem ziemi i najprawdopodobniej śmiercią kilkuset osób. Z drugiej strony prawdziwy plan spowoduje tych ofiar znacznie więcej...

I ZNOWU STAJEMY PRZED PYTANIEM: CO DALEJ?

Kluczem do dalszej rozgrywki jest znalezienie notesu Marka i dostarczenie go Fundacji. Wynika stąd, że wydarzenia te muszą zaistnieć – to jest właśnie ta wspomniana na początku linearność – może to jednak nastąpić w różny sposób. Gdy Badacze nie skontaktują się z Fundacją lub nie znajdą na to sposobu, a dotrą tylko do sklepu, mogą zostać zauważeni przez jakiegoś wysłannika Fundacji, który przekaże informacje o nich dalej. Następnie ktoś, najpewniej Sherif, skontaktuje się z Badaczami, prosząc ich o pomoc. Notes natomiast może zostać odzyskany przez grupę uderzeniową Fundacji, która ustali, gdzie znajdował się Marek, zanim stracono z nim kontakt (może to potrwać kilka dni).

Z rozszyfrowanego notesu wynika jasno, że Bractwo ma pewien cel, który związany jest z miastem Echnatona, Tel el-Amarna. W notesie znajduje się też wycinek z gazety z roku 1931, dotyczący odkryć w mieście Echnatona (*Pomoc*). Jest to brytyjska gazeta, więc nie powinno być problemów z jej przeczytaniem.

CO ZAMIERZA BRACTWO

Bractwo chce wezwać Czarnego Faraona, do czego ma posłużyć nowo, a raczej na nowo odkryty labirynt pod Tel el-Amarna. Labirynt ten pobiera energię magiczną od znajdujących się w nim osób i w ten sposób napęla się niczym gigantyczny zbiornik. Niestety, jest uszkodzony i w tej chwili Bractwo szuka innej metody wskrzeszenia swego boga. Według ich danych, pewne inskrypcje na ścianach grobowca Echnatona mają opisywać alternatywny sposób wezwania bóstwa. Na nieszczęście, nie wiedzą, że Nyarlathotep został wyzwolony już w roku 1931, a bóstwo, które wzywają w tej chwili, to Azathoth, który nie będzie się raczej wdawał w dyskusje z tymi, którzy go wezwali. Marek został porwany również ze względu na znajomość hieroglifów i języka koptyjskiego. Jest wykorzystywany jako tłumacz, a do posłuszeństwa zmusza go magia i silne narkotyki. Marek poznał już prawdę kryjącą się za inskrypcjami w grobowcu i udało mu się niepostrzeżenie ukraść jeden z posążków przedstawiających Azathotha. Bractwo uważa, że posążki te przedstawiają Słońce. Woli jednak poświęcić siebie niż powiedzieć o tym swym ciemnościom. Marek jest u kresu sił psychicznych i jeżeli ratunek nie nadejdzie szybko, zginie razem z wyznawcami Czarnego Faraona w chwili, gdy przybędzie Azathoth.

Od dnia uprowadzenia Marka rosną szanse na to, że rytuał się rozpocznie. Sadystyczni strażnicy mogą przeprowadzić ten rytuał stosunkowo wcześniej, aby Badacze odczuli na sobie fatalne skutki powrotu boga. Dla tych związanych z cyferkami proponuję od wtorku zwiększać szanse na rozpoczęcie rytuału o 10%. Tak więc w środę szansa będzie wynosić 20%, w czwartek 30 itd.

CO MOGĄ BADACZE?

Przetłumaczenie notesu Marka potrwa około dwóch dni. Jeżeli któryś z Badaczy zna koptyjski i arabski, może skrócić ten czas o pół dnia po zdanych teście na obie umiejętności. Inaczej są skazani na oczekiwanie. Mogą w tym czasie podjąć się wycieczki do sklepu na Khan-el Khalili, aby spróbować odkupić perłową kulę. Ku ich rozpaczy okaże się, że została ona skradzioną (zgadnijcie przez kogo...) [No nie wiem, czy chcesz, żebyśmy zgadli, Wolvie – przyp. Miłosz]. Zdany test *psychologii* ujawni, że właściciel mówi prawdę. Oznacza to, że niedługo można się spodziewać trzęsienia ziemi.

Po dwóch dniach notes zostanie przetłumaczony. Wtedy też Badacze zostaną poproszeni o udział w wyprawie do miasta Echnatona. Ich misją ma być rozpoznanie.

TEL EL-AMARNA

Nazwa ta nie jest oryginalną nadaną miastu po jego wybudowaniu, tylko beduińskim określeniem tej starożytnej budowli. Położone jest po obu brzegach rzeki, ale tylko na wschodnim prowadzono prace wykopaliskowe. W chwili obecnej odkopane są pozostałości niektórych budowli, w tym pałacu północnego, kwadratowe święte jezioro (z którego wyłoni się Azathoth w przypadku wezwania go przez Bractwo) oraz grupa grobowców. Z tych ostatnich najbardziej interesującym jest grobowiec Echnatona. Tam właśnie pod pozorem prac renowacyjnych prowadzone są przygotowania do wezwania boga oraz przetrzymywany jest Marek.

Aby dostać się do miasta, trzeba zjechać z głównej drogi, znajdującej się na zachodnim brzegu rzeki i następnie przeprawić promem na drugą stronę. Stamtąd asfaltowa droga prowadzi do bram „miasta słońca”, bram „Azathotha”. Badacze będą prawdopodobnie udawać turystów chcących zobaczyć ruiny tego starożytnego miasta, pod opieką swego arabskiego kierowcy. Nie zostaną jednak wpuszczeni do środka. Uzbrojeni mężczyźni w strojach policji turystycznej odmówią im wstępu na teren, podobno ze względu na prace renowacyjne. Nie uda się ich przekupić, co jest wyjątkowo dziwne w tym kraju. Badacze zobaczą tylko wystające ponad wydmy piachu ruiny pałacu oraz wejście do grobowca. Jeżeli zadeklarują, że liczą strażników, uda im się spostrzec 5 uzbrojonych ludzi oraz co najmniej 10 osób zajmujących się wykopaliskami. W rzeczywistości jest ich niewiele więcej. Znajduje się tam 5 lojalnych Bractwu strażników z kałasznikowami, 6 kapłanów, 8 strażników uzbrojonych w maczety, lekarz i nieszczęsny Marek.

WTARGNIĘCIE NA TEREN TEL EL-AMARNA

Jeżeli Badacze chcą dostać się na teren obiektu niepostrzeżenie, nawet po zmierzchu mają na to stosunkowo

małe szanse. Dość powiedzieć, że wszystkim co do jednego musiałyby powieść się rzuty na *ukrywanie się*, a w takie cuda nie wierzę. Najrozsądniejsze jest zdanie się na kogoś z wojskowym doświadczeniem. Ku zdziwieniu Badaczy, Sherif proponuje akcję siłową oraz powie, że może zapewnić wsparcie i sprzęt. Jeżeli Badacze zdecydują się zaczekać, pod wieczór przybędzie z Kairu czteroosobowa grupa komandosów. Wszyscy to biali, dobrze uzbrojeni ludzie. Teraz od Badaczy zależy, jak poprowadzą akcję, bo o to właśnie poprosił ich Sherif. To może być spore wyzwanie dla graczy. Poniżej przedstawiam rozmieszczenie poszczególnych członków Bractwa wieczorem na terenie miasta.

Budynek Pałacu to doskonały punkt dla snajpera i tamże znajduje się jeden ze strażników wyposażony w lornetkę termowizyjną. Przed głównym wejściem stoi dwóch strażników, a raczej zabawia się paleniem papierosów. Przed wejściem do grobowca stoi dwóch kolejnych. Ostatni z uzbrojonych mężczyzn ma za zadanie spacerować po terenie i można się na niego natknąć dosłownie wszędzie. Pozostali strażnicy znajdują się w grobowcu, w ostatnim pomieszczeniu, gdzie dwóch pilnuje Marka, a pozostali pełnią funkcję ochrony kapłanów, którzy odprawiają rytuał dookoła rozstawionych na podłodze posążków. Nie wiedzą, że brakuje im tego najważniejszego, który został ukryty przez Marka, a który umożliwia kontrolę nad wezwanym bóstwem.

Strażnicy nie są ekspertami w walce, więc ich wyeliminowanie nie powinno stanowić problemu dla zaprawionych w bojach komandosów. W zależności od Strażnika, można tę część akcji przeprowadzić bezkolektywno lub przy akompaniamencie turlania. To zależy tylko od graczy i preferowanego przez Strażnika stylu prowadzenia. Należy zauważyć, że przeprowadzenie rytuału trwa około godziny i nie może on zostać przerwany, gdyż wtedy należy zacząć go od początku. Dodatkowo w ostatnim pomieszczeniu panuje spora ciasnota, więc istnieje ryzyko, że Marek zostanie ranny. Ten ma dla swych prześladowców niespodziankę, bowiem udało mu się wyzwolić spod wpływu narkotyków i w krytycznym momencie sam może wkroczyć do akcji.

ZAKOŃCZENIE

Jeżeli Badaczom nie powiedzie się akcja lub będą zwlekać z nią zbyt długo, może się okazać, że rytuał dobiegnie końca i Azathoth powróci na ziemię. Ołbrzymia kula nuklearnego chaosu wyłoni się z kwadratowego jeziora obok świątyni, zabierając jako swoje pierwsze ofiary najbliższe 10 osób. Dodatkowo ci, którzy przeżyją, będą musieli zdać test Poczytalności i zapewne skończą w wariatkowie. Azathoth, po kilku minutach wiszenia w powietrzu zniknie, lecz nie będzie to koniec jego ingerencji w naszym świecie. Kilka dni później w Kairze wybuchnie straszliwa epidemia nieznanego dotąd choroby. Ofiary będą krwawiły z oczu i ust, i umierały w męczarniach. Egipt zostanie

odizolowany od świata. Szanse zarażenia się Egipcjanina wynoszą 95%, obcokrajowca – tylko 5%. Może to być doskonały pomysł na rozegranie kolejnego scenariusza w ogarniętym chorobą Egipcie, pod warunkiem, że Badacze przeżyją.

Przy powodzeniu misji, Azathoth nie przybędzie, a Badaczom może udać się nawet uratować Marka. Za jego uratowanie należy przyznać po 1k6 PP, a za pokrzyżowanie planów Bractwa – kolejne 1k8 PP. Możliwe, że Badaczom zostanie zaproponowana współpraca z Fundacją. Pewne jest też to, że będą mieli nowego potężnego wroga w postaci Bractwa. Doskonały punkt wyjścia do dłuższych kampanii.

Statystyki

Marek Faraday

S 6 KON 9 BC 8 INT 17 MOC 18
ZR 16 WG 16 P 90 WYK 16

Najważniejsze umiejętności: j. polski: 80%, j. arabski: 40%, j. koptyjski: 15%, j. hieroglificzny: 10%, pistolet (Glock 23): 55%, nasłuchiwanie: 50%, spozstrzegawczość: 70%, perswazja: 45%, psychologia: 60%.

Pozostałe postaci w zależności od zapatrywań strażnika tajemnic.

POMOC: Artykuł: dziennik kairski, 5 lutego 1931 roku

KLĄTWA FARAONA ZBIERA SVOJE ŻNIWO!

Wczoraj w godzinach porannych odnaleziono ekipę naukowców badających ruiny miasta Echnatona.

Położone po obu stronach Nilu ruiny od niepamiętnych czasów cieszyły się złą sławą. Kiedy prace na tym terenie rozpoczął prof. Asher, napotkał na niespotykane trudności w zatrudnieniu miejscowych ludzi do pracy. Wszyscy mówili o klątwie Echnatona. Profesor rozpoczął jednak prace wykopaliskowe i pod koniec stycznia nadeszła od niego entuzjastyczna wiadomość, jakoby odnalazł wejście do tajemniczego labiryntu datującego się sprzed czasów Echnatona. Była to ostatnia wiadomość, jaką otrzymano od profesora. Przedwczoraj nad regionem przeszła potężna burza piaskowa, która ponoć zaskoczyła nawet wytrawnych znawców pustyni. Zniszczyła ona obozowisko ekspedycji. Następnego dnia rano przybyli na miejsce Beduini znaleźli zwłoki wszystkich członków ekspedycji. Oficjalną przyczyną ich śmierci było uduszenie, ale Beduini twierdzą, że ludzie ci umarli z przerażenia. Poszukiwania prowadzone dalej w tym rejonie nie potwierdziły odkryć profesora Ashera. Możliwe, że burza zatarała wszelkie ślady pozostawione przez ekspedycję.

Adam „Wolvie” Wieczorek

Suche Macki Turcji

Kiedy wylądowałem na lotnisku w Antalyi i odebrałem bagaż, byłem co najmniej skołowany. Stwierdziłem jednak, że nie jest jeszcze tak źle, bo ciągle żyję. Moja radość zmalała znacznie, kiedy odkryłem w plecaku perłową kulę. Wiedziałem, co to oznacza, i pierwsze pieniądze na ziemi tureckiej wydałem na odesłanie tejże kuli do ambasady amerykańskiej w Istambule. Niech się chłopaki głowią. Kiedy opuszczałem budynek portu lotniczego i wyszedłem na straszliwy upał, zacząłem się dopiero zastanawiać, co teraz zrobić. Jak się okazało, miałem przy sobie cały mój dobytek i wszystkie pieniądze. Stwierdziłem, że skoro już tu jestem, mogę odwiedzić co słynniejsze miejsca. Tak też uczyniłem...

PAMUKKALE

Droga do tego cudu natury, jakim jest Pamukkale, wiedzie przez miasto Denizli, w którym, wbrew wszelkim pogłoskom, żyją i pracują obok siebie Kurdowie i Turcy. Wiedzą, że ich egzystencja jest uzależniona od wspólnej pracy. Miasto jest absolutnie nieciekawą stolicą tureckiego przemysłu tkackiego. Jego symbolem jest kogut, dzięki któremu miasto zostało wpisane do księgi rekordów Guinnessa. Miał on ponoć piąć najdłużej na świecie.

Zostawmy jednak Denizli jego własnym sprawom, a zajmijmy się samym Pamukkale, czyli wspaniałymi tarasami wapiennymi utworzonymi podczas tysięcy lat wypływania gorących wód wulkanicznych z głębin skorupy ziemskiej. Krajobraz jest niesamowity. Przy panującym tu 40-stopniowym upale widok białego zbocza góry może budzić skojarzenia ze śniegiem. Kiedy zbliżam się do tego obiektu, widzę olbrzymie zbocze stworzone z wapiennych nacieków, na którego szczycie przycupnęło olbrzymie starożytne miasto, Hierapolis.

Zacząłem szukać manifestacji Mitów Cthulhu na tym terenie i oczywiście je znalazłem. Pomijam już kwestię samych wód wulkanicznych i szczelin prowadzących w głąb ziemi. Bardziej interesujący jest jeden z obiektów zrujnowanego miasta – świątynia Apollona, której część jest poświęcona Plutonowi. Do niej z głębin ziemi wydobywają się trujące gazy. W starożytności kapłani wpuszczali tam zwierzęta i pokazywali ich zwłoki ludziom, tymczasem sami wchodzili do środka i korzystali ze sprytnie umieszczonych sztyków wentylacyjnych. Kiedy wychodzili na zewnątrz, w oczach ludzi byli bliscy bogom. Prosta ta, acz skuteczna metoda zawiodła tylko raz, kiedy to nie tylko gaz wydobywał się z wnętrza skorupy ziemskiej. Kiedy kapłani weszli do środka, zostali pochyceni przez

tajemnicze istoty, które potem wyniosły ich na „czarnych skrzydłach” ku niebiosom. Dzień później potężne trzęsienie ziemi niemal zniszczyło miasto i leżącą nieopodal nekropolię. Czym były te istoty, możemy się tylko domyślać. Czy byli to słudzy Nodensa, czy może mi-go lub byakhee? Źródła, niestety, nie są precyzyjne. Ja osobiście twierdzę, że byli to mi-go, którym mózg ważnych osobistości mógł dostarczyć olbrzymiej ilości informacji, na które, jak wiemy, grzyby z Yuggoth są łase.

Na tym musiałem zakończyć polowanie na ciekawostki ze świata Mitów, bowiem nie udało mi się zlokalizować nic więcej. Cały czas czułem się zresztą jakiś ospały, ale tłumaczyłem to kolejną zmianą klimatu.

Opuszczając miasto, przejeżdżałem przez olbrzymią nekropolię. Nie wszyscy, którzy przybyli do Hierapolis wyleczyć się ze schorzeń, mieli szansę powrócić do swych domów. Stąd też na terenie Hierapolis jest około 2500 grobowców. Co ciekawe, liczba ta pokrywa się z ilością miast antycznych znalezionych na terenie Turcji.

KAPADOCJA

O tym rejonie Turcji można napisać niejedną książkę. Jest to unikatowy w skali świata rejon, kilka tysięcy lat temu ukształtowany przez erupcje wulkaniczne. Można tutaj znaleźć niezwykle formy skalne, takie jak choćby słynne „bajkowe kominy”. Tutaj też znajduje się wąwóz Ihlara, gdzie kręcono kilka scen do Gwiezdných Wojen (też muszą być na fali, nie?!). Teren Kapadocji rozciąga się pomiędzy dwoma olbrzymimi stożkami wulkanicznymi (oba mają około 4000 metrów wysokości), Hasan i Argos. Niektóre przewodniki mówią jeszcze o trzecim stożku wulkanicznym, ale tak naprawdę te dwa są najważniejsze, bowiem to wyrzucone przez nie popioły i lava utworzyły Kapadocję. Nazwa Kapadocja nie ma nic wspólnego z rodzajami skał wulkanicznych. Oznacza po prostu „Kraj Pięknych Koni”. W tym rejonie w czasach historycznych hodowano najlepsze rumaki i nazwa ta przeszła do historii.

Mnie, oczywiście poza pięknymi formami skalnymi, przyciągnęło w ten rejon silne przeświadczenie, że znajdę jakieś ślady Mitów. Poszukiwania zacząłem w rejonie Uchhisar, czyli słynnej formacji skalnej przypominającej zamek. Ta najbardziej spektakularna manifestacja natury w tym rejonie to wypływająca przez lata skała wulkaniczna zwana tufą. Tufa jest skałą bardzo podatną na obróbkę i bez problemu można w niej wykuć całe labirynty. Widać to

doskonale przy Uchhisar, gdzie kilka skał zostało zamienionych w domy mieszkalne i specyficzne noclegownie dla turystów.

Postanowiłem spędzić noc w takowym mieszkanku i muszę przyznać, że jest to przyjemne przeżycie. Byłoby jeszcze przyjemniejsze, gdyby nie przerażający widok, jaki miałem okazję zobaczyć z mojego balkonu tuż przed wschodem słońca. Na krawędzi światła oświetlających kamienny zamek zobaczyłem jakieś latające sylwetki. Pomimo że wysilałem wzrok, nie byłem w stanie dostrzec, czym były, ale dałbym głowę, że nie ptakami. Potwierdziło się zatem moje przypuszczenie, że tak charakterystyczna skała jak Uchhisar była i jest miejscem kontaktu ludzi z istotami z Mitów. Oczywiście, to wszystko mogło mi się tylko przyśnić, niemniej wydaje się mi, że miejsce to może pełnić podobną funkcję jak opisany przez Lovecrafta Dziwny Wysoki Dom Wśród Mgieł. Przypuszczalnie bajkowość tej krainy ściągnęła tu Nodensa lub jego sługi.

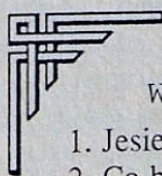
Tej nocy nie udało mi się zasnąć. Choć dziwne kształty już nie powróciły, wpatrywałem się w okno jeszcze długo po wschodzie słońca. Kiedy rano opuszczałem dziwne domostwo, zapytałem gospodarza, czy widywał czasem dziwne istoty latające nad Uchhisar. Odpowiedział mi tylko, że na pewne tematy lepiej nie rozmawiać, i delikatnie, acz stanowczo wyprosił mnie z domu. Postanowiłem wspiąć się na „zamek”. Droga prowadzi od strony przycupniętego obok miasteczka. Wchodząc na górę, zauważyłem, że stopnie są strasznie wytarte i bardzo łatwo z nich spaść w kilkunastometrową przepaść. Często zdarzały się tutaj wypadki i dlatego też zorganizowane grupy unikają tego miejsca. Ze szczytu rozpościerał się wspaniały widok na okolicę. Trudno się dziwić, że w dawnych czasach miejsce to służyło za punkt obserwacyjny. W dole rozpościerała się Dolina Gołębi, nazwana tak ze względu na to, iż hodowano tam pocztową odmianę tych ptaków. Dziesiątki wykutych w skałach gołębników świadczą o tym do dziś. Obok doliny znajduje się kilka tzw. „bajkowych kominów”. Związana z nimi legenda głosi, iż były to miejsca zamieszkiwane przez latające istoty, które miały porwać przystojnych mężczyzn. Mieszkańcy okolicznych wiosek mieli się ponoć zbuntować i stoczyć walkę z istotami, wypędzając je z ich legowisk. Co ciekawe, później starali się o ich powrót. Jak dla mnie, źródła tej legendy są oczywiste. Prawdopodobnie gdzieś w tych okolicach znajdowały się kopalnie mi-go, które uprowadzały młodych, sprawnych mężczyzn, aby pracowali w ich kopalniach. Nie od dziś przecież wiadomo, że grzyby z Yuggoth wykorzystują ziemskie surowce mineralne. Walka, jaką stoczyli z nimi mieszkańcy, musiała być krwawa i zjadła, ciekawi mnie jednak, dlaczego próbowali ściągnąć mi-go z powrotem. Możliwe, że stwory te handlowały z mieszkańcami, dostarczając im cennych przedmiotów.

Przerwałem te rozważania i skierowałem się na dół, skąd złapałem najbliższy transport do rejonu słynnych

podziemnych miast. Ja oczywiście pojechałem do najpopularniejszego, nazywanego się Kaymakli.

Podziemne miasta były wykuwane w tufie przez chrześcijan, którzy ukrywali się tam przed rzymskimi prześladowcami. Nie oni jednak pierwsi wykuwali schronienia w tych skałach. Pierwsi byli Hetyci, którzy nie budowali schronień, a raczej przechowały żywności. Kiedy na tereny te przybyli chrześcijanie, stwierdzili, że w tufie można wykuć całe podziemne miasta. Schronienia te okazały się na tyle skuteczne, że żadne z nich nie zostało zdobyte. Nie było też problemu z przestrzenią mieszkalną. Kiedy było potrzebne nowe pomieszczenie, po prostu je wykuwano. Kaymakli jest jednym z największych miast, a i ono nie jest w całości udostępnione turystom. Wejście prowadzi przez stajnie i później korytarzami do kaplicy, kuchni czy pomieszczeń mieszkalnych. W czasie zagrożenia blokowano wejścia za pomocą granitowych płyt, tarasując korytarz. Co ciekawe, płyty te miały pośrodku otwór. Pierwsze, co robił prześladowca, to oczywiście przykładł oko do otworu i tracił je natychmiast razem z połową głowy, bowiem z drugiej strony czekała na niego włócznia. Ja na szczęście nie byłem tu wrogiem. Zszedłem na najniższą odkopaną kondygnację, bagatelne 26 metrów pod ziemię. Kiedy przechodziłem obok szybu wentylacyjnego, zapytałem przewodnika, czy wiadomo, gdzie się kończy. Odpowiedział, że ten na głębokości 40 metrów, ale w jednym z miast nie byli w stanie określić jego głębokości. Tam też zdarzało się dużo dziwnych wypadków, o których wolał nie mówić. Czyżby starożytni dokopali się do jaskiń Nyoghty?

Opuszczając podziemne miasto, poczułem się trochę lepiej, ale i tak ciągle nie mogłem pozbyć się uczucia niepokoju. Jak się później okazało, miałem pełne prawo być podenerwowany...



WYNIKI ANKIETY 7-8/99

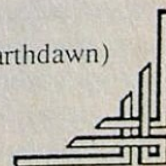
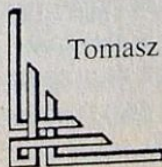
1. Jesienna gawęda – 4,36
2. Co by tu jeszcze... – 4,32
3. Z archiwów wydziału X – 4,23
- (4. W archiwum X – 4,20)

Ostatnie miejsce:
Resident Evil 2 (recenzja) – 3,17

Ocena numeru:
4,02 (+ 0,01 w porównaniu z 6/99)

Nagroda:

Tomasz Zieja (ulubiony system: Earthdawn)



DZIECI JASPREE

DUCH BURZY

Ten tekst niewątpliwie powinien znaleźć się na kartach zbioru „Magiczne Badania”. Sporządziłem dokument właśnie z myślą o owym dziele. Ponieważ jednak opisano tu unikatową istotę, która mimo wszystko nie stanowi zagrożenia dla podróżników, tekst zamieszczam w naszym zbiorze.

Kylara B'Tenn, skryba, Komnata Fauny

Kopię przekazano Karonowi Foll. Jestem pewien, że miałby wiele komentarzy.

Merrox

Ma wiedza skupia się przede wszystkim na obdarzonych ciałem istotach, które jedzą, oddychają i reprodukcją się, a także na roślinach i innych żywych stworzeniach. Mimo to zdarzyło mi się zdobyć informacje na temat Horrorów i potworów pozbawionych fizycznej postaci. Vasdenjas wspomniał wszak w swej pracy, że podróżnika z łatwością zabije to, o czym nie ma pojęcia. A ta konkretna bestia może zaatakować bez ostrzeżenia i bez problemów zgładzić nieświadomych niczego wędrowców; taką już ma naturę.

Niemal cała Barsawia posiada łagodny, niezbyt zróżnicowany klimat. W górach często zdarzają się burze. Silnemu wiatrowi i siekącemu deszczowi towarzyszą błyskawice i grzmoty – często tak głośne, że z piargów sypią się kamienie. Podróżowanie w takich warunkach jest samo w sobie dość ryzykowne, jednakże istota, którą mogę nazwać jedynie duchem burzy, dodatkowo utrudnia całą sprawę.

Duch burzy to albo jeden z niesklasyfikowanych wcześniej Horrorów, albo nie odkryty konstrukt. Biorąc pod uwagę trudność w wykryciu jego obecności i rzadkość występowania, nie mogę powiedzieć, iż dziwi mnie brak jakichkolwiek zapisków. Nie zdumiałbym się również, gdyby się okazało, że ducha burzy odkryli już wcześniej inni badacze, nie przeżyli jednak na tyle długo, by przekazać tę wieść. A jest to bardzo niebezpieczna istota. I nie należy za dobrą monetę brać faktu, iż nie posiada cielesnej powłoki – wbrew pozorom stanowi wielkie fizyczne zagrożenie. Tak naprawdę owa duchowa natura jest jego najmocniejszą stroną.

Andrew Ragland

Artykuł zaczerpnięty z magazynu
„Earthdawn Journal” nr 5

Przekład: Tomek Kreczmar

Duch burzy manifestuje się podczas straszliwych górskich nawałnic. Kiedy się pojawi, ulewa jeszcze przybiera na sile, a wiatr nabiera takiej potęgi, że jeden jego podmuch przewraca konie. Z nieba, z impetem wystrzelonego z procy pocisku, spadają gradowe kule, niszczące broje i ciężko raniące tych, którzy nie zdążyli znaleźć schronienia. Moje spotkanie z tym stworzeniem było na szczęście krótkie, ale i tak jeden z moich towarzyszy zginął straszliwą śmiercią, przebity białym piorunem. Biednym orkiem wstrząsnęły spazmy; zwinął się niczym dotknięty płomieniem pająk, po czym wraz z przerażonym wierzchowcem spadł w otchłani górskiej przepaści.

Tu właśnie kryje się niebezpieczeństwo – w samym sercu szalonej burzy nietrudno o niepokój, strach i przerażenie. Duch burzy uwydatnia te uczucia, przemienia strach w skrajne przerażenie, niekontrolowaną groźbę. Pochwyceni przez panikę Dawcy Imion i ich wierzchowce popielniają poważne, często śmiertelne pomyłki, i kończą na dnie przepaści lub w otchłani pieczar. Widziałem trolla tak oszalałego ze strachu, że atakował wszystkich i wszystko, co znalazło się w zasięgu jego ostrza; nieszczęśnik zabił swych przyjaciół, nawet nie zdając sobie z tego sprawy.

Kiedy żywioty się uspokoiły, a ulewa ustała, ruszyliśmy dalej. Po niecałej godzinie natrafiliśmy na pozostałości innej karawany – strzaskane szczątki leżały u podnóża wysokiego urwiska. Doszedłem do wniosku, że przerażone konie poniosły i skoczyły w przepaść, nim jeźdźcy zdążyli odzyskać nad nimi kontrolę (jeśli oczywiście taka myśl w ogóle przeszła im przez głowę).

Ochronę przed tą istotą może zapewnić jedynie potężna magia. My mieliśmy szczęście, gdyż wędrował z nami Ksenomanta, który zdołał obronić większość drużyny. Wspomagał go Trubadur, który oddalał od nas strach i nie pozwalał umysłom na panikę. Nie byliśmy natomiast w stanie zaatakować stwora; mogliśmy jedynie się bronić przed jego wpływem. Słyszałem opowieści o adeptach, którzy potrafili przemieniać swą broń i ranić nią bezcielesne istoty, a nawet sięgać do świata duchów. Tego rodzaju zdolności mogłyby się okazać bardzo przydatne w walce z duchem burzy. Dodam może jeszcze, że obraźliwe uwagi, które rzucał w stronę stwora nasz Fechtmistrz, na niewiele się zdały.

Żyjące wysoko wśród Lśniących Szczytów przymierza trolli opowiadają legendę o duchu, którego nazywają Pradziadkiem Grzmotem. Zastanawiam się, czy istnieje jakiś związek między ową historią a stworami, którego spotkałem. Jeśli tak, to trzeba by zmienić klasyfikację ducha burzy. Określanie przodka jednej z ras Dawców Imion Horrorem to przecież straszliwa obraza. Może jednak duch burzy to efekt splugawienia przez Horrory duchowego pradziada trolli? Niełatwo rozstrzygnąć tę kwestię.

ZR: - SF: - ŻYW: -
 PER: 19 SW: 23 CHA: 20
 Inicjatywa: 22 Obrona fizyczna: -
 Liczba ataków: 4 grad / Obrona magiczna: 18
 1 błyskawica
 Atak: 17 Obrona społeczna: 22
 Obrażenia: 12 grad / Pancerny fizyczny: -
 18 błyskawica
 Liczba czarów: 2 Pancerny duchowy: 15
 Rzucanie czarów: 24 Zachowanie równowagi: -
 Efekt: Strach 20, Zamęt 20 Test zdrowienia: 8
 Próg życia: 150 Szybkość w walce: 200
 Próg ran: 30 Pełna szybkość: 400
 Próg przytomności: 150
 Punkty legend: 24 500
 Ekwipunek: Brak.
 Łup: Brak.

Uwagi: Duch burzy może atakować dwie różne osoby dwiema ze swych mocy, co nie zmienia stopnia jego ataku. Efekty Strachu i Zamętu się kumulują.

Strach (trudność = Siła Woli ofiary)

Przejętny sukces: Ofiarę należy traktować jak osaczoną.

Duży sukces: Ofiarę należy traktować jak osaczoną. Ponadto ucieka, chyba że powiedzie jej się test SW o trudności równej wynikowi testu efektu. Test PER pozwala znaleźć bezpieczną drogę ucieczki – poza modyfikatorami wynikającymi z osaczenia, dochodzi dodatkowy w wysokości -2.

Ogromny sukces: Ofiarę należy traktować jak osaczoną; ucieka ona bez prawa testu SW. Test PER teraz otrzymuje dodatkowy modyfikator -5. Ponadto ofiara atakuje wszystko, co stanie na drodze ucieczki, ale tylko dopóki jej to przeszkadza.

Wyjątkowy sukces: Furia berserker. Ofiara atakuje wszystko w zasięgu, chyba że powiedzie jej się test SW o trudności równej wynikowi testu efektu. Ponadto nie może stracić równowagi i zostać ogłuszoną (automatyczne powodzenie we wszystkich testach). Jakby tego było mało, jej obrona magicznie wzrasta dwukrotnie, ale tylko w przypadku ataków umysłowych, a nie fizycznych.

Zamęt

Przejętny sukces: Ofiarę należy traktować jak osaczoną.

Duży sukces: Ofiarę należy traktować jak osaczoną; ponadto, by podjąć jakąkolwiek decyzję, musi wykonać test SW +5 o trudności równej wynikowi testu efektu.

Ogromny sukces: Ofiarę należy traktować jak osaczoną (dodatkowy modyfikator +3); ponadto, by podjąć jakąkolwiek decyzję, musi wykonać test SW o trudności równej wynikowi testu efektu.

Wyjątkowy sukces: Ofiarę należy traktować jak osaczoną (dodatkowy modyfikator +8). Ponadto nie jest w stanie podjąć jakiegokolwiek decyzji i wykonać jakiegokolwiek akcji. Obrona społeczna ulega podwojeniu, ale tylko w przypadku wszelkich sugestii.

KWALTEK

Gdyby Ewanten Szukający Daleko wyruszył na odległe południe, opuściłby Barsawię. Flora i Fauna Imperium Thery jest bez wątpienia interesująca, jednak dzieła o naszej krainie nie są miejscem na ich opisy.

Merrox

Postaram się postać mu słowo na ten temat.

Kylara

Kwaltek lub ognioptak to duży nięlot, żyjący w stadach i zamieszkujący odległe południowe rubieże Barsawii, tereny starożytnego orkowego królestwa Kara Fahd. Ma wielkość mniej więcej stojącego elfa, wliczając piękny, kolorowy grzebień okazów płci męskiej. Samice mają pióra ciemniej barwy – brązowe lub czarne, samce zaś robią wrażenie jasnobłękitnymi i białymi piórami oraz zielonymi zakończeniami ogonów oraz skrzydeł. Grzebienie kwalteków płci męskiej są ognięście czerwone – stąd zapewne ich nazwa: ognioptaki. Samce stroszą je, kiedy bronią swego terytorium. Wszystkie kwalteki posiadają tzw. ostrogi umieszczone po przeciwnej stronie palców. Szpony samców są jednak ostrzejsze i dłuższe.

Kwalteki żyją w niedużych stadach, dzielących jedno terytorium z innymi grupami ognioptaków. Każdemu stadku, zwanemu harem, przewodzi jeden samiec. Jego stado składa się z wielu samic, musi więc bronić ich, swego terytorium i piskląt przed innymi kwaltekami oraz wszelkimi niebezpieczeństwami. Samce są wyrzucane z haremu, gdy tylko osiągnął dojrzałość, czyli w wieku mniej więcej dwóch lat. Taki ognioptak płci męskiej musi wywalczyć sobie terytorium i zebrać własny harem lub żyć na skraju stada. Niektóre samce zdają się nie być zainteresowane tworzeniem haremu i stają się jakby gwardzistami, strzegącymi granic całego dużego stada. Te kwalteki są chyba najniebezpieczniejsze dla

Dawców Imion, gdyż walczą aż do śmierci w obronie innych ognioptaków.

Każdy harem buduje z błota i gałęzi wielką kopułę, wzmacnianą sztywnymi i wytrzymałymi źdźbłami stepowej trawy. Owe kopuły, przypominające duży bochen chleba, podzielone są na przedsionek i wiele komnat-gniazd. Przywódca stada posiada własne pomieszczenie; podobnie jego samice, które dzielą je jednak ze swymi młodymi. Samce wykładają trawiaste ściany komnaty-gniazda piórami samic i pokonanych konkurentów. Samice z kolei posługują się w tym celu jedynie trawą, którą często wymieniają, sprząając w ten sposób po młodych. Kolonie ognioptaków można z dalekiej odległości pomylić z wioskami Dawców Imion, gdyż kopuły stoją blisko siebie na małym obszarze.

Kwalteki wykorzystują te domy przez kilka lat, po czym przenoszą się na inne terytorium. Ponieważ zaś kopuły są dość wytrzymałe i mogą przetrwać wiele sezonów, stają się świetnym schronieniem dla mniejszych Dawców Imion. Trollom nie będzie tam zbyt wygodnie, gdyż pomieszczenia są za małe dla ich masywnych ciał.

Samce kwalteków bardzo poważnie traktują skomplikowaną sprawę terytorium. Kopuła jest uznawana za obszar haremu. Żaden samiec poza przywódcą stada i jego pisklętami nie ma prawa wstępu do środka. Z kolei teren bezpośrednio otaczający kopułę traktowany jest jako neutralny – tu mają miejsce walki. Natomiast wszystkie kwalteki bezspornie uznają obszar między domami „wioski“ za całkowicie neutralny. Poza „wioską“ rozciągają się żerowiska, należące do poszczególnych haremów; tych obszarów również broni samiec, czasem wspierany przez swe pisklęta. Terytorium całego stada jest zaś chronione przez „samotnych“ samców. Co ciekawe, przywódca stadka zwykle ignoruje strażników, którzy wkraczają na jego ziemię lub nawet śpią w przedsionku jego kopuły. Te jednak „samotne“ samce, które nie bronią całego stada, są atakowane, gdy tylko wkroczą na teren któregoś z haremów.

Samiec musi stawić czoło wyzwaniu w trzech przypadkach. Po pierwsze, jeśli inny ognioptak płci męskiej zaatakuje jego pozycję lub postanowi odbić jedną z samic. Zwykle chodzi tu o młodą samicę, która dopiero osiągnęła dojrzałość. Agresor – najczęściej młodzieniec tworzący własny harem – krąży nad samicą, by wyrwać ją ze stada. Przywódca haremu przyjmuje pozycję obronną, jest to jednak raczej pokaz siły, gdyż w dziewięciu na dziesięć przypadków napastnik zdoła uciec z samicą jedynie z lekkimi zadrapaniami. Z punktu widzenia rozmnażania wydaje się to zupełnie logiczne. Przywódca stada raczej nie chce płodzić młodych ze swymi córkami, gdyż nie wzmocniłoby to siły jego haremu.

Drugim, znacznie poważniejszym powodem, są żerowiska. Samce, a czasem również podrośnięte młode,

walczą o najlepsze tereny. Te starcia są znacznie niebezpieczniejsze i przegrani zwykle kończą ranni, choć nie śmiertelnie. Zwycięzca oczywiście zmienia granice żerowisk, wyznaczając nowe terytoria. W większości przypadków inne ptaki nie interweniują w owe starcia, jeśli jednak walczący zanadto zbliżą się do nieswoich obszarów, kwaltek może zaatakować na zasadzie prewencji. Dlatego też czasem walki przeradzają się w wojny totalne, w których biorą udział nawet samice. Szczęśliwie dla „wioski“, nie zdarza się to zbyt często.

Trzecia przyczyna walk to harem. Taka walka ma najczęściej miejsce, gdy młody kwaltek pragnie przejąć stado starego samca. Tym razem jest to bój na śmierć i życie – zwycięzca zgarnia wszystko: harem, kopułę i żerowisko. Te starcia nie zdarzają się zbyt często. Młode ognioptaki wolą powoli tworzyć stado, zdobywając jedną samicę po drugiej. Jednakże niezwykłe silny i potężny okaz może zdecydować się na ten krok, uznając, że zbyt długie oczekiwanie go nie satysfakcjonuje. W tym jednak przypadku zaatakuje najpewniej starzejącego się samca i niewątpliwie wygra. Zwykle pierwszym czynem po zwycięstwie będzie oczyszczenie komnaty-gniazda pokonanego i wyłożenie jej piórami.

Ognioptakami żywią się czasem żyjący w okolicy Dawcy Imion, jednak polowanie na nie wiąże się z dużym ryzykiem. Trzeba na dodatek pamiętać, że tylko młode okazy są jadalne; mięso starych ma obrzydliwy smak, a jakby tego było mało, jest twarde i żylaste. Na nieszczęście dla przyszłego smakosza, młode broniące się z wielką werwą – zarówno przez przywódcę stada, jak i chroniących „wioskę“ samców; często do walki przyłączają się również samice, pragnące uratować swe potomstwo. Pewnego razu widziałem, jak cały harem rzucił się na myśliwych i rozerwał ich na strzępy. Lepiej zostawić te ptaki w spokoju i ewentualnie korzystać z ich „wioski“, kiedy przeniosą się w inne miejsce.

ZR: 9 SF: 9 ŻYW: 8

PER: 5 SW: 4 CHA: 4

Inicjatywa: 10

Obrona fizyczna: 12

Liczba ataków: 2

Obrona magiczna: 7

Atak: 12

Obrona społeczna: 5

Obrażenia: 13

Pancerz fizyczny: 0

Liczba czarów: –

Pancerz duchowy: 0

Rzucanie czarów: –

Zachowanie równowagi: 13

Efekt: –

Test zdrowienia: 4

Próg życia: 44

Szybkość w walce: 200

Próg ran: 13

Pełna szybkość: 400

Próg przytomności: 36

Punkty legend: 180

Ekwipunek: Brak.

Łup: Brak, choć krawcy mogą dużo zapłacić za pióra samców.

Uwagi: Brak.

TONDUY

Oto zapiski przysłane wraz z ostatnim listem Ewan-
tana. Najwyraźniej po tych wszystkich perturbacjach
wrócił do pracy. Dokument dotyczy Serwos.

Kylara

Na drzewach dżungli Serwos żyje wiele różnych gatunków istot. Wysoko wśród koron jest nieco bezpieczniejsze, gdyż najgroźniejsze drapieżniki nie potrafią zwykle wspinać się po cienkich gałęziach. Nie oznacza to oczywiście, że nie ma małych niebezpiecznych mięsożerców. Tych po prostu można pokonać sprytem i zwinnością, a nie brutalną siłą. A mało który mieszkaniec Serwos równa się pod tym względem z tonduy.

Tonduy ma rozmiary drapieżnego kota, choć jest nieco chudszy, ale i dłuższy. Pysk tego zwierzęcia przypomina nieco pysk gryzonia, oczy zaś są osadzone po bokach głowy (doświadczenia dowiodły, że tonduy widzi barwy). Natomiast długi, puszysty ogon umożliwia zachowanie równowagi podczas wspinaczki na cienkie gałęzie i ułatwia skakanie z drzewa na drzewo.

Przednie odnóża tonduy ma nieco mniejsze niż tylne i dobrze rozwinięte – łapy są chwytne i niemal tak zręczne jak dłonie Dawców Imion. Zwierzę wykazuje się też zadziwiającą pomysłowością. W środowisku bogatym w pożywienie, tonduy okazuje się dość wybredny i ustala dietę niczym bogaty kupiec nakazujący kucharzowi gotować jedynie ulubione dania. Widziałem te stworzenia, jak długimi patykami wydłubwały termity z kopców, kamieniami rozłupywały orzechy, a odłamkami zwierzęcych kości wykopywały korzenie. Oczywiście, daleko im do Dawców Imion, ale na swój prymitywny sposób są sprytne i potrafią korzystać z najprostszyc narzędzi.

Dieta tych zwierząt jest bardzo urozmaicona. Widziałem, jak wykradały jaja z ptasich gałęzi i polowały na jaszczurki. Do tego dochodzą orzechy, korzonki i jagody. Chciałbym jeszcze ujrzeć tonduya jedzącego liście, widziałem bowiem jak pewnego razu pożywiał się gałązką – nie robił tego co prawda z wielką ochotą, ale zawsze. A może wcale nie jadł tej gałęzi, tylko czyścił sobie nią zęby? Nie jestem tego pewien.

Szare, podpalane futro sprawia, że zwierzęta te świetnie zlewają się z cieniami liści. Jak wiele innych nadrzewnych gryzoni, dają jednak znać intruzom o swym niezadowoleniu, rzucając w nich gałęziami, kamieniami, skorupkami orzechów i wszystkim, co wpadnie im w łapy.

Tonduy'e żyją w licznych grupkach, choć nie zawsze trzymają się blisko swoich. Dlatego też można spotkać pojedyncze okazy, nigdy jednak daleko od reszty stada. Co ciekawe, podobnie do krwawych małp, rzucają się sobie na pomoc, gdy tylko usłyszą okrzyk cierpienia.

Wietrzniaki powinny starać się za wszelką cenę unikać tych zwierząt, gdyż fascynują je motyle i każda jaskrawa, różnokolorowa, trzepocząca rzecz. Oczywiście, nie zjedzą skrzydlatego Dawcy Imion, pobawią się nim jednak – często z zabójczym skutkiem. Wietrzniak, który za bardzo się do nich zbliży, może stać się mimowolną zabawką, co zwykle kończy się poważnymi obrażeniami.

Raz jeszcze chcę zaznaczyć, że tonduy'e są dość bystre. Obserwując i naśladując, uczą się wielu prostych zachowań – na przykład picia z pucharów, otwierania drzwi, rozwiązywania węzłów. Ekwipunek wszystkich podróżujących po Serwos Dawców Imion (no, może z wyjątkiem wietrzniaków) może znaleźć się w poważnym niebezpieczeństwie. Powszechnie stosowana metoda zabezpieczenia wyposażenia – przywiązywanie worków do drzew – ma szansę okazać się zawodna, szczególnie jeśli jakiś tonduy zauważy, jaki węzeł zawiązano.

ZR: 10 SF: 6 ŻYW: 6

PER: 7 SW: 8 CHA: 6

Inicjatywa: 12

Obrona fizyczna: 13

Liczba ataków: 1

Obrona magiczna: 9

Atak: 12

Obrona społeczna: 8

Obrażenia: 9

Pancerz fizyczny: 0

Liczba czarów: –

Pancerz duchowy: 4

Rzucanie czarów: –

Zachowanie równowagi: 10

Efekt: –

Test zdrowienia: 3

Próg życia: 36

Szybkość w walce: 80

Próg ran: 10

Pełna szybkość: 160

Próg przytomności: 28

Punkty legend: 175

Ekwipunek: Brak.

Łup: Brak, choć w ich legowiskach można znaleźć niemal wszystko.

Uwagi: Tonduy może wykonać test PER o trudności równej obronie społecznej Dawcy Imion, by udanie skopiować prostą czynność – zastawienie prostej pułapki czy odkręcenie bukłaka. Potem naśladowanie tego zachowania nie wymaga testów.

CHODZĄCE GŁOWY

Brrrr!

Kylara

Widziałem dowody różnych zachowań Horrorów. Najczęściej spotykamy się z okrucieństwem i sadyzmem przekraczającym pojmowanie nawet najgorszych z Dawców Imion. Potrafią one okazywać również szaleńczą radość, zwłaszcza poprzez swe dzieła. Najoczywistszym tego przykładem jest Horror noszący Imię Joie. Po dziś dzień nie przypuszczałem natomiast, że któraś z tych bestii posiada poczucie humoru. Owszem, to koszmarnie, makabryczne, splugawione i chore poczucie humoru, nie

jednak innego nie mogło natchnąć Horroru do stworzenia chodzących głów.

Nie mam pojęcia, w jaki sposób należałoby sklasyfikować chodzące głowy. Z jednej strony, reprodukuje się jak grzyby, rozsiewając zarodniki. Z drugiej – zapuszczają korzenie i żywią się martwą materią, co jest typowe między innymi dla roślin rosnących w Serwos. Z trzeciej zaś, kiedy osiągną dojrzałość, potrafią się poruszać i łączą w wędrowne grupy, posiadają elementarną hierarchię. Nie potrafię więc ustalić, czy są to rośliny, czy zwierzęta. Dlatego też postanowiłem określać je mianem konstruktów, choć zdają się nie posiadać mocy zaobserwowanych wcześniej u tego typu stworów.

Z wyglądu „istoty“ te przypominają nieco odmienione i nadgnite głowy przedstawicieli wszystkich ras Dawców Imion, z wyjątkiem obsydian i wietrzniaków. Usta tych głów są lekko rozchylone, oczy ślepe i wywrócone białkami; oblicze ma niewątpliwie martwy wyraz. Ogólnie mówiąc, wyglądają na głowy trupów. Z szyi wyrastają liczne, owadzie odnóża, które podczas dojrzwania pełnią funkcję korzeni, a później umożliwiają poruszanie się. Idąc, głowa chwieje się na boki, co jest co najmniej niepokojące.

Dojrzałe głowy poruszają się grupkami, liczącymi od pięciu do trzydziestu dwóch „osobników“. Przypuszczam, że na tę niewielką liczbę ma zapewne wpływ sposób rozmnażania się konstruktów. Poruszająca się głowa jest w pełni dojrzała i gotowa do reprodukcji – zaczyna puchnąć, jakby była częścią gnijącego ciała, przybierając jeszcze bardziej obrzydliwą postać. Owo puchnięcie to efekt zbierania się gazów, które powstają w głowie w wyniku procesu rozkładu. W końcu konstrukt wybucha, rozsiewając po okolicy zarodniki. Znajdujące się blisko siebie głowy mogą eksplodować jedna po drugiej. Nawet nie w pełni dojrzałe konstrukty, blisko których nastąpi wybuch, również mogą eksplodować. Wynikiem tego fenomenu są właśnie niezbyt liczne grupy, w których taka reakcja łańcuchowa ma mniejsze szanse zajść.

Chodzące głowy najwyraźniej potrafią eksplodować same z siebie, jeśli tylko „poczują się“ zagrożone. A za zagrożenie uznają wszystko, co jest duże i zbliża się w ich stronę. Ogólnie rzecz biorąc, głowa wybuchnie, jeżeli to coś jest większe od niej i znajduje się bliżej niż pięć kroków. Efekt eksplozji dojrzałej głowy to wywołująca kaszel gęsta chmura zarodników. Gorszy jest jednak impet wybuchu i wywołany nim szok, w wyniku którego nawet elf może stracić przytomność. Trzeba również uważać na zarodniki – nie powinny się dostać do płuc. Wybuch w pełni dojrzałej głowy powoduje już poważne obrażenia. Jest na tyle silny, że często uszkadza również zarodniki.

Co niezwykle, konstrukty te pełnią jedną pozytywną cechę – jak wiele innych roślin żywiących się martwymi ciałami, pomagają w oczyszczaniu terenu z padliny, i to zarówno w postaci niedojrzałej (zakorzenionej), jak i dojrzałej (poruszającej się). Oczywiście, są dość niebezpieczne, ale tylko dla badaczy jaskiń i kaerów, nie wychodzą bowiem na światło dnia. Można sobie z nimi bez problemu poradzić, rzucając w środek grupy duży kamień – najczęściej następuje wtedy reakcja łańcuchowa. Przerazające bywa jednak niespodziewane spotkanie z tymi konstruktami, na przykład wejście do dużej komnaty wypełnionej maszerującymi głowami.

ZR: 5 SF: 2 ŻYW: 3

PER: 3 SW: 3 CHA: 2

Inicjatywa: 8 Obrona fizyczna: 6

Liczba ataków: 1 Obrona magiczna: 5

Atak: dojrzała 12, Obrona społeczna: 4
w pełni dojrzała 16

Obrażenia: dojrzała 13, Pancerz fizyczny: 0
w pełni dojrzała 18

Liczba czarów: 1 Pancerz duchowy: 0

Rzucanie czarów: 10 Zachowanie równowagi: 4

Efekt: 8 (kaszel) Test zdrowienia: 1

Próg życia: 15 Szybkość w walce: 10

Próg ran: 4 Pełna szybkość: 20

Próg przytomności: 9

Punkty legend: dojrzała 85, w pełni dojrzała 335

Ekwipunek: Brak.

Łup: Brak.

Uwagi: Każde uderzenie, które zadaje głowie ranę lub zabija ją, powoduje wybuch. Po eksplozji jednego konstrukt, wszystkie znajdujące się w promieniu dwóch metrów od niego muszą wykonać test ŻYW o trudności 8, inaczej nastąpi reakcja łańcuchowa. Każda głowa, która atakuje, automatycznie ulega zniszczeniu. Oba ataki – fizyczny i czarem – mają miejsce jednocześnie; rzuty wykonuje się oddzielnie dla każdej postaci znajdującej się w promieniu wybuchu (dwa metry od głowy). Bohater, który otrzyma obrażenia wywołane magicznym atakiem (kaszel), musi w przeciągu trzech dni trafić do uzdrowiciela lub głosiciela Garlen, w innym wypadku zarodniki zakorzenią się w jego płucach. Niewyleczone osoby czwartego dnia otrzymują obrażenia ze stopniem 2, a każdego następnego (aż do dnia dziesiątego) – ze stopniem o 2 wyższym niż poprzedniego. Od jedenastego do piętnastego dnia test obrażeń wykonuje się ze stopniem 20, kiedy to niedojrzała głowa umiera z braku miejsca. Grzybopodobna głowa nie jest na tyle silna, by połamać zebra i wydostać się z klatki piersiowej Dawcy Imion. Opieka uzdrowiciela lub głosiciela Garlen może w każdej chwili przerwać to „zakażenie“. Otrzymane obrażenia leczy się w zwykły sposób.

Wstyd!

„Puszka Pandory” z MiM-a 6/99 zajęła w ankietach nadesłanych przez Czytelników ostatnie miejsce. Wstyd! Najpierw było pomysłów tak mało, że trzeba było zmniejszyć częstotliwość ukazywania się konserwy, a teraz jeszcze się okazuje, że ludziom się nie podoba. Wstyd! Taki dumny z tego wydania, a teraz czuje się jak kucharz, któremu dostarczone przeterminowane składniki i klienci się zatruli.

Tak dalej być nie może. Niniejszym ogłaszam powszechną mobilizację Czytelników MiM-a. Do roboty! Produkty mają być najwyższej jakości i w liczbie takiej, żebym nie musiał się zastanawiać, co wybrać, tylko co odrzucić. Wszystko świeże, a nie wtórne i odgrzewane. „Puszka” musi odzyskać dawną świetność.

Nagrodę otrzymuje dzisiaj Hokum. Jest to postać niezwykła, gdyż, jak przyznał się w liście, w ogóle nie gra w RPG. A „Magię i Miecz” czyta, bo lubi fantastykę pod każdą postacią. Mam nadzieję, Hokumie, że nie są to ostatnie materiały, jakie nadesłałeś do „Puszki”.

Zapraszam do lektury.

JeRzy

PRZEWODNIK

Wyobraźmy sobie taką sytuację: grupka poszukiwaczy przygód ma za zadanie wykraść coś z zamku X. Ponieważ jest to wielki i potężnie chroniony zamek, BG muszą mieć przewodnika, jedynego człowieka, któremu udało się stamtąd wydostać (kłania się „Twierdza” – przyp. JeRzy).

I tu zaczynają się schody. Przewodnik ma 78 lat, sklerozę, jest nieufny (nie powie wszystkiego od razu i BG będą go musieli ze sobą ciągnąć). Na dodatek może mieć dziwne nawyki, które podczas pobytu w zamku mogą ściągnąć na drużynę masę przygód.

Piotrek Czaplarski

WESOŁE JEST ŻYCIE STARUSZKA?

Raczej nie zdarza się, żeby BG byli starzy. A gdyby tak podpadli jakiemuś magowi, który za karę dodałby im parę ładnych lat? Wyobraźcie sobie: BG budzą się i nie pamiętają ostatnich wydarzeń. Coś się jednak zmieniło – ekwipunek nagle zaczął ciążyć, krzyż boli, stawy nie są takie sprawne... Ciekawe, co w tej sytuacji zrobią bohaterowie? Może... przejdą na emeryturę?

Piotrek Czaplarski

SZRANKI

Niech drużyna trafi do miasta, gdzie odbywają się zawody (tucznicze, szermiercze, najlepiej w kilku kategoriach) i, zachęceni przez Ciebie, wezmą w nich udział. A potem postaraj się, aby ponieśli CIĘŻKA porażkę we wszystkich dyscyplinach. Po prostu strzały najlepszych drużynowych snajperów nagle w ogóle nie trafiają w tarcze, a najtwardsi zabijacy są rozkładani na łopatki po kilku sekundach walki. Niech wszyscy się

z nich śmieją. Takie coś skuteczniej uczy pokory niż najgorszy potwór.

Zresztą taki turniej to w ogóle ciekawe miejsce. Na minimalnej przestrzeni stłoczeni są najwięksi zawodiaci i awanturnicy ze wszystkich stron świata (dobra okazja do „spotkań po latach”, niekoniecznie z przyjaciółmi). Przy najmniejszej zaczepce po pięciu sekundach rozpętuje się jatka, a głowy lecą z karków niczym ulęgałki. Co bardziej przedsiębiorczy zawodnicy próbują zakulisowo pozbywać się konkurentów, inni pracowicie przekupują sędziów, gdy tymczasem ich kompani oszukują na zakładach itd., itp.

Hokum

KSIĄŻĘ.ZIP

Każdy, kto czytał „Czas pogardy” Sapkowskiego, zapewne pamięta, w jaki sposób Yennefer wydostała się z Thanedd. Franceska zamieniła ją w nefrytową statuetkę (to się chyba nazywa „kompresja artefaktowa”) i bezpiecznie wyniosła z wyspy.

Zatóżmy, że drużyna otrzyma intrantne, proste i nie wymagające heroicznych czynów zadanie. Bogaty możnowładca zleca im eskortowanie swego bratanka, młodego księcia, w drodze na, dajmy na to, zjazd rodzinny. Ich podopieczny jest mikrej postury i takżeż inteligencji, za to ma mocno przerośnięte ego. Otwarcie gardzi „najemnymi zbójcami”, jak określa bohaterów, i głośno narzeka na niewygodę podróży (odgrywaj go, Mistrzu, w taki sposób, by BG po 15 minutach jazdy mieli ochotę go udusić). Jadą tak parę dni, gdy nagle na ich drodze staje potężny mag, któremu drużyna (lub księżę) niegdyś się naraziła i w ramach odwetu „kompresuje” księcia w zgrabną, dwucalową figurkę, po czym znika, pozostawiając BG jedynie pytanie: „Co dalej?”

Mogą oni oczywiście po prostu rzucić „księcia” w krzaki i się zmyć, ale to nie byłoby rozsądne – ich zleceńodawca ma ogromne wpływy i jest powszechnie znany jako zawzięty, okrutny choleryk, więc mogłoby się to dla nich tragicznie skończyć. Z drugiej strony czarodziej, który „rozpakowałby” ich problem, musiałby być naprawdę dobry, a skutki uboczne tego zabiegu (dehydracja, obrażenia wewnętrzne itp.) raczej się księżętku nie spodobają. No i kto wie, czego zażąda magik za takie zlecenie? Jeśli jesteś Mistrzu wyjątkowo rozrywkowy, to niech odwrócić zaklęcie może tylko ten, kto je rzucił – jeżeli był to stary, zaprzysięgły wróg drużyny, może być zabawnie.

Hokum

„MASZ PRAWO MILCZEĆ...”

Jak się jest martwym, to wcale niekoniecznie jest się od razu niewidzialnym dla prawa. Stąd więc także krwiopijca może wpaść w brudne łapska sprawiedliwości i wylądować za kratkami. Naturalnie żaden stary wyga nie da się głupio zaskoczyć, ale jakiś młodziak...

Załóżmy, że jakiś członek Rodziny został złapany i zamknięty w areszcie (powód jest całkowicie nieistotny – ważne, aby pod wieczór znalazł się za kratkami). Mają się nim zająć nad ranem, ale jako że nie będzie się już kim zajmować, więc nasi chłopcy zostaną natychmiast wezwani przed oblicze starszyny i otrzymają zadanie ekspresowego uwolnienia biedaka (żeby było jasne – sam się on na pewno nie uwolni: jest kompletnie zielony, nie ma pojęcia o używaniu swoich mocy). Gracze mają kilka godzin na wykonanie misji, więc żeby nie szli do akcji tak, jak stoją, daj im jakieś ułatwienia („wtyczka” na komisariacie, lewe papiery, dokładny plan budynku itp.); dostosuj rozmiar pomocy do możliwości grupy, tak żeby nie było za łatwo, ale aby zadanie było w ogóle wykonalne.

I jeszcze jedno zastrzeżenie: wchodzenie do komisariatu „na rympał” i strzelanie do wszystkiego, co niebieskie, nie jest żadnym rozwiązaniem. W środku jest kilkunastu gliniarzy, w większości starych weteranów, którzy nie dadzą się łatwo zaskoczyć ani przestraszyć, a z broni będącej na wyposażeniu posterunku (strzelby i karabinki automatyczne) potrafią zrobić naprawdę dobry użytek. Można liczyć tylko na spryt i inteligentne użycie nadnaturalnych umiejętności. Można wykraść delikwenta po kryjomu, można podszyć się pod FBI lub wydział dochodzeniowy policji i zabrać go „do siebie”, czy też zrobić cokolwiek, co wyda się graczom skuteczne.

A jeśli się nie uda? Cóż, zdarza się. Zawsze jednak pozostanie zatuszować całą sprawę i uciszyć policjantów i dziennikarzy chcących wyjaśnić, dlaczego aresztant o wschodzie słońca zmienił się w kupę popiołu (ot, akurat temat na kolejną sesję).

Hokum

PIES I LIS

Było ich dwóch. Pies i lis. Glina i bandzior. Twardy stróż prawa i bezwzględny gangster. Przez kilka lat prowadzili grę na śmierć i życie, byli już blisko finału... gdy dla nich obu życie się skończyło. Obaj padli ofiarą innych łowców. I każdy myślał, że ten drugi jest już innym światem...

Ale jeśli się spotkają ponownie po tamtej stronie? Jako członkowie jednej Rodziny, a może nawet jednego Klanu? Czy zechcą dokończyć swój pojedynek, czy też poddadzą się prawom nowego życia? Zwycięży nienawiść czy zapomnienie? Będą współpracować, czy zechcą się wzajemnie pozabijać? Jedno jest pewne – gdyby kazano im współdziałać z jakąś grupą w celu wypełnienia ważnego zadania, a odezwałyby się dawne antagonizmy, to członkowie tej grupy mieliby ciężką przeprawę. Podobnie gdyby BG mieli broń jednego przed drugim lub trzeba było odnaleźć obu, zanim oni odnajdą się nawzajem i spróbują wyrównać rachunki.

Hokum

FURZAK KALIPSO

Do zastosowania w systemach jak np. *Strefa Śmierci*. Nazwa pochodzi od terminu „postapokaliptoorganizm”.

Wygląd: mutacja psa i kreta, zmodyfikowana mutagenem bojowym. 90 cm w kłębie, gruba czarna sierść, ślepe oczy, duża paszcza pełna ostrych zębów, brak ogona. Mięso wyjątkowo niesmaczne.

Miejsce występowania: tereny o glebie niezbyt zwartej, szansa na spotkanie w lesie lub na skałach znikoma.

Tryb życia: nocny. Dzień futrzaki kalipso spędzają pod ziemią – śpiąc lub polując z zaskoczenia na stworzenia powierzchniowe. Z racji ślepoty, lokalizują swoje ofiary za pomocą zapachu i wyczuwania wibracji gruntu. Średnia prędkość poruszania się: 1m/3s pod ziemią, 8-10 m/s w pełnym biegu na powierzchni. Futrzaki są mięsożerne, chociaż w ostrości nie pogardzą czymkolwiek w miarę jadalnym. Są dosyć inteligentne. Zdarza się, że występują w stadach – porozumiewają się szczekaniem i wydzielanymi zapachami.

Vesper

MARTWODRZEW

Systemy j.w.

Wygląd: bezgałęziasty pień o wys. 6-15 m i średnicy 50-70 cm. Brak liści, pień pokrywa gąbczasta kora grubości 4-6 cm. Kora jest usiana bruzdami i przybiera najrozmaitsze kolory (spotykano nawet okazy fosforujące w ciemnościach). Od pnia rozchodzi się promieniście 6 podziemnych korzeni-pnączy, zbierających wilgoć i odbierających drgania z powierzchni. Miejscami na pniu występuje symbiotyczny grzyb o właściwościach halucynogennych i znieczulających.

Miejsce występowania: okolice źródeł wody i cieków wodnych, gleby bogate w wilgoć, sąsiedztwo podziemnych rzek.

Tryb życia: jeśli do martwodrzewu zbliża się jakaś istota, jej ruch wyczuwają korzenie. Wówczas grzyby na pniu wydzielają słodkawy, odurzający zapach. Jeżeli istota dotknie drzewa, przyklei się do ekstremalnie lepkiej żywicy wydzielanej do gąbczastej kory. Następnie martwodrzew oplata ofiarę jednym z korzeni, który produkuje soki trawiące tkankę organiczną (a po dłuższym czasie także metale i część syntetyków) i dusi ją (owijając się wokół pnia i ofiary). Od czasu do czasu ofiara jest puszczana wolno. W takich przypadkach, przez kilka najbliższych dni, kielkuje w niej nasienie martwodrzewu, które stopniowo wypuszcza do organizmu zabójczą toksynę. Po śmierci ofiary, młody martwodrzew wykorzystuje jej ciało jako pożywkę.

Vesper

NOWA KRAINA 41 GOBLINÓW

ALTERNATYWNA GAZETKA ROLPLEJOWA

Redaguje: znajomi Królika, przyjaciele Prosiaczka i chwilowo nieobecny Puchatek

IN MEMORIAM – SPECJAL EDYSZYN

W tym miesiącu z okazji halloween i na specjalną prośbę znajomych królika przedstawiamy ostatnie słowa **MISTRZÓW GRY** wypowiedziane tuż przed tym, jak zostali oni brutalnie (i wielokrotnie) zamordowani (w przestrzeni wirtualnej) przez swych graczy.

- No dobra, chłopaki, sesji dzisiaj nie będzie...
- Niestety, ale nie mogę uznać ci tego rzutu, bo nie patrzyłem na kostkę; powtórz...
- Skarby! Jakie skarby!?
- To nie moja wina. Macie strasznie nędzne współczynniki, a ten kogut był naprawdę dość spory...
- Wprowadzimy nastrój grozy. Co pół godziny będę losował, kto ginie...
- Powinniście się cieszyć, że was tylko zabili i okradli. Z ich charakterem mogli jeszcze dodatkowo poćwiartować lub wypatroszyć...
- Daliście się zaskoczyć szarżującej furmance! Ale z was jełopy...
- A teraz, he, he, rzucimy ile kończyn ci obcięto...
- Rozumiem, że udało ci się rozbezpieczyć tę pułapkę, ale ona działa nawet kiedy jest rozbezpieczona...
- Ja mówiłem, że to jest bezpieczne przejście? Musiałem się pomylić...
- Prawie wam się udało, ale koleś ma niestety w tej rundzie kilka dodatkowych ataków...
- No dobra, niech wam będzie: nie zabrakło wam tlenu i uruchomiliście silnik, ale prosto na was pędzi rój meteorów...
- Ojej, pomyliłem się! Nie zginęliście, żyjecie! A nie, jednak miałem rację...
- Ta zabawa nie jest dla dziewczynek...
- Mówiłem, że ten las nazywa się Puszcza Śmierci. Trzeba było pomyśleć, zanim do niego weszliście...
- Będę szczerzy: od trzech sesji podróżujecie według fałszywej mapy...
- On był naprawdę bogaty! Dla niego te pięć sztuk złota to była kupa szmalu...
- Żeby grywać w mojej grupie, musicie sobie jeszcze zasłużyć...
- No, panowie: rach-ciacchu i do piachu...
- Nie mam ochoty rzucać kostkami; powiedzmy, że... przegraliście tę bitwę!
- Punkty doświadczenia? Policzyłem, policzyłem. Ale doszedłem do wniosku, że wam się nie należą, więc ich nie podam...
- To nie ja! To te kostki są do was wrogo nastawione...
- Gdybyście byli choć w połowie tak dobrymi graczami, jak ja jestem Mistrzem Gry, to z pewnością udawałoby się nam kończyć każdy scenariusz...
- W zasadzie masz rację i obojętnie jestem za, ale... się nie zgadzam.
- Szybciutko, szybciutko. Losujcie nowe postacie...
- Kto chce przeżyć? Ręka do góry...
- Nie rozumiem, jak wy to robicie, że macie tak mało magicznych przedmiotów...
- Musicie zapłacić jeszcze raz. Karczmarz nie przypomina sobie, że zabuliliście za tydzień z góry. Ma duży ciężar na głowie i nie może przecież o wszystkim pamiętać...
- Nie udało ci się ukraść temu gościowi sakiewki. W dodatku, gdy próbowałeś to zrobić, ktoś ukradł twoją...
- Naprawdę chciałbym wam pomóc, ale wiercie mi, to by wam zepsuło dobrą zabawę...
- Nie przejmujcie się, i tak nie lubiłem waszych postaci...
- Jeżeli myślisz, to co myślę, że myślisz, to zabraniam ci o tym myśleć...
- Panowie, róbcie coś! Konam z nudów...
- To nieprawda, że od początku chciałem was zabić. Wpadłem na to dopiero pod koniec...

MAGUS

by Łukasz Matuszek



AUTENTYCZNE ZAPISY

CMENTARZ

Osoby występujące: **MG** – Mistrz Gry, **Astax** – gigant-skrytobójca (A), **Barel** – halfling-berserker (B), **Cetar** – wysokiej rangi paladyn i światowej sławy nekromanta (C).

MG: Siedzicie jak zwykle w gospodzie...

A, B, C (głośno i jednocześnie): Nieee, znowu? Chcemy gdzie indziej!

MG: Karczma? Zajazd? No dobra, jesteście na cmentarzu. Siedzicie wokół przewróconego nagrobka i kończycie właśnie posiłek.

A: Rozglądam się i sprawdzam, czy to nie aby nasz ostatni.

MG: Wokoło nie widać żywej duszy.

C: Twierdzisz więc, że są martwe? Przecież dusza jest nieśmiertelna, więc nie może być martwa. To herezja! To nie odpowiada poglądom mojego bohatera, zaraz cię walnę.

MG: Tylko mnie dotknij palcem, a twój bohater natychmiast zapozna się z ideą nieśmiertelnej duszy.

B: Nudno tu jakoś. Może byśmy coś zabili?

A: Ciężko będzie, jesteśmy na cmentarzu...

MG: Nagle otwiera się brama i wchodzi niepozorny, nie zwracający na siebie uwagi osobnik.

B: Dzięki, mistrzu! Oceniam jego walory majątkowe...

MG: Jeśli go zabijecie, to on nie powie wam czegoś ważnego!

C: To żaden problem: jestem nekromantą – porozmawiam potem z trupem...

MG: Jesteś też paladynem! Jak możesz na to spokojnie patrzeć!

C: Masz rację – idę na spacer, macie 10 minut chłopaki...

B: Szykuje mój dwuręczny, wielki topór bojowy i zachodzę go z lewej.

A: Podchodzę z prawej z kosą postawioną na sztorc.

A, B (jednocześnie): Atakujemy go jednocześnie!

MG: W niewiarygodny sposób sparował obydwaj ataki trzymaną w ręku łopatą i potężnym uderzeniem trafił Barela w pierś...

B: Całe szczęście, że noszę medalion chroniący przed zionięciami smoka.

MG: Ale on walczy łopatą!?

B: To nie ma znaczenia. Medalion był zrobiony dla giganta. Jest tak duży, że osłania cały mój tors.

C: Usłyszałem odgłosy walki? Biorę moją włócznię i szarżuję!

AUTENTYCZNYCH SESJI

MG: Nie masz konia...

C: Na co mi koń? Przy moich współczynnikach tylko by mnie spowalniał. Załatwię faceta moja magiczną włócznią przeciw smokom na +17...

MG: To nie smok, to...

C: Nic nie szkodzi, sposób postępowania jest podobny: wycelować, nabić, wyciągnąć – powtarzać do osiągnięcia pożądanego rezultatu.

MG: No dobra, zabiłeś go.

A, B, C (jednocześnie): Dla pewności obcinamy mu głowę, ćwiartujemy i palimy resztę; ach, no oczywiście przeszukujemy go...

MG: Niestety nic nie znajdujecie. Może był taki biedny, a może to wynik zbyt dokładnego spalania. Reszta nocy mija spokojnie. Po południu w mieście przeczytaliście na słupie następujące ogłoszenie: „Potrzebny nowy grabarz. Znajomość sztuk samoobrony mile widziana”.

A: O, to coś dla nas!

B: Ciekawe, co się stało z poprzednim...

KONIEC

GRABARZ: PROFESJA SPECJALNA

Dla dopełnienia (czary goryczy) prezentujemy (tylko dla miłośników Warhammera) nową profesję do wykorzystania od zaraz. Taki nasz mały gwóźdź do trumny...

SZ	+2	dwa trupy na godzinę
WW	+10	tylko w walce z celem nieruchomym
US	0	bo czemu nie
S	+2	trupy bywają ciężkie
Wt	+1	<i>no comment</i>
Żw	+4	grabarze to żywotne bestie
I	-10	po co się spieszyć
A	+1	w wypadku celu nieruchomego
Zr	-10	trupowi i tak wszystko jedno
Cp	0	a kto by tam słuchał grabarza
Int	+1	Zakopać? Wykopać? Zakopać? Wykopać? Banan?

Dodatkowo +20 do kontaktów z osobami nieżywyymi.

Ekwipunek: łopata półtoraręczna, składana trumienka, sześć butelek piwa.

Umiejętności: zakopywanie, wykopywanie, dokopywanie, grabarstwo, grabiarstwo i grabież

Magia: z inteligencją +1? Nie żartujmy...

Lukasz Dulian z pomocą M.M.

MAGUS

by Łukasz Matuszek



Adresy sklepów z grami

Adresy sklepów		Wszystkie produkty firmy MAG w cenie sprzedaży	Koski wielościenne	Figurki do gier fabularnych i systemów bieżących	Gry fabularne	Systemy bitewne	Gry strategiczne	Gry planszowe	Gry karciane	Artykuły modelarskie	Makiety	Czasopisma	Książki	Możliwość gry na miejscu	Zabawki	Puzzle	Komiksy	Gry komputerowe	Sprzedaz wyszkowa	
<p>Sklep „MAG – Goblin”, Warszawa Galeria handlowa stacji metro Centrum róg ul. Marszałkowskiej i al. Jerolimskich Pawilon 2001A</p> <p>Sklep „IMP-Ogryn”, ul. Szewska 6, 3p, 50-053 Wrocław tel. (0-71) 343 88 61</p> <p>Sklep „MAG”, ul. Piotrkowska 90, 90-103 Łódź www.lodz.pdi.net/~pivimall/games.htm</p> <p>Księgarnia „BESTSELLER” 02-679 Warszawa ul. Modzelewskiego 81 tel.844-35-93</p> <p>„BARD” Centrum Gier 31-135 Kraków, ul. Stefana Batorego 20 tel./fax. (0-12) 632-07-35</p> <p>„BARD” Centrum Gier, 43-300 Bielsko-Biała, ul. Celna 10, tel. 0-602 689 929</p> <p>„FANTASY SHOP” 31-060 Kraków, pl. Wolnica 13 tel./fax. (0-12) 430-57-27 w. 11</p> <p>Sklep BAZYL, Dom Handl. ODZIEŻOWIEC Szczecin, al. Niepodległości 19 tel. 0-501-754-119</p> <p>STREFA 51 Pln. galeria Dw. Centralnego PKP Warszawa tel.0-601-304470, 654-98-11</p> <p>STREFA 51 ul. Powroźnicza 18/20 80-825 Gdańsk, tel. (0-58) 305 30 11</p> <p>Sklep ONO, tel. (032) 513979 Pl. Karola Miarki 8, 40-035 Katowice</p>		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

ANKIETA

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

Część pierwsza:
ocena numeru

11'99 (71)

Skala ocen:

od 1 – tragiczne!

do 5 – świetne!

6 – tylko jeden tekst!

	OCENA
Okiem Zewnętrznym	[4]
Z punktu widzenia laika	[5]
Phillip K. ... Lovecraft	[5]
Dżentelmen, albo rycerz wersja 2.2	[3]
Japonki	[]
Drugi dom	[5]
Celtomania	[5]
Ulotna sztuka nawiedzania	[5]
Ilustracje	[5]
Garść historii	[]
Memento Morri II	[]
Ilustracja	[3]
Menu dla zabójców trolli	[]
Ilustracja	[5]
De venatoribus veneficaris	[]
Ilustracje	[3]
Drużyny poszukiwaczy przygód	[]
Ilustracja	[4]
Cztery opowieści	[4]
Ten pierwszy raz	[]
Luźne pomysły z czerepu kultysty	[5]
Czarczi młyn	[]
Rytuał	[5]
„Rytuał” w <i>Zewie Cthulhu</i>	[6]
Genetix	[]
William Herbert Yeats	[5]
Dotyk Czarnego Faraona – scenariusz	[4]
Suche Macki Turcji	[]
Dzieci Jaspree	[]
Puszka Pandory	[4]
Kraina Goblinów	[5]
Komiks	[5]
Ocena numeru	[]

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:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

Wszystkie ceny aktualne do
15.12.1999

ZASADY ZAKUPU PRODUKTÓW



1. DO KAŻDEGO ZAMÓWIENIA, bez względu na jego wysokość, prosimy doliczyć kwotę kosztów wysyłki, wynoszącą 5 zł.
2. NIE REALIZUJEMY ZAMÓWIEŃ na kwitach z numerów poprzednich, kwitach obcych (np. formularzach, które można wziąć na pocztę).
3. Jeśli Twoje zamówienie przekracza 100 zł, ale bez kosztów wysyłki, otrzymujesz rabat w wysokości 10% – nie zapomnij odliczyć go sobie od kosztów zamówienia – jednak nie od kosztów wysyłki, które w każdym przypadku muszą być takie, jak wyżej.

UWAGA: Oznaczenia przed kodem produktu: ☆ – nakład uległ tymczasowemu wyczerpaniu – produkt można zamawiać, ale czas realizacji zamówienia będzie dłuższy. ♦ – przedsprzedaż: produkt jeszcze się nie ukazał; planujemy jego wydanie w ciągu najbliższych 3 miesięcy; cena jest w większości przypadków ceną promocyjną, znacznie niższą niż przewidywana cena detaliczna. * – nie jest to produkt firmy MAG, która zajmuje się jedynie dystrybucją takich produktów.
Oznaczenia po nazwie produktu: R – rozszerzenie zasad, O – opis miejsca, P – przygoda.

<p>Pokwitowanie dla wpłacającego</p> <p>zł słownie</p> <p>wplacający</p> <p>.....</p> <p>Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŹNIE, PROSIMY)</p>	<p>Pokwitowanie dla banku</p> <p>zł słownie</p> <p>wplacający</p> <p>.....</p> <p>Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŹNIE, PROSIMY)</p>
<p>MAG</p> <p>00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BŚK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430</p>	<p>MAG</p> <p>00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BŚK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430</p>
<p>stempel</p> <p>.....</p> <p>podpis przyjmującego</p> <p><input type="checkbox"/> pobrano opłatę</p> <p>zł</p>	<p>stempel</p> <p>.....</p> <p>podpis przyjmującego</p> <p><input type="checkbox"/> pobrano opłatę</p> <p>zł</p>
<p>Pokwitowanie dla poczty</p> <p>zł słownie</p> <p>wplacający</p> <p>.....</p> <p>Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŹNIE, PROSIMY)</p>	<p>Pokwitowanie dla posiadacza rachunku</p> <p>zł słownie</p> <p>wplacający</p> <p>.....</p> <p>Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŹNIE, PROSIMY)</p>
<p>MAG</p> <p>00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BŚK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430</p>	<p>MAG</p> <p>00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BŚK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430</p>
<p>stempel</p> <p>.....</p> <p>podpis przyjmującego</p> <p><input type="checkbox"/> pobrano opłatę</p> <p>zł</p>	<p>stempel</p> <p>.....</p> <p>podpis przyjmującego</p> <p><input type="checkbox"/> pobrano opłatę</p> <p>zł</p>

Kupon ważny tylko do dnia ukazania się następnego numeru pisma

G R Y F A B U L A R N E L A B I R Y N T

NUMERY ARCHIWALNE MAGII I MIECZA

Magia i Miecz – nr (odpowiednio) 25-70
MIM25 – MIM70 4,90 zł
Uwaga: Numery 31-32, 41-42, 43-44, 55-56
i 67-68 są podwójne.

PRENUMERATA MAGII I MIECZA

Prenumerata półroczna
od numeru 72 do numeru 77
PP72 24,00 zł

Prenumerata kwartalna
od numeru 72 do numeru 74
PK72 13,00 zł

Labirynt nr 1
LB1 3,90 zł
Labirynt nr 3
LB3 15,00 zł
Labirynt nr 4
LB4 15,00 zł
Labirynt nr 5: Warhammer
LB5 29,00 zł
Labirynt nr 6: Zew Cthulhu
❖LB6 39,00 zł

WARHAMMER

Podręcznik podstawowy
WHRPG 79,00 zł

Ekran Mistrza Gry (R)
WHEMG 22,00 zł
Galeria bohaterów (R)
WHBOH 20,00 zł
Potępieniec (R, P)
WHPOT 22,00 zł
Zamek Drachenfels (O)
WHZAD 21,00 zł
Middenheim: Miasto Białego Wilka (O)
WHMBW 22,00 zł
Mroczny cień śmierci (P)
WHMRC 24,00 zł
Wewnętrzny wróg: (kampania)
Wewnętrzny wróg (cz. 1)
WHWEW 22,00 zł

Lp.	Kod	Nazwa	Ilość (sztuk)	Suma (nowe złote)
Ogólna wartość zamówienia				
Wartość z upustem 10% (tylko przy zamówieniach powyżej 100 zł)				
Koszty wysyłki			5,00 zł	
Całkowita suma wpłaty				

Lp.	Kod	Nazwa	Ilość (sztuk)	Suma (nowe złote)
Ogólna wartość zamówienia				
Wartość z upustem 10% (tylko przy zamówieniach powyżej 100 zł)				
Koszty wysyłki			5,00 zł	
Całkowita suma wpłaty				

Lp.	Kod	Nazwa	Ilość (sztuk)	Suma (nowe złote)
Ogólna wartość zamówienia				
Wartość z upustem 10% (tylko przy zamówieniach powyżej 100 zł)				
Koszty wysyłki			5,00 zł	
Całkowita suma wpłaty				

Lp.	Kod	Nazwa	Ilość (sztuk)	Suma (nowe złote)
Ogólna wartość zamówienia				
Wartość z upustem 10% (tylko przy zamówieniach powyżej 100 zł)				
Koszty wysyłki			5,00 zł	
Całkowita suma wpłaty				

KUPON – JAK GO WYPEŁNIAĆ?
 Zamiasz pełnej nazwy, należy wpisać, w odpowiedniej rubryce, kod danego produktu.
 Kody są podane pod nazwami produktów, które reprezentują.

Cienie nad Bögenhafen
WHCBO
Stara eminencja
WHSZE
Kamienie Zagłady
Ogień w górach
WHOWG
Krew w ciemnościach
WHKWC
Skała śmierci
WHSKS
Krasnoludzkie wojny
WHKRW
EARTHDAWN
- PRZEBUDZENIE ZIEMI
Podręcznik podstawowy
EDRPG
Księga wiedzy
EDKWI
Barsawia
EDBAR
Mieszkańcy Barsawii
EDMB1
♦EDMB2
Mgły zdrady
EDMZD
Koszmar z przestworzy
♦EDKZP
ZEW CTHULHU
Podręcznik podstawowy, wersja 5.5
ZCW55
Księga Strażnika
ZCKST
Podręcznik Badacza Tajemnic
ZCPBT
Księga bestyj
ZCXIB
Cthulhu 1990
ZCDZI
Almanach potworów
♦ZCALP
Krainy Snów
ZCKRS
Prerażające podróże
ZCPOP
Serce grozy
ZCSEG
Maski Nyarlhotepe
ZCMAN
ŚRÓDZIEMIE
Podręcznik podstawowy
ŚRRPG
Stwory Śródziemia
STSRD
Przewodnik po Śródziemiu
ŚRPPS
W poszukiwaniu palantira
STWPP
Władca Pierścieni
PIRPG
WILKOŁAK: APOKALIPSA
Podręcznik podstawowy
WARPG

(cz. 2) Ekran Narratora
19,00 zł WAEKR
(cz. 4) Podręcznik gracza
24,00 zł WAPGR
(kampania): Podręcznik Narratora
(cz. 1) WAPNA
32,00 zł Księga Żmija
(cz. 2) ♦WAKZM
29,00 zł Rytuał przejścia
(cz. 3) WARPR
29,00 zł W krwawym blasku Księżycy
(cz. 4) WAWKB
32,00 zł **MECHAWOJOWNIK**
Podręcznik podstawowy
BTMEW
DZIKIE POŁA
Podręcznik podstawowy
(R) DPRPG
45,00 zł W stepie szerokim
(O) DPWSS
69,00 zł Ogniem i mieczem
(R) DPOIM
45,00 zł **KRYSTAŁY CZASU**
(P) Świat Almohadów
32,00 zł ♦KCALM
(P) **INNE**
32,00 zł Oko Yrrhedesa
OYRPG
Aphalon
72,00 zł *APPOD
GRY KARCJANE
INFERNO - MAGAZYN
GIER KARCJANYCH
(R) Nr 2
35,00 zł INF02
(R) Nr 3
15,00 zł INF03
(R) Nr 4
17,00 zł ♦INF04
DOOMTROOPER
- ŻOŁNIERZ ZAGŁADY
(O, P) Zestaw dodatkowy
59,00 zł DTDOD
(P) Warzone
21,00 zł DTWAR
(P) Apokalipsa
27,00 zł DTAPO
(P) Paradise lost
79,00 zł DTPAL
DARK EDEN: MROCNZY RAJ
(R) Talia podstawowa
52,00 zł DESTA
(R) Zestaw dodatkowy
24,00 zł DEDOD
(O) **KULT**
35,00 zł Talia podstawowa
(P) KTSTA
28,00 zł Zestaw dodatkowy
(gra fabularna) KTDOD
47,00 zł Inferno
KTINF
59,00 zł

(R, P) **INNE**
15,00 zł **BATTLETECH**
(R) Battletech: Kompendium (R)
50,00 zł BTKOM 34,00 zł
(R) **WARZONE - GRA BITEWNA**
32,00 zł Kompendium, tom 1: Świt wojny (R)
(R) WZSWW 55,00 zł
39,00 zł Kompendium, tom 2: Bestie wojny (R)
(R, P) WZSBW 55,00 zł
20,00 zł **CHAOS PROGENITUS**
(P) **- GRA KOŚCIANA**
33,00 zł Zestaw podstawowy
CHSTA 19,00 zł
Zestaw dodatkowy
69,00 zł CHDOD 14,00 zł
LITERATURA
PRENUMERATA
MAGAZYNU FANTASTYKI FENIX
69,00 zł Prenumerata półroczna
(R, P) od numeru 11'99 do numeru 4'200
38,00 zł FP11 23,00 zł
(R, P) Prenumerata kwartalna
38,00 zł od numeru 11'99 do numeru 1'2000
FK11 12,00 zł
(R, O) **LITERATURA RPG**
39,00 zł Czarnoksiężnik Drachenfels (WH)
BEDRA 12,00 zł
Kiedy ogarnie cię szal (WA)
25,00 zł WAKOS 16,90 zł
45,00 zł Księga loda (ZC)
ZCKSI 12,00 zł
Pierścień tęsknoty (ED)
EDPIT 19,90 zł
Śmiech mrocznych bogów (WH)
BESMB 15,90 zł
3,50 zł Zaragoz
♦BEGZZ 13,90 zł
BELETRYSTYKA
4,80 zł Clive Barker „Everville”
SMCB1 34,00 zł
4,80 zł John Barnes „Milion otwartych drzwi”
SMJB1 25,00 zł
6,50 zł C. J. Cherryh „Przybysz” (1/3)
SMCC1 23,00 zł
6,00 zł C. J. Cherryh „Najeźdźca” (2/3)
SMCC2 23,00 zł
9,50 zł C. J. Cherryh „Spadkobierca” (3/3)
SMCC2 29,00 zł
8,00 zł John Crowley „Późne Lato”
SMJC1 18,50 zł
Stephen R. Donaldson
„Skok w konflikt: Prawdziwa historia” (cz. 1 cyklu)
SMSD1 10,00 zł
28,00 zł Stephen R. Donaldson
„Skok w wizję: Zakazana wiedza” (cz. 2 cyklu)
9,00 zł SMSD2 29,00 zł
Dave Duncan „Dar mądrości” (2/3)
SMDD2 23,00 zł
35,00 zł Dave Duncan „Przeznaczenie miecza” (3/3)
SMDD3 23,00 zł
8,00 zł Philip Jose Farmer
„Gdzie wasze ciała porzucone” (cz. 1 cyklu)
8,00 zł SMPF1 13,90 zł

Philip Jose Farmer „Najwspanialszy parostatek” (cz. 2 cyklu) SMPF1	15,90 zł	Bruce Sterling „Święty płomień” SMBS2	18,90 zł	Walter Jon Williams „Miasto w płomieniach” (cz. 2 cyklu) SMWW3	19,90 zł
C. S. Friedman „Świt Czarnego Słońca” (1/3) SMCF1	29,90 zł	Sean Stewart „Wskresiciel” SMSS1	13,90 zł	Gene Wolfe „Miasteczko Castleview” SMGW1	15,90 zł
C. S. Friedman „Nadejście nocy” (2/3) SMCF2	35,00 zł	Sean Stewart „Kres Obłoków” SMSS2	22,00 zł	Gene Wolfe „Ciemna Strona Długiego Słońca” (cz. 1 cyklu) SMGW2	22,00 zł
William Gibson, Bruce Sterling „Maszyna różnicowa” SMBS1	19,90 zł	Michael Swanwick „Stacje Przyływu” SMMS1	15,90 zł	Gene Wolfe „Jezioro Długiego Słońca” (cz. 2 cyklu) SMGW3	22,00 zł
Jeff Noon „Wurt” SMJN1	19,90 zł	Walter Jon Williams „Aristoi” SMWW1	19,90 zł	David Zindell „Nigdylija: Śmierć pilota” SMDZ1	22,00 zł
		Walter Jon Williams „Metropolita” (cz. 1 cyklu) SMWW2	19,90 zł	David Zindell „Nigdylija: Schizma” SMDZ2	22,00 zł

ODGŁOSY Z KUŹNI

Ach, wczoraj dostałem w swoje łapki Mieszkańców Barsawii. Wyglądają naprawdę ładnie. Kolorowa wkładka, o którą tak się bałem, wyszła dobrze. Na kilku rysunkach c-b czerń zmieniła się na czernioszarość, ale tych przypadków szczęśliwie jest niewiele. Podręcznik wart chyba każdej ceny, biorąc jeszcze pod uwagę zawartość – doskonały opis czterech ras Dawców Imion: elfów, ludzi, t’skrangów i wietrzników. Nie ma co, paluszki lizać. I czekać na tom drugi.

W międzyczasie zdołałem przeczytać **Milion otwartych drzwi** Johna Barnes’a i – żeby nie wpadać w samozachwył względem firmy – też jestem z nich zadowolony. Andrzej nazwał to podręcznikiem podstawowym dla postaci szarmanckich zawiadaczy. Ma rację, choć od razu muszę zaznaczyć, że to nie *fantasy*, a *science-fiction*. Jak jednak widać – zupełnie nie przeszkadza.

Pojawił się jeszcze **Labirynt 5**, poświęcony **WFRP** – produkt dość kontrowersyjny. Jednym bardzo się podoba, innym w ogóle. Tak to już widać musi być na tym świecie.

Na co zaś czekamy?

Przede wszystkim na **Lab 6**, który wreszcie – po miesiącach mąk – wylądował w drukarni. Być może nawet znajdzie się na księgarskich półkach w chwili, gdy czytacie te słowa. Cięża Miłosza bliska rozwiązania!

Ponadto na wspomniany drugi tom **Mieszkańców Barsawii**, a – jak już jesteśmy przy **ED** – także na tłumaczenie **Koszmaru z przestworzy** (oj, Kurzymiś, Kurzymiś...) i **Ścieżek adeptów** (tu koniec prac jest bliski). Koniec roku zapowiada się mocnym uderzeniem w **Przebudzenie Ziemi**.

Nie zapominamy jednak o miłośnikach innych gier. Miłosz kończy redagować **Almanach potworów**, które pewnie będzie już w drukarni w chwili ukazania się tego numeru. Z racji opóźnień **Dzień bestii** ukarze się dopiero w pierwszym kwartale nowego tysiąclecia.

Jeśli zaś chodzi o **WFRP**, to nowym i zagorzałym miłośnikom potocznego „Młotka” postaramy się zaoferować na koniec roku niespodziankę – pierwszy **Grimuar** z planowanych dwóch. Ów podręcznik będzie zawierał oryginalne artykuły z dawno już zapomnianych **MiMów** – niczym wydana przez firmę Hogshead **Apocrypha**.

Miłośnicy książek dostaną do końca roku cztery tytuły – tak przynajmniej zapowiada pan Miskurka. Pierwszy w kolejności będzie drugi tom dobrze przyjętej trylogii C. S. Friedman **Nadejście nocy**. Następna ma być **Północna granica** Feliksa W. Kresa, którego przypomnieliśmy w poprzednim numerze. Później (a może wcześniej?) pierwszy tom cyklu Patrici McKillip **Mistrz Zagadek z Hed** w nowej podserii naszej serii: „Andrzej Sapkowski poleca”. W owej podserii będziemy prezentować ulubione książki Mistrza ASA, do których On sam napisze wstępy. Lepszej reklamy chyba być nie może, prawda? No a na gwiazdkę ukaże się prawdopodobnie **Schismatrix** Bruce’a Strelinga lub **Stacje aniołów** Waltera Iona Williamsa.

I jeszcze jedna miła wiadomość na zakończenie. Jak zapewne już wiecie, Wydawnictwo MAG „przejęło” **Feniksa** – czasopismo fantastyczne od dłuższego czasu konkurujące z **Nową Fantastyką**. W chwili ukazania się tego numeru **Magii** na rynku powinien znajdować się również pierwszy **Feniks** spod naszej egidy. Wszyscy w firmie trzymamy kciuki za naszych nowych (i, częściowo, starych) kolegów. A w pierwszym numerze m.in. Kres, McKillip, Lee i Piekara.

Tomek

UWAGA!!!

WIELKA PROMOCJA DLA PRENUMERATORÓW!!!

Szanowni prenumeratorzy, czyli Ci, którzy nam zaufali (lub zamierzają zaufać)! Mamy dla Was niespodziankę: co MIESIĄC będziemy rozlosowywać pomiędzy Wami PREZENTY!

Dlatego nie zwlekajcie, zamawiajcie **Magię i Miecz** w prenumeracie!

W tym miesiącu prezenty otrzymali:

Michał Piłka z Gdańska, Michał Pluta z Tarnowskich Gór,
i Przemysław Waszkiewicz z Wałbrzycha

Już nie znajdziesz kryjówki!

Nadchodzi

ALMANACH
POTWORÓW



ZEW
CTHULHU
Edycja 5.5



NAJLEPSZE PIŚMIO

o grach komputerowych na PC

