

Andrzej Pilipiuk: ZAGADKA KUBY ROZPRUWACZA

INDEKS: 322954

MiM

Magia i Miecz

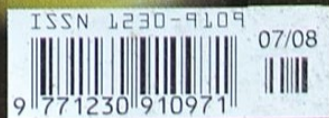
cena: 6,90 zł

WOJNA
w grach
fabularnych

KARCZY
krain fantasy

TECHNIKI GROZY
Puszkina

Z DIABŁEM
ZA MIEDZĄ
dyariusz
do Dzikich Pól



9 771230 910971

07/08

WAKACJE SĄ DOBRE... DO TYCIA!

Większość ludzi wakacje spędza w ruchu. Przemieszcza się samochodami, pociągami, samolotami, żaglówkami, rzadziej rowerami lub pieszo. Niektórzy sporo wędrują – nie tylko w górę i w dół Krupówek czy wzdłuż plaży. Inni wolą spędzić czas w jednym miejscu, ale czynnie, choćby oglądając EURO 2000, olimpiadę czy Golden League. Są też i tacy, którzy wyciągają z pótek książki i namiętnie nadrabiają „stracony” w roku szkolnym/akademickim czas, poświęcając go na czytanie. Zapewne wielu z Was też korzysta z okazji i czyta oraz, oczywiście, gra. Bo przecież noce mamy dłuższe, wolnego czasu więcej, pogodę (mam nadzieję) odpowiednią. Nie ma co, w wakacje dobrze się rozprężyć nie tylko czynnie, przed telewizorem, ale też biernie – nad erpegiem. Można nawet – sam sprawdziłem i polecam – grać w warunkach marszowo/żeglarskich. Nie zapomnę sesji rozegranej podczas spaceru dolina Białego-Kalatówki-Kuźnice. Bez kości, bez kart, za to z sympatyczną fabułą.

Wakacje dla niektórych to okazja do zrzucenia kilku kilogramów. Organizowane są nawet specjalne obozy – dla bardziej i mniej zaawansowanych. Miłośnicy survivalu również spędzają wolny czas czynnie i pędzą w głąsę. Przy okazji również rzeźbią sylwetkę. Na takich obozach ludzie robią wszystko, by się odchudzić.

My zaś w te wakacje zrobimy zupełnie odwrotnie. Utyjemy. **MiMowi** dodzie kilka stron, o które w listach nie raz nas prosiliście. Niejeden z Was, Drodzy Czytelnicy, „narzekał”, iż czyta nasze czasopismo w kilka dni i musi czekać cały miesiąc na numer następny. Postanowiliśmy więc wyjść Wam naprzeciw i zwiększyć grubość. Mam nadzieję, że przyjmiecie tą zmianę z otwartymi ramionami.

Oczywiście poza oczywistymi plusami owej zmiany są i minusy. Więcej stron to więcej papieru, więcej tekstów i więcej rysunków – będziecie więc musieli także więcej za **MiMa** zapłacić. Niestety. Nie będzie to jednak – przynajmniej z mojego punktu widzenia – straszna suma. Drożejemy o ledwie 3 złote, co daje nam sumę 9,90. Przeciętą książka fantastyczna kosztuje trzy razy tyle. A z **MiMem** możecie się bawić nie tylko czytając, ale również grając i to przez wiele godzin. Oczywiście wszyscy ci, którzy wykupili prenumeratę po starej cenie, otrzymają nową **Magię** bez konieczności dopłaty.

Wiemy, iż każdy wzrost ceny jest niemiły dla Czytelnika. Postanowiliśmy więc nieco Wam osłodzić owo nie-szczęśliwe wydarzenie i stworzyć jednorazową **PRENUMERATĘ SPECJALNĄ**. Tak, tak. Wśród osób, które ją wykupią (od numeru dowolnego, dzięki czemu ktoś, kto ma już prenumeratę, nie musi się martwić, że stoi na straconej pozycji) – a jest tańsza niż oficjalna – rozlosujemy cenne prezenty. I to nie jedną, dwie, trzy czy pięć – znacznie więcej. Prezenty owymi będzie podstawka do systemu **Gasnące Słońca**, podręcznik do **Legendy pięciu Kręgów** (wydawanej przez firmę Tori), książki naszego wydawnictwa oraz dodatki. Im mniej osób wykupi PS, tym większa szansa, że Ty dostaniesz prezent. Na wszelki wypadek wykup ją już dziś!

Zresztą to nie wszystko. Nasi prenumeratorzy będą otrzymywali wraz z **MiMem** również specjalne gadzety, włożone do kopert. Będą to mapki do przygód, pomoce dla graczy, w przyszłości plakaty itp. Warto więc zaprenumerować nas już nie tylko z powodu treści samego czasopisma...

Pozostaje mi więc tylko życzyć Wam miłej drugiej połowy wakacji, wypełnionych czynnym i biernym odpoczynkiem pod chmurkami. Spotykamy się na początku września – wraz z rokiem szkolnym.

T. Urocznik

PS. EURO 2000 rządzi!

Hasło miesiąca:

Lipiec: – *Z przyjemnością wysłuchałem waszych założeń taktycznych, ale i tak będę grał po swojemu* – Andrzej M. przed pewnym meczem w rozmowie z drużyną.

Sierpień: – *Wicie co to jest taktyka!* – Andrzej M. w trakcie innego meczu w rozmowie z drużyną.



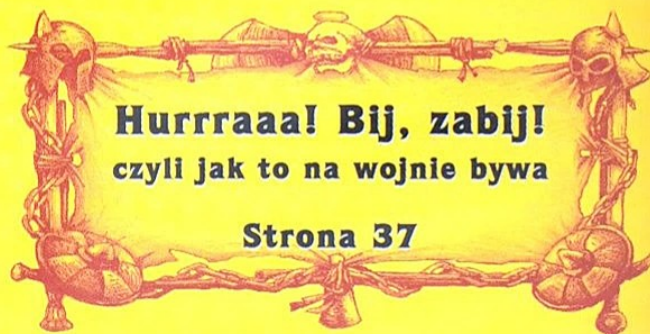
Karczma samoobsługowa

Strona 48



Szerlok Holmes znów zwycięża złoczyńców!

Strona 27



Hurrraaa! Bij, zabij! czyli jak to na wojnie bywa

Strona 37



Opowiadanie:

- Zagadka Kuby Rozpruwacza
Niepublikowany rękopis
Artura Konan Dojla
z jęz. angielskiego
przełożył 27
Andrzej Pilipiuk

Panorama:

- Kocie oko za 150\$ 2
Deepthroat i Cancer Man
40 000 TON! 3
Miłosz
The Call of Cthulhu
„The Bermuda Triangle” 4
Jerzy Cichocki
Blue Planet RPG 5
Leslie
The Hills Rise Wild! 6
Miłosz
Vampire: nagły spadek
ciśnienia 8
Miłosz
Wieści 10

Stałe działy:

- Listy 20
Okiem zewnętrznym:
6 powodów dla których
czytam science fiction 23
Tomasz Kołodziejczak
Kraina Goblinów,
edycja 3.2 92

Fandom:

- Jak założyć (dobry) klub
gier fabularnych 18
David Brykałski

Felietony:

- Ja, pożałuj się Boże,
wampir 26
Post Scriptum
Miasto, magia, maszyna:
Nano-apokalipsa 90
Jacek Drewnowski

Mięcho:

- Matrix vs ZC 85
Joe Abrahadabra
Ostatni pokój 86
Miłosz
Zemsta wdowy 87
Tomasz Gnas
Radio „Głos Boga” 89
Joe Abrahadabra

- Matt Rehme 89
Joe Abrahadabra
Miejsca magiczne:
Boskie siedlisko 91
Poison Ivy

Almanach:

- Wojna w grach
fabularnych 37
*Tomek Andruszkiewicz, Tomek Kreczmar,
Miłosz, Maciek Nowak-Kreyer, Puszkina,
Jerzy Rzymowski*
„Koń gotów, i zbroja...” 45
Marek Pawelec
Samoobstuga 48
Marcin Mortha

Dzikie Pola:

- Z diabłem za miedzą
Dyariusz przygody dla
Swawolnej Kompaniji,
spisany przez 53
*Imię Artura z Zabierzowa Machlowskiego
b. Awdaniec*

- Earthdawn:

- Czy szczęście może trwać
wiecznie? (część II) 62
Andrzej Swędryński

Gasnące Słońca:

- Najważniejsze światy uniwersum
Gasnących Słońc 57

Świat Mroku:

- To potworne
człowieczeństwo 72
Katarzyna „Kicia” Kolwar
Kiedy Sabat trafi
pod strzechy... 75
Tomasz F. Miniorek

Warhammer:

- Poławiacz peret 67
Krzysztof „SETH” Gryc
Kto mieczem wojuje...
Kilka słów o broni białej w świecie
Warhammera 68
Paweł „CanGuru” Malon

Zew Cthulhu:

- Techniki grozy: Towarzystwo
Straszenie obok 79
Puszkina
Towarzystwo 83
Joe Abrahadabra

MIM

7-8(79-80)/2000

WYDAWCA:

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



REDAGUJE ZESPÓŁ:

Tomek Kreczmar (redaktor naczelny)
krzaku@mag.com.pl
Miłosz Brzeziński (z-ca red. nac., ZC, Panorama)
grabarz@rpg.pl
Artur Szejter (sekretarz redakcji, opowiadania)
eplams@egmont.pl
Tomasz Andruszkiewicz (ŚM)
tomek_andruszkiewicz@efarm.pl
Michał Marszałik (dział łączności, Mięcho)
puszkin@rpg.pl
Andrzej Miszurka (Almanach)
kurz@mag.com.pl
Jarosław Musiał (dział graficzny)
jarek@mag.com.pl
Maciej Nowak-Kreyer (ED, WH)
bryan@mag.com.pl
Jerzy Rzymowski (DP, Humor)
jerzy@mag.com.pl
Tomek Laisar Fruń (dział techniczny)
laisar@rpg.pl

PRENUMERATA:

Anna Szymańska-Ronga

DZIAŁ HANDLOWY:

Monika Kesling

DZIAŁ REKLAMY:

Anna Chołuj

OPRACOWANIE GRAFICZNE I PROJEKT TYPOGRAFICZNY:

Tomek Laisar Fruń, Jarosław Musiał

SKŁAD I ŁAMANIE:

Tomek Laisar Fruń

KOREKTA:

Jaka korekta? Wakacje!

STAŁE WSPÓŁPRACUJĄ:

Jerzy Cichocki, Piotr Cieśliński, Jacek Drewnowski,
Tomasz Kołodziejczak, Łukasz M. Pogoda,
Poison Ivy, Andrzej Swędryński, Toread,
Piotr Wyskok

ADRES REDAKCJI:

ul. Cypryjska 54, 02-761 Warszawa,
tel.(0-22) 642-45-45, 642-82-85, fax 642-80-20
e-mail: mag@mag.com.pl
http://www.mag.com.pl

DRUK:

„Firet-Druk”, ul. Świętojańska 4/6, 93-493 Łódź

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:

„Ikarogryfon”, © Piotr Cieśliński

Sprzedaż magazynu
po cenie innej niż podana na okładce
bez zgody wydawcy zabroniona.

KOCIE OKO ZA 150\$

Przygotowali Deepthroat i Cancer Man

łośnicy prozy Andrzeja Sapkowskiego zdrzęli. „To nie możliwe! Będzie film o Wiedźminie! To już koniec – najpierw kampańcowaty komiks, teraz jakiś polski crap filmowy. Organizujemy wiece, masowe samobójstwa”...



A tu, proszę Szanownych Państwa, sprawa nie wygląda tak źle.

Po pierwsze, kto ten film robi? Otóż za przygotowanie zabrała się prawdziwa śmietanka polskiego kina współczesnego. Dlaczego współczesnego? Albowiem okazuje się, że *Wiedźmin* jako pierwsza od dawna produkcja ma być za razem dziełem dla młodzieży oraz dorosłych i dziełem obfitującym w spektakularne zagrywki, na które – co się okazuje – towarzyszo nie szczędzi środków.

Ale kto za Tym stoi?

Reżyseruje Marek Brodzki (mający już za sobą pracę w ponad 30 filmach, m.in. *Pan Tadeusz*, *Lista Schindlera*, *Brat Naszego Boga*, *Złoto Dezertorów*, *Prawo Ojca*, *Wirus*, *Jakub Kłamca*), scenariusz Michał Szczerbic, będący dotąd głównie producentem takich filmów jak: *Lista Schindlera*, *Uprowadzenie Agaty*, *Prawo Ojca*, *Pan Tadeusz* i wielu innych, zdjęcia Bogdan Stachurski (*Tabu*, *Szczur*, *Nic Śmiesznego*, *Ajlawiu*), muzyka Grzegorz Ciechowski (znany też niegdyś jako Obywatel GC.). Nad całością pieczę ma studio Heritage Films (*Bandyta*, *Pan Tadeusz*, *13 Posterunki...*).

Obsada: Wiedźmin Geralt – uwaga: dziewczyny siadać! – **Michaaaanaa! Żebrowskiiiiii!** Tak jest! Yaskier – uwaga – **Zbigniew Zamachowski!** I Weronika Złotopolska (z serialu), czyli **Agnieszka Sitek** jako Adela (nie ma uwaga, bo dziewczyn nie rusza).

Nieźle, co?

A co jeszcze wiadomo? Otóż trzeba przyznać, że jest to jeden z najlepiej strzeżonych filmów ostatnich lat. Ale nasze macki sięgają wszędzie. Wiadomo na przykład, że niesamowicie liczą się w doborze aktorek ich atrybuty fizyczne, stąd też żeńska część obsady idzie jakoś najoporniej. Wiadomo też, że film zaroi się od efektów specjalnych, na które nie szczędzi się w wytwórni wysiłków – zobaczymy jak chłopakom wyjdzie. Po trzecie, stroje szyte są na specjalne zamówienie w Berlinie, więc będzie to zupełnie co innego, a nie mix kontusza z turbanem, żeby było taniej.

Ci z was, którzy martwią się czy film nie będzie aby za mądry i smutasowaty, nie mają się czego bać. Obsada pobiera konkretne szkolenia (może nie tak długie jak aktorzy z *Matrixa*) w dziedzinie szermierki – swej wiedzy uczą: Tomasz Abramski i Janusz Sieniawski, natomiast walka wręcz nadzorowana jest przez samego Jacka Wysockiego, posiadacza najwyższego w Polsce stopnia (6 Dan) Aikido. I co tu dużo

gadać – będzie słynna pierwsza scena w karczmie, za którą ganiono tak Sapka (że zaczął Wiedźmina jak Conana) i pan Żebrowski wykona kilka technik Aikido, zanim wykaże się innymi umiejętnościami – to już wiadomo. Generalnie stawia się na choreografię walk i specjalistów w ogóle. Wiemy



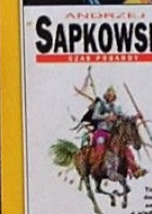
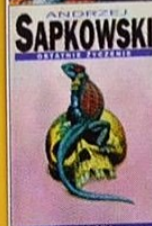
także, że odbywają się konsultacje w jedynej w Polsce sekcji Kyudo (czyli łucznictwa japońskiego) w zakresie technik strzelania długim łukiem. A więc wygląda na to, że i elfy pokażą coś ciekawego.

Producent liczy na kasę – nie ma co ukrywać. Do Polski, do Michała Żebrowskiego lecą już – wykone na specjalne zamówienie – szkła kontaktowe po 150\$ każde, mające imitować słynne źrenice, jakich dostaje w gałkach każdy, kto przebrnie żyw (lub półżyw) przez Próbę Traw.

Na razie – gdy piszę te słowa (czerwiec) – zdjęcia się jeszcze nie rozpoczęły. Wypatrujcie ekipy zdjęciowej od połowy sierpnia w Górach Świętokrzyskich i pod Malborkiem.

Wstępnie planuje się adaptację *Pięcioksięgu Wiedźmina*, ale przebąkuje się także o 9 odcinkach dla telewizji – tu zaś mowa o adaptacji opowiadań. Pożyjemy zobaczymy. Na razie – czekamy z niecierpliwością na ten fajerwerk eleganckich pańienek i konkretnych scen walki. Nie ukrywamy, że spodziewamy się wiele. A Wy nie?

Z ostatniej chwili: jest **Yennefer!!!** Zagra ją **Grażyna Wolszczak** („Rozmowy kontrolowane”, „Gry uliczne”, „Cudze szczęście”, „Wszyscy moi bliscy”).



40 000 TON!

Przygotował Miłosz

Przebłyskujące po sieci pogłoski stały się wreszcie ciałem. Teraz chyba już tylko cud powstrzyma może firmy *Exile Films* i *Games Workshop* przed przeniesieniem na ekran realiów **WARHAMMERA 40000**.

Czego może chcieć jeszcze *Games Workshop*? Ma ponad dwieście trzydzieści własnych, firmowych sklepów na całym świecie, umacnia potęgę swych figurek w ponad sześćdziesięciu krajach świata, zgarnia co może i chce. Otóż *GW* może chcieć jeszcze zrobić film!

walczących o odzyskanie honoru. Potężna sprawa.

Pracownicy *GW* są zachwyceni zapalem grafików z *EF*. Powiadają, że to nie tylko wspaniali graficy, ale i wielcy fani świata „czterdziestki”. Z kolei koderzy z *EF* są wniebowzięci współpracą z *GW*: kampanią promocyjną, pomysłami, udogodnieniami ze strony firmy. Relacje aż ociekają wazeliną jednych na drugich. Z zewnątrz wygląda więc na to, że ten film po prostu nie może nie wyjść!

Co jeszcze wiadomo, a czego nie? Nie wiadomo, kiedy premiera – mówi się o 18 miesiącach. Będzie to na pewno film telewizyjny (na kinowy są małe szanse). Od razu planuje się edycję na DVD – wstępnie sześć miesięcy po premierze VHS. Wiadomo, że chłopaki z *Exile Films* używają do tej żmudnej roboty programu **LightWave 3D**. Nie wystąpią w filmie *Space Wolves*, a na pytanie, czy wystąpi w nim Jar-Jar, pada odpowiedź: „Prawdopodobnie nie”.

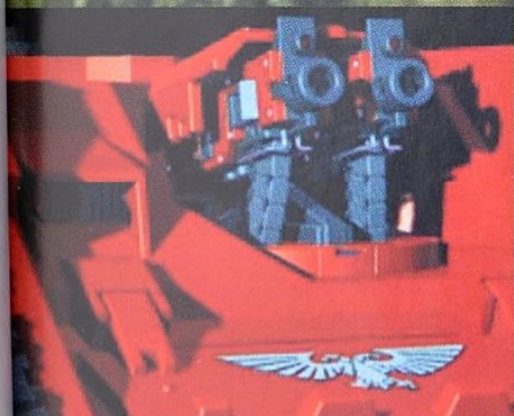
Hm? Czyżby krótki epizod (hihi) tego wspaniałego „aktora”.

W filmie przewiną się prawdopodobnie wszystkie rasy z „czterdziestki”, ale nacisk położony zostanie na

Blood Angels (rzecz jasna), orki i *Chaos*. Nie zabraknie ani scen kameralnych, ani spektakularnych bitew w przestrzeni kosmicznej. Nie da się ukryć, że **WARHAMMER 40 000** to godne źródło inspiracji do tego rodzaju filmu.

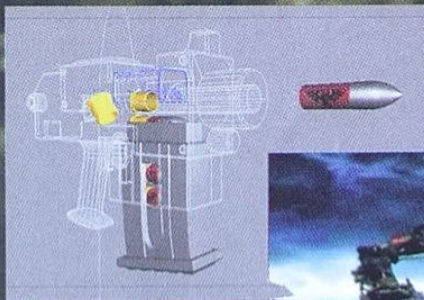
Tak czy owak znów na naszych oczach rzuca jest na ekrany konkretna produkcja rypnięta z systemu – tym razem figurkowego. I – co tu dużo gadać – wygląda na to, że fakt, iż jest to produkcja komputerowa 3D, nie wpłynie negatywnie na wizerunek i odbiór tego dziełka. Po wtóre wygląda na to, że za robotę zabrali się profesjonalści – nie widzę więc przeciwwskazań, żeby najzupełniej spokojnie zając się czekaniem na efekty, a w międzyczasie łowić to, co nam koderzy z *Exile Films* zaoferują jako ochłapek.

Jak dotąd dostępny jest jeden filmik prezentujący wczesne fazy pracy nad filmem, z koślawo krocząca maszyna. Wygląda i rusza się jak trzeba – bądźmy dobrej myśli. Dla zainteresowanych: www.exile-films.com.



Wiadomo wciąż niewiele, ale już można zacząć ostrzyć sobie ząbki. Po pierwsze, będzie to pełna animacja komputerowa (co widać chyba na tzw. załączonych obrazkach), więc nie ma co spodziewać się Leonarda Dikarpia w roli dowódcy *Space Marines*. Tak też tłumaczy swój wybór firma *Games Workshop* – postanowili oni mianowicie cały budżet wsadzić w oprawę graficzną i dźwiękową filmu, oszczędzając na pracy aktorów (tak, tak – to się kiedyś musiało zacząć).

Wiadomo także, że pierwsze epizody (a będzie ich więcej) nawiązywać będą do słynnego settingu *BloodQuest*, czyli opowieści o *Blood Angel Space Marines*



THE CALL OF CTHULHU „THE BERMUDA TRIANGLE”

Jerzy Cichocki

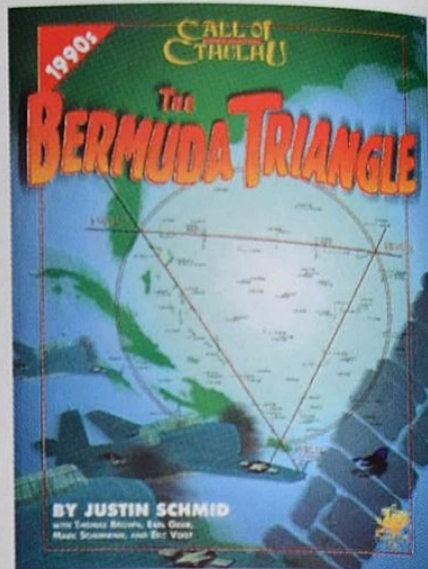
Trójkąt Bermudzki to dodatek źródłowy do gry ZEW CTHULHU 1990. Znajdziecie tu wszystko co potrzebne do rozegrania przygód na egzotycznych wyspach Morza Karaibskiego.

Są tu więc szczegółowe plany najważniejszych rejonów i miast, warunki klimatyczne, dostępność i ceny środków transportu, nawet prądy morskie i głębokości przybrzeżnych terenów! No i oczywiście hipotezy dotyczące zagadki przekłętogo miejsca, którego granice wyznaczają ramiona trójkąta, łączącego wierzchołki Bermudy, Puerto Rico i Florydy. Trzeba przyznać, że *Chaosium* postarało się przy wydaniu tego dodatku. Wszelkie mapki, plany i szkice są wykonane bardzo dokładnie. Nie sprawili się tylko rysownicy, którzy – lekko mówiąc – olali sprawę. Pociężej jest to, że niewiele było miejsca na obrazki – na każdej stronie starano się wciśnąć jak najwięcej informacji.

Pierwsze strony dodatku wprowadzają nas w tropikalny świat. Oprócz opisów charakterystycznej dla wysp karaibskich flory i fauny, widnieją tu plany ciekawszych łodzi i opisy ich właścicieli oraz tabela spotkań na morzu dla co leniwszych Strażników. Po tym następuje najobszerniejszy rozdział 90-stronicowej książki, czyli opis

wysp i archipelagów. Można tu znaleźć historię każdej z nich, współczesne dane (wyd. 1998) na temat populacji, sytuacji gospodarczej i politycznej itd. Obok mapek stolic i najważniejszych miast podane są opisy interesujących miejsc (kasyna Hawany na Was czekają), ciekawych BNów oraz lokalne legendy i wierzenia, co zapewne najbardziej przyciągnie uwagę Badaczy. I tu da się zauważyć rzetelność, z jaką autorzy podszli do wykonania suplementu. Wszędzie w ramach umieszczono informacje, jak np. ceny za posiłki, tytuły miejscowych gazet czy kursy walut. Co jakiś czas pojawiają się tabelki, w których umieszczono to co cthulhyści lubią najbardziej – zakazane księgi, relikty voodoo, egzotyczne wydanie potworów itp.

Już sama działalność wszechobecnej mafii, dyktatoratu wojskowego czy handlarzy narkotyków może przynieść niezłe pomysły na przygodę. Jeśli jednak jest to dodatek do ZC, to nie może zabraknąć stron poświęconych bluźnierczej prawdzie i dziwnym fenomenom, czym karaibskie wyspy są wręcz przesączone! Na kolejnych stronach podano więc przykłady wypadków, na które wpływ miały ponoć mieć tajemnicze siły, działające na terenie Trójkąta Bermudzkiego. Znajdziecie tu także wiele teorii tłumaczących to dziwne zjawisko zarówno w sposób naukowy jak i bliższy naszym sercom... Przeczytajcie tu o duchach, które wywołują różne zjawiska atmosferyczne, o czarownikach voodoo, którzy potrafią za pomocą czaru zabić człowieka na



odległość, wreszcie znajdziecie opis miasta istot z głębin – Rha'thylla. Za fabułę przygody może również posłużyć przestępcza działalność współczesnych piratów, którzy krążą po wodach basenu karaibskiego w poszukiwaniu luksusowych jachtów. Takich realistycznych i typowo cthulhowych motywów jest w tym podręczniku całe mnóstwo (zresztą na końcu książki znajduje się krótka, ale bardzo fajna przygoda).

Oprócz wymienionych wyżej informacji dodatek zawiera pewne rozszerzenia do podstawki. Jest tabela nowych chorób psychicznych; kilku nowych, sympatycznych przedstawicieli Mitów (morskie ghule, „kruszynki” z Yuggoth); zasady nurkowania głębinowego itp.

„Trójkąt Bermudzki” różni się od innych dodatków do ZC. Widać to już chociażby po okładce. Jest utrzymana w kolorowych, wesołych barwach. Złote piaski, egzotyczne drinki i piękne kobiety (niekoniecznie w tej kolejności) nie powinny Was jednak zmylić. Głęboko w tropikalnych dżunglach kryją się wyznawcy przerażającego voodoo, po ulicach kręcą się bossowie narkotykowych karteli, a pod wodą czai się nieopisywalne zło... Nadchodzące wakacje to wysmienity czas na rozegranie przygód z dalekimi wyprawami, trzeba tylko zamówić to cudeńko pocztą wysyłkową lub szukać na konwentach.

The Devil's Triangle



BLUE PLANET RPG

Leslie

B LUE PLANET to dzieło ludzi z *Biohazard Games*, niewielkiej firmy zajmującej się RPG. I jest to naprawdę kawał dobrej roboty.

BLUE PLANET, jak sama nazwa wskazuje, dzieje się na planecie pokrytej prawie w całości wodą – na Posejdonie. Planeta ta znajduje się w układzie, do którego prowadzi odkryty za orbitą Jowisza „robaczy” tunel. Już tak krótka charakterystyka powinna pokazać, do jakiego gatunku należy BP.

Science fiction. I to „twarde”. Tutaj nie ma blasterów, kobiet w pancernych stanikach i gwiazdnych krążowników, ani magicznego hipernapędu i antygravitacji.

Jest za to sto lat rozwoju ludzkości, zaawansowane biotechnologie, wszechobecne komputery, skolonizowany układ słoneczny z terraformowanym Marsem, windą orbitalną, bazami na księżycu i górniami w pasie asteroid oraz statki o napędzie termojądrowym.

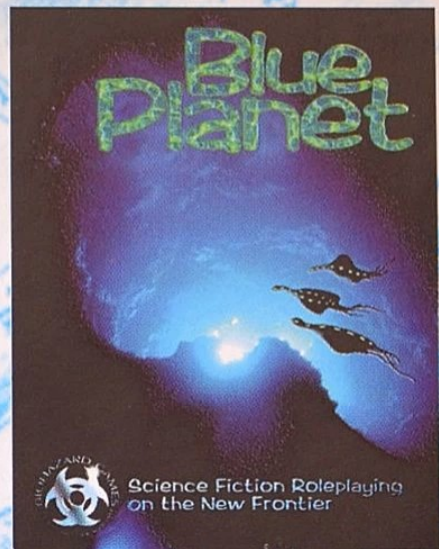
Nie ma obcych ras różniących się od ludzi spiczastymi uszami lub dziwnie pofałdowanym czołem. Jedyne dostępne „obce rasy” to zmodyfikowani genetycznie ludzie oraz upliftowane delfiny i orki, przy czym te ostatnie są zalecane tylko dla doświadczonych graczy (i mają poświęcony sobie oddzielny rozdział, włącznie z do-

kładnym opisem psychologii), natomiast aborygeni, oryginalni mieszkańcy Posejdony, są naprawdę obcy.

Nie ma psioniki – są tylko pewne specjalne zdolności aborygenów, z naukowym ich wyjaśnieniem.

Za to są zagadki Posejdony, kolonii porzuconej na kilkadziesiąt lat przez Ziemię z powodu katastrofy ekologicznej, Zarazy, broni biologicznej która wymknęła się spod kontroli i zniszczyła większość zbóż uprawianych na Ziemi.

Jest GEO, ekologiczny następcą ONZ, który wyprowadził Ziemię z kłopotów, i który ciągle utrzymuje się u władzy wbrew protestom incorporates – czyli po naszymu megakorporacji. Są potomkowie pierwszej misji kolonizacyjnej, zmodyfikowani genetycznie koloniści, którzy przez długie lata Porzucenia zdecydowali się na porzucenie technologii, której i tak nie mogli utrzymać i życie w zgodzie z naturą. Są realistyczne modyfikacje bio- i cybernetyczne, które są zorientowane głównie na przeżycie na wodnej planecie (na przykład schowane pod biegnącymi wzdłuż kręgosupa płacami skóry skrzela – nie to, co te mikroskopijne [ustawa o kontroli publikacji i widowisk] za uszami Kevina Costnera w „Wodnym świecie”), a nie, tak jak w niektórych systemach, na zabawki dla munchkinów i coraz lepsze dopalacze bojowe. Są ciekawe podgatunki ludzi, poczynając od Alf – dzieci bogaczy, długowiecznych, inteligentnych, sprawnych i z wiecznie białymi zębami, poprzez stworzone przez wojsko w czasach wczesnych ekspery-

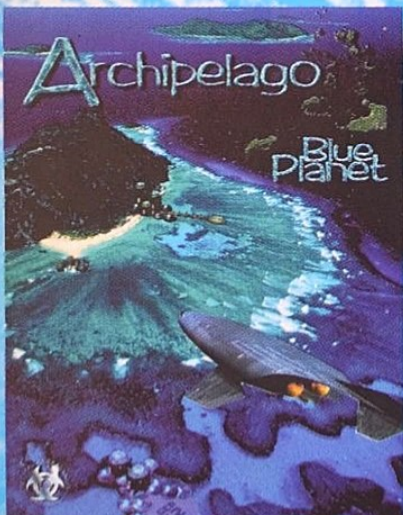


mentów genetycznych hybrydy (ludzie-koty i ludzie-goryle), przez ludzi zmodyfikowanych tak, aby móc bezproblemowo żyć w warunkach mikrogravitacji, aż do superżołnierzy GEO, komandosów, którzy byli by dzisiaj mokrym snem każdego generała.

To najbardziej realistyczny system hard sf na rynku, nawet bardziej „twardy” niż GURPSowskie **Terradyne**. Jedynym (choć dość niewielkim) zgrzytem jest obecność piratów kosmicznych, ale z dość dobrym uzasadnieniem ich istnienia.

Podstawowy podręcznik do BLUE PLANET to gruba cegła poświęcona głównie opisowi świata. Widać, że jeden z autorów był oceanografem. Podręcznik warto kupić dla samych pomysłów w nim zawartych, jak chociażby różnych modyfikacji genetycznych czy sprzętu do eksploracji pod wodą – w sam raz dla MG CP2020 pragnącego poprowadzić *oceanpunk*.

A skoro już mowa o *oceanpunku* – sami autorzy określają tę grę jako *cyberpunk*. Faktycznie, jednym z głównych aspektów świata BLUE PLANET jest właśnie *cyberpunk* – wielkie korporacje, walka z Systemem, etc. Na tym polega właśnie największa siła i jednocześnie słabość BP. To gotowy świat, pełen ekscytujących możliwości... ale tak pełen, że aż



trudno coś wybrać. W świecie BP jest miejsce na cyberpunk, na western, na odkrywanie nieznanych światów, na sensację i na kryminał. Na dowolny rodzaj gry. I dla niedoświadczonych Mistrzów Gry to może być problem.

Bo BLUE PLANET jest przeznaczony dla doświadczonych graczy i MG. Och, to prawda, zawiera obowiązkowy paragraf „co

to jest RPG”, ale cały system jest wyraźnie nastawiony na osoby już obeznane z tym rodzajem gier. Mechanika jest dość prosta, pro-



centowa, i w miarę elegancka (choć ja sam poprowadziłbym BP używając mechaniki CORPSA), ale nie zajmuje zbyt wiele miejsca.

Mnie się takie podejście podoba, ale mnie zawsze irytowały GURPSowe punkty, mierzące dokładnie NIC, a powodujące straszne komplikacje procesu tworzenia postaci. De Gustibus...

W każdym razie – polecam osobom, które szukają jakiegoś ciekawego świata SF, bądź po prostu kopalni pomysłów do innych przyszłościowych systemów.

THE HILLS RISE WILD!

Miłosz

Stary czarownik *Whateley* umarł, zostawiając w *Dunwich* słynną kopię *Necronomiconu*. To głupio, żeby tak sobie leżała, nie?

Zadanie jest więc proste: trzeba zlokalizować położenie słynnej Pieczęci *Whateleya*, która zaprowadzi do jego posesji, wkraść się do środka, zabrać *Bluźnierczą Księgę*, następnie wrócić do przygotowanego uprzednio magicznego kręgu, przywołać sobie coś fajnego i... nagroda jest Twoja!

Co to jest? Ciekawe, nie?

O całej „imprezie” zwiędziały się cztery nie za mądre, acz równie pazerne na moc *Necronomiconu* klany.

Klan *Marsh* – wiedziony pletwiastą dłonią kapitana *Obeda Marsha*, prawdopodobnie istoty z głębin przybyły na wieść o gratce wprost z cuchnącego glonami *Innsmouth*.

Klan *Whateley* – pod przywództwem jeszcze ciepłych macek *Wilbura Whateleya*

(których – jak wieść niesie ma też pełne majtki). Stary czarownik wie, co należy do niego!

Klan *DeGhoulé* – wiedziony przez zawsze głodną *Angelę DeGhoulé*, wprost z *Massachusetts*.

Kult *Ezekiela* – pod wodzą tajemniczego *Ojca Darke*. Czy to nie ludzie? To nie ludzie. Przybyli z daleka i nie zamierzają marnować czasu. Cel jest jeden!

Co to się dzieje? Po co to?

A to jest mała gierka przygotowana przez superkorporację *Pagan Publishing!* **THE HILLS RISE WILD!** Zabawa polega na

tym, by zdobyć *Necronomicon*. A co stoi na przeszkodzie? Czy wystarczy, jeśli powiem, że jest to gra figurkowa? Otóż nasz mały pogański bóg, *John Tynes*, zaproponował zabawę dla wszystkich tych, którzy nie mają ochoty zagłębiać się w skomplikowane zasady bitewniaków, a chcą pobawić się radośnie w wykręconym świecie *Mitów Cthulhu*. Będzie można rozłożyć sobie przesłiczne planszki, na których artyści z *Pagana* wyskrobali plany posesji w *Dunwich*, ułożyć w jakiejś konfiguracji, rozstawić swoje armie, przygotować się do wyścigu i jazda.

32 karty, 24 figurki, Tabela Brutalnych Obrażeń, marker, którym będzie można oznaczać obrażenia na swoich podopiecznych. Moce jak trzeba i generalnie szybka, fajnerwerkowa rozgrywka.

Oprócz *Johna Tynesa*, za zabawę zabrał się *Jesper Myrfors* – grafik znany choćby z *MAGIC: THE GATHERING* i rozszerzenia *The Dark*.

Wygląda więc na to, że *Pagan* znów chce się dobrze bawić. Zasady nie będą (bo ta gra dopiero ma się ukazać) przekomplikowane, a elegancki wygląd i słodki bajer jakie towarzyszą temu pomysłowi mają szansę go sprzedać. Całość ma nie przekroczyć ceny 30 dolarów amerykańskich. Przyjrzyjcie się planszom – wyglądają nieźle. Co Wy na to?



THE MARSH CLAN



THE WHATELEY CLAN

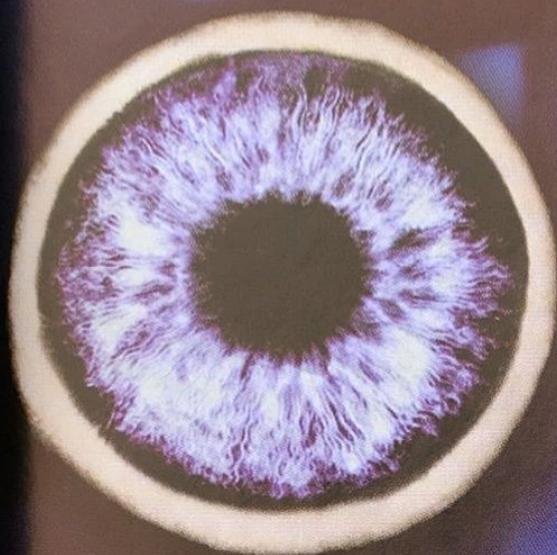


THE DEGHOULE CLAN



THE CULT OF EZEKIEL





Mamy po(d)gląd na wiele dziwnych spraw...

Reset

MAGAZYN CYBER NIEKULTURALNY

www.reset.com.pl

VAMPIRE: NAGŁY SPADEK CIŚNIENIA

Miłosz

Od momentu, kiedy okazało się, że *Activision* wyda grę opartą na **WAMPIRZE: MASKARADZIE** napięcie lekko się podniosło. Wszyscy zapomnieli o komputerowym **WILKOŁAKU** (którego temat nota bene latoś przycichł). Teraz gra jest już dostępna, a my spieszymy z informacjami dla wszystkich posiadaczy odpowiednio mocarnych PCtów z recenzją. Wyjątkowo, ale nie bez kozery.

VAMPIRE: REDEMPTION to gra dosłownie oparta o idee **WAMPIRA** firmy *White Wolf*, stąd też jest dla nas produktem ważnym. Jej koncept zasadał się jednak nie tylko na jak najlepszym odwzorowaniu mechaniki, ale przede wszystkim – jak twierdzą sami autorzy – na ukazaniu egzystencji wampirzej „jaka jest”.

Tak więc z jednej strony można radośnie korzystać z supermocy powymyślanych przez chłopaków z *WW* (jak np. słynne i ukochane przez graczy przyspieszenie), a z drugiej biegamy sobie tu i ówdzie spijając kogo trzeba i załatwiając pewne polityczne porachunki. Całość rozgrywkę toczyć się będzie w dwóch epokach – Mrocznych Wiekach i czasach współczesnych, a kierować nam przyjdzie jednym z najciekawszych klanów – jeśli mówić o zmianach, jakie w nim zaszły na przestrzeni dziejów – Brujah. Jak pamiętacie Brujahowie Mrocznych Wieków to szlachcice i rycerze, dziś zaś punki i anarchiści.

Całość miała być RPGiem rozgrywającym się w czasie rzeczywistym. Celem określenia jakości rozgrywki autorzy popierali się takimi świętościami jak **BDIABLO**, **ULTIMA**, **BALDUR'S GATE**. Podsyłane na sieć screeny także zapowiadały miódzik.

Jednakże gra nie jest najlepsza. Owszem – screeny mogły wprowadzić w błąd. Dlaczego? Okazuje się bowiem, że pierwszym i podstawowym elementem windującym grę w ocenie ogólnej jest grafika. Perfekcyjna, z detalami, moce prezentują się miódniusieńko. Kiedy spacerujesz po ulicach miasta (a nie jedno miasto świata zwiedzisz w tej grze) orientujesz się nagle, że przestałeś grać, a zacząłeś zwiedzać. Bezdiskusyjny atut **V:R** to jego oprawa graficzna. Można się zakochać.

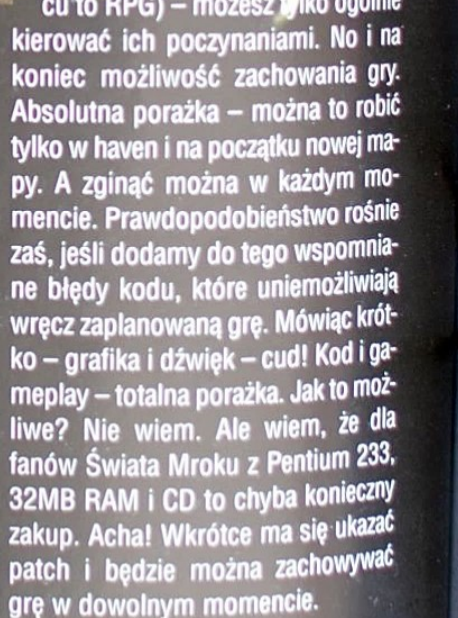
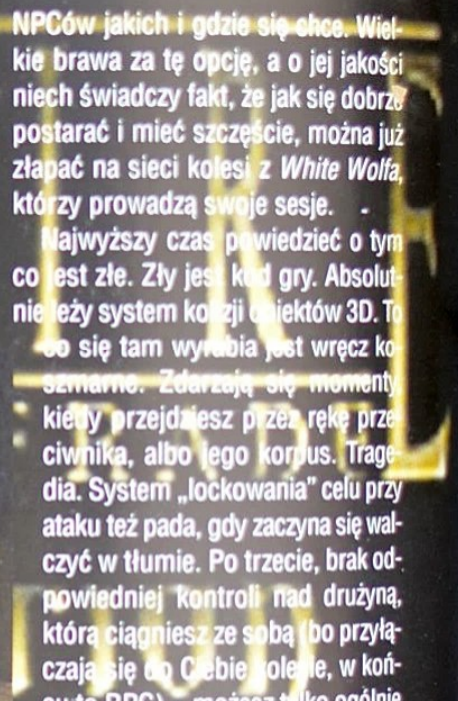


Nieco niżej, ale również świetnie trzyma się oprawa dźwiękowa. Melodyjki i aranżacja stosowna do epoki... Gdyby tylko „aktorzy”, którzy użyczyli głosu, bardziej się postarali. Jak dotąd w mało której grze tego typu było wszystko dobrze zagrane.

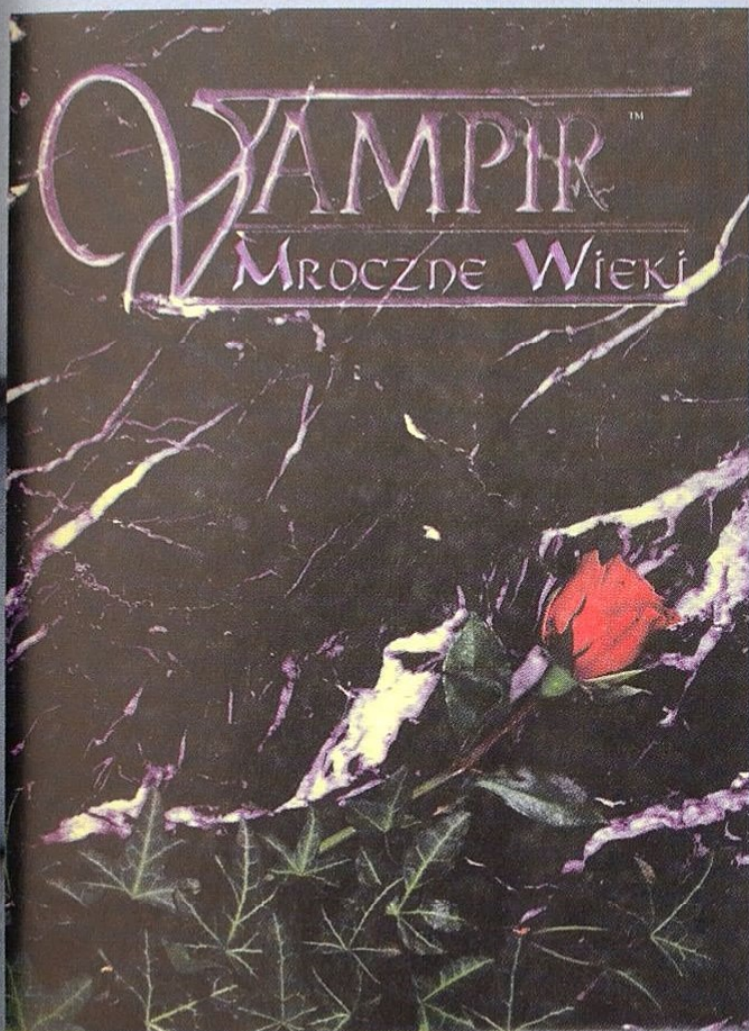
Gra, poza opcją tłuczenia scenariusza (który jak przystało na Świat Mroku nie jest wcale najprostszymi), oferuje także ciekawy tryb multiplayer. Dlaczego ciekawy? Na przykład dlatego, że może się doń włączyć Narrator i projektować sesyjki. Nie jest to może w wykonaniu zbyt ambitne – można się z graczami porozumiewać oraz wymyślać poziomy, albo wstawiać

NPCów jakich i gdzie się chce. Wielkie brawa za tę opcję, a o jej jakości niech świadczy fakt, że jak się dobrze postarać i mieć szczęście, można już złapać na sieci koleś z *White Wolf*, którzy prowadzą swoje sesje.

Najwyższy czas powiedzieć o tym co jest złe. Zły jest kod gry. Absolutnie leży system kolizji obiektów 3D. To co się tam wyrabia jest wręcz koszmarnie. Zdarzają się momenty, kiedy przejdiesz przez rękę przeciwnika, albo jego korpus. Tragedia. System „lockowania” celu przy ataku też pada, gdy zaczyna się walczyć w tłumie. Po trzecie, brak odpowiedniej kontroli nad drużyną, którą ciągniesz ze sobą (bo przyłączają się do Ciebie koleś, w końcu to RPG) – możesz tylko ogólnie kierować ich poczynaniami. No i na koniec możliwość zachowania gry. Absolutna porażka – można to robić tylko w haven i na początku nowej mapy. A zginąć można w każdym momencie. Prawdopodobieństwo rośnie zaś, jeśli dodamy do tego wspomniane błędy kodu, które uniemożliwiają wręcz zaplanowaną grę. Mówiąc krótko – grafika i dźwięk – cud! Kod i gameplay – totalna porażka. Jak to możliwe? Nie wiem. Ale wiem, że dla fanów Świata Mroku z *Pentium 233*, *32MB RAM* i *CD* to chyba konieczny zakup. Acha! Wkrótce ma się ukazać patch i będzie można zachowywać grę w dowolnym momencie.



WAKACJE 2000



Kolejna
odstępa
Świata Mroku

Wampir: Mroczne Wieki

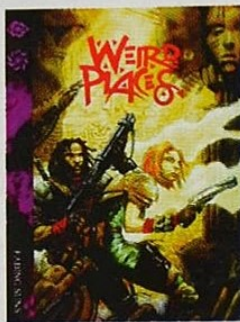


Informacje na temat sprzedaży: tel. (022) 634 47 90, e-mail: isa@isa.pl

Ⓢ Nie dość, że wakacje, to...



plus szczegółowy opis miejsca zwanego Pandemonium, uzupełniony dwoma scenariuszami.



Dziwne miejsca – pomysły na przygody na różnych planetach (okultyzm, terraformowanie, nawiedzone kaplice).

Podręcznik gracza, a więc zbiór uzupełniających zasad dla miłośników FS. Nieco później **Byzantium Secundus**, czyli opis najważniejszego świata w uniwersum gry – stolicy cesarstwa, w której podejmowane są najważniejsze decyzje, mające wpływ na całą ludzkość. A teraz lista najistotniejszych pozycji, których wydanie odłożyliśmy na później (he, he).



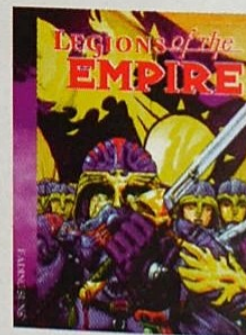
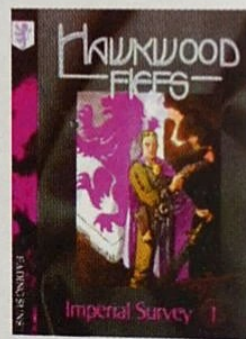
Technology (statki, pojazdy, cybernetyka, myślące maszyny, artefakty), **Children Of The Gods: Obun & Ukar** (szczegółowe informacje o najważniejszych obcych rasach uniwersum FS).

Imperial Survey Vol.1 & 2 & 3 (raporty sił cesarskich, dotyczące Hawkwoodów, al-Malików i Hazatów), **Legions Of The Empire** (opis najniebezpieczniejszych osób i miejsc, w tym garnizonu na Stygmacie!).



Star Crusade (informacje o tym, co znaleziono za nowoodkrytymi gwiazdnymi wrotami, czyli zupełnie nowy setting), **Lost Worlds: Star Crusade 2** (uzupełnienie informacji o kosmosie barbarzyńców), **Lords & Priests** (o szlachcie i duchowieństwie). Nie można też zapomnieć o systemie bitewnym **NOBLE ARMADA**, w którym niszczyciele ścierają się ze krążownikami i nie tylko. Do tego dochodzą plany statków oraz figurki. Już niedługo więcej o **ARMADZIE**. Póki co pozostawiamy Was sam na sam z ogromem uniwersum FS.

Już w wakacje polska premiera gierki **FADING SUNS: GASNAĆE SŁOŃCA**, wydanej za Wielką Wodą przez firmę *Holistic Design Inc.* Warto więc wspomnieć, jakie to podręczniki ujrzą światło dzienne u nas w najbliższym czasie, a przy okazji przedstawić kilka propozycji **HDI** – a jest co. Poza podstawką, ukaże się więc: **Ekran Mistrza Gry i Pandemonium**, czyli zestaw tabel



Ⓢ Nie dość, że wakacje, to...

W końcu ukazała się gierka komputerowa – **VAMPIRE: THE MASQUERADE REDEMPTION** (recenzja w numerze). A tu dodajemy tylko, że jest oczywiście koszulka, którą można sobie zamówić.

Ⓢ Nie dość, że wakacje, to...

Dobra wiadomość dla miłośników **WARZONE**. Firma *Paradox Entertainment* rozpoczęła pracę nad wersją on-line gierki. Gracze będą w niej budować armie, wydając punkty i wybierając oddziały z szerokiej gamy oferowanych możliwości. Znaczenie ma mieć więc nie tylko walka, ale również umiejętność wybierania jednostek. Na dodatek na przebieg bitwy wpływać będą warunki i otoczenie. Specjalnie na potrzeby **WZ:OL PE** opracowuje engine o nazwie **Valpurgius 3D** (he, he). Grafika ma być renderowana i bardzo szczegółowa, co oznacza, że wymagania sprzętowe również będą znaczne. A gierka zostanie przeznaczona i dla **PC**ów, i dla konsol następnej generacji. Pracownicy **PE** wspomnieli również o innym projekcie związanym ze światem **KRONIK MUTANTÓW**, nie wypowiedzieli się jednak dokładnie, o co chodzi.

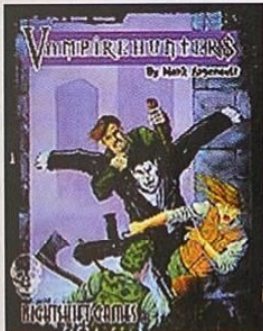
Ⓢ Nie dość, że wakacje, to...

Firma *Green Ronin Publishing* (założona przez weterana rynku, **Chrisa Pramasa**, który dołożył się m.in. do **FENG SHUI**, **WFRP** czy **IN NOMINE**) ogłosiła, że opracowywana przez pięć lat gierka **ORK!** ukaże się specjalnie na **Origins**. System pozwala satyrycznie spojrzeć na tych, którzy znajdują się na drugim końcu miecza. **ORK!** nie pozwala ucztować orka, że się tak wyrażę. Tu naprawdę można mieć mordercze instynkty, wbijać noże w plecy i być bezlitosnym. Wszystko na ledwie 64 stronach!

Ⓢ Nie dość, że wakacje, to...



Oto pierwsza na naszych łamach informacja o firmie *Nightshift Games*, która ostatnio wstawia się na rynku rpg coraz większymi osiągnięciami. Pierwszy sukcesem było *HIDDEN INVASION* Paula Ardena Lidberga, opowiadająca o spiskujących obcych. Do HI opublikowano również *Things to Come*, czyli ekran MG z dodatkami; *Secret Files*, dzięki któremu będzie można odkryć prawdę kryjącą się za zasłoną zbudowaną przez obcych; *Watch The Skies!* zawiera natomiast dowody potwierdzające ingerencję istot z innych planet; zaś w *Area 51 Technical Briefing* po raz pierwszy pojawiły się dane dotyczące tajemniczego Obszaru 51. Ostatnie trzy pozycje to dzieło John Doe, kapitana USAF, który wiele ryzykował, by zdobyć podane w podręcznikach informacje.

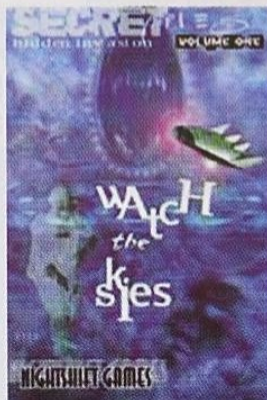


Drugą gierką jest *VAMPIRE HUNTERS*, opracowana przez Mark Arsenaulta. Tu bohaterowie mają za zadanie uratowanie świata przed wrogimi potworami (skądś to znamy, co?), działają bowiem w specjalnych służbach tym się zajmujących. I mają zniżki na amunicję oraz broń! Do gierki wyprodukowano również dodatek/przygodę *Gimme a Stake, Medium Rare!*, a także figurki. Oba systemy wykorzystują innowacyjną mechanikę zwaną *Cinematic Adventure Game System*, dzięki której na sesjach będzie można skupić się na akcji, a nie przerzucać stertę papierów.

Ⓢ Nie dość, że wakacje, to...

Pojawiła się *Ścieżka oszustw* – pierwszy dodatek do ED, wydany przez nową firmę tego systemu, *Living Room Games*. Akcja przygody zmusza bohaterów, by udali się do Parlainth w poszukiwaniu przywódcy throalskiego domu kupieckiego. Postaci podążą niebezpieczną ścieżką od spokojnych ulic Przystani aż po podziemia miasta opanowanego przez Horror. Przygody zaplanowano na kręgi 3-5, uzupełniono o nową dyscyplinę – Ochroniarza – oraz wyposażono w CD z podręcznikiem podstawowym w wersji html

Oto pierwsza na naszych łamach informacja o firmie *Nightshift Games*, która ostatnio wstawia się na rynku rpg coraz większymi osiągnięciami. Pierwszy sukcesem było *HIDDEN INVASION* Paula Ardena Lidberga, opowiadająca o spiskujących obcych. Do HI opublikowano również *Things to Come*, czyli ekran MG z dodatkami; *Secret Files*, dzięki któremu będzie można odkryć prawdę kryjącą się za zasłoną zbudowaną przez obcych; *Watch The Skies!* zawiera natomiast dowody potwierdzające ingerencję istot z innych planet; zaś w *Area 51 Technical Briefing* po raz pierwszy pojawiły się dane dotyczące tajemniczego Obszaru 51. Ostatnie trzy pozycje to dzieło John Doe, kapitana USAF, który wiele ryzykował, by zdobyć podane w podręcznikach informacje.



(oczywiście po angielsku i pewnie będzie to ta sama wersja, którą dołączono do jednego z Inquestów).



Tuż po przygodzie ma się ukazać podręcznik *Barsawia u progu wojny*, opisujący osiem ważnych wydarzeń, które wspólnie tworzą isticie epicką kampanię. Wszystko rozpoczyna się od lądowania therańskiego behemota nieopodal żywogłazu Ayodhya. W odpowiedzi na ten atak Throal zbiera narody Barsawii, by oprzeć się potężde imperium. Oba te podręczniki już w wakacje. A później *Smoki!* Zapowiada się wielkie uderzenie.

Ⓢ Nie dość, że wakacje, to...

Kolejny zbijacz kasy z *White Wolf* – otóż tym razem zakupić możemy czaderski kielich do picia wina. Jest śliczny – co możecie zobaczyć sami, natomiast drugą „zbijaczka” są spinki do mankietów Giovannich, niestety tą drugą rzecz możemy nabyć tylko kupując zestaw, w którym dodatkowo znajduje się *Clannovel*.



Ⓢ Nie dość, że wakacje, to...

Wizard of the Coast i *Last Unicorn Games* (m.in. *STAR TREK RPG*) podpisały list intencyjny, którego celem jest połączenie obu firm już w wakacje. Panowie z *WotC* uważają, że wraz z *LUG* stworzą wspaniałą rodzinę pod patronatem *Hasbro*.

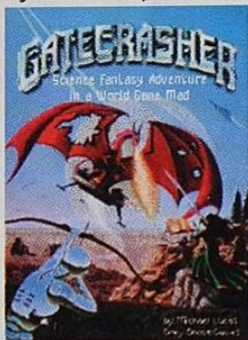
Ⓢ Nie dość, że wakacje, to...

Dla odmiany coś do *CHANGELINGA* – *War in Concordia*. Wysoki Król zaginał, otwarty się wrota do krainy koszmarów. Itd., itd., mówiąc krótko – źle się dzieje w państwie duńskim...tfu changelingowym. Jak się pewnie dobrze domyślicie, to gracze będą tymi, którzy najbardziej to odczują i odcierpią. Czyli zaczynamy storyline do *CHANGELINGA*.

Ⓢ Nie dość, że wakacje, to...



Pojawia się FUDGE edycja rozszerzona! Tak przynajmniej ogłosiła firma *Grey Ghost Press, Inc.* (www.fudgerpg.com). System znany jest również u nas, a sławę zyskał przede wszystkim dlatego, iż ma legendarną elastyczność i przez to autorzy rekomendują go doświadczonym MG. Nazwa FUDGE to skrót od Freeform, Universal, Do-it-Yourself Gaming Engine, co można przetłumaczyć na: uniwersalna, nieograniczona me-



chanika do gier dla majsterkowiczów. System łatwo opanować, gdyż koncentruje się raczej na opowieściach; oparto go na umiejętnościach i pozostawiono wolną rękę graczom. W edycji rozszerzonej dołożono wersję fantasy oraz uzupełniono zasady. Przy okazji warto dodać, że do systemu ukazał się dodatek **Magical Medley**, poświęcony magii wszelkiego rodzaju (afrykańskiej, celtyckiej, bioenergetycznej, chińskiej...). Zapowiadany jest też **Animal Companions**, dzięki któremu będzie można wykorzystywać zwierzęta jako BG lub BN. Do FUDGE wyszedł również podręcznik **Gatecrasher** (już 2. edycja) opisujący uniwersum, w którym zaawansowana technologia łączy się z rozwiniętą magią. Nie należy też zapomnieć, że do systemu potrzebne są nietypowe kości (niby szóstki, ale z dwoma plusami, dwoma minusami i dwoma pustymi ściankami).

Ⓢ Nie dość, że wakacje, to...

Czerwiec nie jest dobrym miesiącem dla *White Wolfa*. Tym razem MAG – a dokładniej **Orphans' Survival Guide**. Tak jak w Brujahah,

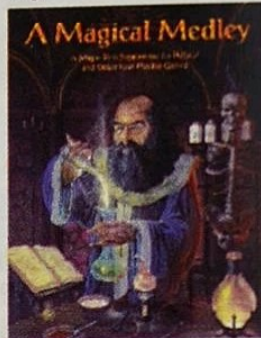


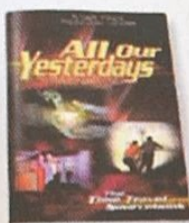
tak i tu mamy paskudne uczucie *deja vu*. Coś jest nie tak, gdzieś już to widzieliśmy, objawienie przychodzi za chwilę – ależ tak: **Destiny's Price**. Mieliśmy się tu dowiedzieć, jak to jest się przebudzić bez żadnej tradycji, tak po prostu. No i kicha jest straszna, bo wychodzi na to, że a) autor nie wie dlaczego tak się dzieje i co jest tego powodem oraz b) takie przebudzenie rujnuje cię dokumentnie i lądujesz na ulicy – a tam NPCe są źli, brudni i brutalni. Po traumatycznych przeżyciach sierot (które po przebudzeniu muszą zwałić sobie życie) przechodzimy do hallowone'ów. Rozdział zaczyna się bombowo – „Cmentarze zawsze mnie podniecają” i w sumie nie jest zły, ale znowu czegoś tu za-

mało. Autorzy robią z nich po prostu bandę Gothów z powerem większym niż inne uliczne gangi. W dalszej części podręcznika mamy opisane cztery typowe miejsca spotkań naszych magowych wyrzutków – każdy MG może sobie takie coś wymyślić. Gwoździem do trumny jest rozdział ostatni, będący prawie dokładnym przepisaniem **Destiny's Price**. W skrócie – na ulicach jest źle, mogą ci obić mordę, jak im się nie spodobaś itede. Jeżeli chcesz prowadzić grę w realiach slumsów i ulic, to proszę bardzo, może i to ci się przyda.

Ⓢ Nie dość, że wakacje, to...

Wspominaliśmy o dziesiątym wydaniu gierki **BATTLELORDS Of The Twenty-Third Century** firmy *SSDC Inc.* Jest to rpg w klimacie sf pełen niestereotypowych obcych i niesamowitej ilości ras dla graczy (m.in. wilkoludzie, człekopсы, kotoludzie, a nawet ślepi i kulisci mazanie, kimkolwiek by byli). Pewnie dlatego zasady tworzenia postaci zajmują prawie połowę podręcznika – a to raptem i tak tylko 3 strony na rasę! Bohatera tradycyjnie opisuje sterta umiejętności, dzięki którym może on łatwo znaleźć zatrudnienie, co daje MG świetne haczyki na przygody. W BL nie mogło też zabraknąć sterty broni (10 różnych karabinów laserowych), pancerzy (15 hełmów!) i innego ekwipunku (w tym cybernetyki). Pojawiają się też moce umysłu, niezbyt jednak ciekawe. Trochę niejasny jest też rozdział dotyczący walki, zapewnia ona jednak namiastkę realności. Co do uniwersum, to sytuacja jest prosta: wszystkim rządzi ciało zwane Galaktycznym Sojuszem, któremu sprzeciwiają się rebelianci. Pełno tu oczywiście łowców głów, czarnorynkowych interesów itd. Warto polecić rozdziały dla MG, zawiera bowiem kilka interesujących tabel (np. przekonywania i wydobywania informacji). Całość uzupełnia przygódka i opis latającego miasta.



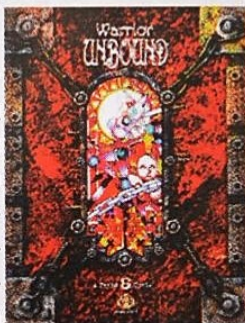


Ⓢ Nie dość, że wakacje, to...
Last Unicorn Games w połączeniu z *Fantasy Flight Games* wydaje **STAR TREK: RED ALERT!**, czyli taktyczną grę bitewną. W zestawach podstawowych znajdują się pojedyncze statki, a w dodatkach – pomniejsze jednostki, załogi i wyposażenie. Rozgrywać można walki jeden-na-jeden i większe scenariusze. Przy okazji warto dodać o dwóch nowościach z *LUG*: **All Our Yesterdays: The Time Travel Sourcebook** pozwala prowadzić przygody w dalszej i bliższej przyszłości/przeszłości; **Raiders, Renegades & Rogues** opowiada zaś o mrocznej stronie Deep Space Nine.



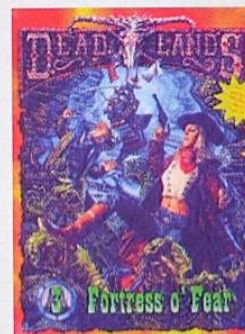
Ⓢ Nie dość, że wakacje, to...

Firma *DP9* nie daje nam spokojnie spać. Zainteresowanie jej systemami wzrasta, a dodatki rosną niczym grzyby po deszczu. Pojawił się więc **Ships of the Fleet Vol. 4: Venus** (niesamowity opis floty, plany statków) oraz **Warrior Unbound** (początek długiej fabuły do T8, w której BG czeka zderzenie z bogami i prorocत्वami), a także twarda oprawa podstawki **TRIBE 8**. Do tego jeszcze figurki ze świata **HEAVY GEAR** oraz dodatek **Life on Caprice**, podający wszystkie potrzebne informacje o tym świecie (historia, populacja, geologia, polityka, ważne osobistości...) – palce lizać. Piękna rzecz dla każdego miłośnika sf, który potrzebuje niezłe zrobionej planety.



Ⓢ Nie dość, że wakacje, to...

Teraz co nieco o osiągnięciach *Pinnacle Entertainment Group*, osławionego wydawcę **DEADLANDS** (na gwiazdkę u nas!). Ostatnio ukazały się: **Hangin' Judge Statuette** (pięciu sędziów Konfederacji – kartonowe figurki), **The Epitaph #1: Trouble At Table Rock** (duża rzecz – igraszki z klimatem jurajskim, sześciostrażłowcami i magią plus kolorowy komiks oraz dime novel), **The Cardstock Cowboys Bundle Pack**, **The Agency: Men In Black Dusters** (wyposażenie specjalne agentów i wiele innych informacji, potrzebnych każdemu z nich), **Boise Horror** (przygoda o legendarnym potworze), **Spirit Warriors** (szczegółowe informacje o toksycznych szamanach, uzupełnione o historię Indian). Warto jeszcze dodać, że wielkim sukcesem okazał się zestaw **Devil's Tower #3: Fortress o' Fear**, w którego skład wchodzi przygoda (jej akcja oczywiście toczy się w Wieży Diabłów), opis technologii obcych, dwie wielkie mapy oraz jako dodatek wiele informacji o **HELL ON EARTH**.



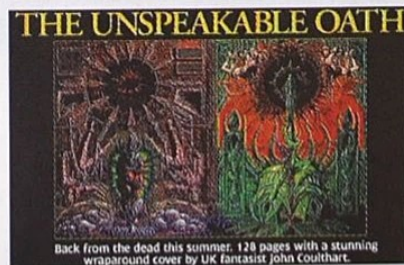
Ⓢ Nie dość, że wakacje, to...

Nowa firma na rynku – *Frontiers Design Studio* – zapowiedziała wydanie nowego systemu high fantasy: **APOCRYPHA**. Świat gry jest młody, a jego historię wypełniają uprzedzenia i przemoc. Mieszkańcy poszukują stabilności, podczas gdy wokół nich toczy się technologiczna rewolucja. W świecie tym prawdy jednej osoby mogą dla innych być herezją. Wolność ogranicza duchowieństwo oraz korporacje. Gracze będą mogli wybrać spośród 11 ras (ponoć doskonale opisanych) i tyłuż religii, określających magiczność i technologiczne zaawansowanie postaci. Mechanika oparta na szóstkach ma zapewnić prostotę i szybkość.



Ⓢ Nie dość, że wakacje, to...

Wieści z *Pagan Publishing!* Z drukarskich pras zjechał już **Project Rainbow**. Pojawiły się też książki audio: „The Rats in the Walls”, „The Outsider” i „The Dunwich Horror”. Na lato zapowiadany jest z kolei wydanie następnego numeru pisma *The Unspeakable Oath* (numer będzie podwójny – 128 stron, a w nim



eXsektor

eXsektor to strefa o młodych, dla młodych, robiona przez młodych. Jesteśmy na antenie Wizji Jeden w każdą sobotę i niedzielę od 7.30 do 13.00. W każdym z programów staramy się pokazać ciekawe miejsca, relacjonujemy zawody snowboardowe, rozmawiamy z najlepszymi graficznymi w Polsce. Jesteśmy tam gdzie oczekują nas fani hip hopu. W najbliższym czasie planujemy wraz Maćkiem, gospodarzem eXsektora, zwiedzić pruskie forty, odwiedzić najlepszych DJ-ów w ich klubach, zobaczyć świat z lotu ptaka dzięki parolotniarzom. Być może pojawimy się na Paradzie Miłości w Berlinie.

eXsektor to także niezłe seriale. Z nami możecie śledzić przygody przemądrzałej *Darii* i jej szkolnych koleśków – *Beavisa i Butthead*a. Poznać problemy młodzieży w serialach *Moje tak zwane życie* i *Brutalna rzeczywistość*. Mamy także coś dla miłośników wielkiego świata, którzy nie przeoczą żadnej ciekawej wiadomości – *Szolibiz Info*. Ela Jędrzejewska jest wszędzie tam gdzie pojawiają się gwiazdy, przybliży też seriale *Wizji Jeden*.

Tylko z nami możecie przenieść się w inny świat dzięki serialom *Plemię*, *Po drugiej stronie* i niesamowitej *Ucieczce w kosmos*.

Tylko z nami możecie przenieść się w inny świat dzięki serialom *Plemię*, *Po drugiej stronie* i niesamowitej *Ucieczce w kosmos*.

Tylko z nami możecie przenieść się w inny świat dzięki serialom *Plemię*, *Po drugiej stronie* i niesamowitej *Ucieczce w kosmos*.

Nikt jeszcze nie uciekł tak daleko jak komandor John Crichton, młody naukowiec o wyglądzie gwiazdy futbolu, który w ciągu paru minut został przeniesiony do równoległego wszechświata. Jego dotychczasowe doświadczenia okazują się całkiem nieprzydatne. No, prawie całkiem. W bardzo krótkim czasie staje się zawziętym wrogiem możliwie najgorszej osoby – bezwzględnego kapitana Strażników Pokoju. Z pewnym trudem, udaje mu się jednak zdobyć nowych przyjaciół, a w każdym razie – towarzyszy. Razem uciekają na Nie-

zbadane Terytoria. W czasie ucieczki natrafiają na nowe światy i nieznanne istoty, a także, mimo dzielących ich niekiedy ogromnych różnic, uczą się polegać na sobie nawzajem.

Bohaterowie *Plemienia* to nastolatki, którzy pozostali na Ziemi jako jedyne żywe istoty. Wirus zabił wszystkich dorosłych, zniszczył elektryczność i wodociągi. Wszędzie brakuje jedzenia. Ocalałe dzieciaki zdane na siebie próbują stworzyć świat zgodnie ze swoimi wyobrażeniami i marzeniami. Z pozoru nie ma żadnych reguł, ale wkrótce okazuje się, że ich Nowym

Światem rządzą zasady twardsze niż światem dorosłych.

Jeśli chcielibyście do nas napisać co lubicie, a co nie, jakie miejsca chcielibyście z nami zwiedzić, co myślicie o naszych serialach – wysyłajcie maile: exsektor@wizjatv.pl

eXsektor





BUFFY POSTRACH WAMPIRÓW

poznaj zwykłą dziewczynę... no, prawie

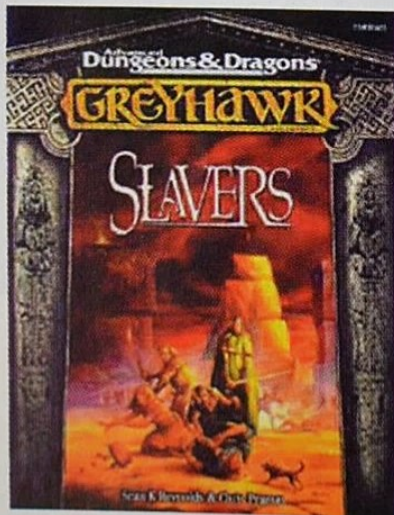


od kwietnia tylko w Wizji Jeden

scenariusz do DELTY, przygoda w Meksyku, artykuły o Bostonie 1930 itp.). Z *Pagana* można również wydobyć: **A Cthulhu Mythos Bibliography & Concordance** – zbiór materiałów o ludziach z kręgu Mitów, w tym także ich nowelki, opowiadania, poezja i listy; **Plush Cthulhu Doll**, czyli pluszowa przytulanka, którą każdy chciałby mieć – długi ogon, przeżajające oczy i skrzydła nietoperza, a kolor dowolny; **Herbert West, Re-Animator** na CD, czytany przez aktora; znaczek, a raczej **Żółty Znaczek** o średnicy ponad centymetra, w sam raz do marynarki; ogromny **plakat** Wielkiego Cthulhu i jego pomiotu, autorstwa Torena Atkinsona; srebrny **medalion** w kształcie pentagramu – idealny dla każdego cthulhysty; ręcznie robione, nadgniłe **czaszki** z przeróżnymi robalami, pajęczynami i innym paskudztwem.

Ⓢ Nie dość, że wakacje, to...

Pamiętacie wspominki o przygodzie **Slavers** do AD&D, opublikowanej przez *WotC*? Moduł liczy sobie 128 stron i jest rozwinięciem klasycznego scenariusza z 1986 roku – **Scourge of the Savelords**. Tym jednak razem dodatek przypomina raczej tzw. sourcebook, a nie przygodę. Ciekawostkę stanowi początek podręcznika – na 4 stronach autorzy opowiadają o tworzeniu modułu i dają rady,



jak go poprowadzić (miłe dla świeżych MG, ale wyjadaczy może znudzić). Reszta standartowa: kilka map, opisy miast, nowe przedmioty magiczne, wędrowka po świecie Greyhawk, pomysły na nowe przygody, uzupełnione nawet BNami. Największą zaletą przygody jest jej otwarta formuła. I niezwykle dodatek m.in. z historią Pomarj. Problem może stanowić tylko fakt, że do poprowadzenia przyda się kilka innych podręczników.

Ⓢ Nie dość, że wakacje, to...

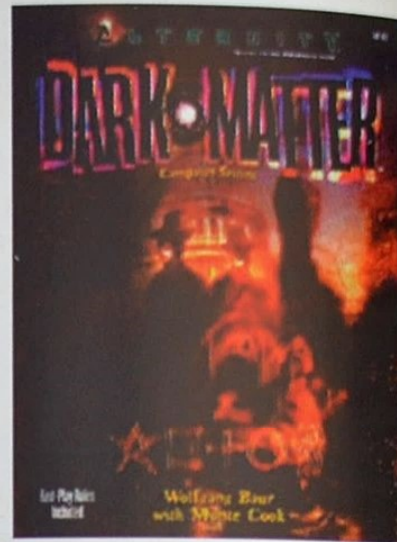
W końcu! Zniesmaczeni **Orphans' Survival Guide** z letkom niepewnościom otworzyliśmy **The**



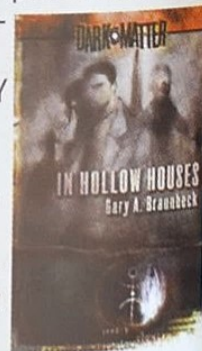
Bitter Road i zostaliśmy pozytywnie zaskoczeni. Dodatek jest tak właściwie dokładniejszym opisem świata **MAGE: REVISED**, bo znajdziemy w nim mnóstwo informacji o tym, co może nastąpić, jak wyglądają realia życia magów i generalnie to świetny dodatek, jeżeli ktoś ma zamiar bawić się M:R, jeżeli natomiast nowe wcielenie **MAGa** go nie interesuje, to może spokojnie dać sobie z nim spokój.

Ⓢ Nie dość, że wakacje, to...

Dark*Matter to podręcznik opisujący drugi po **Star*Drive** świat do **ALTERNITY**. Księga w twardej oprawie liczy sobie 288 kolorowych stron i przenosi nas



w niedaleką przyszłość. Całość skupia się wokół Instytutu Hofmanna – prywatnej organizacji, poświęcającej się badaniu zjawisk paranormalnych. W podręczniku znalazła się również tajemna historia świata, wypełniona nadnaturalnymi i innoplanowymi istotami. Bliskie to wszystko „Archiwum X”, co stanowi tak plus, jak i minus, ułatwia zaś na pewno życie MG. Opisano oczywiście interesujące miejsca świata oraz kilka ksenoformów (obcych, ożywieńców czy yeti, ale także metodykę tworzenia własnych). Pojawiły się też nowe zasady, przede wszystkim dotyczące tzw. FX, a konkretnie magii. W dwóch rozdziałach zebrano rady i sugestie, jak prowadzić sesję, uzupełniając wszystko przeciętnym scenariuszem. Podsumowując, **D*M** daje niesamowite możliwości MG, który może poprowadzić sesję tak w klimacie spisków obcych, jak i walce z organizacjami rządowymi. Przykre, że praca Wolfganga Baura i Monte Cooka poszła na marne, gdyż jak wspominaliśmy, linia **ALTERNITY** została zawieszona. A podręcznik **D*M** – przynajmniej podstawowy – naprawdę wart jest kupienia.



☉ Nie dość, że wakacje, to...



Teraz coś do HUNTER: THE RECKONING. Najnowszym dodatkiem, który się ukazał do tego systemu, jest **The Walkin Dead**, wprowadzający nas w meandry życia po śmierci. W sumie spodziewaliśmy się czegoś lepszego niż to, co możemy zobaczyć w środku. Zaczniemy od ilustracji – człowiek kontra bestia albo rysowany z pozycji Rambo, albo z pozycji ofiary – ble. Teraz przechodząc do treści. Jak pewnie pamiętacie, jakiś czas temu drukowaliśmy wywiad z jednym z autorów WRAITHA, który powiedział, że pewne kontynuacje systemu będziemy mogli znaleźć właśnie w HUNTERZE. Cóż, ten dodatek pisała śmietanka wraithowych autorów (Rich Dansky, Ed Hall, Michael Lee i Adam Tinworth), jednakowoż jakoś nie możemy do końca odnaleźć w nim starych klimatów. Całość jest zapisem dyskusji prowadzonej na hunter.net przez rozmaitych łowców i jednego nadnatu- rala. Napisano to fajnie, zupełnie jakbyśmy czytali jakąś grupę newsową. W środku znajdziemy opis Haiti i żyjących tam istot (nie jest za ciekawie) no i oczywiście masę informacji o zmarłych i życiu po śmierci. Na szczęście nie są to posty w stylu „reload, aim, fire”, ale też opisujące duchy, którym można pomóc i posłać je na wieczny spoczynek (od razu przypomina się „Szósty zmysł”). Spozro miejsca też poświęca się Orphic Circle i Kue-Jin. Na końcu mamy cały rozdział poświęcony temu, jak te informacje dopasować do świata i systemu, czyli pomysły na przygody, współczynniki itede. Podsumowując: jeżeli lubisz klimaty „Ghostbusterów” i „Szóstych zmysłów”, będziesz więcej niż zadowolony; jeżeli nie, to jest ci to zbędne.

☉ Nie dość, że wakacje, to...

White Wolf czasami wydaje bardzo fajne rzeczy okołogrowe (sam nie wiem jak ten stuff dobrze nazwać), natomiast czasami nie – w tym przypadku chodzi o to „nie”. A mowa o **Vampire Diary**, czyli pamiętniku z masą bajerów, w którym to można sobie pisać do poduszki, co się dzisiaj nie wydarzyło lub spisywać koncepty na przygody. Może by się to i przydało, ale 15\$ to trochę za dużo jak na książeczkę oprawioną w skórę.

☉ Nie dość, że wakacje, to...



Nowe, silniejsze, spierające plamy już w 30 stopniach – takie miały być nowe rewiśniete clanbooki – tymczasem to, co dostajemy, jak zwykle nieco różni się „bielą” od reklamowych sloganów. Po średnio udanych Nosferatach nadszedł czas na Brujahów. Niestety naszym skromnym zdaniem lepiej (choć drożej) wyszłaby każdemu Narratorowi kombinacja stary clanbook + **Libellius Sanguinus II**. Dlaczego? Abo całość dodatku dzieli się na 3 części: historia, struktura klanu i zasady. W sumie najlepiej prezentuje się z tego opis struktur klanowych, zwłaszcza obszerny podziału na ikonoklastów i indywidualistów (choć nie mogliśmy oprzeć się wrażeniu, że to po prostu dopisanie paru rzeczy, które znaleźć można było w starym clanbooku), fajnie napisane wstępne opowiadanko i historia związku Brujah z Baali. Najciekawsze jest poświęcenie tak dużo miejsca na historię, której przecież Brujahowie tak dużo wcale nie mają. Mrozi krew w żyłach ilość stworzonych postaci (nawet dostaliśmy teraz bonusowo opisaną jedną paczkę znajomych, czad nie?), zalety i wady nie zachwycają. Słabiotko. Nosferaci wypadli lepiej, ale też nie za różowo. A szkoda. Poczekamy zobaczymy, może kolejne będą lepsze.

☉ Nie dość, że wakacje, to...



W końcu ukazał się nowy dodatek do **RODZINY WSCHODU. Blood and Silk** opisuje nam dzieje nasyżych skośnookich krewniaków w mrocznych wiekach średniowiecza. Dodatek jest na tyle świetny, że pozwolimy sobie nieco dokładniej się mu przyjrzeć. Mamy w nim więc dokładny opis historii Kue-Jin i ich średniowiecznej polityki. W skrócie mówiąc, są to informacje dla MG chcącego dobrze odmalować ówczesne realia. Całość tych informacji spisano w formie pierwszoosobowej opowieści. Dobrym pomysłem było umieszczenie na sidebarach odmiennych wizji tych samych tematów lub też podanie innych interpretacji danej legendy. Mamy nadzieje, że *White Wolf* na stałe przyjmie takie opracowanie settingu jako standard do swoich dodatków.

☉ Nie dość, że wakacje, to...

Wiadomo, iż w dniach 16-18 czerwca Śląski Klub Fantastyki zorganizował tradycyjne seminarium, na którym wręczono najstarszą nagrodę fandomową – **ŚLĄKFE** – za rok 1999. Wyróżnieni zostali: Marek S. Huberath – autor roku, Mirosław Kowalski (czyli superNowa) – wydawca roku oraz prezes fandomu Witold Siekierzyński – fan roku. Przy okazji ogłoszono również wyniki na mniej prestiżową nagrodę Złotego Meteora, którym obdarzone są największe wpadki roku. Tym razem owo wyróżnienie przypadło Maciejowi Parowskiemu, naczelnemu NF.



Dawid Brykalski

JAK ZAŁOŻYĆ (DOBRY) KLUB GIER FABULARNYCH

Z reguły sytuacja wygląda tak: jest paru dobrych kolegów, czasem z jednej szkoły, czasem z jednej klasy. Szkoła was śmiertelnie nudzi i bezwzględnie ogranicza swobodę, więc gdy tylko czas pozwala, gracie w RPG lub rozszerzacie poznanie w zakresie fantastyki, co oznacza granie i czytanie, albo odwrotnie. Ci, którym forsą i starzy pozwolili, pojechali kiedyś na konwent do innego miasta, by tam zetknąć się z „wielkim światem fandomu”. Dla pozostałych musi wystarczyć opowieść, której wysłuchają jak kolejnego opowiadania z ulubionego systemu czy cyklu trylogii fantasy.

Sam czas to również mało, okazuje się, że problemem jest też miejsce. Rodzice nie zawsze przychylnie patrzą na grupę dziwnie ubranych kolegów, mamroczących zaklęcia i opisujących krwawe pojedynki (o „Vampire: The Masquerade” lepiej nie wspominać.) A już na pewno nie pozwolą na spędzanie w domu kilku nocy z rzędu, niezbędnych do rozegrania przyzwoitej kampanii. Sami na imprezy czy urlop wyjeżdżają bardzo rzadko...

Mało kto z was jest też na tyle zasobny w gotówkę, by pozwolić sobie na każdy porządny system czy dodatek. Wydawcy nie śpią, bo też chcą z czegoś żyć i bez opamiętania wydają i wydają. Co gorsza, wymyślają coraz to nowe rzeczy, w które warto byłoby zagrać.

Według tego schematu życie młodego fana RPG składa się więc z problemów, które ścigają się z kłopotami. W krótkich przerwach frustracje można rozładować, tocząc jakąś strategiczną lub karcianą bitwę, albo wybrać się w świat opowiadanych przygód.

Rozwiązań tych dylematów może być wiele i to bardzo rozmaitych. Można dać sobie spokój z graniami i zająć się np. wędkowaniem, można się bez opamiętania zakochać, można próbować skoku na bank, można...

Można jeszcze inaczej.

Jednostka osamotniona, działająca pojedynczo, jeśli nie jest wybitną osobowością, ma małe szanse na realizację większych przedsięwzięć. Muszą one być bardzo rozłożone w czasie. Jeśli jest Was kilku zgranych pod każdym względem przyjaciół, możecie spróbować stworzyć związek ciut bardziej formalny, dzięki któremu Wasze kłopoty zostaną przynajmniej częściowo rozwiązane. Nie należy pod żadnym pozorem obawiać się formalizacji, biurokracji, rejestracji itp. To tylko słowa, które znaczą tyle, co nic. Na początku możecie te poważne sprawy całkowicie pominąć. Korzyści płynące z podwyższenia formy organizacji społecznej, jaką jest klub, postaram się jasno przedstawić.

Z czego składa się dobry klub?

Przede wszystkim z ludzi. Prosta, banalna prawda, o której zbyt często się zapomina. To Wy sami jesteście

najważniejszą częścią i jedynym powodem istnienia czegoś takiego jak klub. Wasze cele, dążenia, potrzeby i sposoby ich realizacji są i powinny być nadrzędne.

Zacznijcie od wybrania spośród siebie kogoś, kto będzie reprezentował was na zewnątrz i rozsądzał wszelkie spory. Do niego będzie należała cała „brudna” robota. Dobrze nadać mu pewną władzę lub inne gratyfikacje, będące nagrodą za jego pracę i obowiązki. W sprawach dotyczących klubu podporządkujcie się jego woli. Można nazwać tę osobę prezesem, Lordem, Szeryfem, Naczelnikiem, Głównym Zsypowym albo jeszcze inaczej. Jednak to on będzie Waszym **szefem**.

Stwórzcie i spróbujcie spisać prawa, cele, reguły, obowiązki i inne interesujące Was sprawy. W ten sposób powstanie załączek **statutu**. Ważne, by jednocześnie traktował o materii dla Was nadrzędnej i nie był oderwany od rzeczywistości. Poczucie humoru i oryginalności mile widziane. Jako przykład polecam lekturę Instrukcji Wewnętrznej LIG-i „Dagobah”, która zaczyna się stwierdzeniem: „Lord ma zawsze rację”.

Na pewno ktoś z Was dobrze rysuje. Jeśli macie już **nazwę** (ona z pewnością wyklucza się samoistnie, bez żadnych sugestii z mojej strony), prezesa i statut, warto opracować **logo** klubu. Niech będzie ono maksymalnie proste i korespondujące z działalnością, którą się zajmujecie. Później należy konsekwentnie wykorzystywać je w znaczkach, identyfikatorach klubowych, korespondencji, plakatach. Słowem, we wszystkich materiałach w jakis sposób związanych z Waszą błogostawioną przez moc inicjatywą.

Sprawę **siedziby** można rozwiązać łatwiej niż się wydaje. Bez względu na to, czy mieszkacie w małej miejscowości czy dużym mieście, wszędzie są szkoły, które w godzinach popołudniowych nie wykorzystują wszystkich sal. Zacznijcie od swojej własnej budy, ale zróbcie to z głową. Idźcie do pani/pana dyrektora i przedstawcie jej konkrety. Co, kiedy i w jaki sposób chcecie robić, kto będzie odpowiedzialny, ilu was jest, wyjaśnijcie, że nie stanowicie jakiegoś zagrożenia (wiecie, sekty chodzą po ludziach). Postarajcie się też coś zaoferować: jakieś spotkanie z autorem, zajęcia dla innych uczniów, imprezę. W ostateczności – pieniądze, które możecie zapłacić ze składek. Jeśli kierownik się nie zgodzi, znaczy nie interesuje się tym, co robią jego własni uczniowie, nie należy się przejmować i śmiało spróbować gdzie indziej. Nie musi to być szkoła. Domy kultury chętnie widzą kluby pod swoją opieką, pod warunkiem, że mają one rzeczywiście coś do zaoferowania.

Właśnie, **składki**. Pieniądże, ze względu na chorobliwe pożądanie, jakie stwarzają, są zawsze i wszędzie zawiadą. Z góry ustalcie wysokość składek, system ich

płatności (miesięczny, kwartalny itp.), kto i w jakich sytuacjach może ich nie płacić, komu przysługują zniżki, na co będą pieniądze przeznaczone i kto będzie o tym decydował. Trzeba więc stworzyć kolejną „instytucję” w obrębie organizacji – **skarbnika**. Jeśli tego nie zrobicie, spory dookoła sfery pieniężno-ekonomicznej mogą rozłożyć cały klub i skłócić Was jako przyjaciół. Najlepiej, by skarbnikiem został człowiek, któremu ufacie najbardziej. Solidny i mający głowę do interesów. Zaufajcie mu, ale i kontrolujcie jego poczynania, pamiętając, że nikt nie jest doskonały. Ścisła współpraca między prezesem a skarbnikiem to solidne podstawy dobrego stowarzyszenia. Systematycznie zbierane i gromadzone (np.: na koncie bankowym) pieniądze przyniosą wymierne korzyści. Możecie kupować gry po niższych cenach (większość sklepów promuje kluby zniżkami), refundować koszty wyjazdów na konwenty, zacząć kupować książki i gry do biblioteki, robić ksero lub zaprenumerować potrzebne czasopisma (np.: „MiM” – zdaje się, że jak każde porządne pismo

w prenumeracie jest tańsze). Potrzeb na pewno macie tyle, że nie musicie podsuwać nowych.

Kto wie, czy z czasem nie zaczniecie wydawać własnego pisma lub organizować imprez? Zaczyna się od lokalnych, potem w miarę rozwoju możliwości przechodzi się na poziom ogólnopolski.

Nie należy też zapominać, że w kraju istnieją już takie stowarzyszenia. Warto nawiązać z nimi kontakt.

Gdański Klub Fantastyki P. O. Box 76 Gdańsk 80-365

Śląski Klub Fantastyki P. O. Box 502 Katowice 40-956

Z pewnością poradzą Wam i pomogą, jako że sami musieli sprostać podobnym trudnościom. Skoro ciągle istnieją, to znaczy, że potrafiły sobie z nimi poradzić.

Jeszcze jedno, o czym nie powinniście zapomnieć: jeśli zdecydujecie się coś robić, postępujcie konsekwentnie, nie zarzucając jednocześnie elastycznego reagowania na zaistniałe nowe sytuacje. Ta zasada z pewnością pozwoli Wam osiągnąć **sukces**.

Skończą się problemy osamotnionego i gnębnego gracza.

ZASADY PRZYJMOWANIA OPOWIADAŃ DO „MAGII I MIECZA”

Szanowni młodzi Pisarze/Pisarki!

Od długiego czasu do redakcji nadchodzą pocztą i e-mailem Wasze opowiadania. Z tygodnia na tydzień gwałtownie zwiększa się ilość nadsyłanych tekstów, dlatego postanowiłem zmienić zasady naszej współpracy. Dotąd zwykle starałem się odpowiadać na każdy list, uzupełniając go komentarzem, dlaczego danego opowiadania nie przyjmuję do druku lub dlaczego je przyjmuję. Od tej chwili zasady będą wyglądały następująco:

1. Czekam tylko na opowiadania, których **objętość nie przekracza ok. 35 tys. znaków** (czyli ok. 22 stron maszynopisu po 1800 znaków na stronie lub 33 stron dialogowanego maszynopisu po 1200 znaków na stronie). Musicie pamiętać, że „Magia i Miecz” jest pismem poświęconym grom RPG, a opowiadania to jedynie miły dodatek! **Nie przyjmuję tekstów pisanych ręcznie!!!**

2. Kryteria doboru tekstów są tylko dwa: opowiadanie musi być **dobrze napisane** i musi **podejmować tematy z ogólnie pojmowanej fantastyki**. Z tego jasno wynika, że nie publikuję tekstów niedostatecznych językowo i niefantastycznych.

3. Będę przyjmował i czytał tylko **jedno** opowiadanie od każdej osoby, dlatego przemyślcie sprawę, który ze swoich tekstów uważacie za najlepszy. Nie będę nawet otwierał listów i przesyłek mailowych, które zawierają kilka czy też – a zdarzało się to – jedenaście opowiadań (!) lub całe powieści. Pamiętajcie, że „Magia i Miecz” nie jest miejscem do publikacji książek!

4. Proszę nie wysyłać mi ponagieł i nie telefonować do mnie w dzień czy dwa po przysłaniu tekstu. Mam w tej chwili do lektury kilkadziesiąt opowiadań, więc nowo nadesłane muszą stanąć w kolejce. Nie martwcie się – **każde zostanie przeczytane z jednakową uwagą**.

5. Odpisywał będę tylko tym osobom, których teksty **wzbudzą moje zainteresowanie** (to znaczy, że albo nadadzą się do druku, albo zamierzam poprosić autora o nadesłanie któregoś z następnych opowiadań). Biorąc pod uwagę czas dochodzenia przesyłek listowych oraz czas potrzebny mi na lekturę wcześniejszych opowiadań, **mam na odpowiedź dwa miesiące od momentu wysłania przez Was przesyłki**. Jeśli w tym czasie nie

dostaniecie odpowiedzi, musicie przyjąć do wiadomości, że Wasz tekst nie został zakwalifikowany.

6. Każdy autor, którego tekst wzbudził moje zainteresowanie (patrz punkt poprzedni), może liczyć na **korespondowanie ze mną w sprawie poprawek warsztatowych i pracy nad tekstem**. Służę swoim niewielkim doświadczeniem (oczywiście w granicach rozsądku; nie może dojść do powtórzenia się sytuacji, kiedy jeden z młodych autorów zamęczał mnie codziennie swoimi nowymi tekstami i setkami pytań na ich temat; w tej chwili już nie odpowiadam na jego maile).

7. W przypadku wysyłanej przeze mnie próby o nowe opowiadania, musicie trzymać się terminu, który podaję w odpowiedzi – zwykle informuję, że czekam na nowy tekst **za kilka miesięcy**. Jeśli przyjdzie po tygodniu, a jest to nagminnie stosowana przez Was praktyka, zostanie wyrzucony. Proszę mnie też nie zarzucać swoimi starszymi tekstami, które „też są super, a nawet lepsze”. Otóż nie są super i nie są lepsze. Mogą być tylko gorsze. Czekam na **jedno nowe** opowiadanie przysłane w podanym przeze mnie terminie.

8. Nie zamierzam dyskutować z kandydatami na pisarzy, którzy uważają, że znakomicie znają się na pisarstwie. Jeśli nie ma w którymś z Was pokory względem własnej twórczości, nie macie co liczyć na współpracę ze mną. Chcę drukować w **MiM-ie** debiutantów, ale jednocześnie nie mam ochoty na niekończące się kłótnie o przecinki. Musicie pojąć, że rubryka opowiadań w **MiM-ie** jest **działem autorskim**. Znaczący to, że publikuję w nim teksty, które **JA uznaję za warte druku**. Znaczący to także, że nie zmieniam mojego zdania codzienne maile zapewniające mnie, że to czy owo opowiadanie jest „naprawdę świetne”. Oczywiście, może się zdarzyć, że na jakimś tekście się nie poznam, człek to zwierzę omylne. Ale wtedy macie jeszcze przynajmniej trzy polskie redakcje, które możecie zarzucać tymi tekstami. Moje **NIE** znaczy tyle właśnie, co **NIE**.

Cały czas czekam na Wasze opowiadania: przesyłki pocztowe proszę kierować na adres redakcji MiM-a, zaś maile na konto: eplams@egmont.pl

Artur Szrejter

Witajcie

Na początek mamy dla Was parę informacji parafialnych. Otóż ankiety, jako takiej, w naszym piśmie już nie znajdziecie. Czy to oznacza, że nie będziemy mieli kontaktu z Waszymi opiniami? Ależ skąd! Ankieta w formie elektronicznej będzie dostępna na naszych stronach <http://www.mag.com.pl>. Tam też nadal będziecie mogli oceniać najfajniejsze i najgorsze artykuły oraz grafiki „Magii i Miecza”. Jak wiecie, cykl wydawniczy trwa około dwóch miesięcy, stąd też dopiero w następnych numerach będziecie mogli znaleźć kontynuacje tematów, jakie poddaliśmy pod Wasz osąd w numerze majowym. Jednak nadal oczekujemy na listy w tej sprawie. Dla przypomnienia: „Czy elfy są biseksualne?” oraz „W jaki sposób wpływa na nas RPG?”.

Jeszcze jedno przypomnienie. Pamiętajcie, by materiały nadsyłane do redakcji posiadały formę elektroniczną (pliki rtf). Czy przyślecie dyskietkę (nie zwracamy), czy też e-mailem: wszystko jedno – ważne, że tylko w ten sposób Wasze prace mają możliwość ujrzeć światło dzienne. Chwilowo zaś słoneczko nas przypieka, a w naszych główkach panuje niczym nie zmacony wakacyjny zamęt. Nie będziemy Wam spokoju burzyli. Pozostawiając Waszym myślom poniższe liściki.



Oto wypowiedź człowieka, któremu jeden artykuł z naszego pisma odmienił życie...

Chciałbym wyrazić uznanie dla Juniora, autora przygody pt. „Dzień z życia miasta nocy” (MiM 02/2000). Ten koleś powinien być prorokiem! Dawno nie czytałem tak odjazdowej przygody, zwłaszcza do Cyberpunka. W końcu coś w MiM mi się podobało. A już miałem zrezygnować z prenumeraty. Więcej Cyberpunka! Więcej Juniora!

Junior



Znaleźliśmy w skrzynce redakcyjnej bardzo dużo negatywnych wypowiedzi w stosunku do pana Del Dala, który swego czasu objawił się na łamach naszego pisma w przeniesionym tutaj dziale „O’hyde Park”. Szybko poszukałem i znalazłem tę „wiekopomną” frazę. „Olejcie W:M, ci, co w to grają, to cioty”. Burzy listów, jaka została w ten sposób wywołana, nie sposób jest ominąć.

Drogi Panie Del Dalu

Z Pańskiego listu wynika, że ma Pan bardzo „burzliwy” charakter – niestety, to nie usprawiedliwia Pańskiego, co tu dużo mówić, chamskiego zachowania. Każdy z nas ma rzeczy, których nie cierpi, ba! Nawet nienawidzi. Dlatego jeżeli owe uczucie przejawia Pan do gry W:M, należało to ująć w taki sposób, aby fani tego systemu nie poczuli się urażeni (skoro jest Pan 20-latkami, sądzę, że powinien Pan znać podstawy savoir vivre’u). Poza tym jest wiele osób, które grają w W:M i inne systemy, także W:A (chyba lubi Pan ten system?) naraz. Czy to oznacza, że oni też są ciotami?

Aha, bym zapomniał. Jak słusznie zwrócił Panu uwagę Jerzy – oprócz Pana czyta ten magazyn kilka tysięcy innych ludzi, więc artykuły nie mogą być kierowane Pańskim gustem. Życzę wydoroslenia.

Bartek Turczyński

Nadal jednak pozostaje frapujące pytanie: Kto tu jest „ciotą”? I czemu właśnie w ten sposób Del Dal określił grających w W:M? Teraz jednak przejdźmy do innego listu z cyklu „Polowanie na cio...” (Cóż nam biedne ciotuchny zawiniły?).

Do Del Dala

Mam do ciebie (specjalnie piszę z małej litery) małe pytanko: Co to znaczy nienawidzę tego systemu? W ogóle wampirów? Może się ich boisz, może dokopały ci w innym systemie? Może spotkałeś go na ulicy? A jak na 20-latkę, twoje słownictwo jest nader ubogie. Gdybym miał Ja czegoś nienawidzić, to zacząłbym chyba od Ciebie del dal’u i twojego bardzo dużego ego! A tak na marginesie, jeśli jest zły MG, to może on zepsuć każdy system, nawet najfajniejszy. Stąd rada: zmień MG, a jeśli ty coś prowadzisz, to jeszcze raz przeczytaj rozdział trzeci w W:M.

Jankes

Hymm, zauważyłem brak konsekwencji w Twoim liście, Jankesie. Piszesz, że nie będziesz używał dużej litery w stosunku do Del Dala, a chwilę później już się tego nie trzymasz. Czyżby wrodzona uprzejmość wzięła górę nad zawiścią?



A teraz z innej beczki:

Jestem waszym czytelnikiem, choć nie kupuję MiM-a (za mało o cyberpunku), to jednak zawsze czytam pożyczając od kolegów. Ale nie piszę po

to, aby wam to powiedzieć. Piszę, ponieważ mam problem, który dotyczy nie tylko mnie, ale także innych MG czy nawet graczy. Wy macie doświadczenie w rpgach (tak mi się zdaje), więc moglibyście... hmm sam nie wiem... napisać artykuł lub zrobić jakąś listę. O czym? Ano właśnie – chociaż gram niezbyt długo (ok. 1 rok), to grywałem już w wielu drużynach, no i spotykałem się wiele razy z tym problemem: Co zrobić, gdy nie chce się grać z jednym graczem, ale nie chce się, aby ten się obraził? To wszystko.

suff

„Jakaś lista” to już posiadamy. Co prawda, nie jest ona poświęcona jakiemuś szczególnemu tematowi, oprócz tego, iż rozmawiamy tam o wszystkim, co związane z „Magią i Mieczem” (by się zapisać, trzeba przesłać pusty e-mail na adres MagiaIMiecz-subscribe@egroups.com).

Co do poruszonego przez Ciebie problemu, nasi redaktorzy dostali odpowiednie koordynaty i jest możliwe, że w kolejnych numerach znajdziesz odpowiedź na swoje pytanie.



Teraz trochę dłuższa lektura.

Pozdrowienia z Katowic. Kiedyś wysłałem do was maila z zapytaniem, czy warto kupować podręcznik podstawowy do W:A. Wysłaliście mi odpowiedź i podjąłem decyzję, że będzie to dobry zakup. Na urodziny dostałem kasę i zacząłem poszukiwania. I tu zaczęły się schody. Dowiedziałem się, że nie będziecie przedłużali już na niego licencji; nic to, myślę sobie, przecież zdążę, ale... Chodziłem po różnych księgarniach i znalazłem jeden egzemplarz w empiku, niestety w strasznym stanie (zerwana okładka, cały podręcznik pogniciony) i go nie kupiłem (i tak po krótkim czasie zniknął z półki). Próbowałem go sobie zamówić w kilku miejscach, ale wszędzie mówią, że nie ma go w hurtowni. Już dawno bym sobie go kupił od kumpla, ale ktoś mnie ubiegł. Wiem, że podstawka do W:A od pewnego czasu nie figuruje na waszej liście sprzedaży wysyłkowej, mimo to próbowałem go sobie dwa razy zamówić u was przez Internet. Niestety nie otrzymałem żadnej odpowiedzi (może nie doszła). Chciałbym się zapytać, czy jeszcze macie jakieś egzemplarze w swoim magazynie, czy może powinienem szukać raczej podręczników używanych (więcej się popytać u kumpli, może zamieścić u was ogłoszenie, a nie łączyć w poszukiwaniu po sklepach)? Jedno jest pewne – będę miał świetną zabawę, jak zdobęde

ten podręcznik, bo żaden z graczy nie wyskoczy mi z tekstem w stylu „musisz zrobić test na ogładę” albo „to niezgodne z przepisami”, bo po prostu nie będą znać podręcznika. HA! HA! Teraz będą mogli poznawać Świat Mroku jak ich postacie – nic o nim nie wiedząc, chyba że jakimś cudem zdobędą podręcznik. Co prawda jest jeszcze Internet, ale i tak nie wszyscy moi gracze mają do niego dostęp, a na razie nikt z nich nawet nie wie, że chce sobie kupić W:A. To będzie niespodzianka. Dobra, już kończę, proszę o odpowiedź i jeszcze raz pozdrawiam redakcję mojego ulubionego czasopisma. Tymczasem poszukiwania trwają...

Janek

Cieszymy się, że MiM jest twoim ulubionym czasopismem. Jednak w sprawie owego W:A mogę Ci jedynie poradzić, byś poszukał wśród kolegów lub – jak sam proponujesz – dobrze by było u nas zamieścić ogłoszenie. Masz również jeszcze szansę na znalezienie podręcznika w naszym firmowym sklepie. Natomiast jeżeli idzie o wprowadzenie graczy – to bardzo dobry pomysł. Będziesz chyba jednak zmuszony prowadzić z nimi batalie o to, by nie pożyczać im podstawki.



Na koniec proponujemy Wam lekkostrawny liścik pewnego czytelnika o ciekawym i jakże intrygującym tytule „Kurczaki”.

Czołem!!

Wiosna, Kurczaki!

Kurczaki, Wiosna!

Hordy wiosennych kurczaków!

Skąpane w słońcu, z przekrwionymi oczyma,
Okrutni działacze w kolorze mleczy.

I tak dalej

A co tam?

Polecam lekturę na maj czy czerwiec (może nawet listopad).

„Tytus Groan”.

Nie kocham Was, bo kocham swoją dziewczynę.

Wiosna, wiosna.

Kurcze kupy!

Piotr

Co prawda, aktualnie mamy lato, aczkolwiek gdy trafi się na taki liścik jak ten, trudno się nim z Wami, na łamach naszego pisma, nie podzielić.

Cała redakcja życzy Wam udanych wakacji!



Dziś pytanie: Jak najbardziej zaskoczyłem graczy?

Grupa włamywała się do wieży maga. Podeszli nocą pod obiekt, wrzucili wszystkie możliwe czary i eliksiry ochronne (wiadomo – pułapki), *fireballem* w drzwi i biegiem do środka. Jakież było ich zdziwienie, gdy się okazało, że w wieży nie ma podłogi (tylko iluzja), a spadając przelatuje się przez jednokierunkowy teleport do lochów maga. Wniosek – rzadko pamięta się o banałach.

Tomasz Andruszkiewicz

Do jednych z największych zaskoczeń zaliczyć chyba mogę przeciwstawienie graczom siedemdziesięciometrowego demona (pół kobietę-pół pajaka) o podkreślonych elementach erotycznych (bo wszystko było wielkie). W ten sposób gracze wkroczyli w sferę – jak to sami określili – przygód dla dorosłych.

Miłosz Brzeziński

Metoda stara jak świat. Już na początku niemalże sesji zabiłem wszystkich bohaterów. Mi zapytał grobowym głosem: „To co teraz?”. Zapadła nerwowa cisza, trwająca chwil kilka. Potem ktoś nieśmiało rzucił, że może by tak nowe postaci... A ja na to, że nie! Bo nie! I wyszedłem do toalety. Kiedy wróciłem, jak gdyby nigdy nic zasiadłem za stołem i czekałem. Gdy uznałem, że już są wystarczająco skonfundowani, wróciłem do prowadzenia. Bo zabicie było tylko początkiem przygody, której część toczyła się w zaświatach.

Tomek Kreczmar

Pamiętam raz pewnego jak elf – postać jednego z graczy – stanął przed wielkim magiem. Śmiałek prosił o wyleczenie siostry, w zamian za to proponując jeden rok służby u czarownika. Ten zgodził się łatwo, a ponieważ elf mu się spodobał, spytał, czy ma jeszcze jakieś życzenie obiecując, że spełni je za darmo. Elf spojrzął po sobie. „Hmm... chciałbym być dużo ładniejszy”. Mag zaszepił się mocno „Elfy z natury to piękne bestie. Co zrobić, by ten był jeszcze piękniejszy?”. No i zamienił go w kobietę. W zamian za ofertę następnych dwóch lat służby mag odczarował postać.

Michał Marszałik

Prowadziłem „Mircallę”. Jest tam taki fragment, że drużyna wchodzi do lochów czy innych katakumb i atakują ją ghule. Kiedy awanturnicy weszli pod ziemię, wyłączyłem światło, a że był listopad, zapanowały nieprzeniknione ciemności. Krążyłem wokół graczy, opowiadając im o tym, co słyszą w mroku: o kapaniu wody, jakiś szmerach (wszak słuch jest wówczas wyostrzony)... Gdy było im już wystarczająco nieprzyjemnie, zniemacka złapałem jednego z nich, oznajmiając, iż właśnie rzuciło się nań coś strasznego, i zacząłem się z nim szarpać, rozpoczynając opis walki. Oczywiście, cały czas panowała absolutna ciemność. Sądząc z tego, co mówił zaatakowany nieszczęśnik i z wrzasków reszty grupy, moi dzielni śmiałkowie byli autentycznie przerażeni.

Maciek Nowak-Kreyer

Stworzyłem kiedyś scenariusz pt. „Altanka”, którego nie ukończyła dotąd pomyślnie ani jedna drużyna (25% ofiar śmiertelnych wśród postaci). Paru graczy próbowało nawet więcej niż raz, różnymi postaciami. Przygoda jest cholernie wymagająca i zaskakuje graczy non-stop. Można powiedzieć, że to mój sztandarowy scenariusz.

JeRzy Rzymowski

1.

Czytam fantastykę naukową, bo dostarcza mi ona godziwej i inteligentnej rozrywki. Lubię wartką akcję, dobrze skrojonych bohaterów, efektowne scenografie światów odległych lub przyszłych. Autorzy SF wypełniają podstawową – moim zdaniem – funkcję twórców literatury, a mianowicie opowiadają ciekawe historie. Unikają raczej uwielbianego przez krytyków bełkotu formy i treści. Zawiązanie akcji – rozwinięcie – zakończenie. To model, który przyciągał słuchaczy Homera, widzów Szekspira i czytelników Lema.

Jest to powód podstawowy, ale chyba dla mnie nie najważniejszy – wszak podobne kryteria spełnia i fantasy, którą uważam, horror (czytuję z rzadką) czy powieść sensacyjną (w ogóle mnie nie bierze).

2.

Interesuję się nauką. Fascynuje mnie ten zbiór wysiłku ludzkich umysłów, który przeprowadził nas od obtłukiwanych krzemieni do nanomaszyn. Mozolny proces poznania; sploty okoliczności i przypadków, które doprowadziły do odkryć; naukowe dysputy i wojny; geniusz pojedynczych umysłów, które pchały naukę naprzód. Niesamowita jest ta perspektywa tysiącleci, w trakcie których kolejne pokolenia badaczy i odkrywców składały w całość ułamki niepojętego wcześniej świata.

Fantastyka naukowa jest literaturą, która towarzyszy i opisuje ten właśnie obszar aktywności ludzkiej, często nader lekceważony przez zwykłą prozę. SF pokazuje naukowców w trakcie dokonywania odkrycia, samo badanie rzeczywistości, wpływ nowych technik na losy cywilizacji. Prezentuje odkrywców, którzy penetrują rubieże poznanego świata, tak jak kiedyś Imhotep, Kolumb czy Newton.

Głównonurtową prozę interesuje bełkot alkoholików, bredzenie szalonych poetów, lamenty porzuconych żon i fusy w nosie hrabin bez posagu. Mnie ciekawią intelektualne rozgrywki facetów w laboratoryjnych kitlach i śmiałe decyzje zuchów w astronautycznych kombinezonach.

3.

Science fiction pozwala oglądać i analizować sytuacje niemożliwe w normalnym (aktualnym) świecie i w prozie realistycznej. Jak będzie wyglądał pierwszy kontakt z obcą rasą – jak to wpłynie na naszą kulturę, religię, obyczaje? Jak będzie wyglądał świat, w którym klonowanie ludzi stanie się powszechnie dostępne – czy to dla ludzkości i personalnie nas, pojedynczych obywateli świata, szansa czy zagrożenie? A wehikuł czasu – jakie możliwości stworzyłaby przed nami władza nad przeszłością?

Bawią i fascynują mnie takie pytania i szukanie na nie odpowiedzi. Science fiction jest moim partnerem w tej intelektualnej rozrywce.

4.

Przeczytałem pewnie ze trzy tysiące

utworów fantastycznych –

arcydzieła i arcygrafomanie, książki napakowane pomysłami i treściami, ale też rozwlekłe bzdety, żenujące wtórnością i głupotą. Znam się na SF. I to mnie bawi w science fiction – że potrafię docenić dobry pomysł, że od ćwierci wieku mogę uczestniczyć w niesamowitym wyścigu wyobraźni, jaki toczą ze sobą pisarze. Nowe światy, nowe koncepcje, nowe triki, nowe puenty. Sto pierwszy sposób na pokazanie maszyny czasu i paradoksów z nią związanych. Ciekawa wizja obcej rasy. Gadżet, jakiego przedtem nikt nie wymyślił. Nie napotkany wcześniej logiczny wniosek z jakiejś kosmogonicznej teorii. Każdy dobry pisarz próbuje wykombinować coś odkrywczego. Pojawiają się nowe mody, kierunki, pomysły. Potem stają się normą, a autorzy – cwany narodek – główkują dalej.

Bawi mnie to, tak jak pewnie filatelistę-cyklistę cieszy znalezienie nowego znaczka z kolarzami, a hodowcę rybek – gupik o szczególnie ciekawej barwie ogonka.

5.

SF łechcze też w moim mózgu zwój eschatologiczny i zwój marzycielski.

Żyję w określonym miejscu i czasie, przykuty do nich jak pies do budy. Tak, mogę oblecieć naszą planetę samolotem i złazić różne jej zakątki dzięki biuram podróży – co znakomicie zwiększa

Tomasz Kotodziejczak

POWODÓW, DLA KTÓRYCH CZYTAM SCIENCE FICTION

obszar dostępnej mi czasoprzestrzeni w porównaniu, na przykład, z moimi cromaniońskimi praszczurami, którzy całe życie spędzali w jednej jaskini. Powszechna higiena i współczesna medycyna przedłużyła też moje życie (np. średnia życia robotnika w Anglii na początku XIX wieku – 31 lat), co daje mi szansę nieco dłuższego poobserwowania świata. Ba, na dodatek żyję w okresie, w którym w ciągu roku dokonuje się więcej odkryć niż przez pierwsze kilkadziesiąt tysięcy lat istnienia ludzkości.

Tak więc mam szansę wiele zobaczyć. Ale jednak – tylko Ziemię. Ale jednak – tylko do roku, hm, no niech będzie, że nawet do 2050. Potem kaput. Mogiła.

A chciałbym poobserwować więcej! Jak ludzie zakładają bazy w pierścieniach Saturna, jak wysyłają sondę do Proxymy Centauri, jak wreszcie wymiatają ze świata tych wszystkich Castrów i Kimirsenów. Jak spędzają wolny czas wnuki

moich wnuków. Chciałbym postawić stopę na Io, spotkać Galaktów i zobaczyć, jak ludzie rozgryzają tajemnicę rozumnej planety-oceanu. Dupcia blada, bo po roku 2050 czeka na mnie drewniany garniturek i zaprzyjaźnione robaki.

Fantastyka naukowa daje mi szansę takiej wyprawy – do czasów i miejsc, w których nie dane mi będzie spędzić choćby chwili. Wyleźć z „tute-raz” wprost do „jutrodaleko” czy „dawnotemu”.

6.

Wreszcie, uwielbiam czytać fantastykę naukową, bo zorientowałem się, że bawi ona bardzo wielu inteligentnych, fajnych ludzi. Ludzi, którzy lubią się spotykać i gadać ze sobą. Coś organizować, wydawać, dyskutować, kłócić, tworzyć, zdobywać. Spotkałem wśród nich wielu kolegów i kilku prawdziwych przyjaciół. I to też jest niebagatelny powód, dla którego lubię science fiction.

O wszystkich tych fascynujących aspektach fantastyki, streszczonych tu powyżej w jednym tekście, starałem się wam opowiadać na łamach „Magii i Miecza” przez kilka lat goszczenia tu rubryki „Oko zewnętrzne”. Myślę, że wystarczy. Kto miał mnie posłuchać, ten już wie, o co chodzi. Kto olał – tego już nie przekonam.

Chciałbym się z wami pożegnać i podziękować, że masowo nie obsyłałście kolejnych redaktorów naczelnych MiMa listami żądającymi definitywnego wydłubania „Oka”. Mam nadzieję, że spotkamy się jeszcze nie raz – osobiście na konwentach, kiedy będziecie czytać moje książki, lub gdy wiedziony tęsknotą (którą już zaczynam odczuwać) jednak czasem jakiś tekst dla MiMa przygotuję.

Oko wyprowadzić! To znaczy... wyturlać! Cześć!

RECENZJE

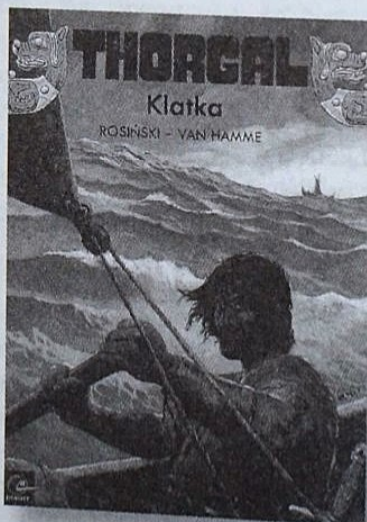
THORGAL: KLATKA ROSIŃSKI/VAN HAMME

Kolejny album komiksowy o przygodach Thorgala Aegirssona. Nasz bohater odzyskał pamięć i po latach rozłąki chce wrócić do rodziny. Nie jest to jednak takie proste. Czy Aarica wybaczy mu odejście i zdradę? Czy rozpoznają go dzieci, które nie widziały ojca od tylu lat? Czy rabusie podążający tropem jego bliskich nie zrobią im krzywdy? Dobrze opowiedziana historia, klimatem bardzo bliska pierwszym albumom o przygodach Thorgala, tych które urzekły tak wielu fanów twórczości Rosińskiego i Van Hamme'a.

Na jesień wydawnictwo zapowiada kolejny tom: „Arachnea”, wznowienia „Strażniczki Kluczy” i „Trzech starców z krainy Aran”, pierwsze dwa

tomy nowej serii Rosińskiego – „Skarga utraconych ziem”. Sam rysownik prawie na pewno zawita do Polski w pierwszej połowie października.

Egmont Polska, cena: 14,90 zł



TAJEMNE PRZEKAZY RUDOLF KIPPENHAHN

Książka ta może przydać się każdemu układaczowi przygód. Autor w przystępny sposób opowiada w niej o historii kryptografii (czyli sztuki szyfrowania i łamania szyfrów) oraz przedstawia rozmaite metody szyfrowania. Pojawiają się tu i Cezar, i sowiecki szpieg Sorge, i Polacy, którzy rozgryźli Enigmę, a także wiele innych barwnych postaci.

Pożytków z lektury (oprócz samej frajdy z niej czerpanej) możecie wynieść kilka. Po pierwsze, autor zebrał sporo prawdziwych historii szpiegowskich, które po scenograficznych przeróbkach można przenieść do dowolnego świata rpg. Po wtóre, od kulis poznajemy działanie wywiadów

i wpływ, jakie te instytucje miały na powodzenie działań militarnych – a taka wiedza znakomicie może wpłynąć na realizm i rzetelność wymyślanych opowieści. Po trzecie wreszcie, Kippenhahn przedstawia wiele prostych metod szyfrowania, a także techniki deszyfracji. To doskonały kurs kryptografii, który za niewielkie pieniądze możecie zafundować prowadzonym przez siebie postaciom. To na pewno ułatwi wam zarówno układanie, jak i łamanie różnych tajnych wiadomości w trakcie przygód.

Książka ma dla Polaków dodatkowo smaczek, jako że autor, sam Niemiec, zauważa i docenia udział polskich matematyków w złamaniu



kodeksów Enigmy, a co za tym idzie pokonaniu Hitlera. Nasi sojusznicy, Anglicy, jakoś o tej wspaniałej robocie zapomnieli...

Prószyński i s-ka, cena: 29,50 zł

MAGIA I ZŁOTO ISAAC ASIMOV

Isaac Asimov, zmarły w 1992, to jeden z tytanów światowej SF, autor takich standardów jak „Fundacja”, „Nastanie nocy” czy „trzy prawa robotyki”. W jednym tomie zebrano niebeletrystyczne wystąpienia Asimova – najczęściej wstępniaki do prowadzonego przez niego pisma

„Isaac Asimov Science Fiction Magazine”. Autor wypowiada się w nich na mnóstwo tematów, czasem zainspirowany listami czytelników, czasem opiniami krytyków literackich, a czasem wydarzeniami takimi, jak zdobycie nagrody czy śmierć przyjaciółki.

Dostajemy w tej książce bardzo ciekawy wgląd w amerykański rynek SF, widziany z samego szczytu, bo i Asimov należał do czołówki autorów, i prowadzone przez niego pismo miało bardzo mocną pozycję.

Poznajemy więc cienie i blaski życia autora i redaktora, wysiłek i kompromisy, chwile triumfu i klęski. Przez karty książki przewija się galeria nazwisk, sław amerykańskiej SF, znajdzie się tu i anegdota, i wspomnienie, i cytat z takich osobistości. Pisze też Asimov – i to może być bardzo przydatne dla początkujących autorów/układaczy przygód – o warsztacie. O tym jak organizować sobie pracę, myśleć o tekście, konstruować akcję, tworzyć bohaterów, budować klimat i suspens.

Asimov nie jest mistrzem stylu – sam przyznaje, że w pisaniu interesowało go tworzenie wartkiej fabuły oraz prezentowanie pomysłów i idei. Warto się od niego pouczyć, nawet jeśli potem te nauki się odrzuci. Co zresztą sam Asimov sugeruje... Ciekawa, przyjemna w lekturze, choć niefabularna książka.

Rebis, cena: 32 zł

AQQ NR (19) 1/2000

Kolejny numer niskonakładowego pisma komiksowego. Jak zawsze, mniej więcej połowę numeru wypełniają historyjki obrazkowe polskich autorów. Sporo tu fantastyki (m.in. komiksowa adaptacja prozy Tolkiena) i świetny epizod przygód Jeża Jerzego zainspirowany „Milczeniem owiec”. W części publicystycznej wywiady z polskimi twórcami, mnóstwo recenzji komiksów



komercyjnych i zinów, szkółka dla początkujących rysowników. Jeśli lubicie komiksy – warto czytać.

Zin Zin Press, cena: ok. 14 zł

NADANTURALNY HORROR W LITERATURZE H. P. LOVECRAFT

Nie muszę tłumaczyć, kim jest autor tej książeczki. Tym razem wydawca zaproponował nam nie prozę, a esej, w którym tatuś chrzestny Cthulhu omawia historię literatury grozy – od czasów antycznych, po swoją współczesność. Można spierać się z jego ujęciem tematu (generalnie chwali tych, których styl i sposób straszenia najbardziej zbliżony był do jego pisania), ale tekst stanowi doskonały przegląd interesujących książek grozy. Rzecz jasna, tylko niewielką część z nich wydano po Polsku, ale cóż to za przeszkoda dla Strażnika Tajemnic, który chce wzbogacić swoje scenariusze? Niejako przy okazji historycznej wylizanki Lovecraft opowiada, jak jego zdaniem należy budować nastrój grozy, co wzbudza u czytelnika największą panikę, skąd bierze się fascynacja złem i ciemnością. Bardzo pożyteczna lektura.

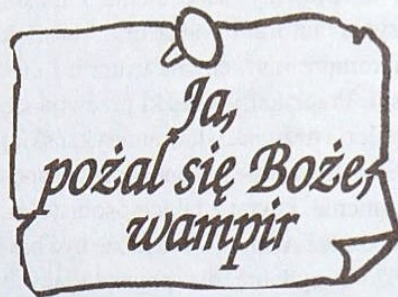
Scutum

Usłyszałem od znajomych, że na festiwalu filmów o sektach i w lokalnej telewizji łódzkiej pojawił się jakiś czas temu film pt. „Ja, Wampir”. Opowiadał on o grupce osobników, mówiących o sobie, że są jedynymi prawdziwymi RPGraczami, którym delikatnie mówiąc rzeczywistość pomieszała się z fikcją. Padaly ponoć stwierdzenia typu „RPG moim Bogiem, «Wampir» moją Biblią”, a zachowania owych delikwentów mogły nasunąć podejrzenie, że faktycznie ma się do czynienia z sektą i to z gatunku tych zdecydowanie szkodliwych.

Jak wspominałem na początku, nie miałem jeszcze okazji oglądać filmu na własne oczy. Nie umiem więc określić, czy jego bohaterowie naprawdę są nawiedzonymi maniakami, których należałoby odizolować od społeczeństwa zanim wyrządzą komuś poważną krzywdę, czy tylko nieodpowiedzialnymi idiotami, którzy nie zdają sobie sprawy, jakie konsekwencje może wywołać ich wygłup (sądząc z relacji, raczej to pierwsze). Należy tylko współczuć większości łódzkich graczy – normalnym ludziom, którzy jako pierwsi stanowczo odcięli się od filmowanej grupki – że są zmuszeni pić piwo nawarzone przez tamtych.

A zatem możliwości są dwie. Pierwsza: ktoś ma na tyle nierówno

pod sufitem, żeby grę, wytwór rąk ludzkich (a ostatnio głównie maszynkę do zbijania kasy na naiwnych) traktować z boskim uwielbieniem. Chyba nigdy nie zdołam pojąć, jak można osiągnąć taki poziom zidiocenia. RPG, niezależnie od systemu, powinno być rozrywką. Jeśli przy okazji gracz czegoś się nauczy – tym lepiej. Ale jeżeli ktoś przekracza granicę zdrowego rozsądku i popada w fanatyzm, to wcale nie dziwię się zaniepokojeniu rodziców,



wychowawców, czy ośrodków zwalczania sekt. Spójrzcie na to obiektywnie: taki film może być wystarczającym powodem. Normalni RPGracze też powinni czuć zaniepokojenie – tego rodzaju patologię psują opinię o całym środowisku. Czy naprawdę chcemy, aby wrzucano nas do jednego worka z wariatami?

Możliwość druga: owi „jedynie słuszni” to durnie. Postanowili zrobić szczeniacki dowcip i zainscenizowali całą sytuację, aby

zakpić z twórcy filmu. Niestety nie wzięli pod uwagę tego, że środowisko graczy nie cieszy się najlepszą opinią (z winy podobnych osobników) i że wszystkie ich wygłupy zostaną potraktowane z całą powagą. Znajdujemy się w niewygodnej sytuacji: gry fabularne są na cenzurowanym i każdy bez troski wygłup może wyjść nam bokiem. Musimy pogodzić się z tym, że otoczenie nie wprowadza rozróżnień i stosuje wobec RPGraczy odpowiedzialność zbiorową. Musimy się dostosować do reguł – dbać o dobrą opinię i zdecydowanie odcinać się od tego typu zachowań, jakich przykładem był film „Ja, Wampir”. Tu nie ma miejsca na żarty – druga strona nie ma w tej sprawie poczucia humoru. I wcale się jej nie dziwię. Gdyby role-playing rzeczywiście było rodzajem sekciarstwa, uznalibyśmy, że reakcja jest całkiem jak najbardziej na miejscu.

Celowo nie próbuję nawet łagodnić mojej wypowiedzi. Nie ma sensu głaskać się po główkach i powtarzać sobie, że wszystko jest w porządku. Wokół gier fabularnych narobiło się wiele smrodu i najwyższy czas odświeżyć atmosferę. Zanim inne, pożał się Boże, wampiry nie posuną się w swej maskaradzie za daleko i nie dojdzie do jakiejś tragedii.

P.S.

MAG-GOBLIN

Firmowy sklep Wydawnictwa MAG zaprasza:
stacja metra „Centrum”
telefon: (0-22) 654-42-30

- książki • gry fabularne • gry karciane •
- gry bitewne • niespodzianki! •

Nie możesz ominąć tego miejsca!

Jakub Wędrowycz wychylił musztardówkę pełną mętnego płynu i uśmiechnął się do swoich myśli. A myśli, im więcej pił, tym stawały się cieplejsze i klarowniejsze. Aparatura w kącie chałupy bulgotała kojąco, a powietrze wypełniał subtelny zapach zacieru nastawionego na starym ziarnie i gnijących kartoflach. Kolor cieczy skapującej do kanistra był lekko brązowy, więc egzorcysta pomyślał, że warto by dodać trochę jakiegoś wybielacza, ale od pamiętnych przygód z prosiakami czuł pewien wstręt do „Ace”.

– Lotnik, kryj się! – Wykrzyknął zdanie zastyszone w jakimś filmie.

Facet posłusznie klepnął.

– A teraz gadaj, szpiegu, kto cię nastął? A jak się pomylisz, to zastrzelę – pociągnął leniwie za spust.

W klepisku obok głowy przybysza pojawiła się dziura.

– Nie zabijaj – gość odezwał się po polsku, tyle że z bardzo dziwnym akcentem. – Jestem historykiem. Ja tu z własnej woli.

– Historyk – mruknął Jakub. – Ja tam nauczycieli nie lubię. Wnuka mi w szkole gnębia.

ZAGADKA KUBY ROZPRUWACZA

Niepublikowany rękopis Artura Konan Dojla

z jęz. angielskiego przełożył

ANDRZEJ PILIPIUK

– Chlorem by zaprawić – mruknął sam do siebie. – Tylko kto to potem zechce pić?

Uczone rozważania przerwała niespodziewana materializacja. W kącie pomieszczenia zamigotało, załomotało i wyrosła tam budka. Wyglądała jak telefoniczna, tylko miała przyciemniane szyby.

Jakub z szacunkiem popatrzył na resztę produktu w szklance.

– Cholera – powiedział.

– Co za bimber. Zrobiłem już kiedyś taki, że białe myszki latały, i taki od białych piesków, taki od krasnoludków i taki od różowych słoni, ale żeby budki telefoniczne?

Wewnątrz niej coś za-brzęczało. Egzorcysta wy-ciągnął z szuflady obrzyna i sprawdził, czy granat tkwi na miejscu w kieszeni. Drzwi budki otworzyły się i z wnętrza wyszedł niski facet z pokaźnym brzuszkiem, ubrany w obcisły trykot. Jakub wypalił ze spluwy w sufit, a potem wskazał wymownym gestem podłogę.

Nabił strzelbę dwoma nowymi pociskami. Tym razem były to naboje na dzika. Wiadomo, nie jest łatwo zabić agenta KGB...

– Ja nie jestem nauczycielem – wydarł się leżący. – Ja prowadzę badania historyczne!

– Tutaj? – Wędrowycz parsknął śmiechem. – A ta budka to co, przerzutnik zeroprzestrzenny do teleportacji?

– Właściwie, nie powinienem mówić – gość z niepokojem popatrzył w wylot lufy.

– Czekaj... Jesteś historykiem i przy-leciałeś badania robić, ubrany jesteś jak strach na wróble, gadasz niby po naszymu, ale dziwnie, znaczy, że to wehikuł czasu.

– Wolimy nazwę komunikator czasoprzestrzenny – facet starał się nadać swojemu głosowi maksymalnie dużo godności.

– Wstawaj, wstawaj – zezwolił egzorcysta – bo jeszcze pomyślisz, że u nas, w dwudziestym wieku, gości się po podłodze tarza... A więc, jaki jest temat twojej pracy?



Tomasz Łaz

– Spisuje historię rządów Macieja Wędrowczya i w tym celu chciałem poznać też jego przodków...

Usiadł przy stole na krześle. Jakub podsunął mu muśtardówkę.

– A to już słyszałem, że mój wnuk będzie przywódcą ludzkości – powiedział.

Gość ze zdumienia wytrzeszczył oczy.

– No, przylazł tu kiedyś taki goły kulturyista, mówił, że jest uczniem od szewca... A, o – wskazał dłonią przez okno.

Metalowy, mocno już zardzewiały kościotrup stał na polu w charakterze stracha na wróble.

– Prawdziwy terminator! – Zdumiał się historyk. – Nie wiedziałem, że któryś został wysłany do tej epoki.

– Do rzeczy – egzorcysta sprowadził go na ziemię. – Czego chcesz się dowiedzieć?

Nalał do szklanki bimbrow. Gość tyknął i zakrztusił się.

– Co to jest? – Zapytał podejrzliwie.

– Bimber, zajzajer, berbelucha. Nie znacie tego?

– Spożywanie alkoholu etylowego zostało zakazane... – wyjaśnił przybysz.

– Hy, prohibicja jest? – Ucieszył się Jakub. – To zawiążemy spółkę. Przerzucisz mnie na miejsce, do twoich czasów. Ja urzęduję bimbrownię, a zyskami się podzielimy.

– Ludzkość jest dumna, że opanowała tę plagę – gość ostrożnie odsunął od siebie szklankę.

– Ty to w ogóle kiedyś piłeś?

– Nigdy. I nie zamierzam.

Jakub westchnął.

– Czeka, dam ci soku z malin.

Poszedł do spiżarki. Wyciągnął opróżnioną do połowy butelkę soku i dopełnił ją wódką. Wstrząsnął, żeby ciecze dobrze się wymieszały. Nalał historykowi do szklanki. Ten wypił z wdzięcznością.



Tomasz Łaz

– A więc, czego chcesz się dowiedzieć? – zapytał.

– Nie mogę zrozumieć, jakim cudem w ciągu dwóch pokoleń twój wnuk wspiął się z tej rudery na szczyty władzy i został dyktatorem całej planety?

– Hmm. Niech pomyślę – powiedział Jakub. – Zapewne pomógł mu spryt życiowy oraz inteligencja odziedziczona po mnie – uśmiechnął się skromnie.

– Siedemsettomowa encyklopedia powszechna podaje, że miał pan inteligencję na poziomie 70 IQ przy normie sto.

– A to znasz?

Jakub wyciągnął z kieszeni ogryziony ołówek i szybko napisał na blacie stołu kilkadziesiąt cyfr.

– Liczba π do pięćdziesiątego miejsca po przecinku? – Historyk wytrzeszczył oczy.

– Chyba będziecie musieli poprawić wasze encyklopedie – uśmiechnął się egzorcysta. – Słuchaj, a każdy może tak latać w przeszłość?

– Nie. Tylko uprawnieni. Żeby odlecieć, trzeba mieć odpowiedni klucz kodowy. Poza tym, istnieje patrol czasu. W każdej epoce ustanowiono specjalne placówki. Gdy ktoś nieuprawniony pojawia się na miejscu, od razu go likwidują...

– Człowiek człowiekowi wilkiem – mruknął Jakub.

– Ach, nie. To nie są ludzie, tylko specjalne, sztucznie wyhodowane bioroboty. Oczywiście, z zewnątrz, a nawet od środka, przypominają ludzi, tyle tylko, że mają zwiększoną odporność na urazy i infekcje.

– I nikt się nie skapanął?

– No co ty? Przecież są nie do rozpoznania. Dopiero porównanie tkanek pod mikroskopem pozwoliłoby na wykrycie różnic.

Egzorcysta poskrobał się po głowie.

– A ludziska nie widzą, że podejrzane? Niby siedzą, nic nie robią, a pieniądze mają?

— Och, na to też jest metoda. Nasi agenci pracują w różnych zawodach. Prowadzą sklepy, hotele i inne przybytki, gdzie mogą przybywać podróżnicy w czasie, żeby nawiązać z nimi kontakt bez wzbudzania podejrzeń.

Gość wychylił właśnie trzecią szklanekę soku. Patrzył już niezbyt przytomnie.

— Co się ze mną dzieje? — Zapytał.

— A jak się czujesz? — Zaniepokoił się Wędrowycz.

— Jakbym nic nie ważył...

— To tak zwany stan nieważkości. Bimber, bracie — puknął butelkę z sokiem.

— To przed tym uciekali nasi przodkowie?

— Bimber to siła napędowa cywilizacji ludzkiej — wyjaśnił egzorcysta. — A tak w ogóle, to z którego jesteś wieku?

— Z dwudziestego szóstego — wymamrotał gość i klapnął jak długi na podłogę.

— Co się z tą ludzkością zrobiło? — Pokręcił głową. — Zupełny zanik odporności. No, ale jak tyle pokoleń nie piją, to nic dziwnego.

Nakrył leżącego starym kocem i podszedł do budki telefonicznej. Była zamknięta.

— Cholera — mruknął, grzebiąc w kieszeni.

Wyciągnął garść wytrychów, ale to mu nie pomogło, bo w drzwiczkach nie było dziurki od klucza, tylko szczelina jak w automacie telefonicznym. Jakub zaczął przetrząsać kieszenie śpiącego. Znalazł w nich wreszcie nieduży prostokąt z dziwnego metalu. Gdy tylko wetknął go w odpowiednie miejsce, drzwi otworzyły się z trzaskiem. Wszedł do środka i popatrzył uważnie na setki zegarów, pokręteł i przełączników.

— Kurde! — Przypomniał sobie, jak kiedyś, w Warszawie, usiłował przejechać się windą. Ale tam było tylko trzynaście guzików, a tu, na oko sądząc, dziesięciokrotnie więcej.

Nieoczekiwanie wypatrzył gałkę, a nad nią, w okienku, płonąca dzisiejszą datę.

— Aha. Tego właśnie szukałem.

Cofnął się na chwilę do chałupy i zabrał kaniister z bimbrem oraz zwitek poplamionych carskich banknotów.

— Pora ruszać w drogę. Odwiedzę dziadka i razem wykończymy Mychajłę Bardaka. Załatwimy go w przeszłości, to w teraźniejszości skasuje wszystkich jego potomków. Nazwę to paradoksem dziadka — powiedział zadowolony.

Przymknął oczy i z ukontentowaniem wyobrażał sobie świat pozbawiony Bardaków. To będzie cudowne... Ustawił pokręteł na jesień 1888 roku i wcisnął czerwony guzik.

Wrażenie rozpadania się na atomy było nawet przyjemne.



Budka telefoniczna z trzaskiem wylądowała na pochyłym dachu. Drzwi otworzyły się automatycznie i Jakub, koziółkując, potoczył się po czerwonych dachówkach. Dopiero niski komin, starannie wymurowany z cegieł, zatrzymał jego upadek. Uderzył całym ciałem, a ścisłana w rękę blaszka wpadła w czelusć.

— Cholera! — Zaklął egzorcysta.

Klucz kodowy odbił się od ściany wewnątrz komina, a potem rozległ się chłupot, jakby wpadł do jakiejś cieczy. W tym momencie kłapa prowadząca na dach otworzyła się ze zgrzytem. Wędrowycz ukrył się pospiesznie za załomem muru. Z otworu wygramoliły się dwie dziewczyny w obcisłych kombinezonach. Stały przed wehikułem i przez chwilę kontemplowały widok, wymieniając uwagi. Następnie jedna wsiadła do środka i maszyna zniknęła.

— Strażniczki czasu — wydedukował Jakub. — Kurde, zabrała wehikuł...

Druga dziewczyna zeszła do wnętrza domu. Egzorcysta rozejrzał się po okolicy. Otaczały go zaniedbane domki, wałące się rudery i kamienice, jakieś budy i przybudówki sklecone z byle czego. Dołem, ulicą, przejechała dorożka.

— Może i jest rok 1888. Ale na Wojstawice to mi nie wygląda.

Podczołgał się do krawędzi dachu i wychyliwszy, zajrzał przez okno na poddasze. Pierwszą rzeczą, którą zauważył, były trzy budki telefoniczne stojące pod ścianą.

— Aha. Tu mają swoją bazę — szepnął.

W kominku wisiał spory gar, wewnątrz coś bulgotało.

— Dobra, zabrać klucz i do domu — mruknął. — Chłupnęło mu się pewnie w tę owsiankę...

Zaczął podważać ramę okienną. W tym momencie do pomieszczenia weszło sześć dziewczyn. Jedna wyciągnęła gołą ręką garnek z paleniska i naląła gęstego puddingu do talerzy. Zaczęły jeść. Jakub czekał, aż któraś zakrzusi się blaszką, ale nic takiego nie nastąpiło. Zaklął wściekle i po rynn timer zsunął się na ziemię. Nim stanął na bruku, w jego głowie dojrzał odpowiedni plan...



Z pamiętnika doktora Watsona

Pewnego sierpniowego wieczora siedzieliśmy przy kominku. Londyn z wolna odżywał po całodziennym upale. Nakręciłem zegarek.

– Być może zainteresuje cię to, mój drogi Watsonie – Sherlock Holmes złożył czytana gazetę i podał mi z uśmiechem. – Opisano tu zaiste niezwykłą zbrodnię...

Popatrzyłem na niego zaskoczony. Uśmiechnął się lekko i wprawnymi ruchami zaczął nabijać fajkę jakimś zielonym świństwem, które ostatnio palił zamiast tytoniu. Otworzyłem „Timesa”.

– O mój Boże! – Zawołałem, wczytując się w treść artykułu.

– To zagadkowe – powiedział mój przyjaciel, pykając z fajki. – Zwróć uwagę. Ofiarą była trzydziestoletnia hmm... kobieta publiczna o imieniu Mary. Zabójca dopadł ją w jednym z zaułków dzielnicy Whitechapel, gdzie zapewne czatowała na klientów, aby sprowadzać ich z drogi cnoty.

– Podciął jej gardło dziwnym narzędziem pozostawiając szarpane rany, można powiedzieć, że uciął jej głowę – uzupełniłem ponuro. – Następnie rozpruł brzuch i rozwłóczył wnętrzności naokoło latarni.

– Właśnie – mruknął Holmes. – Jak gdyby potrzebował światła. To jest właśnie dla mnie w tym najdziwniejsze. Mordercy wolą kryć się w cieniu.

Zamyśliłem się głęboko.

– Sądzę, przyjacielu, że być może znam motyw jego zachowania – powiedziałem.

Holmes pyknął z fajeczki i spojrzał na mnie z ciekawioną.

– Mnie dotąd nic nie udało się wydedukować – przyznał. – Mów proszę, drogi Watsonie. Twoje cenne uwagi wielokrotnie wcześniej naprowadzały mnie na właściwy trop.

– Gdy służyłem w armii na Bliskim Wschodzie, kilkakrotnie spotkałem miejscowych wróżbitów, podających się za potomków starożytnych Chaldejczyków. Odczytywali przyszłość, czy też raczej wmawiali naiwnym oficerom, że potrafią to zrobić. Słono ta usługa kosztowała, ale nasi chłopcy byli młodzi, a przez to naiwni, jak to w ich wieku. Niejeden funt, który królowa wypłaciła im w ramach żołdu, zniknął w kieszeniach tych obzarpanych magów.

– Wedle jakiej metody wróżyli, bo dedukuję, że to jest klucz do powiązania twojej opowieści z tym ohydny morderstwem?

– Wróżyli z wnętrzności zwierzęcych. Zabijali owcę lub kozę i wypruwszy z niej wnętrzności, rozkładali na ziemi, a potem z parujących jeszcze kiszki i wątroby usiłowali odczytać naszym oficerom przyszłe losy. W większości przypadków, ze złośliwą radością, przepowiadała im szybki i tragiczny koniec, i rzeczywiście, wkrótce przyszli Turcy, a wraz z nimi dżuma

i tyfus. Wielu dzielnych chłopców pozostało na wieczną wartę pośród piasków Bliskiego Wschodu.

Brwi Szerloka Holmesa uniosły się lekko.

– Sugerujesz, drogi Watsonie, że mamy tu do czynienia z człowiekiem, który usiłuje odczytać przyszłość z ludzkich wnętrzności?

– Tak sądzą. Sam widziałem kiedyś tuż po bitwie jednego z tych „proroków”, jak na pobożewisku oprowiał tureckiego trupa.

– Czyli, można powiedzieć, zagadka została rozwiązana – uśmiechnął się z zadowoleniem mój przyjaciel. – Mordercy należy szukać pośród przybyszów z Lewantu, prowadzących salony wróżb. Musi to być człowiek stosunkowo silny, zapewne dobrze zbudowany. Jak mniemam, wśród jego klienteli trafiają się zblazowani arystokraci, zatem jego salon wróżb znajdować się musi niedaleko Pałacu Buckingham. Czy możesz mi podać z powrotem „Timesa”?

Ochoczo spełniłem prośbę. Kartkował przez chwilę stronę z ogłoszeniami, a potem z uśmiechem pyknął z fajki.

– „Archibaldus Dinozauroplus – Mag Chaldejski. Naukowe przepowiadanie przyszłości. Klientela z najwyższych kręgów towarzyskich. Referencje”. – Odczytał ogłoszenie.

– Hmm – zamyśliłem się. – Nazwisko wydaje mi się greckie.

– Możesz wierzyć mojemu ogromnemu doświadczeniu, drogi Watsonie. Jestem pewien, że to nasz ptaszek.

Pociągnął za sznur dzwonka, po czym skreślił pospiesznie kilka słów na kartce. W drzwiach stała pani Hudson.

– Proszę przesłać tę kartkę przez posłańca inspektorowi Lestrade’owi – polecił mój przyjaciel, wręczając jej kopertę wraz z dwudziestopennową monetą.

Wysłała. Detektyw pyknął z fajeczki.

– Można powiedzieć, mój drogi Watsonie, że dzięki twojemu doświadczeniu wojskowemu udało nam się schwytać groźnego zbrodniarza, nie ruszając się na krok z mieszkania...

Popatrzyłem na niego z podziwem.

– Ludzie będą mogli dziś w nocy spać spokojnie – powiedziałem. – Ale skąd pewność, że Lestrade go złapie?

– Och, salon wróżb jest czynny od osiemnastej do dwudziestej. Nasz przyjaciel inspektor otoczy ze swoimi policjantami tę spelunę i wykurzy go jak borsuka z nory.

Odłożył wypaloną fajkę i z zadowoleniem ujął w dłoń skrzypce. Grał cały wieczór, wyraźnie rad z kolejnego sukcesu.



Siedzieliśmy właśnie przy śniadaniu. Posmarowałem grzankę masłem i akurat unosiłem ją do ust, gdy zapukała pani Hudson. Przyniosła poranną gazetę i czajnik z herbatą. Nalałem sobie do filiżanki aromatycznego napoju. Holmes ujął w dłoń gazetę i szybko przebiegł wzrokiem pierwszą stronę. Zauważyłem, że jego twarz spochmurniała.

– Zapewne cię to zaciekawi – powiedział, podając mi dziennik.

Ująłem „Timesa”. Grubą czcionką wybijał się tytuł.

– „Nożownik powrócił!”.

Odłożyłem gazetę i skończyłem kanapkę.

– Zaatakował znowu

– stwierdził Holmes. –

Zmasakrował kolejną upadłą kobietę... Tym razem jego ofiara to niejaka Margaret, lat dwadzieścia sześć. Wypruł jej tylko żołądek i jelita. Najpierw, oczywiście, poderznął gardło...

– Czyli nie rozwlekt wnętrzości po ziemi?

– Upewniłem się.

– Właśnie – mruknął. – Ponieważ piszą

tu, że podejrzewany o morderstwo Dinozauropulos został wczoraj zatrzymany i spędził noc w areszcie, myślę, że twoja teoria o wróceniu z wnętrzości tym samym upadła... Co

gorsza, ja ciągle nie mam pojęcia, dlaczego on to robi. Musimy chyba zdobyć więcej informacji. Ale oto i Lestrade.

Inspektor wszedł do naszego mieszkania.

– Witam, panowie – powiedział.

Poczęstowany herbatą, usiadł.

– Oddaliście mi wczoraj niedźwiedzią przysługę – stwierdził ze złością. – Aresztowałem wam tego Dinozauropulosa. Trzymaliśmy go do rana na śledztwie. Załamał się zupełnie. Przyznał się do wszystkiego. A tu o świcie dowiadujemy się, że morderca znowu grasował po mieście. Co

gorsza, w sprawie tego maga interweniowała osobiście królowa Wiktoria. Jego aresztowanie omal nie doprowadziło do katastrofy naszej polityki zagranicznej.

– To on jest taki ważny? – Zdziwiłem się.

– Na podstawie jego przepowiedni opracowuje się wytyczne dla ministerstwa spraw zagranicznych na całe dziesięciolecie naprzód – wyjaśnił Lestrade. – Mój szef omal nie rozstał się ze stanowiskiem... I jeszcze ta druga

zbrodnia. Morderca jest ciągle na wolności.

– Chyba powinniśmy obejrzeć miejsce zdarzenia, skoro już zostaliśmy włączeni do tej przykłej sprawy – uśmiechnął się Holmes. – Watsonie, nie widziałeś gdzieś mojej laski?



Tomasz Łaz

Także po upływie kwadransa wysiedliśmy z dorożki w wyjątkowo plugawym zaułku pośrodku dzielnicy Whitechapel. W powietrzu unosiła się woń wyziewów wielkiego miasta. Policjanci ogrodzili teren i rozpędzili gapiów. Na-

kryta prześcieradłem ofiara leżała ciągle w miejscu, gdzie ją znaleziono.

– Co o tym sądzisz, Watsonie? – Zapytał Szerlok.

Uniosłem prześcieradło i przez dłuższą chwilę badałem wzrokiem ciało.

– Uderzenie w gardło zadano prawdopodobnie od tyłu – zauważyłem. – Ostrze wyszło z przodu, wrywając krtań... Następnie zbrodniarz rozpruł jej brzuch, dobierając się do żołądka. Wy-

ciągnął też część jelit i porzucił je... Opuściłem płótno i odszedłem na stronę, gdzie mój żołądek pozbył się śniadania. Gdy wróciłem, Szerlok Holmes badał lupą ślady na oblesnie brudnej ścianie pobliskiej kamienicy.

– Uderzenia zadano ze straszliwą siłą – powiedział w zadumie. – Krew chlapnęła aż tutaj.

– O ile to krew z naszego morderstwa – Lestrade wzruszył ramionami. – Równie dobrze może

być z zeszłego tygodnia. Tu takie rzeczy często się zdarzają...

– Zastanawia mnie stopień rozkładu zwłok – powiedziałem dezynfekując przelyk zawartością niedużej piersiówki. – Wyglądają, jakby leżały tu co najmniej trzy dni.

– Nie, niemożliwe – odparł Lestrade. – Przedwczoraj przechodził tędy patrol policji. Zauważyliby ciało, jak mi nie mam.

– A kto je znalazł?

– Jakiś lekarz. Chyba Szwajcar, podał takie niemieckie nazwisko. Coś jakby Einstein, tak Frank Einstein.

– Został zatrzymany? – Zapytał mój przyjaciel.

– A może chociaż przesłuchany?

Lestrade wzruszył ramionami.

– Ależ po co?

– A skąd wiadomo, że to był lekarz? – zaciekawiłem się.

– Miał fartuch i stetoskop na szyi – wyjaśnił inspektor. – Na fartuchu były ślady krwi, widać świeżo po operacji szedł do domu.

– To faktycznie brzmi prawdopodobnie – kiwnął głową Holmes. – No cóż, dziękujemy, Lestrade. Nic więcej nie uda się z tego wydedukować – gestem objął walące się rudery i leżące na ulicy ciało. – Ktoś sprzątnie te zwłoki?

– Tak, koroner podjedzie po południu i jeśli jeszcze będą leżały, to zabierze do kostnicy rządowej.

Opuściliśmy to ponure miejsce. Tuż koło dorożki zaczepiła nas ruda ulicznica o bezczelnym spojrzeniu.

– Hej, detektywi, nie mielibyscie ochoty rozwikłać kilku zagadek? – Przeciągnęła się lubieżnie i bezwstydnie. Zamierzyłem się na nią laską, a Holmes przeżegnał się odruchowo i splunął.

– To plugastwo trzeba by wywieszać do nogi – powiedział – Niszczą więzi rodzinne i demoralizują młodzież.

– Czyżbyś sympatyzował z naszym nieuchwytnym mordercą? – Wyraziłem zdumienie.

– Przecież mówię, drogi Watsonie, powiesić, a nie wypruć wnętrzności – odpowiedział z godnością. – Zastanówmy się raczej nad kolejną teorią. Czy coś ci przychodzi do głowy?

– Mam pewną sugestię – powiedziałem. – W ostatnim numerze miesięcznika chirurgicznego

„Lancet” opisywano teorię o zastępowaniu chorych narządów wewnętrznych człowieka zdrowymi, pobranymi od niedawno zmarłych.

– Fascynujące. Nie wiesz czasem, czy już weszli w etap prób?

– Szczerze mówiąc, niezbyt pamiętam. To świeża teoria, z pewnością wymaga jeszcze wielu badań, ale jeśli się powiodą, staniemy przed zgoła oszałamiającymi perspektywami. Czytałem też polemikę, w której ktoś stwierdzał, że narządy w zwłokach obumierają nazbyt szybko, zatem do celów transplantacji, bo tak nazwano takie przekładanie z organizmu o organizmu, niezbędne będą organy pochodzące z bardzo świeżych ciał, albo nawet z ludzi jeszcze żyjących.

Sherlock kiwnął głową i zapalił fajkę.

– Jeśli próby się powiodą, da to fantastyczne możliwości kryminalistom – powiedział. – Tysiące nowych, fascynujących zbrodni. Czy przypuszczasz, drogi Watsonie, że ten morderca to

jakiś prekursor trans-

plantologii

i wycina z ciał narządy, aby

eksperymentalnie wszy-

wać je jakimś innym

obiektem naukowym?

– Tego nie da się

stwierdzić, dopóki nie

zbadamy dokładnie, czy z ciała

czegoś nie wycięto

– odparłem. – Gdy

zaglądałem, chyba

wszystko było na

swoim miejscu,

a to, czego brakowało, le-

żało na ulicy. Czyli, można powiedzieć, że

na miejscu zdarzenia

był komplet.



Tomasz Łaz

Mój przyjaciel posmutniał.

– Czyli teoria o transplantatorze-zabójcy upada – mruknął. – Zatem spróbujemy wydedukować coś nowego.

Choć dedukowaliśmy wspólnie aż do wieczora, wspomagając się ginem dla zwiększenia dedukcji, nie doszliśmy do żadnych wniosków. Wreszcie przed udaniem się na spoczynek, Holmes powiedział ze złością:

– Mamy za mało danych. Chodźmy spać, a jutro, gdy będzie kolejna ofiara, dowiemy się może, o co tu chodzi.



Kolejna ofiara, nosząca przed śmiercią imię Susan, została wypatroszona równie sprawnie jak poprzednie. Jej wnętrzności spływały malowniczą kaskadą po schodach.

– Hmm – powiedział Holmes, pykając z fajki.
– To mi wygląda na robotę psychopaty.
– Dlaczego? – Zainteresował się Lestrade.
Ja też ciekawie nadstawiłem uszu.

– To proste, inspektorze. Ofiary dobierane są zupełnie przypadkowo. Nic ich nie łączy.

– Są w podobnym wieku, wszystkie są blondynkami i uprawiają tę samą profesję – zauważyłem.

Holmes uśmiechnął się z pobłażaniem.

– Nie są w zbliżonym wieku. Pierwsza miała trzydzieści lat, druga dwadzieścia sześć, a ta dwadzieścia siedem.

– Może kolejna będzie miała dwadzieścia osiem? – Zamyślił się Lestrade.

– E, bzdury – powiedział Holmes. – Równie dobrze może wybierać coraz wyższe albo coraz niższe... Zabójca znów nie zostawił żadnych śladów.

– Zaraz, a to odbicie zakrwawionej dłoni na drzwiach domu? – Przypomniałem.

– Ach, tak. O ile to dłoń zabójcy.

– A niby czyja? – Zdziwił się Lestrade.

– Jakiś przechodzień mógł potknąć się, wpaść w kałużę krwi, a potem ubrudzoną rękę obetrzeć o deski – wyjaśnił Holmes. – Mój drogi Lestrade, pamiętaj o dedukcji. Powinieneś zawsze przewidywać wszelkie możliwe warianty rozwoju sytuacji... Nie mamy żadnego punktu zaczepienia. Poza tym, te straszliwe obrażenia. To na pewno była robota psychopaty.

– Jak na psychopatę, niezłe zna się na anatomii – powiedziałem, świecąc małą, ręczną latarką karbidową do wnętrza opróżnionej jamy brzusznej ofiary. – Chyba brakuje jednej nerki.

– Hmmm – mruknął Holmes. – To by potwierdziło teorię o transplantatorze.

– Jakim plantatorze? – Zainteresował się Lestrade.

– A nic, tak mi się powiedziało – odrzekł mój przyjaciel. – A więc, właściwie nie mamy prawie żadnych śladów.

Popatrzyłem pod nogi.

– Czekaście – powiedziałem. – Zwróćcie uwagę na te plamy. Wyglądają, jakby ktoś wdepnął w kałużę krwi, a potem poszedł w tamtą stronę.

Holmes podniósł nogi i popatrzył na podeszwy butów.

– To nie ja – stwierdził.

– Ja też nie – Lestrade zlustrował swoje kamizki.

– Może chodźmy tym tropem – zaproponowałem.

Poszliśmy. Na końcu ścieżki śladów znajdowały się drzwi, na których już wcześniej wypatrzyliśmy odcisk zakrwawionej ręki. Upačkane krwią buty stały na progu.

– Ha – rzekł Holmes. – Czyli jednak nie wszedł do środka.

– Pewnie go nie wpuścili – zauważył przytomnie Lestrade. – Żaden porządny obywatel mieszkający w tej dzielnicy nie wpuściłby pod swój dach mordercy.

– W tej dzielnicy nie mieszkają porządni obywatele, ale rozumiem, co chciałeś powiedzieć – uśmiechnął się Szerlok. – Skoro tutaj nie wszedł, to znaczy, że poszedł gdzieś dalej. No, i szukaj wiatru w polu.

– Może coś wydedukujemy z tych butów? – Zaproponował Lestrade.

Detektyw uśmiechnął się szeroko.

– Widzę, że zaczynasz myśleć – powiedział z uznaniem. – Ano, zabierzmy je na komisariat.



Ustawiliśmy buciory na stole służącym do oględzin denatów i narzędzi zbrodni.

– Co można o nich powiedzieć? – Mruknął Holmes. – Po pierwsze, strasznie niezgrabne.

– Są z kauczuku – dodałem. – Łączonego z jakąś przemysłową włókniną.

– To chyba kiepski gatunkowo filc – zauważył Lestrade. – Ale owo tworzywo nie jest kauczukiem. Znam się na tym, bo kiedyś walczyłem z jego przemytem. Zresztą, można dać do analizy albo porównać...

Po chwili przyniósł swoje kauczukowe kalosze. Faktycznie, dziwna substancja była inna w dotyku.

– Czy istnieją jakieś substancje mogące zastąpić kauczuk? – Zapytał inspektora mój przyjaciel.

– Niestety nie, dlatego przemyt jest tak opłaczalny – ten wyjaśnił.

Kiwnąłem poważnie głową.

– Czyli to musi być zupełnie nowe tworzywo – mruknął Holmes. – Dziwny ten but...

– Faktycznie, dość pokraczny – przyznałem.

– Jednak wygląda na wyrób przemysłowy.

– Zaraz, zobaczymy, czy w środku nie ma czasem nazwiska właściciela – błysnąłem pomysłem.

W pięć minut później Lestrade wypełniał list gończy za niebezpiecznym zabójcą noszącym słowiańskie nazwisko Stomil Olsztyn.



Jakub zapakował wyciętą nerkę do pudełka. „Sami sprawdźcie. One nie są ludźmi”. – Nabazgrał na kartce i złożywszy podpis, zamknął paczkę. Nalepił na niej garść polskich znaczków skarbowych i z pewnym wysiłkiem wcisnął do skrzynki na listy.



– Ciekawe, czy dziś w nocy znowu zaatakował?
– Zastanowiłem się, skubiąc zębami grzanekę.
– Hmm – mruknął Holmes. – Niewykluczone.
– Rozłożył poranne wydanie „Timesa”. – O, miałeś rację. Jest tu artykuł. Znowu rozpruł dwie kobiety. Zawód wiadomy, kolor włosów rudy. A myślałem, że on zabija tylko blondynki.

– Być może rude kobiety mają lepsze nerki do przeszczepiania – zauważyłem.
– A figę, przyjacielu – odezwał się Szerlok. – Nerka, która zaginęła, właśnie się znalazła.

– Gdzie? – Zaciekawilem się.
– W redakcji „Pall Mail Gazette”. To obala twoją teorię o przeszczepach. Trzeba wymyślić nowy motyw.

– Hmmm. A co ona robiła w redakcji?
– Przyszła pocztą – Holmes pyknął z fajki. – To oznacza, że któryś z dziennikarzy jest ludożercą.
– Ludożerca w Londynie? – Zdumiałem się. – To chyba niemożliwe.

– Skoro są na Nowej Zelandii, która jest naszą kolonią, to dlaczego nie ma ich być w metropolii? A wiec dziennikarz-ludojad. Hmm. Możesz mi podać skoroszyt z wycinkami prasowymi?

Przyniosłem posłusznie.
– Oto nasz ptaszek – Szerlok wskazał jedno z nazwisk. – Edward Malone. Przed kilku laty brał udział w wyprawie profesora Challengeera do Ameryki Południowej. Natrafili tam na plemię pitekantropów jedzących ludzkie mięso. Tak więc poszlaki wskazują na niego.

– A jak mu to udowodnimy?
– Będzie nam potrzebna świeża ludzka nerka. Zwabimy go w pułapkę.

– Skąd mam wziąć ludzką nerkę?
Holmes uśmiechnął się lekko.
– Przyjacielu, przecież jesteś lekarzem. Wytnij komuś.

Poskrobałem się po głowie.

– Coś wymyślę – obiecałem.

Holmes ponownie rozłożył gazetę.

– O, tu piszą, że zabójca razem z nerką przysłał list.

– Do kogo adresowany?

– Do redakcji. Popatrz, jaki spryciarz. Kryje swojego przyjaciela Malone’a. Ale to nic. Aresztujemy obu, jego i tego Stomila.

– To imię brzmi jak rosyjskie – zauważyłem.

– Czekaj, co było w tym liście? Aha. Piszą, że zabójca zjadł drugą nerkę. Napisał o tym do nich. A list podpisał *Jakub Wędrowycz*. Dedukuję, że zabójca wysłał nerkę do redakcji, żeby odsunąć od siebie podejrzenia. Na pewno nie zjadł drugiej, bo na miejscu zdarzenia brakowało tylko jednej. Chyba że przegapiliśmy jakieś zwłoki...

– *Wędrowycz*? Ciekawe, co to może znaczyć? To chyba po serbsku albo w jakimś równie egzotycznym języku.

– Redaktor naczelny odcyfrował je za pomocą słownika wyrazów obcych jako *Rozpruwacz*.

– Kuba *Rozpruwacz* – mruknąłem. – Coś mi się zdaje, że będą kolejne ofiary...

– Popatrz, jaki sprytny! – Wykrzyknął Holmes.
– Nazywa się *Stomil Olsztyn*, a tymczasem podpisuje się pseudonimem...



Ostatnia strażniczka spośród tych, które jadły pudding feralnego dnia, gdy Jakub przybył do Londynu, stała pod latarnią. Egzorcysta podkrał się po cichutku.

– Te, mała, chcesz się zabawić? – Zadał po angielsku pytanie podsłuchane koło sąsiedniej latarni.

– A masz, dziadu, pieniądze? – Odpowiedziała beczelnie.

Przez kontekst zrozumiał pytanie. Pokazał jej sturublowy banknot.

– Nie zadaję się z Rosjanami – skrzywiła pogardliwie wargi.

Uderzył bagnietem od kałasznikowa w szyję, przecinając kręgosłup. Zręcznie rozerwał ubranie i wypruł flaki. W mętym świetle gazowej latarni grzebał w jelitach. Nigdzie nie było jednak ani śladu przeklętej blaszki!

– Kopsnij wątrobę, koleś – rozległ się sympatyczny głos.

Jakub, który przełączył się właśnie na telepatię, zrozumiał go bez trudu.

Wyciąchał narząd i podał. Przybysz zręcznie zawiązał organ w gazetę.

Tomasz Łaz



— Ktoś ty? —

Zagadnął egzorcysta bardziej pro forma niż z ciekawości.

— Doktor Wiktor Frank Einstein.

— Twój wnuk będzie fizykiem — uśmiechnął się Jakub. — Po co ci ten ochłap? Lisy futerkowe trzymasz?

— Nie. Chcę ożywić martwą materię.

— To kiepsko się nadaje do twoich celów. Szybki rozkład, syntetyczne gówno — wyjaśnił Wędrowycz. — Ale powodzenia.

— A ty, czego szukasz? Kamieni żółciowych?

— Ano, jedna kobitka połknęła taką fikuśną blaszkę, która jest mi potrzebna...

— To ty wypatroszyłeś je wszystkie?

— Jasne. Urobiłem się po łokcie i gówno...

— Czekał, kiedy połknęła?

— Będzie gdzieś z pięć dni.

— Ty durny, dawno już to wydalila.

Jakub palnął się w czoło, aż zadudniło.

— Jasne! Sprawdzę w wychodku. Dzięki — uściśniętą dłoń nieznanego, po czym rozeszli się do swoich zajęć.

Tego wieczora słynny detektyw zaszedł do biura swojego przyjaciela, inspektora Lestrade'a.

— Czym mogę służyć? — Oficer na jego widok uśmiechnął się znacząco i wyciągnął z szuflady flaszkę whisky. Wypili, zakąsili, wypili na drugą nogę.

— Domyślam się już, kim jest Rozpruwacz — spokojnie powiedział Holmes.

— Ach tak. Aresztowaliśmy Malone'a i profesora Chellangera. Dostali lekki łomot pałami i teraz obciążają się nawzajem, Malone zeznał, że profesor w Ameryce Południowej jadł małpie mięso i narzekał, iż smakuje podobnie jak ludzkie, co znaczy, że znał jego smak. Profesor opowiedział, jak Malone upiekł i spożył przedstawiciela *Pitecantropus erectus*. Ale od czasu, gdy ich zapudłowaliśmy, Rozpruwacz rozpruł kolejną kobietę.

— Czyli mają alibi... Jak poszukiwania Stomila?

— W martwym punkcie, ale daliśmy znać wszystkim posterunkowym.

— Mam nowy trop. Tym razem uderzymy w sam cel.

Brwi policjanta uniosły się do góry.

— Kto?

— Głupio powiedzieć, ale Rozpruwaczem jest doktor Watson.

— Coś podobnego. Skąd wiesz?

— No cóż. Po pierwsze, nie ma alibi na czas żadnego z morderstw.

— Myślałem, że mieszkają panowie razem.

— Owszem, ale w jego części mieszkania jest dodatkowe wyjście. Zapewne wymykał się nocami... polować.

— Rozumiem. Czy są jakieś poszlaki dodatkowe?

— Cała masa. Ciągle kierował śledztwo na fałszywe tory. Najpierw bredził o wrózeniu z wnętrzości, co doprowadziło do aresztowania pana Dinozauropulosa. Potem o przeszczepach narządów wewnętrznych. To oczywiście nonsens, obciętej ręki nie można przyszyć, a co dopiero nerkę... Potem ubzdurał sobie ludożercę, co doprowadziło do aresztowania cenionego profesora i jego zacnego przyjaciela dziennikarza. Wreszcie te buty znalezione na miejscu zbrodni. Jak przebiegle odkrył w ich wnętrzu nazwisko właściciela! Ale przejrzałem jego podła grę. Pewnie sam je tam podrzucił...

— Faktycznie, to wystarczy, żeby go skazać — ucieszył się Lestrade. — Wezmę dziesięciu ludzi i idziemy po niego...



Jakub wynurzył się z wychodka, dzierżąc nieciekawie umazaną srebrną blaszkę.

– No – powiedział. – Pora wracać.

Wsiadł do budki stojącej z lewej.

– Cholera – mruknął. – Jak tu skoczyć do domu?

Rozejrzał się w zadumie po wnętrzu budki.

– Tak na chłopski rozum, powinno gdzieś tu być ustrojstwo do ustawiania stacji docelowej – mruknął. – O, na przykład to.

Na niedużym ekranie płonęły literki.

– Lon-don – przesyłabizował. – Aha, czyli ten historyk za dychę chciał lecieć ode mnie do Londynu i dlatego wszystko się pokiełbało. Datę ustawiłem, a miejsca nie... Czyli teraz trza datę i nazwę wsi.

Pod ekranikiem znajdowała się nieduża klawiatura. Jakub wpisał „Stary Majdan”. Na tarczy ustawił datę i godzinę. Wcisnął czerwony guzik i po chwili ze wzruszeniem oglądał stare, znajome, zarosłe pajęczynami kąty swojej chałupy.

– Dobrze wrócić do siebie – westchnął. – A że z Bardakami nie wyszło, to nawet i lepiej. Gdybym nie miał wrogów, nudno by było na tej emeryturze...

W pięć minut później obudził się historyk.

– Co się ze mną działo? – Jęknął. – Och, wody...

– Mogę dać ci wody, ale uwierz mojemu doświadczeniu, klin najlepiej klinem wybijać.

Egzorcysta nalał mu szklanekę bimbrowa.

– Rany, gdzie jest klucz kodowy? – Historyk pomacał się po kieszeni. – Pomóż mi szukać, bez tego nie wrócę do domu...

– Spoko. Siedzi pewnie w drzwiach tej twojej budki. Chyba wczoraj zapomniałeś wyjąć...

– Ach tak...

Podszedł do maszyny czasu i wyciągnął blaszkę za wystający koniec. Potem podejrzliwie popatrzył na swoje palce i pociągnął nosem, a jego twarz przybrała wyraz udręki. Jakub udał, że niczego nie zauważył.

– Zdaje się, że masz jakieś pytania – uśmiechnął się. – Jeśli jesteś gotów, to weź długopis i notuj...



Epilog

Sierpień 1918 r.

Doktor Watson trzęsącą się dłonią wyrył na murze celi trzydziestą kreskę rocznicową... Wrócił do stolika i długo wodził piórem po pożółkłych nieco kartkach.

– Wiesz, nie rozumiem cię – odezwał się ze swojej pryczy Tom, stary przemytnik, zapudłowany,

jak i Watson, na dożywocie za skasowanie kilku celników. – Facet cię wpakował do pierdła na całe życie, a ty opisujesz jego dokonania...

– Wpakował – przyznał niechętnie doktor. – Ale to mimo wszystko był geniusz. Nie chcę, aby ludzkość o nim zapomniała.

– Moim zdaniem, to ten cały twój Holmes był Rozpruwaczem – mruknął szmugler. – To dziwne, że zabójca przestał mordować akurat tego dnia, kiedy cię zapuszkowali.

– Sam chciałbym wiedzieć, dlaczego przestał – westchnął lekarz.

Drzwi celi otworzyły się z hukiem. Stał w nich strażnik. W ręce trzymał paczkę.

– Te, Rozpruwacz, jest dla ciebie przesyłka.

Rzucił mu pakunek i wyszedł. Doktor rozerwał szary papier i wysypał na stolik pięć egzemplarzy autorskich. Tom uniósł jeden do oczu.

– „Przygody Szerloka Holmesa” – przeczytał tytuł. – Dlaczego podpisane Artur Konan Dojl? To przecież twoja książka...

– Musiałem użyć pseudonimu – westchnął Watson. – Wydawca nie chciał się zgodzić...

– Ja tam na handlu literaturą się nie znam, ale moim zdaniem ludziska chętniej kupowałyby książki podpisane Kuba Rozpruwacz...



Tomasz Łaz

WOJNA

W GRACH FABULARNYCH

Był cichy, jesienny wieczór. Gdzieś tam, za horyzontem, słońce powoli tuliło się do snu. Wśród wysokich i starych drzew na niewielkiej zielonej polance paliło się ognisko. Przy nim siedziało paru lekko skulonych wędrowców. Wiatr cichutko grał swoją wieczorną pieśń, rozwiewał poły koców i płaszczy. Pięciu z siedzących nosiło na twarzach blizny. Ich ręce były pobrużdżone śladami wielokrotnie używanego oręża. W ich oczach znaleźć mogłeś blask pożogi, krzyki dowódców, łzy konających. Nie trudno Ci zapewne odgadnąć – to wojownicy. Dawni dowódcy, generałowie, ale także zwykli, niosący śmierć, żołnierze. Szósty wędrowiec mocno odróżniał się od pozostałych. Na jego głowie kapelusz z piórkami, na rękach stary atrament, a obok niego wysłużona lutnia. Głos miał głęboki i śpiewnie brzmiący.



Marcin Rudnicki

– Jam bajarz, jak już wiecie, panowie wojacy. Ponieważ mnie nie dane było w wojnie żadnej ni bitwie brać udziału, przeto was o pomoc i zdanie w pewnej sprawie proszę. Przyszło mi wojnę opisać, tak wiele jej dzisiaj, a ktoś inny jak nie wy, mógłby mnie lepiej w tym temacie oświecić. Chciałbym swych bohaterów prowadzić przez wielkie czyny, w świetle chwały i blasku, a zarazem pokazać im brud codziennego życia i znój zwykłego żołnierza. Żle by się stało, gdyby słuchacze moi znudzili się mym bajaniem i kłamym słowom zadali, że nie wiedząc nic o wojaczce, pieśni o bitwach śpiewam.

Wpierw, by baśń ułożyć, chciałbym wiedzieć, jakowe to prawidła rządzą oną wojną. Na jakich to ukrytych zasadach opiera się wojaczka wiedzieć muszę, by samemu móc na kartach takową tworzyć i by nikt od prawdziwej historii nie mógł jej odróżnić.

Najstarszy z wojowników podniósł głowę i cichym miarowym głosem rozpoczął swoją opowieść.

PUEKOWNIK PIECHOTY LEKKIEJ
MACIEK NOWAK-KREYER
PRAWIDŁA WOJNY

Pytasz mnie, czym jest wojna? Odpowiedź jest prosta – zabijaniem. I czasem, w którym przestają obowiązywać ludzkie i boskie prawa. Niektórzy mawiają też, iż jest po prostu kontynuacją polityki innymi środkami. Może to prawda – wszak, gdy władcom kończą się słowa, każą mówić za siebie ostrzom mieczy i cięciwom łuków.

Co trzeba mieć, by prowadzić wojnę? Przede wszystkim wojsko, jak najbardziej karne. Pospolite ruszenie, składające się z przymuszonych do służby kmiotków albo nawet i obrośniętego w tłuszcz rycerstwa, prawie zawsze ulega zwartym, zdyscyplinowanym oddziałom. Jednakowoż, by stać się dobrym żołnierzem, trzeba długich i żmudnych ćwiczeń – a ten, kto je przejdzie, nie sprzedaje tanio swej skóry. Każe sobie płacić słony żołd, i to regularnie. Do prowadzenia wojny trzeba więc mieć przede wszystkim pieniądze. Dużo pieniędzy. Ileż to zbrojnych waśni kończyło się rozejmem, wymuszonym przez brak grosiwa – i to nierządkiem u tej strony, która odnosiła dotąd błyskotliwe zwycięstwa!

Żołnierz jednak samym pieniądzem się nie naje. Trzeba zawsze zadbać, by w rejonie wojny znalazł się prowiant, lekarstwa, zapasy broni i przyodziewku. Nierządkiem armie wyruszają w pole, ciągnąc za sobą tabor wozów wypełnionych wszelakim dobrem. Ba! Często wojacy zabierają ze sobą całe swoje rodziny, osobistych kucharzy, sługi. Poruszają się bardzo wolno, jednak często osoby te są niezbędne. Gdy zaś tabor staje się już zbyt uciążliwy, zawsze można zostawić go pod strażą i w dalszą drogę ruszyć komunikiem, to znaczy bez obciążenia.

Kiedy kończy się żywność na wozach, żołnierze zaczynają zdobywać potrzebne rzeczy sami, drogą brutalnych rekwizycji. Mówiąc prościej, bez litości rabują ziemię, po których wędrują. Pewien mądry człek stwierdził kiedyś, że „wojna winna się żywić sama”. Święte słowa! Lepiej więc atakować najbogatsze części ziem wroga, by zadać mu dotkliwe straty, a wojakom pozwolić nacieszyć się łupami. Należy też dążyć do jak najszybszego rozegrania bitwy, bowiem uganiecie się za przeciwnikiem grozi poważnymi stratami wskutek jego podjazdów oraz tym, iż wciągnie on wojsko na nieprzyjazny, spustoszony teren

– gdzie nawet wielka armia może szczeznąć, nie mając jak zdobyć jadła i napoju. Znasz pewnie określenie „tatyka spalonej ziemi”? Właśnie na tym ona polega...

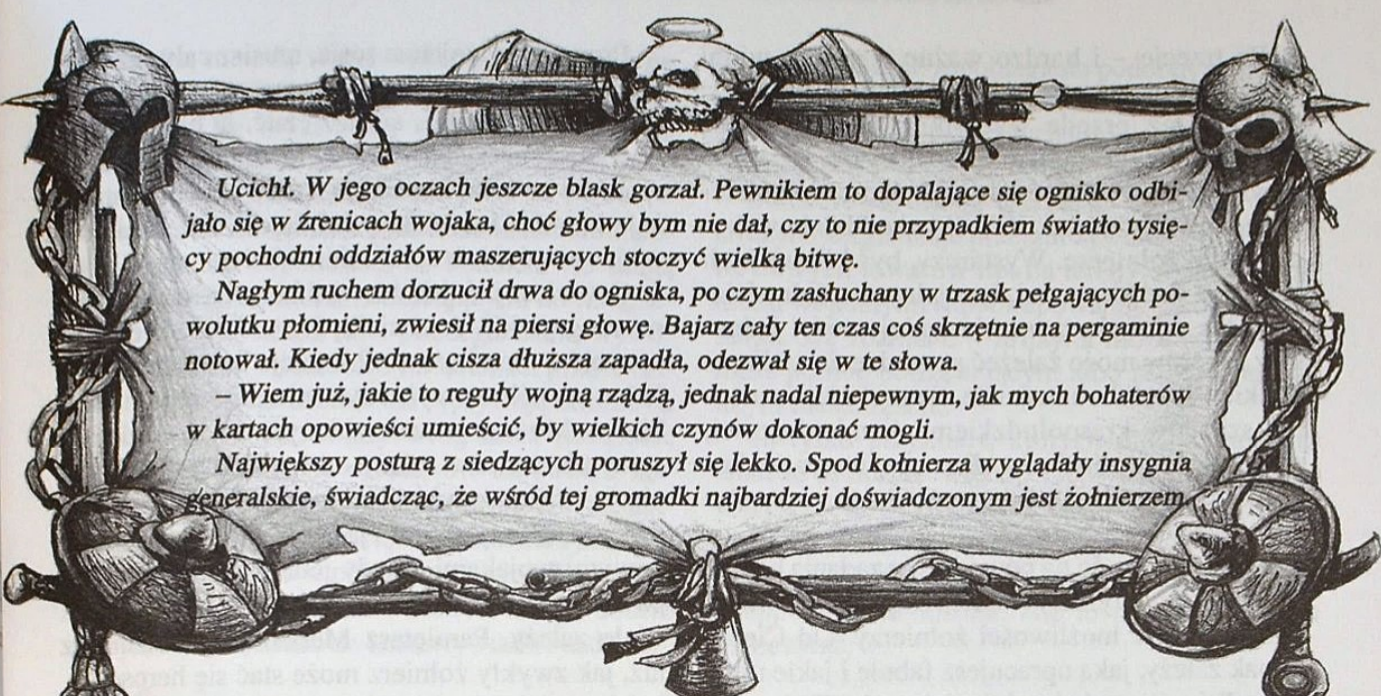
I, rzecz jasna, trzeba wraz z wojskiem jak najprędzej opuścić swoje własne terytorium, by żołnierze nie musieli wybierać na nim chleba.

By żołnierz był zadowolony, należy także zapewnić mu godziwą rozrywkę. Nie musi ona być wysublimowana. Wystarczy, że pozwoli mu się poszaleć w zdobytym mieście, po zwycięstwie wytoczy się beczkę przedniego wina i zadba, aby w obozie i w taborze znajdowała się odpowiednia ilość chętnych dziewczek.

Jednak na wyprawie nie folguje się wszystkim chuciom. Dyscyplina to wszak podstawa dobrej armii. Dlatego za każde, nawet najdrobniejsze przewinienie, każe się chłostą i śmiercią. Biada temu, kto nie wykona rozkazu, okaże się tchórzem na polu bitwy lub nawet popije sobie zbyt tego!



Marcin Rudnicki



Ucichł. W jego oczach jeszcze blask gorzał. Pewnikiem to dopalające się ognisko odbijało się w źrenicach wojaka, choć głowy bym nie dał, czy to nie przypadkiem światło tysięcy pochodni oddziałów maszerujących stoczyć wielką bitwę.

Nagłym ruchem dorzucił drwa do ogniska, po czym zasłuchany w trzask pęłających powolutku płomieni, zwiesił na piersi głowę. Bajarz cały ten czas coś skrętnie na pergaminie notował. Kiedy jednak cisza dłuższa zapadła, odezwał się w te słowa.

– Wiem już, jakie to reguły wojną rządzą, jednak nadal niepewnym, jak mych bohaterów w kartach opowieści umieścić, by wielkich czynów dokonać mogli.

Największy posturą z siedzących poruszył się lekko. Spod kołnierza wyglądały insygnia generalskie, świadcząc, że wśród tej gromadki najbardziej doświadczonym jest żołnierzem

GENERALI DYWIZJI

TOMEK KRECZMAR

PROWADZENIE GRACZY

Chcesz więc się dowiedzieć, przyjacielu, jak bohaterowie graczy mogą stać się bohaterami wojny? To temat na wiele godzin opowieści, postaram się jednak zwrócić Ci uwagę na rzeczy najważniejsze.

Przede wszystkim musisz się wprawdzie zdecydować, czy bohaterowie mają być dowódcami czy też zwykłymi żołnierzami. W tym drugim przypadku wiele rzeczy wydaje się prostszych. Pierwszy zaś z pewnością jest ciekawszy dla graczy.

Tak więc, jeśli zdecydujesz się wcielić śmiazków do wojska, pamiętaj przede wszystkim o jednym – od teraz są ledwie małymi trybikami w wielkiej maszynie. Słuchają rozkazów i wykonują je wraz z innymi, podobnymi im żołnierzami. Tu czeka Cię ciężka praca, musisz bowiem nieustannie opowiadać, co dzieje się wokół. Bez Ciebie i Twoich uwag, gracze będą czuli się tak, jakby ich bohaterowie byli sami, a nie stanowili ledwie element, cząstkę całości.

Ten model prowadzenia wojen może być dla graczy dość nudny. W większości wypadków bowiem będą jedynie paraobserwatorami wydarzeń. Ich wkład w walkę będzie o tyle ważny, o ile sami ją przetrwają. Mogą co najwyżej postarać się przejść szkolenie wojskowe, ale to zupełnie inny temat. Niemniej na przebieg bitew nie powinni mieć raczej wpływu. Chyba że zdecydujesz się na drugi sposób poprowadzenia wojny.

Bohaterowie-dowódcy nie powinni być generalami – wtedy gra fabularna zmieniałaby się w strategiczną, a nie o to nam przecież chodzi. Pod ich

komendą winien znajdować się niewielki oddział z określonym przez Ciebie (czyli dowódcę całej armii) zadaniem – zbadaniem jakiegoś terenu, zorganizowaniem zasadzki na czujki wroga, przeprowadzeniem zwiadu, zajęciem wioski, obroną fortu itp. Misja musi być stosunkowo prosta, bo bohaterów i tak czeka ciężka praca.

Musisz również spośród postaci graczy wybrać głównodowodzącego. W wojsku panuje tyrania, a tyran może być tylko jeden. Pozostali bohaterowie mogą pełnić rolę adiutantów lub dowódców pododdziałów, muszą jednak mieć świadomość, jaki wpływ na morale żołnierzy będzie miało łamanie rozkazów.

Zapewne teraz chciałbyś usłyszeć, jak taką misję poprowadzić, prawda? Po pierwsze, musisz cały czas opisywać graczom, jak ich oddział wykonuje rozkazy i na jakie ewentualne przeszkody trafia. Wyobraź sobie po prostu, że teraz masz jednego bohatera – jednostkę wojskową – który widzi, słyszy i czuje wszystko to, co pojedynczy żołnierze. Jeśli zwiadowca zobaczy wroga, powiedz to graczom. Jeżeli tyły zostaną zaatakowane, niech bohaterowie to zobaczą. Rozumiesz już, o co chodzi?

Po drugie, gracze muszą mieć świadomość, że dowodzą żywymi żołnierzami. Niech bojownicy giną na ich oczach. Niech wypełniają rozkazy z niechęcią lub zadowoleniem. Niech z przejęciem przybiegają do dowódcy, by opisać, co dzieje się na polu bitwy. Niech zadają pytania, mają wątpliwości...

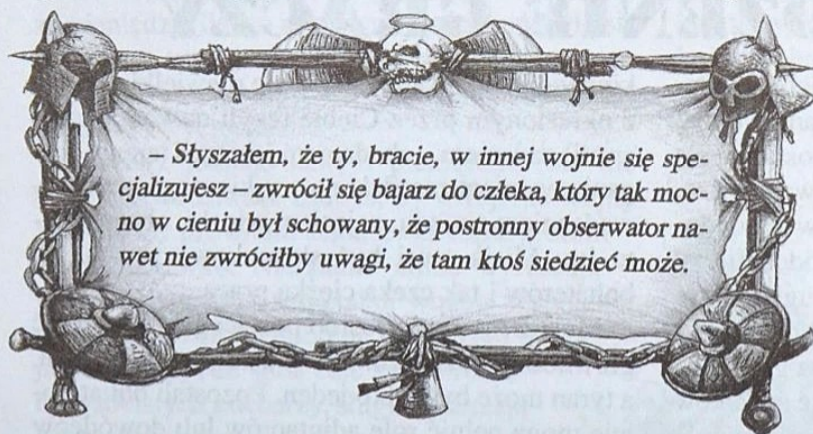
Po trzecie – i bardzo ważne – gracze winni mieć wpływ na przebieg walki. I to znaczny. Dlatego też przede wszystkim to oni muszą ustalać strategię i podejmować decyzje, jakie manewry mają wykonać ich podwładni. Nie należy jednak zapominać, że w skład oddziału wchodzi i inni żołnierze. Wystarczy, byś kilku z nich obdarzył dodatkowymi, specjalnymi zdolnościami. I tak od wykorzystania umiejętności jednego z saperów może zależeć powodzenie ataku na bunkier. Jeżeli bohaterowie nie rozkażą wzmocnić szanów krasnoludzkiemu kamieniarzowi, zginie więcej obrońców. Bez sprytnego wykorzystania wsparcia wojskowego maga, wszystko może wiać w łeb.

Widzisz więc, że na powodzenie zadania będzie się składać nie tylko wybór strategii, ale również wykorzystanie możliwości żołnierzy. Od Ciebie jednak zależy, jaką opracujesz fabułę i jakie ustalisz założenia, na których będzie opierać się walka. Ja proponuję Ci opracować kilka punktów węzłowych, na które największy wpływ będą mieli gracze i ich decyzje.

Prowadząc wojenne sesje, musisz cały czas pamiętać, że bez Twoich opisów gracze nie będą wiedzieć, co się dzieje, ani też czuć, iż biorą udział w większym wydarzeniu. Opowiadaj, jak to zdarzają się ze sobą kawalerie. Jak wybuchy wstrząsają ziemią. Jak padają żołnierze. Jak łamie się opór wrogów lub sprzymierzeńców.

Czy wiesz już, jak włączyć bohaterów w wojenne rozgrywki? A chciałbyś się dowiedzieć, jak uczynić z nich herosów? Istnieje bowiem jeszcze jeden sposób na wykorzystanie postaci w trakcie bitwy. Możesz wszak założyć, że powodzenie sprzymierzeńców zależy od heroicznego czynów pięciu-sześciu zwykłych żołnierzy. Wpierw prowadzisz więc wszystko tak, jakby bohaterowie byli typowymi wojakami. Kiedy jednak przychodzi odpowiednia chwila, od ich odwagi i determinacji wiele zależy. Pamiętasz Meriadoka? Rozumiesz już, jak zwykły żołnierz może stać się herosem?

Mam nadzieję, że wskazałem Ci drogę, którą – niestety – podążyć musisz już sam. Gdybyś miał jeszcze jakieś wątpliwości: pytaj. Pamiętaj jednak, że tylko od Ciebie zależą losy bohaterów.



Marcin Rudnicki

PUŁKOWNIK PARTYZANTÓW JERZY INNA WOJNA

Równie ważne jak walka na linii frontu jest to, co dzieje się „na zapleczu” wojen. Ba – może nawet ważniejsze, gdyż rozgrywki na tyłach decydują o posunięciach wojsk, a w konsekwencji o tym, czy dojdzie do walk, czy też wszystko potoczy się zupełnie inaczej.

Kiedy myślisz o włączeniu bohaterów w wojnę, z dala od pola walki, pierwszym, co przychodzi na myśl, jest szpiegostwo. Oczywiście – można wysłać grupkę zwiadowców, aby wpadli do obozu przeciwnika, zebrali informacje i uciekli. Jednak, aby na dłużej wkraść się w szeregi wroga, trzeba umieć się pod niego podszyć: znać jego język, kulturę, mentalność, a niekiedy też

upodobnić się wyglądem. Niezbędne do tego staje się drobiazgowo szkolenie, które z powodzeniem można włączyć do scenariusza. Działanie w siatce szpiegowskiej i sesje w klimacie „Stawki większej niż życie” to spora frajda dla graczy.

Jeśli mówimy o szpiegowskiej robocie, należy pamiętać o sabotażach, które są jej nieodłączną częścią. Począwszy od sabotowania badań, na uszkodzaniu maszyn i neutralizacji punktów strategicznych kończąc (vide m.in. „Działa Nawarony” i inne powieści A. MacLeana). To zajęcie wiąże się z ogromnym ryzykiem wpadki, ale ktoś musi to zrobić. Czemu nie Twoi bohaterowie?

Kolejną metodą walki – zbrojną, ale wciąż na innych zasadach, jest wojna partyzancka. Drużyna ukrywa się w lesie czy w górach, skąd nęka wroga wypadami: atakuje małe oddziały, niszczy zasoby, podburza ludność itp.

Skoro powiedziałem o podburzaniu ludności, powinienem też wspomnieć, że bohaterowie mogą stać się werbownikami, zachęcającymi do wstąpienia do własnej armii, albo podżegaczami, wywołującymi bunt i zamieszki na terenach przeciwnika. Chaos i niskie morale nie wpływają dobrze na użyteczność wojsk, a gdy wróg musi poświęcić część sił na tłumienie rozruchów na swoich ziemiach, łatwiej jest go pokonać. Bohaterowie mogą też zająć się kampanią dezinformacyjną, aby wprowadzić zamęt w planach przeciwnika.

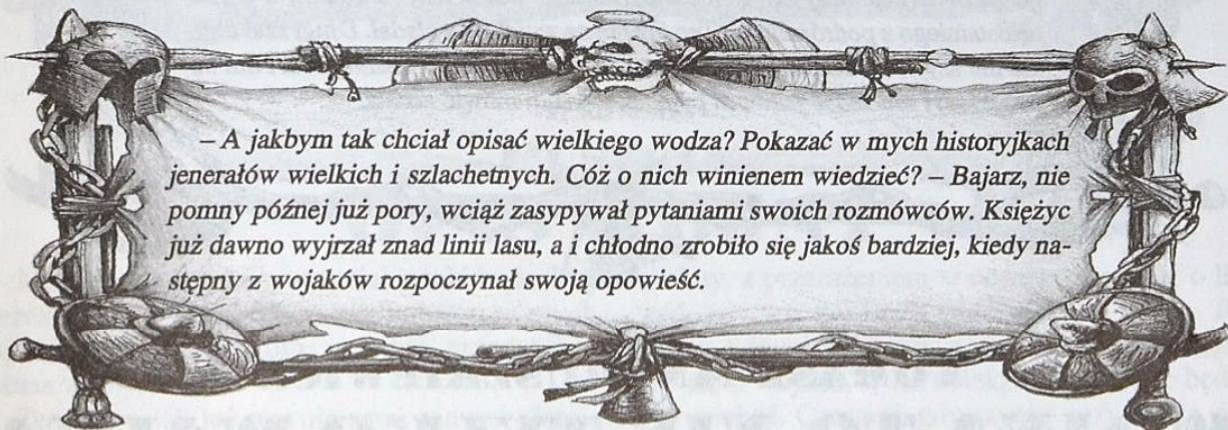
Jednak każdy kij ma dwa końce. Równie dobrze drużyna może należeć do kontrwywiadu i zadaniem

jej będzie właśnie zapobieganie podobnym działaniom ze strony wroga. Demaskowanie szpiegów i podstawianie im fałszywych informacji, uciszanie wichrzycieli – to ciężka i odpowiedzialna praca.

Bohaterowie mogą też zająć się przemytem. Drużyna zorganizuje przerzut żywności, broni, deficytowych towarów itp. na tereny objęte działaniami wojennymi (np. okupowane). Okoliczności mogą być rozmaite – drużyna może bohatercko nieść pomoc potrzebującym albo żerować na cudzym nieszczęściu.

To tylko przykłady, których można zapewne znaleźć znacznie więcej. Opowiedziałem Ci to wszystko, abyś zrozumiał, jak wiele możliwości kryje się w cieniu pól bitewnych.

No, i zawsze pozostaje jeszcze jedno: „Wojna Trappa” B. Callinsona. Ale to po prostu trzeba przeczytać.



– A jakbym tak chciał opisać wielkiego wodza? Pokazać w mych historyjkach generałów wielkich i szlachetnych. Cóż o nich winienem wiedzieć? – Bazarz, nie pomny późnej już pory, wciąż zasypywał pytaniami swoich rozmówców. Księżyc już dawno wyrzwał znad linii lasu, a i chłodno zrobiło się jakoś bardziej, kiedy następny z wojaków rozpoczął swoją opowieść.

PULKOWNIK KAWALERII

MIEOSZ

WIELCY WODZOWIE

Fenomen wielkiego wodza polega zawsze na tym, że zanim go w końcu zobaczysz – o ile w ogóle będziesz miał okazję – nasłuchasz się o nim do znudzenia. Każdy Wódz żyje legendą swoich żołnierzy. Jednakże tylko najwięksi z wielkich żyją także legendą wśród swoich wrogów.

Faktycznie najczęściej pośród wrogów słyną okrutnicy. Opowiada się o nich jako o rzeźnikach, palownikach, o tych, którzy z ciał żywych jeńców sporządzają pochodnie oświetlające drogę



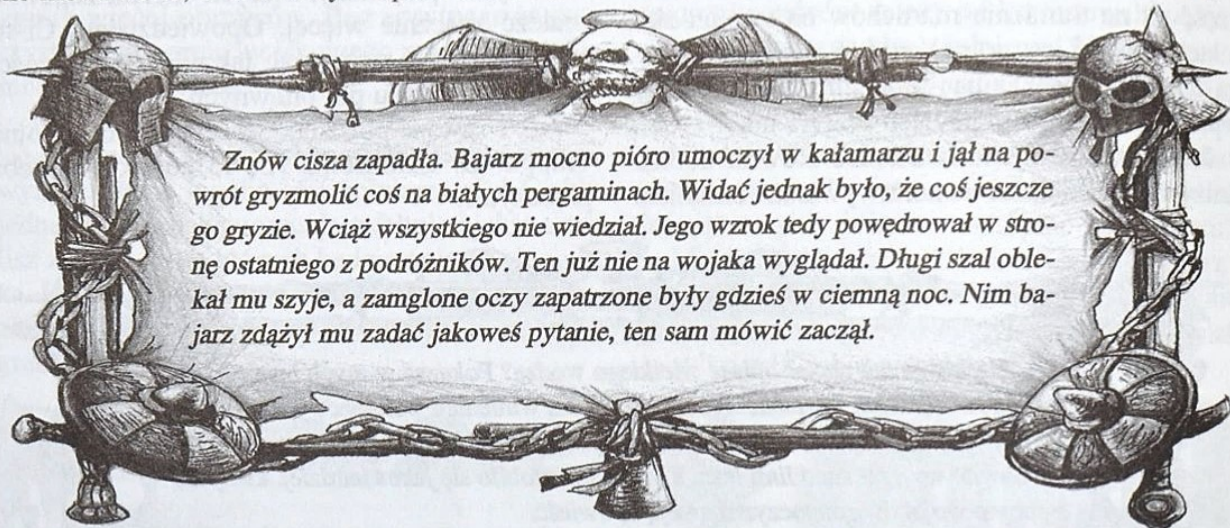
do stolicy. Historia zna takie przypadki. Ale istnieją też przykłady odmienne. Kiedy to sami wrogowie mówili o danym wodzu w słowach najszlachetniejszych, nie uznając za haniebną porażki z nim. Wódz, który umiejętnie – celowo lub nie – roztacza wokół siebie legendę, to doprawdy potężna postać.

Jednakowoż czasem dochodzi do spotkania oko w oko. Często na stopie pokojowej. Tu istotne – jak zawsze – jest wrażenie, jakie owa charyzmatyczna postać

wywołać chce na swoich słuchaczach. Zwykle przywódca uchodził będzie za niedostępnego. Nie powie wiele. Być może za niego mówić będą jego doradcy, on sam zaś, pogrążywszy się w zadumie, czujnie obserwować pocznie przemawiających. Być może z rzadka się odezwie: celnie skwituje wypowiedź poprzednika, utnie zbędne dyskusje, wskaże na błędy rozumowania. Wódz wie, że jest słuchany i ceni każde swoje słowo, bo jedno jego skinienie może pozbawić życia wielu.

Wielkiego wodza odróżnisz po tym, iż mimo że nie mówi wiele, o nim samym opowiadać można

bez końca. Jest cierpliwy, ale zdecydowany, uderza z rzadka, ale celnie. Wrażenie, jakie wywołuje, liczy się bardziej, niż to, jaki jest naprawdę. Stąd też, ilekroć spotkacie gadułę, strzelającego wokół błędnym wzrokiem, intryganta wierzącego się na portkach jakby miał robaki, nerwusa i krzykacza – wiedźcie, że nie ma posłuchu u ludzi. I raczej prędzej niż później znajdzie się wróg – po drugiej stronie pola albo życziwy armii – który pozbawi go władzy w sposób, w jaki „wódz” ów sam zwykle działał: intrygancko, tchórzliwie i bez skrupułów. Los jest jak Bóg: nierychliwy, ale sprawiedliwy.



Znów cisza zapadła. Bazarz mocno pióro umoczył w kałamarzu i jął na wrót gryzmolić coś na białych pergaminach. Widać jednak było, że coś jeszcze go gryzie. Wciąż wszystkiego nie wiedział. Jego wzrok tedy powędrował w stronę ostatniego z podróżników. Ten już nie na wojaka wyglądał. Długi szal oblekał mu szyję, a zamglone oczy zapatrzone były gdzieś w ciemną noc. Nim bazarz zdążył mu zadać jakoweś pytanie, ten sam mówić zaczął.

FILOZOF

TOMASZ ANDRUSZKIEWICZ

WOJNA TO NIE TYLKO WALKA

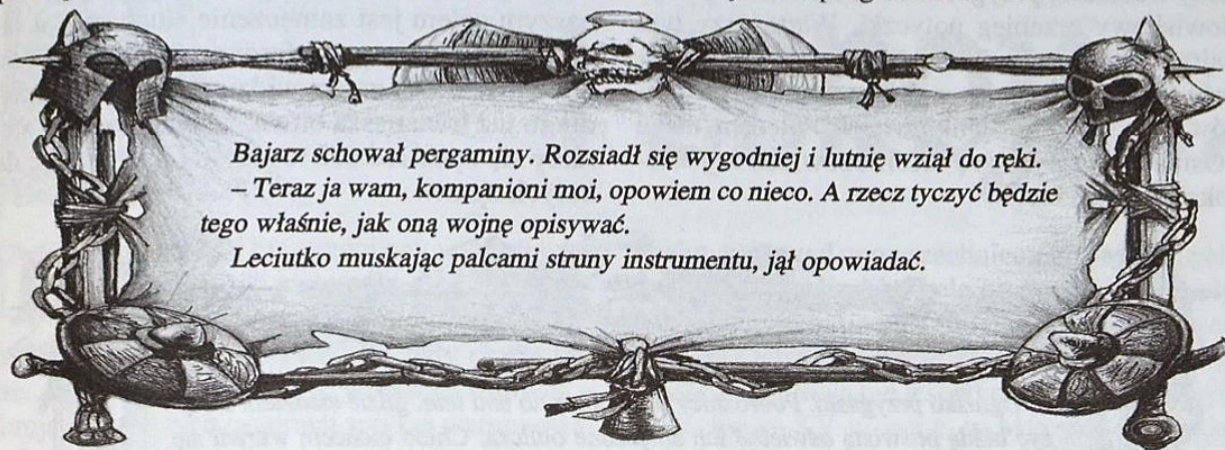
Wojna to nie tylko zgilek bitewny, starcia zakutych w stal rycerzy czy naloty na miasta wroga. Terminem „wojna” określa się każde poważne i dłuższe niż pojedyncze starcia działania, mające miejsce na dowolnej płaszczyźnie (mentalnej, emocjonalnej, fizycznej), których zadaniem jest pokonanie wrogów. Czasem, choć toczy się walki fizyczne, działania wojenne rozszerzają się także na wszystkie inne obszary. Takim konfliktem jest w **Warhammerze** odwieczna wojna z Chaosem, która nie ogranicza się do serii potyczek zbrojnych, ale pochłania również sferę religii czy umysłowości.

Strasznym wynalazkiem ludzkości (a może krasnoludzkości, albo innych tzw. myślących) są wojny odbywające się całkowicie poza sferą fizyczną, bo one nie kierują się żadnymi jasnymi zasadami. Może to zabrzmieć jak zrządzenie zgorzkniałego dziada, ale „wojna ideałów” to stwierdzenie tyleż górnolotne, co zupełnie fałszywe. Z kim walczyć o ideały? I o jakie ideały? Walczymy z tymi, którzy inne systemy wartości wyznają. Prowadzimy wojnę po to, żeby zwyciężyć. W tym przypadku, gdy chcemy metodami gwałtu i siły narzucić innym

nasze poglądy, to albo sprzeniewierzamy się moralności i prawości, albo nasze ideały dopuszczają takie działania. W pierwszym przypadku zwycięstwo staje się jednocześnie przegraną, bo przecież cel nie uświęca środków, a my sami w imię Dobra brukamy się właśnie jego przeciwieństwem. W drugim przypadku, cóż to muszą być za ideały, które dopuszczają takie działania? Lepiej żeby przepadły w mroku przeszłości, niż miałyby kształtować przyszłe pokolenia. „Wojna ideałów” to niemal zawsze demagogia, która opętuje fanatyków, dając im gładkie wytłumaczenie najgorszych czynów. Tym gorsza taka wojna od normalnej, fizycznej walki, że trudno tu o jakieś zasady, a sukces (i zakończenie konfliktu) następuje dopiero wtedy, gdy wróg przestaje być sobą, a zamienia się w posłuszną, przekształconą masę. Z wrogiem powinno się walczyć, po zwycięstwie karać przywódców, nakładać kontrybucje, ale prostym żołnierzom okazywać łaskę; tu sukces oznacza zabranie przeciwnikom dokładnie wszystkiego – ich najbardziej świętego „ja” wyrażanego w poglądach – a nie tylko pieniędzy, wolności osobistej czy życia.

A „wojna dusz”? To kolejny eufemizm, pod którym kryje się straszliwa, wyniszczająca walka na płaszczyźnie mentalnej. Gdy rozbijasz armię wroga ogniem i żelazem, widzisz konających, rannych i poddających się wrogów — wiesz, że zwyciężyłeś. W wojnie dusz jednak zwycięstwa nie możesz być nigdy pewien, dopóki przeciwnicy żyją, a więc właściwie trwa

ona aż do całkowitej eksterminacji którejś ze stron. Oczywiście, mogą być okresy zawieszenia broni, gdy walczący wydają się koegzystować pokojowo, ale obie strony doskonale wiedzą, że dopóki wróg oddycha, może się poderwać do boju. Wojna dusz to wojna permanentna, to hasło usprawiedliwiające uciemiężenie umysłów, pragnień i marzeń.



*Bajarz schował pergaminy. Rozsiadł się wygodniej i lutnię wziął do ręki.
— Teraz ja wam, kompanioni moi, opowiem co nieco. A rzecz tyczyć będzie
tego właśnie, jak oną wojnę opisywać.
Leciutko muskając palcami struny instrumentu, jął opowiadać.*

BAJARZ PUSZKIN OPIS WOJNY

Mój wielki mistrz i nauczyciel sztuki bajarskiej przekazał mi wiedzę o tym, jak bohaterom mych opowieści i słuchaczom zarazem przedstawić obraz wojny.

Temat ów, jak już pewnie sami zauważyliście, nie dotyczy tylko opisu bitwy. By bohaterowie rzeczywiście odczuli nastrój rozgrywających się wokół nich wydarzeń, muszą dostrzec wiele odrębnych epizodów związanych z wojną. Raz niech to będzie przemarsz wojsk wszelakich, który zobaczą, leżąc na szczycie wzgórza. Drugi raz niech to będzie obraz obrabowanej przez żołdaków wsi, opis żadnych zemsty mężczyzn za wychędorzenie ich córek i żon. To nie wszystko — gdy nasi bohaterowie znajdują się nocą w lesie, spotkać tam mogą chmurę pędzących na złamanie karku ludzi. Starców, dzieci, ciężarne kobiety. Wszyscy uciekający na ich widok. Ubrani w chłopskie

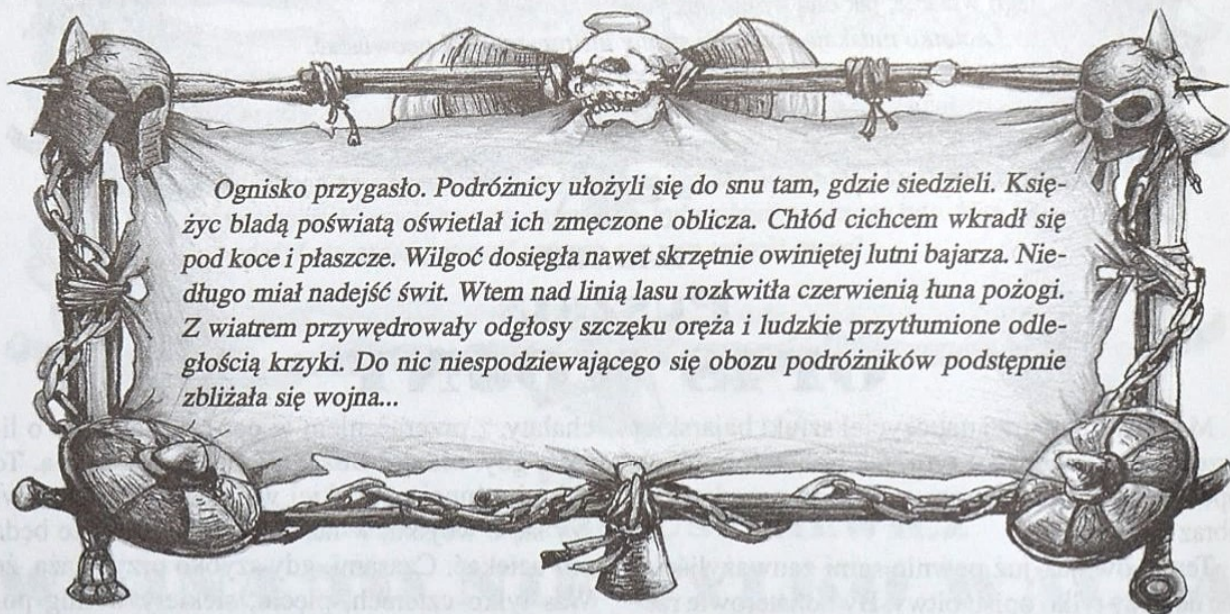
chałaty, z przerażeniem w oczach błagający o litość, gdy, nie daj Boże, nie nadążą za resztą. To chłopcy z innej pobliskiej wsi, którzy zwiędziawszy się o wojsku, w las uciekli. Nie zawsze będą oni uciekać. Czasami, gdy szybko przyuwają, że Was tylko czterech, pięciu, siekiery w mig pochwyć i bezlitośnie zarąbiają. Na terenach działań wojennych nierzadko spotkasz dezertersów czy zabłąkany patrol, który postanowił już nie wracać do obozu. Potyczka z takimi delikwentami może okazać się ciężkim doświadczeniem. Wróćmy jednak do większych oddziałów.

Tam w obozach intrygi polityczne, czasami ciche zabójstwa czy publiczny pręgierz. Spójrzmy, jak to bywało u Polaków na kartach Trylogii Sienkiewiczowskiej. Niejednokrotnie wyżsi dowódcy to wysoko urodzona szlachta i arystokracja, nie dziwnym więc, że i tu ich codzienne knowania zawędrowały.



Tym bardziej, że w zawierusze wojennej łatwiej się wybić i łatwiej nagle spaść z wysokich stołków. Kiedy już spory i zabawy ucichną, a zimne powietrze poranka przywita szyczące się do bitwy oddziały szarych żołnierzy, zmienia się klimat naszego opisu. Tu już nie możemy używać kości, by określić, kto, jak, kogo i kiedy. Tu musimy wcześniej przygotować sobie ciekawy i widowiskowy przebieg potyczki. Warto przy tym zajrzeć do naszej rodzimej literatury, bo tam znaleźć można naprawdę wiele pasjonujących opisów. Nie tylko u Sienkiewicza. Polecam także „Ostatniego zwycięzcę” Korcozowicza czy wieloksiąż Bunscha.

Ważne, by oddać ogrom chaosu, jaki towarzyszył wielkim bitwom. Nagłe okrzyki konających, gdzie indziej nawoływania do walki, jeszcze dalej jękliwe błagania o litość. W tym wszystkim odwagę i poświęcenie kurierów, pędzących na złamanie karku, by przekazać wiadomość odwrotu, ataku itp. walczącym oddziałom. Opis taki nie może być zbyt długi, gdyż nie naszym celem jest zamęczenie słuchacza, a raczej wprawienie go w fascynację tym, o czym mówimy. Kiedy zatem widzimy, że trochę przydługo już trwa nasza bitwa, w paru słowach staramy się opowiedzieć resztę starcia i przejść do innych spraw.



Ognisko przygasło. Podróżnicy ułożyli się do snu tam, gdzie siedzieli. Księżyc bladą poświatą oświetlał ich zmęczone oblicza. Chłód cichcem wkraść się pod koce i płaszcze. Wilgoć dosięgła nawet skrzętnie owiniętej lutni bazarza. Niedługo miał nadejść świt. Wtem nad linią lasu rozkwitła czerwienią luna pożogi. Z wiatrem przywędrowały odgłosy szczęku oręża i ludzkie przytłumione odległością krzyki. Do nic niespodziewającego się obozu podróżników podstępnie zbliżała się wojna...

BARD

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

Bezpośredni importer i dystrybutor

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

POSIADAMY W CIĄGŁEJ SPRZEDAŻY GRY:

karciane



bitewne



RPG



planszowe



**WIELKA PROMOCJA!!!
GRY WARZONE**

Nasze sklepy:

BARD-Centrum Gier-Kraków, ul. Batorego 20, tel. (012) 632-07-35

FANTASY SHOP - Kraków, pl. Wolnica 13 (przy ul. Krakowskiej), tel. (012) 430-57-27 w. 11

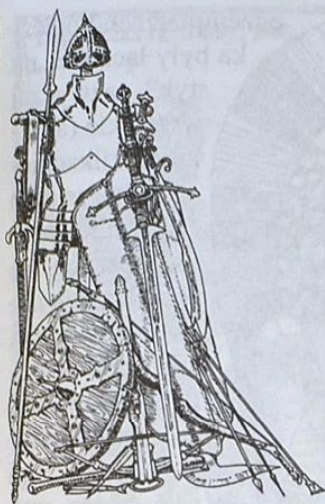
BARD-Centrum Gier-Katowice, ul. Kościuszki 8, tel. (032) 257-18-17

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

Marek Pawelec

KOŃ GOTÓW, I ZBROJA...

Jarosław Musiał



nikt nie lubi być przebijany włócznią czy mieczem na wylot. Od kiedy tylko ludzie zaczęli walczyć między sobą, pojawiły się osłony ciała. Pierwsze były chyba tarcze. Potem osłony głowy, wreszcie tułowia – zbroje. Kształt tych ostatnich zawsze warunkowany był kilkoma czynnikami: przede wszystkim orężem, któremu miały się przeciwstawić, dostępnymi technologiom i surowcom, klimatem i w końcu wcale nie najmniej istotnymi – gustem i modą.

Tarcze nie rozwinęły się zbyt od najdawniejszych czasów – płat utwardzanej skóry lub drewniana deska wzmocniona metalowymi okuciami lub oklejona skórą, czasem zdumiewająco skuteczna plecionka z wikliny i jedwabnych nici. Przez tysiąclecia i kontynenty zmieniał się jedynie kształt – materiały i funkcje pozostawały wciąż te same.

Inaczej było ze zbroją. Tutaj zawsze ścierały się dwa przeciwstawne trendy – lekkość i swoboda ruchów kontra maksymalna osłona. Przez tysiąclecia różnie podchodzono do tego problemu, niemal osiągając ideał w szesnastym

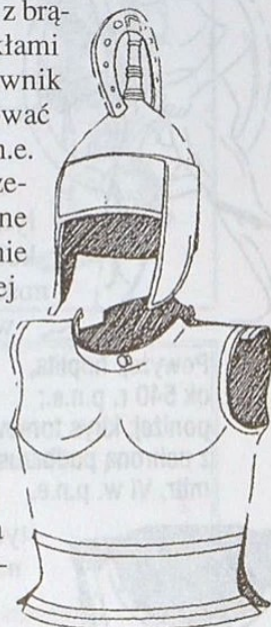
wieku, tuż przed upowszechnieniem się broni palnej, która przechyliła szalę na korzyść swobody ruchów. Zanim jednak do tego doszło, przed zbrojami leżała długa droga.

Zbroja płytowa nie jest wynalazkiem nowożytnym. Już w XV w. p.n.e. w Mykenach (Grecja) wytwarzano potężne zbroje z brązowych taśm, z naramiennikami i osłoną szyi – obojczykiem. Wyposażony w taką zbroję, hełm z brązu lub czapkę ze wzmocnionej kłami skóry i ciężką włócznię wojownik w rydwanie mógł śmiało szarżować na przeciwników. Już z XIII w. p.n.e. znamy brązowe nagolenniki, wcześniej też pojawiają się klasyczne greckie kirysy z brązu. Pierwotnie miały postać dzwonowatą, później przekształciły się w formę naśladowującą kształt ludzkiego torsu. Zapewniały dobrą ochronę, były jednak ciężkie i drogie. Ze względu na specyficzną formę, były dopasowane do konkretnej osoby. Najprawdopodobniej za pośrednictwem Krety przywędrowała do Grecji z Egiptu lżejsza forma zbroi, *linothrakos*, uszyta z warstw grubego płótna, która przekształciła się później w zbroję łuskową, gdzie do płóciennej lub skórzanej warstwy przymocowane są metalowe płytki. Podstawowa formacja wojsk greckich – hoplici – wzięła swoją nazwę od tarczy *hoplon*: okrągłej, o średnicy ok. 1 m. Była wykonana z okutego brązem drewna i ważyła około 8 kg. Oddziały lekkozbrojne – peltaści – również przejęły swoją nazwę od używanej tarczy: *pelti*, tzw. tarczy amazonek, wykonanej z pokrytej skórą wikliny.

Równolegle na Bliskim Wschodzie i w Egipcie używano zbroi w zupełnie odmiennym stylu.

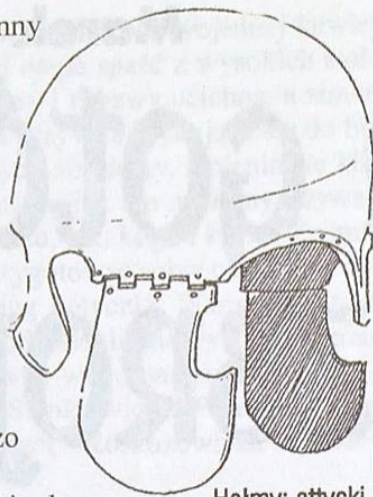


Zbroja mykeńska z Dendry, koniec XV w. p.n.e.



Zbroja grecka, ok. 700 r. p.n.e.

Naszyte na płócienny kaftan pionowe, metalowe płytki tworzyły zbroję lamelkową – stosunkowo lekką i elastyczną. Zbroje tego typu (luźne i imitujące normalny strój) były preferowane w tym rejonie świata przez bardzo długi czas.



Hełmy: attycki, V w. p.n.e., i koryncki, V w. p.n.e.



egzemplarzach kółeczka były łączone „na styk”, zazwyczaj wszystkie (a było ich kilkadziesiąt tysięcy) były nitowane, w lepszych egzemplarzach nawet podwójnie. Warto wspomnieć, że w średniowieczu czyszczono kolczugi z rdzy przez wy-

trząsanie w workach wypełnionych twardymi drewnianymi wiórami.

Unikalną rzymską konstrukcją w zakresie pancerzy była zbroja segmentowa (*lorica segmenta*), składająca się z nachodzących na siebie poziomych metalowych płyt, osłaniających tułów, ramiona oraz barki. Około III w. n.e. ten typ pancerzy został wyparty przez zbroję luskową, prawdopodobnie pod wpływem Partów i Sassanidów. Pancerz luskowy, składający się z nachodzących na siebie, umocowanych do elastycznego podłoża płytek, ma mniejszą elastyczność niż kolczuga, dzięki temu jednak może lepiej amortyzować uderzenia tępa bronią. Jest też zdecydowanie prostszy w konstrukcji i naprawie. Na tych właśnie zbrojach wzorowali się późniejsi konstruktorzy karaceny, próbując przywołać chwałę dawnego Imperium.



Powyżej: hoplita, ok 540 r. p.n.e.;
poniżej: kirys torsowy z ochroną podbrzusza, VI w. p.n.e.

Sławne rzymskie legiony, jeśli chodzi o zbroje, zaczynały skromnie – stosunkowo niewielki napierśnik, *pectorale*, podobna do hoplonu tarcza i hełm. Oficerowie używali „anatomicznych” kirysów *thorax*, z dodatkową osłoną w postaci skórzaných pasów tzw. *pteryges*, osłaniających ramiona i biodra. Szybko jednak zaadoptowano wielki celtycki wynalazek – kolczugę (*lorica hamata*).

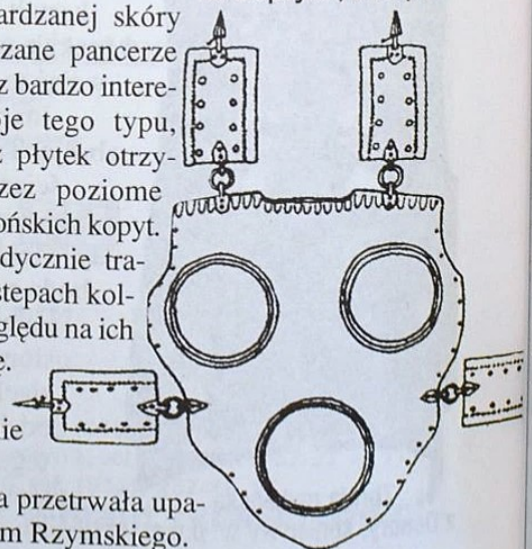
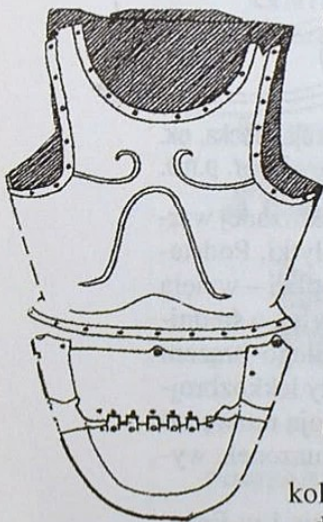
Kolczugę skonstruowali Celtowie około V w. p.n.e., a potem rozpowszechniła się w niemal całym Starym Świecie. Główną zaletą kolczugi jest jej doskonała elastyczność oraz (co nie mniej ważne) przewiwność. Dzięki nachodzeniu na

siebie kilku kółeczek (najczęściej pięciu) w przypadku nacisku, kółeczka zbiegają się, zwiększając osłonę. Pod pewnymi względami elastyczność kolczugi jest też jej główną wadą – posiadacz nie jest w żaden sposób chroniony przed uderzeniami tępymi narzędziami – cios maczugą nie przebije kolczugi, ale zgruchocze kości. Kolczuga jest również stosunkowo mało odporna na strzały o klinowatym, graniastym grocie, które po prostu rozpychają pierścienie. Skuteczna przeciw kolczudze jest też szabla z cięciem „krojącym”. Jeśli chodzi o masę, to wszystko zależało od rozmiarów i jakości wykonania kolczugi – od 5 (taki metalowy T-shirt) do 18 kg (tunika do kolan, z pełnymi rękawami i kapturem). Tylko w najgorszych

Koczownicze ludy ze stepów Centralnej Azji również stosowały osłony ciała. Jednak w związku z innymi uwarunkowaniami, posługiwali się głównie pancerzami ze skóry. Były one po pierwsze lekkie, a po drugie skuteczne wobec podstawowej w stepie broni ofensywnej, jaką jest łuk. Oprócz prostych kaftanów z utwardzanej skóry znany skórzany pancerz luskowy oraz bardzo interesujące zbroje tego typu, wykonane z płytek otrzymanych przez poziome rozcinanie końskich kopyt. Tylko sporadycznie trafiały się na stepach kolczugi, ze względu na ich wysoką cenę.

To kolczuga właśnie była formą osłony, która przetrwała upadek Imperium Rzymskiego.

Zbroja rzymska kardio-phylax, II w. p.n.e.

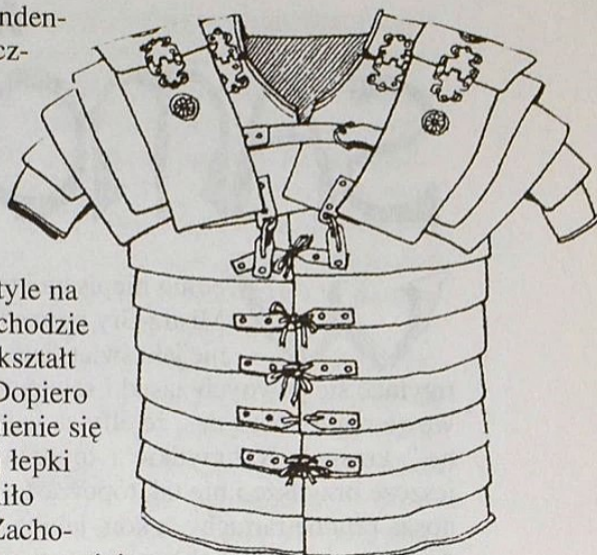


Legioniści rzymscy, I w.



odmienne tendencje geograficzne. O ile w Europie częściej stosowano helmy o kształcie kulistym, o tyle na Bliskim Wschodzie dominował kształt szpiczasty. Dopiero upowszechnienie się normańskiej łepki upowszechniło w Europie Zachodniej helmy z wyraźnym zarysowanym szczytem.

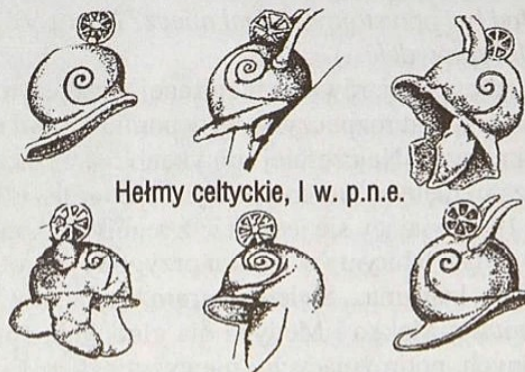
O „nowoczesnych” zbrojach płytowych – za miesiąc.



Rzymska zbroja segmentowa.

Choć barbarzyńscy pogromcy cesarstwa często jako jedynej osłony ciała używali tarcz, to w późniejszych wiekach kolczuga występowała praktycznie na terenie całej Europy i na Bliskim Wschodzie.

Równoległe z rozwojem zbroi, zmieniały się helmy. Od najwcześniejszych osłon ze skóry wzmocnionej rogami lub kłami zwierząt, później także metalem, do całkowicie metalowych, wyszukanych konstrukcji. Wszyscy znamy pełne helmy greckie z brązu. Od nich wywodzą się późniejsze modele, lżejsze, za to z osłoną na kark, potem również z daszkiem. Ciekawe jest, że i tutaj obserwujemy



Helmy celtyckie, I w. p.n.e.

UWAGI NAD XIX w. KONWENTEM: ZAHCON 2000

Oraz programem tejże imprezy rzez KF Rassun i KF MITHOST Organizowanej

CZEŚĆ I

Czas i miejsce akcji :

- 6 – 8 października
- FORT IV, ul. Chrobrego róg Mlecznej TORUŃ

CZEŚĆ II

Program

- Liczne prelekcje i prezentacje
- Spotkania z pisarzami i tłumaczami
- Spotkania z redakcjami
- LARPy (Świat Mroku i nie tylko)
- RPG konwencjonalnie i niekonwencjonalnie
- Konkursy (min. na strój)
- Turnieje: WFB, Warhammer 40k. oraz Magia i Miecz – planszówka

CENA

- 30 zł – do 15 września
- 35 zł – po 15 września
- 15 zł – łóżko (ilość miejsc ograniczona)

Pieniądze prosimy wpłacać na konto:

Konfederacja Fantastyki Rassun
Pekao S.A. III O/W-wa
12401040-27042740-2700-401112-001

Przy akredytacji proszę okazać dowód wpłaty

Zgłoszenia i informacje:

OPP „DOM HARCERZA”
Ul. Rynek staromiejski 7
87-100 Toruń

z dopiskiem „Zahcon 2000”

lub e-mail: stan@eris.phys.uni.torun.pl

Strona Zahconu: www.rassun.art.pl/~zahcon

Uwaga! Osoby niepełnoletnie za zgodą opiekunów.

Wydane 31 V 2000 Przez Magię i Miecz

Marcin Mortka

SAMOOBSŁUGA

Według niepisanej reguły, każdy Mistrz Gry prowadzący obojętnie jaki świat *fantasy*, powinien trzymać się pewnych zasad i schematów. Podstawowe reguły uczą nas, że elfy są ładne i „lyryczne”, krasnoludy brzydkie i toporzaste, gobliny jeszcze brzydsze i nie tak toporzaste, karczmarze noszą brudne fartuchy, a koń, jaki jest, każdy widzi. Nie są to zasady bezpodstawne – korzystając z nich, Mistrz Gry unika wielu głupich (czytaj – pełnych podejrzliwości) pytań i poprzez wprowadzanie uduziwnień kieruje uwagę graczy tylko na ważne elementy scenariusza. (*Poważnie? Ten krasnolud był przystojny? I miał miecz? Miecz??? To trzeba sprawdzić...*).

Według innej, również niepisanej zasady, większość przygód rozpoczyna się w pomieszczeniach zamkniętych. Najczęściej spotykane pomieszczenia zamknięte w stereotypowym scenariuszu to: loch (pojawiający się jednakże z reguły na końcu przygody), labirynt (w środku przygody) i karczma. Tak, karczma... Święte centrum każdego świata *fantasy*, Mekka i Medyna dla głodnych, spragnionych, podróżujących i niewyżytych, miejsce podtrzymywania, poczynania i odbierania życia, karczma, gospoda, zajazd, tawerna, speluna... Zdanie „*Siedzicie w karczmie*” powoli staje się magicznym zaklęciem, błogosławioną inwokacją, otwierającą każdą sesję, a sam karczmarz wręcz półbogiem, utrzymującym owo święte miejsce w porządku.

I co, drogi biesiadniku? Dostrzegasz już konflikt pomiędzy obiema zasadami? Jasne, skoro tyle odpowiedzialności na karczmarzu i jego przybytku spoczywa, nie powinien on być sprowadzony do stereotypu grubasa w brudnym fartuchu! Niestety, najczęściej jest. Dość tego, tym artykułem pragnę rozpocząć generalną akcję nobilitacji karczmarzy! Niech żyją karczmarze, przepraszam: Karczmarze! Tyle razy życie dzielnym chwatom ratowali, że najwyższy czas podnieść ich z poziomu niewyraźnego, piwonośnego tworu, reagującego na komendy wydane wrzaskiem, do rangi półbogów każdego *neverlandu*! Oto moje wizje, spisane zresztą podczas biesiady „Pod Baranim Łbem” u samego Edgara, niekoronowanego króla wszystkich karczmarzy Starego Świata.

„POD WYJACYM WICHREM”

Tu możesz, graczu, zapomnieć o wzbudzeniu respektu swoim magicznym toporem po dziadku. Tutejszy karczmarz widział Wszystko. Totalnie Wszystko. Po prostu WSZYSTKO. Nie wal pięścią w stół podczas składania zamówienia, bo Ci ją odrąbie – wyżej wspomnianym Twoim własnym toporem. I nie wrzeszcz za głośno z bólu, bo się obrazi i Cię nie obsłuży.

Spójrz mu natomiast w oczy i natychmiast spuść wzrok, by oglądając czubki zniszczonych, brudnych butów, kontemplować szlak, którym tu pełznałeś. Wąskie, skalne ścieżki i kolebiące się mostki, świszczący, lodowaty wiatr, szara śmierć czyhająca w każdej szczelinie, mściwe spojrzenia wrogich bóstw... Tylko żartowniś mógł nazwać ten szlak *Tylko Dla Orłów*, tylko idiota na niego wybrać, a jak nazwać tego, który na nim karcznię postawił?

Ten karczmarz nie zna się na ludziach, bo nie musi. Obowiązują go zasady szlaku, to rzecz jasna – zawsze trzeba pomóc wędrowcowi. Choćbyś zatem dotarł do karczmy nie wiadomo jak skonanym, zziębniętym i bez grosza przy duszy, tam znajdziesz schronienie i opierunek. Problem w tym, że kiedy się wpada między wrony... Zastanów się, graczu, czy warto drzeć mordę, opowiadać o tym, kim być dziadek i wycierać nos jedwabną chusteczką! Na pierwszą próbę wywrzeszczenia zamówienia czy narzekania na pchły w pościeli, karczmarz zareaguje splunięciem. Na drugą walenie – mocno, a celnie. Trzeciej nie będzie.

Nie pożartuje on z Tobą przy piwku, co najwyżej zaklnie niewybrednie i udzieli objaśnień co do pogody lub szlaku. Na groźby i prośby jest równie odporny jak na kosmetyki. Trudno się temu dziwić, pacyfikował zapewne bandy rzezimieszków i górskich rozbójników, maruderów uciekających przed prawem, eskorty karawan, najemników na żołdzie pańskim, grupy bezrobotnych krasnoludów, a skoro z tamtymi mu się udało, jakichś tam poszukiwaczy przygód popędzi, że hej! Miecze połamie, topory pozabiera, łuki wyrzuci, bo na cholerę to komu, ewentualne ogniaste kule złapie zaś do kotła i zeżre. Bez czosnku.

Na pewnych ludzi po prostu nie ma mocnych i wcale nie są to rycerze zakonni albo zabójcy trolli, jak to niesie wieść gminna.

Pierwszym punktem instrukcji obsługi tego karczmarza jest: „Ten gość jest ponad wszystkim”. Jego nic nie wzruszy, nic go nie ucieszy, nie obowiązuje go prawo, nawet na pieniądze nie spojrzysz z większym zainteresowaniem. Zjednanie go to sztuczka porównywalna z nauczeniem rumaka bojowego korzystania z pisuaru, a szkoda, bo pewnie legend o górach zna tyle, ile band gościł. A wciąż przybywają, bałwany, szukając dawno zaginionego kufra z rozbitej karawany czy tropiąc herszta banitów. Cóż, pytanie brzmi, czy są sposoby na zmuszenie głazu do mówienia. Może i są. Ja tam jestem tylko Mistrzem Gry.

„POD OBITYM RYJEM”

Jeśli Twoi gracze dotarli do tego lokum, Mistrzu, znaczy, że źle się dzieje w państwie duńskim. Jeśli trzymasz ich tam przez dłużej niż kwadrans, znaczy, że jesteś na nich zły. Jeśli im się tam podoba, znaczy, że czas zmienić drużynę. Jeśli ich tam zabijają, to nic nie znaczy. Istnienie tej karczmy stanowi bowiem zaprzeczenie fizyki i logiki, poważnie wstrząsa przekonaniem religijnymi i praktycznie eliminuje wiarę w system prawny.

Do „Pod Obitym Ryjem” błędnie trafiają wszyscy odporni na wyrzuty sumienia. Nie wątpię, że w każdym mieście jest przynajmniej jedna taka karczma, nie wątpię też, że właśnie tam gromadzi się co wieczór śmietanka miejscowego półświatka, w zbożnym celu zawierania interesów i chlastania się nożami. Czy wyobrażasz sobie kolesia, który jest w stanie zarządzać wodopojem dla całego stada alfonsów, przemytników, żuli, morderców, oszołomów, świrów i złodziei?

Bynajmniej nie będzie to jednak ktoś pokroju właściciela „Pod Wyjąłym Wichrem”. Ponury twarzą nie pasuje na przywódcę tego typu cyrku, zbyt szybko ktoś wypełniłby książkę życzeń

i zażeń jego własnym flakami. Wyobraź sobie raczej niskiego, przygarbionego człowieczka z resztką włosów na głowie, typiącego na każdego podejrzliwie i nigdy, przenigdy, nawet podczas liczenia pieniędzy, nie spuszczonej pomarszczonej dłoni z rękojeści noża. Wyobraź sobie oczy pełne strachu i podejrzliwości, obwisłe policzki i skrzekliwy głos, a otrzymasz produkt *prima sort* – karczmarza w dzielnicy przestępstwa, mistrza kompromisu, oszustwa i pochlebstwa.

Menadżer „Pod Obitym Ryjem” składa się z fobii, noża i brudnego fartucha. Jedyna rzecz, o której wie na pewno, to to, jakim wrzodem na ciele miasta jest jego knajpa. W przepływaniu straży miejskiej osiągnął perfekcję, znacznie gorzej mu natomiast idzie gromadzenie gotówki na łapówki. Wpływy ze sprzedaży wodnistego piwa to kropla w morzu potrzeb, pomaga zatem co nieco rabowanie tych najbardziej ubawionych przez dziewczki służebne i sprzedawanie miejscowemu nekromancie trupów tych najmniej ubawionych. Przecież kosztów reparacji niszczonej w trakcie bijatyk ław nie odciągnie od podatku, bo go nie płaci...

Jego kontrola nad tym, co się dzieje w karczmie, to czysta iluzja. Przed większymi bandziorami się płaszczy, mniejszych straszy ochroną (trzech osiłków po lobotomii).

Troszczy się, by nie podpalono budynku podczas rozrób, wybuchających zresztą średnio raz na godzinę. To, że knajpy do tej pory nie zniszczono, próbuje się tłumaczyć faktem, iż bandziory muszą mieć miejsce spędu. Jak bardzo grubymi nićmi szyte jest to wytłumaczenie, wiedzą wszyscy ci, którzy karczmę odwiedzili.

Karczmarz taki to interesujący gość – dawno już bowiem straciłem nadzieję, że podstawowym celem drużyny jest ratowanie księżniczek. Prowadzący „Pod Obitym Ryjem” o życiu półświatka wie mnóstwo, potrafi skierować do większości gangsterów mniejszego formatu i zapewne



również do kilku grubych ryb. Będzie więc pomocny, niemniej jego reakcja może być dziwna na widok szmalu, zwłaszcza większych jego ilości. Jego zainteresowanie drużyną będzie niewielkie aż do chwili ujrzenia złota. Zdarcie z grupy skóry to dopiero wstęp. „Zakończenie” może być uzbrojone w nabijane gwoździami pały i czekać w ciemnym zaułku.

„POD AKSAMITNA KOTARĄ”

Dla bywalców „Pod Obitym Ryjem”, którzy swego czasu odwiedzili również „Pod Wyjącym Wichrem”, to miejsce wyda się co najmniej podejrzane. Dużo do myślenia już dać mogą starannie wykończone drewniane drzwi z metalowymi okuciami, zastanowić może artystyczny szyld, informujący gości o nazwie karczmy w przynajmniej dwóch językach, a już na pewno w osłupienie ich wprawi odgłos srebrnego dzwonka i karczmarz witający w progu.

Stali bywalcy melin i żulerni wiedzą, iż oznacza to wysokie ceny i zapewne wycofają się na z góry upatrzone pozycje. Karczmarz jednakże nachalny nie jest, jego uśmiech pozbawiony został zaś drwiny z ubogich klientów, a wysoko uniesione brwi wskazują na pewne nimi zainteresowanie. Ci z członków drużyny, w których tli się jeszcze życie duchowe, zwrócą zapewne na niego baczniejszą uwagę. I zapewne zrobią wszystko, by w knajpie pozostać.

Komfort jest dość wysoki, choć daleki od elegancji, ceny wyższe niż zwykle, ale znośne, smak piwa całkiem, całkiem. Zdawałoby się zatem, że to po prostu lepszy lokal od poprzednich, tymczasem jednak atmosfera tajemniczości wokół karczmarza jest coraz bardziej wyczuwalna. Patrzy on śmiało, choć nie wyzywająco, uśmiecha się, lecz ciepło, bez ironii czy cynizmu, jest uprzejmy, choć się nie płaszczy. Na śmiało zadane pytanie o własną przeszłość odpowie wymijająco, ale tak, by zniechęcić graczy do dalszej indagacji. Co więcej, odpowie językiem wyższych sfer.

Bowiem to nie przeszłość, ale terażniejszość jest istotna. W pewnym momencie bowiem zaciekawi graczy nie to, kim jest karczmarz, ale dla kogo pracuje. Wszystko wyjaśni się pod wieczór, kiedy na stołach pojawią się płonące świece i kubki grzanego miodu, a nad nimi zasiądą... No właśnie, kto? Starszyzna gildii kupców? Wykładowcy z miejscowej Akademii Magicznej? Koło astrologów i wróżbitów? Poszukiwacze tajemnic

starych dziejów? Naraz karczmę wypełni gwar intelektualnych rozmów, także w obcych językach, nieznane pieśni, i dużo, dużo serdecznego śmiechu.

Ciekawe, nie? Naraz i tajemnica karczmy, i samego karczmarza przestanie nurtować, pojawi się natomiast kwestia – co takiego ciekawego mogą opowiedzieć ci starsi panowie nad szachownicami? Czy może wiedzą coś o skarbie Rdzawego Smoka? Może słyszeli o wpływie koniunkcji na umarlaki w Górach Świtu? A może znają szlak do Siedmiu Świątyń? A może napijemy się jeszcze tej... jak to było... herbaty?

„POD ŻÓŁTYM CZŁOWIEKIEM”

W tej karczmie pewna jest jedna jedyna rzecz – nikt nie trafia tu przez przypadek. Wiedzą o niej tylko ci, którzy powinni (nazwijmy ich zaangażowanymi) – reszta musi zapomnieć ten przybytek jak najszybciej. Pytanie „O co tu chodzi?” jest jak najbardziej nie na miejscu, zaleca się umknienie w popłochu i jak najszybsza amnezja.

Jeśli gracze nie należą do owych zaangażowanych, to co najwyżej mogą karczmę odnaleźć. Ktoś przemyślnie postawił ją w miejscu trudno dostępnym, nad brzegiem bagna, i poprowadził do niej wąską ścieżynkę, na której ledwie wóz się zmieści. Dziwne, że od szlaku nie wiodą tu żadne drogowskazy... Ups! I już błąd! Na bogów, nie zadawajcie pytań! Nie myślcie za dużo! Nie rozglądajcie się... No tak... Ciekawość to pierwszy stopień do piekła. Nawet średnio rozgarnięty *ranger* wykryje całą serię przemysłnych pułapek, nawet przygłuchy i ślepowy druid odkryje, że drużynie uważnie przygląda się pół lasu i przynajmniej trzech siostrzeńców Robin Hooda na platformach wśród gałęzi.

Karczmarz, człowiek o stalowych oczach i kontrastujących z nimi ciepłym uśmiechem, powita graczy już na progu tekstem: „Pokoi nie ma, ale wejdźcie. Napijcie się piwa?”. I znowu ci bystrzy zorientują się, że coś jest nie tak... Podejrzana gościnność karczmarza, jego pytania o wszystko i o nic, śmiech na pytanie o lokalizację karczmy, wysrane z palca opowieści o goblinach, głosy dobiegające z zaplecza, obcy ludzie przemykający przez izbę... Piwo za to jest dobre. Tylko po co tyle broni na ścianach? Aż tyle gobasów w okolicy? Ups, znowu pytanie...

Subtelnie snujące się iluzje odprowadzą graczy na główny trakt, strach pomyśleć, co się stanie, jeśli będą agresywni lub zbyt ciekawscy...

Bowiem istnieje jedna, jedyna sytuacja, kiedy gracze trafią do „Pod Żółtym Człowiekiem” świadomie – kiedy sami będą hmmm... zaangażowani. Wtedy to się dopiero okaże, że karczma jest jednym z ukrytych ośrodków przygotowywanego powstania, a karczmarz, ten twardy, acz gościnnie i miły starszy pan to jego przywódca (a tak naprawdę – to nienawidzi piwa).

Pikanterii do sesji wprowadzi sytuacja, kiedy jeden z bohaterów rozpozna karczmarza jako znanego dysydenta, przywódcę nieudanego powstania sprzed lat lub szykanowanego działacza religijnego. Uwagę tych, którzy go nie znają, przykuje czymś innym – charakterystyczną, źle przypudrowaną blizną, dziwnym akcentem, śladami mieszannej krwi... Nakręć wokół nich subtelną tajemnicę, a potem każ się z nią borykać. Być może Twoja drużyna naraz zapragnie w tym wszystkim uczestniczyć – może znajdą w tym interes?

„POD PĘKNIĘTĄ TARCZĄ”

Życie nie jest łatwe. Jeśli Twój gracz wysłuchał spowiedzi businessmana „Pod Wyjającym Wichrem” i zjedli romantyczną kolację przy świecach w „Pod Obitym Ryjem”, a Ty, drogi Mistrzu, wahasz się między cyjankiem a podcięciem żył, proponuję jeszcze jeden szturm na granicę możliwości. Jeśli nie zadziała ukryta groźba czy subtelnie rysowane niebezpieczeństwo, zobaczymy, jak podziąła tornado w poplamionym piwem fartuchu.

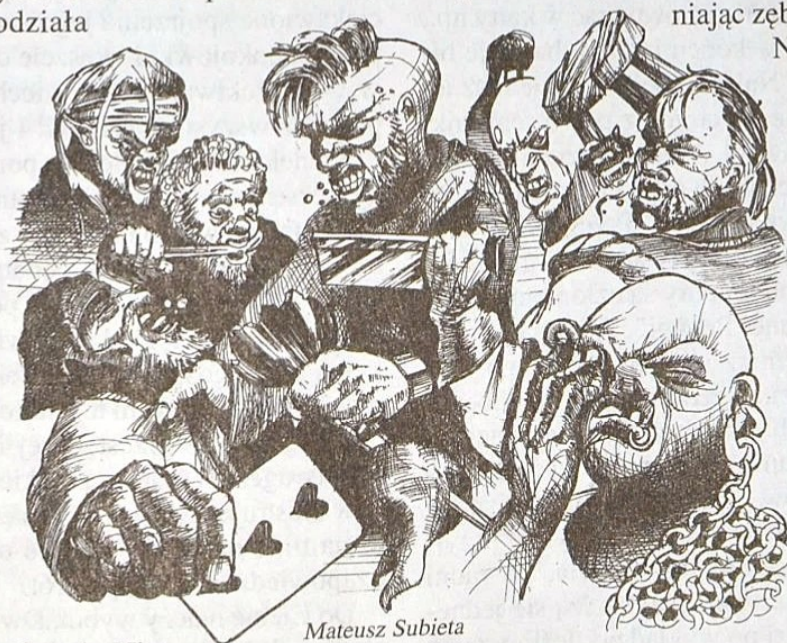
Już od chwili przestąpienia progu nie ma najmniejszej wątpliwości, kto w karczmie jest na trwałe uzależniony od własnej adrenaliny. Pieklące się za barem, czerwono-gębbe zjawisko w fartuchu ochotczy przystąpi do szturm na widok obcych. Nim ktokolwiek zdąży wypowiedzieć egzorzycyzm, cisnący kłatwy, parszczący karczmarz zatrzasnie drzwi i samodzielnie powlecze Twoją drużynę w stronę najbliższego stolika, usadzi ich

mało delikatnie, acz skutecznie, i wycharczy ultimatum: „Wódka, piwo czy wino?”.

Od razu zaznaczam, że tutejszy karczmarz nie należy do typów lubiących się targować. Elokwencją wprost tryska, niemniej celuje w rozsyłanych dookoła inwektywach. Jest wirtuozem przekleństw, które wzmacnia potrząsaniem grubą, mocną pięścią, kopaniem w stołki i okazjonalnym roztrzaskiwaniem kufli. Każda dłuższa wiązanka pociąga za sobą aplauz zgromadzonych w karczmie stałych bywalców, z reguły najemników po służbie, miejscowych rozrabiaków i matolów ze sztachetami od płotu (prototyp kija baseballowego), dla których karczmarz jest absolutnym bożyszczem.

Inwokacje nie mają konkretnego celu, służą raczej podtrzymaniu ducha bojowego u członków obecnego grona dyskutantów. Uwolnienie nagromadzonej żółci następuje raz na kilka dni, kiedy to karczmarz staje w progu knajpy i drąc tryumfalnie mordę, prowadzi swych wyznawców w stronę konkurencyjnej knajpy, z którą od lat toczy wojnę na śmierć i życie. Jeśli bohaterowie zabawią w karczmie dłużej, będą zapewne świadkami lub nawet uczestnikami rewizyty. Podczas „suchych lat”, kiedy obie knajpy zajęte są remontem wnętrza i wstawianiem nowych okien, karczmarz prowokuje walki wewnątrz swojej trzódki. Chłopaki muszą trzymać formę, a poza tym szynkarz uwielbia rozdzielać walczących.

Nowe guzy i sińce na jeszcze niedawno przystojnych twarzach członków Twojej drużyny sprawiają, że towarzystwo umknie w popłochu, podzwaniając zębami w kieszeniach.



Mateusz Subieta

Nie ma bowiem sposobu, by karczmarz nie wplątał ich w jakąś rozróbę już pierwszego wieczoru (integracyjnego?)... Fakt, dla berserków z Twojej drużyny mogą nadejść złote lata, ale karczma „Pod Pękniętą Tarczą” udowodni im, że nie są aż tak zahartowani, jak myśleli...

Aha, nie pytaj, co na to wszystko stróż prawa. Być może są szczęśliwi, że w rejonie karczmy „Pod Pękniętą Tarczą” od lat nie zdarzył się pojedynczy nawet wypadek ściągania haraczu...

„POD ROZDEPTANĄ PAPUGĄ”

Podstawową różnicą między tą knajpą a „Pod Pękniętą Tarczą” jest to, że wyrzuceni stąd goście podnoszą się z radosnym chichotem, otrzepują i wbiegają z powrotem. W „Pod Pękniętą Tarczą” karczmarz skwapliwie zamyka drzwi, by nic nie stracić z widowiska... Jeśli to jest karczma dla masochistów, to „Pod Rozdeptaną Papugą” można nazwać imprezą dla prrrrrrrrrawdziwych twardzieli.

Spocony karczmarz, nalewając piwo, obrzuci drużynę baczny, nieco rozbawionym wzrokiem. Twoi herosi pewnie zaszczycą go spojrzeniem pełnym pobłażania – kim jest bowiem jakiś tam karczmarzyna w porównaniu z ostatnimi smokami, łowcami wampirów czy trzynastoma wojownikami... W dodatku, jeśli jest jednookim kuternogą z dumnymi tatuażami i złotym kółkiem w nosie – przecież to już dawno wyszło z mody... I w dodatku nie umie liczyć, zaokrąglił na naszą korzyść!

Piwko nie najgorsze, chciałoby się rzec, ale dla czego wszyscy się tak dziwnie patrzą, bynajmniej nie wegetariańskimi spojrzeniami... Knajpa fajna, muzyka gra, piwo się leje, ludziska śpiewają, tańczą, grają w karty, kości... No właśnie, chłopaki... Gracie w karty? Nieeeeeee? Naprawdę nie? ZE MNĄ nie zagracie?

Zagrają. W karty, kości, szachy, rzutki, plucie na odległość, będą się siłować na rękę, mierzyć w picciu, tańczyć na wytrzymałość, śpiewać w zawody, opowiadać historie, znowu grać w karty itp., itd. hokus pokus. A w końcu i tak wybuchnie bijatyka i ich wywałą. Najdziwniejsze jest jednak to, że kiedy otrzepią się i wtargną z powrotem, nikt nie zwróci na nich uwagi, a sam karczmarz, śmiejący się głośno podczas ich niedoli, powita bohaterów jak starych znajomych. Przeszli bowiem przez chrzest w knajpie dla twardzieli, mistrzów karty, kufla i noża, od tej pory są członkami bractwa spod „Rozdeptanej Papugi”. Alleluja!

Miejscowy karczmarz wie, co robi; jego stali bywalcy również. Spuszczenie manta kilku obcym to zarazem dobra zabawa, okazja do wzbogacenia się, a przy okazji szansa na pozbycie się kilku potencjalnych kapusiów. Bogowie jedni wiedzą, co za interesy są zawierane w lokalu, a rytuał przyjmowania nowych członków sprawia, że radni miejscy NIE wiedzą. A gracze nauczą się jednego – nie oceniaj ludzi po wyglądzie. Jeśli przejdą wyżej opisany rytuał, zyskają sympatię i opierunek na poły formalnej gildii przemysłowców i drobnych cwaniaków, która na pewno wniesie sporo nowego do ich życia...

„POD BEZPIECZNYM DACHEM”

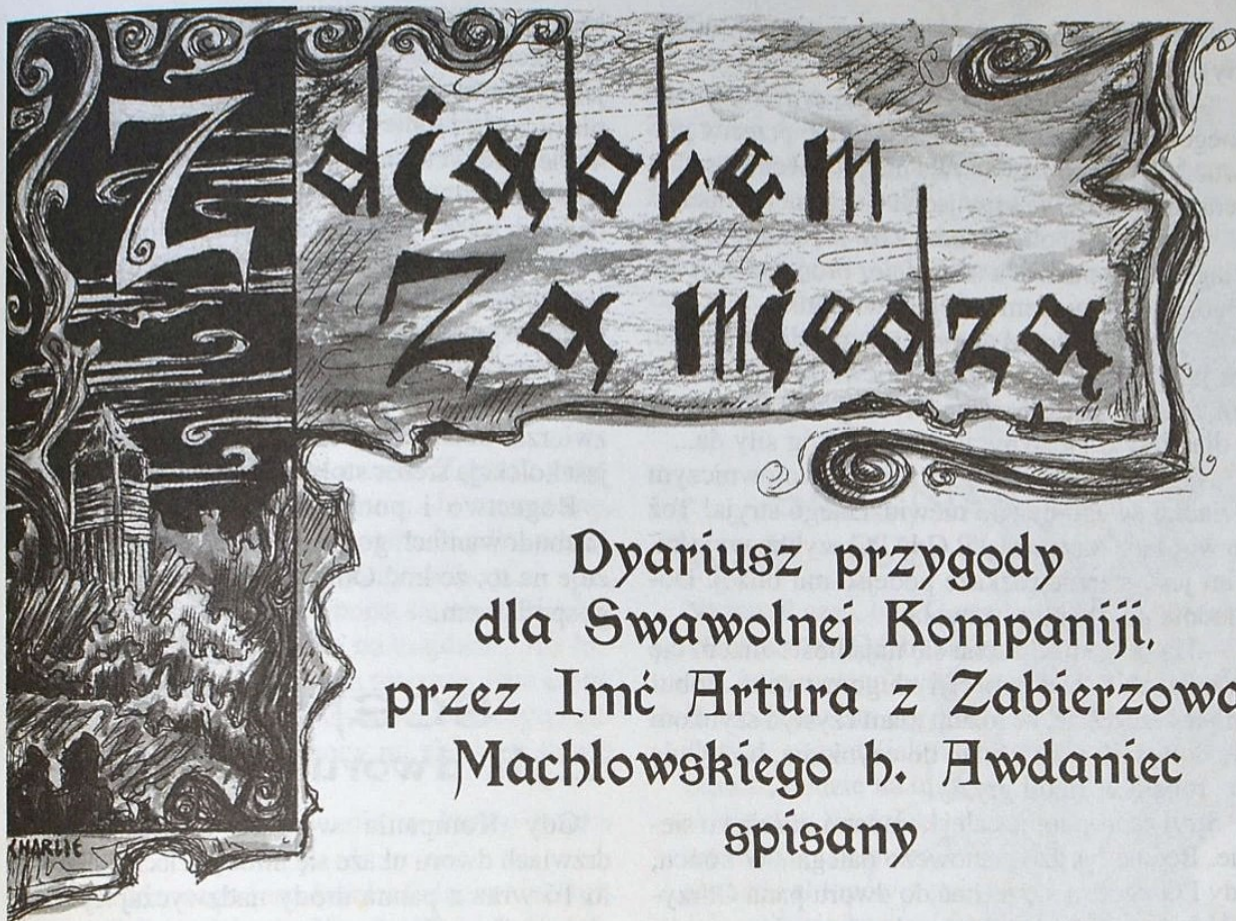
Każdy z napotkanych dotąd karczmarzy zarysował przed drużyną nowe wyzwania. I ten nie jest wyjątkiem. Tym razem naciśnięcie klamki nie wywoła równoczesnego wyrwania kilkudziesięciu sztuk broni palnej z pochw, drzwi otworzą się same, bez pomocy walącego w nie 100-kilowego najemnika w stanie nieważkości, a ze środka buchnie zapach zupy i piwa korzennego zamiast konstelacji kul ognistych. Są bowiem i takie karczmy – co nie oznacza, że można się tu zrelaksować.

Ze względu na powszechny w światach *fantasy* trend dzielenia napotkanych postaci na opancerzone i jadalne, pewnie tylko nieliczni zwrócą uwagę na bzdety typu drzące lekko dłonie, worki pod oczami i bladą facjatę gospodarza. A może i dobrze... Niech sobie konsumują dzika na dziko, zapijają piwkiem, wniosą siebie nawzajem do pokojów i śpią snem sprawiedliwych. Niewielu z nich zna bowiem słowo fobia, a przypuszczalnie o to w tym wszystkim chodzi.

Obdarzeni szóstym zmysłem (albo ci spozstrzegawczy) zapewne uświadomią sobie chorobliwie badawcze spojrzenie karczmarza, który będzie je pośpiesznie odwracał na każdą próbę nawiązania kontaktu wzrokowego. Jak lawina posypią się kolejne spostrzeżenia: tajemnicza, połączona z gestykulacją konwersacja z chłopcem-służącym, zaciekawione spojrzenia jego samego, nienaturalne pytania pokojówki i wreszcie ciężka atmosfera ciszy, wyczekiwania. Ale niech tam sobie jedzą, przecież wszystko jest OK! I jeszcze sosu!

Środek nocy to najlepsza pora, żeby ktoś trapiiony bezsennością ujrzał samotną postać gospodarza, patrzącą w okna drużyny z dworu. Potem pora na odkrycie śladów penetracji bagaży, jakiś krzyk z dołu i... No właśnie, pojęcia nie mam, co dalej. Gracze to tęgie łby, pewnie raz-dwa się połapią, iż ich gospodarz to człek cokolwiek szalony, ale co jest źródłem tej choroby? Służy tajemniczej organizacji przestępczej i panicznie boi się wizyty agentów? Jest członkiem szajki rozbójników i lustruje przybyszy, by się upewnić, czy warto na nich napadać? Kiedyś odwiedzili go ONI i zapowiedzieli swój powrót?

Do Ciebie należy wybór. Dwa pierwsze rozwiązania należą do cokolwiek sztampowych, natomiast ostatnie rysuje najwięcej możliwości utkania fabuły i wprowadzenia wątków aktorskich. Cóż, ostatnio mówi się tyle o UFO, że aż wstyd... ○



Dziękuję
za miódzą

Dyariusz przygody
dla Swawolnej Kompaniji,
przez Imć Artura z Zabierzowa
Machlowskiego h. Awdaniec
spisany

SCENA I.
czyli więzy rodzinne

Dyariusz przygody, który w ręce trzymasz, wielce mi miły Starosto, jest uczyniony dla dowolnej ilości Panów Graczy. Jeżeli chodzi o ich szlacheckie typy, to winni być to ludzie z iście kawalerską fantazją. Wykazać się nią będą musieli w trakcie trwania biesiady. Powinni mieć też język cięty, gardziel przepastną oraz posiadać szablę, która łatwo z pochwy wychodzi. Spokojne szaraczki – precz!!! Prawo to MY!

(O więzę czy infamię tu nie będzie trudno).

ZAGAJENIE

A było to w maju roku pańskiego 1620. Los chciał, żeście Waszmościowie trafili na niespokojną ziemię sanocką, siedzibę hultajów i infamisów, nękaną częstymi najazdami tatarskich zagonów.

Jednakoz na prawych szlachtę (którymi niewątpliwie WP jesteście) srogie termina przyjąć wszędy mogą, i w karczmie, i w łozu, a nawet i w kościele. Bowiem nie ma wroga dla szlachcica bardziej podłego, znieprawidzonego i plugawego niżli ten, który często bardziej przeklinany jest od zarazy, Tatarzyna i pustego gąsiora – złego sąsiada.

Panowie szlachta jadą traktem między wąską rzeczką a polami. Jako że to południowa pora, a i słoneczko majowe przypieka, humory im z pewnością dopisują. Jeden z Panów Graczy może się pochwalić swym kompaniom, iż w tej okolicy mieszka jego sędziwy wuj alias brat matki jego, imć Jan Jakub Odrzywolski h. Dudy. Z pewnością Swawolna Kompania na nadmiar złości w sakiewce nie narzeka, przeto zamiast noclegu w karczmie szukać, lepiej w gościnę do sędziwego stryja się udać. Całe towarzystwo raczej koncept ten poprze. Zatem zostanie znaleźć majątek JM Odrzywolskiego.

Wtem rozmyślania Panów Graczy przerwie głośny monolog dobiegający zza zakrętu drogi. Gdy Kompania podjedzie bliżej, zobaczy wóz z zaprzęgniętą parą koni oraz trzech hajduków kręcących się dookoła jak w ukropie. Na wozie stoi stary szlachcic przybrany dość dostatnio. Popędzając służących batem, nie szczędzi im przekleństw:

– Dalej, łamagi, psubraty!!! Zdrajcy, łotry, ja was batogiem oćwiczę, że matka was nie pozna! Z zamysłem na ten korzeń wjechałeś, czarci woźnico! Dam wam, złodzieje, naukę...

Przyczyną całego zamieszania jest koło, które od wozu odpadło i leży w trawie przy drodze. Gdy

szlachcic spostrzeże Kompanię (a wzrok ma słaby), zawoła:

– Ha, zbóje!!! Nasłał was ten psi syn?!? Wodzickiego sługi na trakcie chcą mnie ubić przeciw prawu? Nie oddam łatwo życia mego! Niech was cholera udusi, bodaj was psy jadły! Gdzie mój garłacz?...

Nie czekając odpowiedzi, chwyci samopał i pociągnie za spust. Na szczęście, broń nie wypali. Będzie to powodem kolejnej więzanki:

– Wyście, chamy, zamek popsowali? Myślicie, że ja stary? Obuszkiem was oćwiczę! Ja sam tymi rękami już 398 wrogów do grobu posłałem! I dla was, koźle syny, jeszcze mi Bóg siły da...

Nagle jeden z PG dostrzeże w wojowniczym dziadku swego dawno niewidzianego stryja! Toż to wuj Jan Odrzywolski! Gdy PG szybko wyjaśni, kim jest, starzec rozkaże podejść mu bliżej. Dokładnie go obejrzy i zawoła:

– Ha, smyku! Strachu się najadłeś?! Jużem cię prawie obił! Dałbym ci i sługom twoim bobu! Miałeś szczęście, że rozum mam czysty i szybko kom się domyślił, z kim mam do czynienia, bo by cię już robaki w ziemi gryzły!

Stryj zaproponuje całej kompanii gościnę u siebie. Będzie bardzo stanowczo nalegał. W końcu, gdy PG zgodzą się jechać do dworu pana Odrzywolskiego, po drodze gospodarz opowie o swych frasunkach.

SCENA II. czyli frasunki stryja

Od wielu lat rody Odrzywolskich i Wodzickich żyły w przyjaźni. Niestety, 3 lata temu doszło do pewnego incydentu. Od tego czasu sąsiedzi prowadzą regularną wojnę. Sprawy w sądzie grodzkim ciągną się w nieskończoność. Pozwy latają od dworu do dworu. Cała ta historia pochłonęła już setki złotych. Oczywiście, czas z tym skończyć. Wroga trzeba zniszczyć i z torbami puścić. A zrobić to trzeba „prawem i lewem”. Gdy pan Odrzywolski wyjaśni już całą pokrętność sprawy, poprosi o pomoc. Oczywiście, szlachcicowi w potrzebie, a w dodatku krewnemu, należy pomóc. Pan Jan zapewnia wikt i opierunek oraz „parę złocisz na piwo”.

SCENA III. czyli forteca pana Jana

W końcu zza drzew wyłania się rodowe gniazdo Odrzywolskich. Całość otoczona jest zarośniętą fosą głęboką na około 1,5 łokcia i plotem wzmacnianym gdzieniegdzie zaostrzonymi palikami. Przy

bramie stoją dwie drewniane wieżyczki wysokie na 10 łokci, na których zawsze siedzi hajduk. Majdan jest znakomicie utrzymany. Po prawicy stoi wozownia (2 wozy i sanie) i stajnia (5 koni zaprzęgowych, 4 wierzchowce), natomiast na lewo wielki, murywany, piętrowy lamus (wygląda na stary). Jednak najbardziej w oczy rzuca się piękny dwór z 4 alkierzami. Dwuskrzydłowe drzwi nie są wysokie, lecz mocno obite ćwiekami; okiennice masywne, okna szklane, oprawione w ołów.

Wnętrze dworu jest bogato urządzone. Liczne makaty i dywany tureckie oraz skóry dzikich zwierząt ozdabiają ściany i podłogę. Imponująca jest kolekcja sreber stołowych (na modę gdańską).

Bogactwo i porządek panujący we dworze i zabudowaniach gospodarczych wyraźnie wskazuje na to, że imć Odrzywolski jest znakomitym gospodarzem.

SCENA IV. czyli dworu mieszkańcy

Gdy Kompania wjedzie na majdan, we drzwiach dworu ukaże się młody szlachcic lat około 16 wraz z panną urody nadzwyczajnej o długich ciemnych włosach – zdaje się, rówieśnicy wyrostka. Gdy hajducy zejść panu pomogą, ten chwyci się pod boki i zawoła:

– Rad jestem wnuków mych przedstawić. Oto Barbara Odrzywolska, córka syna mego jedyne-go, Krzysztofa, a ten ów gołowas to Jakub, brat bliźniaczy Basi, choć, jak widać, gładkości jej nie dorównuje!

Nadszedł czas, by się przedstawić. Przysłuchaj się JM Starosto, jak to robią PG. Ten, który z iście kawalerską fantazją strzeli obcasami, was podkreści i komplementem jakimś sygnie, zasłuży na słodki uśmiech panny Barbary (a Kupido gołodupiec na wietrze będzie latał). Akurat obiad jest już przygotowany, zatem do stoła siadać można.

SCENA V. czyli pozew

Na obiedzie gospodarz będzie zabawiał towarzystwo historiami z wojen i sejmików, w których brał udział. Panna Barbara będzie strzelać oczyma do swego wybrańca, a Kubuś będzie próbował udowodnić, że wcale nie jest taki młody. W końcu służba będzie go musiała wynieść do sypialni.

Nagle do sali wpadnie hajduk i pocznie szepać coś do ucha panu Janowi. Ten robi się purpurowy i zawoła:

– CO?! Woźny?! Dajcie go tu, a żywo. Mości panowie, nieproszonego gościa mamy!

Wsadzi sobie dwie króćce za pas, chwyci obuszek i rozsiądzie się wygodnie w krześle.

Po chwili do środka wejdą trzej ludzie przybrani w stare, szare żupany. Zdejmą czapki i poczną bić pokłony. Pan Odrzywolski zawoła:

– A co, robaczku? Masz pono dla mnie paperek? Azali to od tego barbarusa Wodzickiego pozew przyniosłeś? Gadaj, bo pal każę ostrzyć!

Posiniaczona i pocięta gęba woźnego zrobi się biała jak suknia Przenajświętszej. W końcu ten zacnie jąkać z cicha:

– JWP, ja nie winien. Ja muszę. Z grodu przyjechałem od sądu. Ja nie winien. Ja mam żonę, trzynaście dzieci i ojca staruszka. Ja tylko narzędzie królewskie. Ja biedny, ja nie winien...

– Ha, portkami trzęsiesz, boisz się mnie! Nie bój się, robaczku, palik zaczeka na majdanie. Jak humor mieć będę, to cię wolnym puszcę, jeno kijów dać ci kilka każę. No, czytaj, robaczku, czytaj pozew, a wartko. Bo się w nocy mi ciebie w stawie topić nie kce...

Bielusieńki woźny pocznie w końcu pozew czytać.

– Do urodzonego Jana Jakuba Odrzywolskiego, pana na Odrzywołkach, Chudej Wsi i Babicach, od urodzonego Kleofasa Wodzickiego, pana na Dębczakach, Karasiach, Surmach Wielkich i Grzebieniu, przez sąd grodzki w Sanoku die 11 *maius* roku pańskiego 1620 pozew, iż JWP Odrzywolski na sługi pana Wodzickiego hajduków swych nadsłał, czym ośmiu kijami obił i odzienie odebrał, a jednego zabił, z rusznicy zastrzelił i do śmierci przywiódł, czym szkodę wielką uczynił, bo oni konie do miasta wiedli, które na pastwę złodziejów pospolitych poszły, i jako pan Wodzicki prawi w Odrzywolskich stajniach są, i straty przeogromne właścicielowi uczynił na złotych czerwonych tysiąc i dwieście. Zatem przed sąd grodzki w mieście Sanoku JWP Jan Jakub Odrzywolski jest wzywany, by niewinność swą udowodnić lub sprawiedliwą karę i pokutę odbyć. A sprawa ta die 29 *maius* roku pańskiego tego samego dnia się będzie. Pisarz grodzki urodzony Jan Wroński ręką własną podpisuje.

Pan Odrzywolski chwilę jeszcze wrzeć będzie, aż w końcu ryknie wściekle:

– CO? JA? Mnie? Te chabety tyle złota warte? Dajcie mi samopały, bo pęknę! Zaraz cię ptaszku hołubców nauczę. Nikt tak tańcować nie umie, jak ty się nauczysz!

Teraz pole do popisu dla Swawolnej Kompanii. Jeśli poczną gospodarza od zamiarów jego odciągać, to znać, że fantazji w nich tyle, co

w cholewie podartej. Ci natomiast, którzy ciekawę męki dla woźnego wymyślą, zasłużą na nagrodę zarówno od starosty, jak i od pana Jana. Związani dwaj świadkowie będą przyglądać się mękom woźnego. W końcu zostaną obici kijami, napojeni wodą z solą i nago poszczuci psami. W żadnym wypadku gospodarz nie pozwoli za bić deputacji (co wcale nie znaczy, że nie postrzeła z łuku w ich kierunku).

W końcu zmęczony gospodarz poprosi gości do chłodnika (altany), gdzie uraczy ich zimnym piwem ze swego browaru.

SCENA VI. czyli wojenna narada

Nadszedł czas, by PG zaproponowali swą daleko idącą pomoc. Gdyby się z tym ociągali, podszeptuj im, że krewnego swego kompaniona trza w niedoli wspomóc. Oto przykładowe formy „pomocy”:

- zbrojny najazd (jak na razie, stanowczo im to odradź, będzie na to czas)
- obicie sług Wodzickiego
- strzelanie po oknach
- ganiecie chłopów z pola
- dziurawienie beczek z piwem
- itp.

Gdyby w Swawolnej kompanii był chłop (jako sługa, oczywiście), Kozak lub ktoś równie podłej kondycji, dobrym pomysłem będzie kradzież koni lub podpalenia stogów i zabudowań.

Te wszystkie rzeczy powinny uprzykrzyć życie sąsiadowi, a sprawić wielką przyjemność panu Odrzywolskiemu.

SCENA VII. czyli niedziela

Rankiem w niedzielę mieszkańcy wybierają się do kościoła. Wszyscy przebiorają się w najlepsze szaty. Ci z PG, którzy na mszę się nie wybierają, i tak powinni jechać (zostaną w karczmie przy kościele). Po mszy cała szlachta wali do gospody. Tam, przy wielkim stole, rej wodzi pan Jan. Psioczy na Wodzickiego i namawia wszystkich, by „Temu bisurmanowi opór dać, procesami go morzyć i do wieży zamknąć za winy jego śmiertelne”. Większość okolicznej szlachty zapewnia pana Odrzywolskiego o swej przeogromnej miłości do niego (szczególnie, gdy ten zamawia kolejne dzbany piwa i gorzałki). W końcu już lekko rozochoceni PG wraz z panem Janem opuszczają karczmę.

SCENA VIII. czyli na moście

W drodze powrotnej, gdy cała kompania ma wjechać na drewniany most na rzece, po przeciwnej stronie staje wóz z panem Wodzickim i jego hajdukami. Pan Odrzywolski zawoła:

– Z drogi, chamie, puść pierw lepszego. Rusz się, bo ci każę łeb szabelką strugać. Zjedziesz po dobroci, czy ołowiem mam karmić?

Wodzicki nie będzie gorszy:

– Nie będziesz mi rozkazywał, warchole, ze szlachcicem rzymskim gadasz, kołodziej babiloński, matkę miałeś, co sodomie z chłopami na sianie uprawiała...

I wtedy zacznie się prawdziwa bitwa na moście. Nie pozwól jednak, by ktoś otrzymał poważne rany czy, broń Boże, zginął. By ostudzić PG, nadjedzie zbrojny oddział pacholków starościńskich z podstarościem Wojtkiem Miłkiewiczem, którzy rozpedzą zbiegowisko, a co bardziej opornych (lecz tylko hołotę) weźmie na noc do wieży.

SCENA IX. czyli dwór Kleofasa Wodzickiego h. Trąby

Dwór i zabudowania gospodarcze otoczone są palisadą na 1 sążen wysokości (ok. 1,78 m) oraz częściowo rzeką. Brama wjazdowa jest dobrze okuta. Po dziedzińcu biegają dwa wielkie brytany. U pana Kleofasa służy 20 hajduków uzbrojonych w szable i króćce, pięciu ma także rusznice. Dwór jest obronny. W okienkach są mocne kraty, a drzwiczki solidnie ćwiekowane. Na wszelki wypadek na dziedzińcu stoi nieduży dzwon zrabowany kiedyś z cerkwi. Na wypadek najazdu, można wezwać kilkudziesięciu chłopów z pobliskich wiosek na pomoc (uzbrojonych w widły i kiścienie). Wnętrze dworu jest dość bogate wyposażone. Szczególną uwagę zwraca

kolekcja skór i poroży dzikiej zwierzyny (w tym kiel słońca, który podobno nosił Hannibala).

SCENA X. czyli sąsiad z torbami iść winien

Dyariusz tej przygody można ciągnąć dość długo, w zależności od czasu, chęci, fantazji PG oraz ilości trunków na stole (jak miód się skończy, to grać już nie warto). Oto kilka pomysłów:

- sąsiedzi będą się nękać pozwami. Na rozprawach w sądzie trza będzie jak najbardziej oczernić przeciwnika i podać niezbite dowody swej niewinności. Przyda się do tego sporo złota, którym można kupić stronników na sali: „Tak, dobrze gada, racje ma...”;
- Wodzickiego trzeba wykończyć psychicznie i gospodarczo. Kraść bydło i wozy ze zbożem, strzelać w okna po nocy, zanieczyszczać piwo w browarze itp. Prędzej czy później powinien się poddać;
- ostatecznie z orzeczeniem grodzkim lub bez, można uczynić zajazd na warchola i włóczyć go końmi po lesie;
- jeśli PG będą zbyt agresywni, można im dać jakąś banicję lub nawet infamię. Wtedy z łowcy staną się zwierzyną i w majestacie prawa będzie ich można zabić;
- przeciwnik może wcale nie być gorszy. Ściągnie kilku krewnych i znajomych, i uczyni zajazd na dwór Odrzywolskiego. Może wziąć na służbę niebezpiecznego infamisa Nepomucena Chowańskiego wraz z kilkunastoma Tatarami. On może porwać pannę Barbarę i ukryć ją w zrujnowanym zamku lub wywieźć na Dzikie Pola. Wszystko zależy, Starosto, od Ciebie oraz Twej Swawolnej Kompanii. Tuszę, że nie zabraknie im ni męstwa, ni ochoty, ni kawalerskiej fantazji, z której nasz dzielny naród słynie w całym świecie; a co, nie?! ○

NOWY KONKURS MIMOWY!!!

Pośród osób, które do ukazania się numeru kolejnego przyślą nam poprawne odpowiedzi (wraz z kuponem) rozlosujemy cenne nagrody! A odpowiedzi na poniższe pytania znajdziecie w trzymanym w ręku numerze! Tak, tak! To nic trudnego. Wystarczy tylko przeczytać dokładnie cały numer (no, może z wyjątkiem przygód).

1. Właściciel jakiego przybytku wie wszystko, dosłownie wszystko?
2. Gdzie stoi krzesło patriarchy?
3. Gdzie w XV w. p.n.e. wytwarzano zbroje z brązowych taśm, z naramiennikami i osłoną szyi?
4. Przerzutnik zeroprzestrzenny do teleportacji to inaczej...
5. Jaka broń jest obowiązkowa wśród wyższych sfer Bretonii?

NOWY KONKURS
MIMOWY
79-80

NAJWAŻNIEJSZE ŚWIATY

UNIWERSUM

GASNĄCYCH SŁOŃC

ZNANE ŚWIATY

Absolucja

Ta planeta jest narażona na ataki symbiontów, znajduje się bowiem poza obszarem bezpośredniego działania garnizonu ze Stygmatu. Innymi słowy, Absolucja została opuszczona przez Znanne Światy. Czy na planecie pozostali jeszcze jacyś mieszkańcy? A może już wszyscy przemienili się w symbiontów? Podróż na Absolucję (podobnie jak na inne planety znajdujące się pod mniejszym lub większym wpływem symbiontów) jest zakazana.

Apshai

To wspólny świat ludzi i vau. Na Apshai mieszka wielu obywateli cesarstwa oraz obcych. Vau jednak rzadko kiedy opuszczają kontynent, na który ludzie nie mają wstępu, a na którym żyją również g'nesh. Ludzkość otrzymała zgodę na kolonizację Apshai za czasów Drugiej Republiki, co było drugorzędnym efektem dyplomatycznych negocjacji dotyczących dawno już zapomnianych spraw. Na planetę wysłano cesarskich szpiegów, którzy zajmują się obserwowaniem obcych, nigdy jednak nie udało im się zdobyć jakichkolwiek wartych uwagi informacji. Z tego też powodu pojęcie „misja na Apshai” uzyskało dodatkowe znaczenie – wakacje lub emerytura.

Artemida

Na tej planecie stoi najważniejszy klasztor Sanktuarium Wieczności, nie więc dziwnego, że ów święty świat prowadzi bardzo surową politykę imigracyjną. Na Artemidzie mieszkają szlachetnie urodzeni

i członkowie gildii, muszą oni jednak poddać się rządowi Kościoła, który w znacznym stopniu ogranicza wolność. Miejscowe prawa są bardzo surowe, ale za to planeta posiada najbardziej rozwiniętą medyczną technologię w całym cesarstwie. Chorzy i umierający, których stać na podróż na Artemidę, zwykle powracają zdrowi, a w ramach zapłaty muszą odprawić samarytańską pokutę.

Aragonia

Rodziny światu rodu Hazat, któremu bliskość z Ligheim i Byzantium Secundus przynosi tyle samo korzyści, co strat. Obie planety przyniosły Aragonii wiele bogactw, lecz szlachetnie urodzeni Hazatowie wolą właśnie na nich wydawać swe pieniądze. Najbogatsze części planety – choćby stolica i niezrównana akademia wojskowa – nie mają sobie równych. Z kolei najbardziej niebezpieczne i najbardziej niegościnne miejsca Znanego Świata.

Aylon

Niegdyś planeta ta należała do ur-ukarów, lecz dziś władają nią al-Malikowie. Aylon słynie przede wszystkim z tego, iż to właśnie na niej Prorok postawił stopę tuż po tym, jak doświadczył niezwykłych wizji. Nic więc dziwnego, że ze wszystkich stron wszechświata przybywają tu pielgrzymi, pragnący ujrzeć miejsce pierwszej modlitwy Proroka.

Bannockburn

Kwatera główna Pośredników, którzy z tej planety koordynują działania wymierzone w symbiontów

– GASNĄCE SŁOŃCA –

i vuldrokańskich tupieżców. Bannockburn to także rodzinny świat gannoków, większość zamieszkałych obszarów planety to surowe i urwiste wyżyny porośnięte wrzosowiskami. W różnych dziwnych miejscach można natrafić na niesamowite ruiny urów, w znacznej części ograbione już z najcenniejszych artefaktów.

Bastion

Ten graniczny świat nigdy nie znajdował się w posiadaniu Ligi, lecz podczas wojen o tron zdobyli go Li Halanowie. Niezależna gildia, która przed laty kontrolowała Bastion, zachowała część swej potęgi, dusi się jednak pod naciskiem reformatorskiego rządu Li Halanów, pragnącego pozbyć się ze społeczeństwa moralnego rozkładu i rozpusty. Członkowie królewskiego rodu pragną zmienić sposób myślenia mieszkańców Bastionu, wprowadzając więc prawa, które sprawdziły się na innych, oddalonych od granicy światach.

Byzantium Secundus

Stolica Znanych Światów została nieco zniszczona podczas wojen o tron, dziś jednak nie nosi już żadnych śladów walk. Cesarz Aleksis zdecydował się nawet na bardzo ambitny plan rozbudowy i do coraz większej liczby budowli przestaje pasować słynne niegdyś określenie „betonowa stolica”, gdyż szarość zastępują barwne metale. Na tym deszczowym świecie obecne są wszystkie ważniejsze frakcje Znanych Światów (nawet vau) i każda z nich prowadzi tu jakieś interesy.

Criticorum

Criticorum było niegdyś uznawane za stolicę Druhej Republiki i obdarzone jest siedmioma gwiazdnymi wrotami. Nie więc dziwnego, że regularnie zatrzymują się tu podróżni z Byzantium Secundus, ze światów Kościoła, z planet al-Malków, z hegemonii Decadosów, z planet Li Halanów i z Kordeth. Liga również postarała się zaznaczyć swą obecność na Criticorum i gildie posiadają tu wiele fabryk broni i pojazdów. Wynik jest taki, że na planecie roi się od ambitnych intrygantów i szpiegów z różnych stron Znanych Światów.

Czernobog

Rodzinny świat symbiontów. O Czernobogu niewiele wiadomo, gdyż osłami ludzkie, którzy na nim się znaleźli, nigdy nie powrócili. Cwilne wrota łączące tę planetę ze Stygmatem są zamknięte. Nikt nie ma prawa ich przeskoczyć w którąkolwiek ze stron, choć od czasu do czasu atakują przez nie pasożytnicze siły.

Delfy

Rodzinny świat rodu Hawkwood. Delfy odcierpiały swoje, lecz nawet po zniszczeniach, jakie przyniosły wojny o tron, Hawkwoodowie są dziś silniejsi niż kiedykolwiek. Właśnie na Delfach spotykają się przywódcy domu, by zaplanować następne zwycięstwa, dzięki którym ród wznieśnie się ponad inne domy – tak przynajmniej uważa większość ludzi.

De Moley

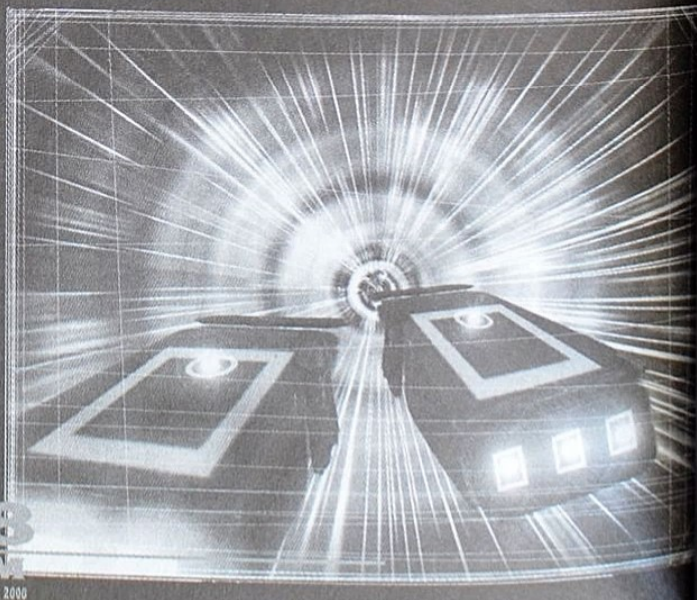
Ta niegościnna i jałowa planeta niemal nie posiada atmosfery. Kiedy Druża Republika upadła, proces terraformowania nie dobiegł jeszcze końca. Mimo to na De Moley znajduje się główny klasztor Wojennego Bractwa. Przybysze muszą pokonać zdradliwe, wiodące skalistymi grzaniami ścieżki, ponieważ miejscowe wiatry są zbyt silne, by dało się kontrolować latające pojazdy. W dolinach ciągnących się między wysokimi górami jest spokojniej. I w nich właśnie znajdują się zawierające atmosferę kopuły, w których mieszka niewielka populacja, starająca się wyrwać planecie jej bogactwa.

Graal

Planeta znajduje się we władaniu rodu Keddah (pomniejszy dom), a jej lasy i góry zamieszkują etyri. Właśnie na Graalu Amalthea uleczyła Proroka z ciemności, która zaraziła jego duszę, kiedy przekroczył granice Utraconych Światów. Nazwa planety wywodzi się z symbolu Amalthean, a w miejscu uleczenia Proroka stoi klasztor Sanktuarium Wieczności.

Hargard (Vuldrokowie)

Po drugiej stronie gwiazdnych wrót Hawkwoodów kryje się wiele Utraconych Światów, którymi włada luźna konfederacja barbarzyńców wyposażonych w silniki skokowe. Mało wiadomo o zaginionych planetach – jedynie to, iż zamieszkują je nieokrzesani



i dzicy ludzie, którzy co pewien czas łupią Znane Światy. Planeta, która znajduje się tuż za wrotami wiodącymi z Leminkainen, nosi miano Hargard i to właśnie na niej barbarzyńcy organizują najazdy.

Hira (Kurganowie)

Ten świat znajduje się poza mapą, a można do niego dotrzeć poprzez gwiazdne wrota Vera Cruz. Toczą się o niego walcząc między Hazatami a kalifatem Kurga (barbarzyńskim reżymem rozciągającym się na Utracone Światy).

Ikona

Li Halanowie uznają planetę za świętą, gdyż właśnie tu doznali nawrócenia na Ortodoksję. Wcześniej Ikona była ceniona przede wszystkim za ruiny urów, jednak zostały one do cna ograbione i dziś kryją już niewiele tajemnic. Li Halanowie uznają ten świat za bastion, broniący wszystkich przed niebezpiecznymi ideami napływającymi z Manitou.

Iver

Ten nowo odkryty świat obłożono interdyktem. Przez lata izolacji, mieszkańcy Iveru stworzyli hereetycką wersję wiary i dopóki nie zostaną nawróceni, inkwizytorzy nie pozwalają nikomu podróżować na i z planety. Na większości Znanych Światów mało kto ma pojęcie o samym istnieniu Iveru, co bardzo odpowiada Hazatom, starającym się przejąć władzę nad planetą.

Kadyks

Wspaniałymi, legendarnymi miastami planety władają Decadosi. Dyplomata Drugiej Republiki podczas negocjacji z vau wybrał Kadyks na swą bazę, co wywołało kosmopolityczny zapal, który doprowadził do powstania wielu niesamowitych metropolii. Jednakże obcy odmówili i nie przybyli na planetę, domagając się za to, by negocjatorzy wyruszyli na Vrill-Ya. Nic więc dziwnego, że dziś w apartamentach dla bogaczy mieszkają najbiedniejsi i potępieni.

Kordeth (Ukarowie)

Dziś ten niegdyś dumny, ale nieposłuszny świat znajduje się pod wspólnymi rządami al-Malików i Ligi. Kordeth był rodzinną planetą ukarów oraz stolicą ich imperium i wciąż mieszka na nim wielu obcych, znajdujących się pod czujną obserwacją Kościoła. Powierzchnia planety jest skalista i pozbawiona ziem uprawnych. Życie toczy się jedynie w obszernych podziemnych tunelach przecinających skalę globu.

Ligheim

Żadna inna planeta cesarstwa nie może się poszczycić tak wieloma technologicznymi cudami, co

Ligheim. I żadna nie prowadzi równie zjadliwej polityki. Na planecie, na której swoich reprezentantów mają setki gildii, może się zdarzyć – i zdarza się – wszystko. Tu każdy sposób na zarobienie feniksów uznawany jest za legalny i każdy jest stosowany.

Madok

Ten wodny świat to dla Ligi źródło ogromnych bogactw. Znaczną część powierzchni planety pokrywa woda, nic więc dziwnego, że morokie życie jest tu niezwykle różnorodne i cudowne; stanowi ono również źródło wielu przysmaków. W oceanach żyją wywodzący się od płazów ro'ymowie, których przez wiele lat uważano za wymarłą rasę – dopóki nie ujawnili swego istnienia. Madok to jeden z niewielu światów, który niemal nie wymagał terraformowania. Powiadają, że w jego falach kryje się wiele tajemnic.

Manitou

Protektorat ludzi i vau. Manitou to dom kilku sabatów tych obdarzonych mocami umysłu ludzi, którzy odważają się otwierać nimi posługiwać. Vau nie pozwalają inkwizycji przekraczać granic układu, nic więc dziwnego, że kryminaliści i wyrzutkowie Znanych Światów rozpaczliwie próbują tu dotrzeć. Ludzki rząd kontroluje lokalna gildia, oczywiście powiązana z Ligą.

Midian

Słynny świat Li Halanów a to z racji tego, iż urodził się na nim patriarcha Palamedes, założyciel Wszechświatowego Kościoła. Religijne dziedzictwo odbiło się w setkach miastach mieszkańców Midian, choć i tak wielu z nich podczas wojen o tron porzuciło Ortodoksję, by przyłączyć się do rodzających się na planecie różnych sekt, co wywołało grozę w duszach pobożnych Li Halanów.

Pentateuch

Terraformacji planety dokonał legendarny Doramos. Dziś Pentateuch uznawany jest za świat czarów, świadectwo kompletnego połączenia magii z technologią. Istnieją poważne dowody potwierdzające fakt, iż Doramos umyślnie tak prowadził procesy terraformacyjne, by stworzyć sieć i centra energii. Niestety, dziś nie wiadomo, jak korzystać z tych „udogodnień”, gdyż twórca nie pozostawił żadnych zapisków.

Rawenna

Świat Hawkwoodów i miejsce narodzin cesarza Alexiusa. Póki co, Rawenna przynęca łupieżcze najazdy Vuldroków. Mieszkańcy świata są przyzwyczajeni do spokojnego życia, poświęcają się zaś duszpasterstwu, sokolnictwu czy myślistwu. Wielu przybyszów z odległych stron uważa, że Rawenneńczycy nie chcą

wierzyć w grożące im niebezpieczeństwo. Im jednak więcej światów pada ofiarą łupieżczych wypraw, tym bardziej stają się zgorzkniali.

Shaprut

Ten bogaty w minerały świat ominęło wiele międzyludzkich sporów, ale nie uniknął kilku najeżdżów symbiontów. W miejscowi władcy wykorzystali te ataki jako usprawiedliwienie dla istnienia rezerwatów, w których żyją rdzenni mieszkańcy Shaprut – shantorowie. Świerdzili bowiem, iż w tych zamkniętych obszarach obcy są mniej narażeni na zarażenie pasożytami. Cóż, większość shantorów „odwdzięcza” się swoim panom, pracując jako niewolnicy w kopalniach.

Stos

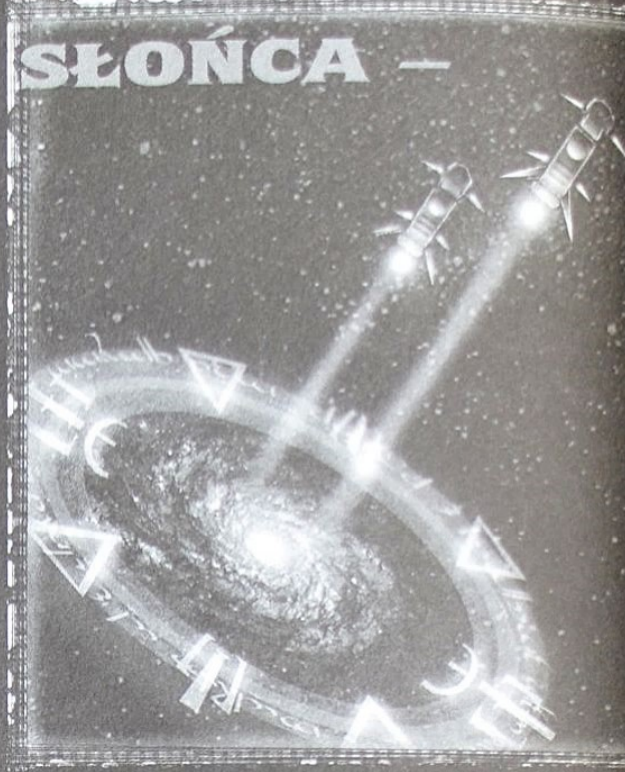
Stos to gorąca niczym piekło, nieterraformowana planeta. Tu znajduje się osławiona Pustynia Ognista. Planetą w imieniu patriarchy włada Świątynia Avesti, której główny kłaztor stoi na wrogiej pustyni. Mnichom żyjącym w bardzo wysokich temperaturach, w minimalnym tylko stopniu pomaga technologia. Większość z nich jest zmuszona mieszkać w klimatycznie łagodniejszych nabitatach nad morzem. Wielu uznaje Stos za kwadrę główną inkwizytorów, ale większość awestian opuszcza system, by poszukiwać grzechów w innych miejscach, i uważa, że na ich rodzinnym świecie zło nie może się lęgnąć.

Stygmat

Ten graniczny świat służy za fortecę w bojach z symbiontami i znajduje się w centrum większości walk. Nic więc dziwnego, że tu również stacjonują potężne siły cesarza. Na garnizon składają się najlepsze oddziały znanych Światów – ślepiące jedynie Cesarzkiej Owardii. Niewiele wiadomo o opianowanych przez symbionty światach, do których można dotrzeć poprzez bramy Stygmatu. Na ową niewiedzę niewątpliwie wpływa fakt, iż nikt, kto do nich wyruszy, nie ma prawa do powrotu – i to nawet wtedy, gdy odważne założy drogą radiową próbują przekonać wszystkich, że nic im się nie stało i że nie ulegli zarażeniu. Legioniści, którzy zdolali dotrzeć do końca służby, to w większości zstraszeni i puści ludzie, ciężko doświadczeni na polach bitew z symbiontami.

Święta Terra (Urth)

Stolica Kościoła i kolebka ludzkości. Planeta jest przeludniona – nieprzeliczone masy wiernych ściśnięto w kilku miastach globu. Na taki stan rzeczy wpływ ma przede wszystkim fakt, iż większość planety pozostawiono w stanie naturalnym i nie poddano terraformowaniu, dzięki czemu ludzie mogą podziwiać



szczodrość Wszczęstwyrcy. Kościelne władze wydają pozwolenia na wędrowki po dzikich terenach, ale pozostanie na nich dłużej, niż określa wyrażona zgoda, uznawane jest za powazne przestępstwo. Imigracyjna polityka Kościoła jest bardzo surowa, a osoby urodzone na Świętej Terze posiadają więcej praw niż przybysze. Planeta ta to całogromny lizoz pielgrzymek, gdyż na każdym jej kontynencie można znaleźć miasta, które odegrały znaczną rolę w historii ludzkości. Tu też stoi krzesło patriarchy.

Ungavoroks (Voroksowie)

Na rodzinnym świecie voroksów roi się od wielu walczących ze sobą gatunków. Na planecie żyją najniebezpieczniejsze i najniebezpieczniejsze drapieżniki w cesarstwie. Wiele z nich wyemitowało mordercze toksyny, z których nawet zabójcy nie korzystają w obawie, że zostaną użyte przeciw nim. Planetą władają Li Halanowie, którzy pilnują, by żaden nieucywilizowany voroks jej nie opuścił.

Vau

Zamknięty świat. Tylko osoby, które otrzymały dyplomatyczną zgodę, mogą wlecieć w przestrzeń vau. Niemniej obcy rzadko zabijają intruzów. Częściej chwytają ich w plazmowe sieci i dostarczają na drugą stronę granicy. Tu to dom oficjeli, którym przywódcy zlecili misję wzmocnienia ludzi. Docierają tu z różnych światów, istniejących na obszarze hegemonii vau.

Velisimil (Obunowie)

Rodzimy świat ur-obunów, którego oficjalnymi właścicielami są Hawkwoodowie. Architektonicznie.

— GASNĄCE SŁOŃCA —

budowie planety nie mają sobie równych w całych Znanych Światach — pełne wdzięku wieżycy sięgające ponad chmury i piękne fontanny o kilometrowej wysokości, doskonałe ogrody czy szerokie promenady...

Vril-Ya

Ambasada vau. Ludzie mają prawo tu przebywać i wyrażać własne zdanie, pod warunkiem jednak, że nie opuszczą przez zezwolenie ich wyspy. Nieliczni vau wywodzący się z niższych kast prowadzą czarnorynkowy handel, sprzedając produkty swej rasy tym, których na to stać i którzy są na tyle dyskretni, by cała operacja uszła uwadze oficjeli. Rzadko kiedy interesy prowadzi się otwarcie, wykorzystując hironemów lub przedstawicieli innych, mniej ważnych ras.

Zapomniane Miejsce

Jałowa planeta, na której znajduje się słynny Gargulec z Zapomnianego Miejsca — antyczny posąg i źródło omenów. Dowódcy garnizonu Stygmatu uważa, że symbionci opanowali ten świat, choć wśród szarganych wiatrem pustyni trudno znaleźć jakikolwiek dowód potwierdzający to przypuszczenie. Pielgrzymi, którzy udali się na Zapomniane Miejsce, nie mają prawa do powrotu w Znane Światy. Nic dziwnego, że po planecie wędrują karawany

nieszczęśników, próbujących wyżyć z piasków. Powiadają, że niegdyś Zapomniane Miejsce porastały gęste lasy i że pustynie tego świata kryją jeszcze wiele tajemnic.

UTRACONE ŚWIATY

Kiedy Druga Republika osiągnęła szczyt potęgi, pod jej panowaniem znajdowało się więcej planet, niż teraz na obszarze cesarstwa. Wiele światów zniknęło z publicznych zapisków. Prowadzące do nich gwiazdne wrota mogą wciąż działać, nikt jednak nie wie, gdzie się znajdują. A utracone planety wciąż istnieją i krążą wokół odosobnionych słońc, oddzielone od reszty ludzkości samą tylko niewiedzą.

Owe światy znajdują się na różnym poziomie cywilizacyjnym. Jeśli wierzyć plotkom, mieszkańcy niektórych cofnęli się do epoki kamienia łupanego, podczas gdy na innych ludzie zachowali status technologicznej ery Drugiej Republiki, a nawet go podnieśli. Wielu uważa, że obywatele pewnych planet świadomie usunęli wszelką wiedzę o swych domach z zapisków, które przechowuje się w Znanych Światach. Posiadają oni ponoć nawet agentów, którzy pilnują ich samodzielności.

Na podstawie map i kosmicznych katalogów opracował: Tomek Kreczmar

**OTWÓRZ GO
I RUSZAJ Z NAMI
W NIEZWYKŁĄ PODRÓŻ**

**Dwumiesięcznik, jakiego jeszcze nie było
160 stron formatu A4**

Do każdego egzemplarza piątego Portalu dołączyliśmy „Głos Powszechny” — specjalny dodatek do dziatki ZC! Pełen artykułów, z których każdy jest wprowadzeniem do przygody mającej miejsce w Polsce — tu i teraz!

Jesteśmy fanami RPG.

Uwielbiamy grać i prowadzić. Wiemy, czego Wam potrzeba.

Portal powstał dla Was, miłośników RPG w Polsce.

Wciąż kombinujemy, jak sprawić, by był ciekawszy i fajniejszy.

Nawet nie domyślcie się, co przygotowujemy na sierpień!!!

Ale na razie to niespodzianka...

Szukajcie nas w salonach Empik, sklepach RPG.

Sprzedaż wysyłkowa: Należy wpłacić 13 złotych na konto: BPH o/Gliwice 10601187-320000538782. Zaznacz, który numer chcesz otrzymać. Ew. pytania: Portal, ul. Ks. M. Strzody 2, 44-100 Gliwice, tel. (032) 3316721, www.rpg-portal.pl

PORTAL



Andrzej Swędrzyński

CZY SZCZĘŚCIE MOŻE TRWAĆ WIECZNIE?

Część II

Nieautoryzowany scenariusz do gry Earthdawn

5. WAŻNE PRZEDMIOTY

5.1. LIST PUSTELNIKA DO ULLEUSA

List ten znajduje się na stole w domu Pustelnika, przykryty ciałem nieszczęśnika. Ostatnie słowa listu napisane zostały wyraźnie chwiejącą się ręką, a od ostatniego wyrazu prowadzi w dół kartki wyraźna, długa kreska.

5.2. SZTYLET PUSTELNIKA

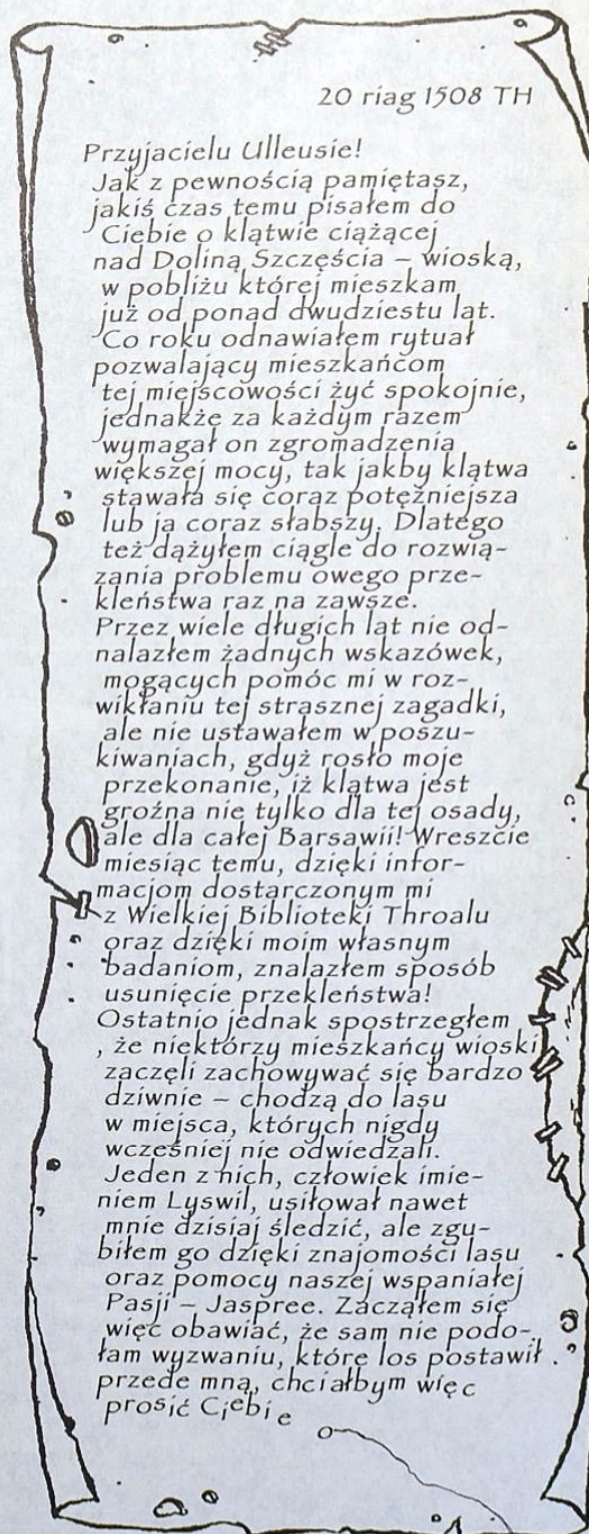
Sztylet znajduje się w domu Pustelnika na jednej z półek – tej, na której siedział kot. Jest bardzo lekki i chociaż całkowicie zrobiony z drewna, to niezwykle wytrzymały dzięki wplecionej w niego esencji żywiołów drewna i ziemi. Na każdej ze stron rękojeści wyrzeźbiony jest maleńki dąb. Broń jest silnie magiczna i użyta przeciw wszystkim tworom Artefaktora, dodaje do siły właściciela co najmniej 10 stopni. Za pomocą tej broni Pustelnik zamierzał pokonać klątwę.

5.3. KOSTUR PUSTELNIKA

Pustelnik otrzymał go w darze od swojego nauczyciela. Kij to w rzeczywistości niezwykle magiczny przedmiot – Laska Wszystkich Żywiołów. Jest to potężny artefakt, z którym Pustelnik nigdy się nie rozstawał.

5.4. CZARNY KOT I TULIPAN

Są to przedmioty, za pośrednictwem których Jaspree i zmarły Pustelnik będą dawali wskazówki bohaterom. Czarny kot zaprowadzi adeptów w stronę Jaskini Artefaktora, zawsze jednak czekając na kwiat, który w magiczny sposób, kiedy nikt na niego nie patrzy, zmienia swoje położenie. Najlepszym wyjściem dla bohaterów jest wycięcie ziemi dookoła kwiatu wraz z tulipaniem



i niesienie go ze sobą, gdyż w przeciwnym wypadku droga będzie się niemiłosiernie dłużyła – kwiat przemieszcza się bardzo powoli. Jeśli ktośkolwiek będzie chciał zniszczyć tulipan, kot spróbuje go powstrzymać. Delikatny tulipan jest kolejnym przedmiotem stworzonym przez Pustelnika po to, by zniszczyć klątwę ciężącą nad Doliną Szczęścia. Tulipan oraz osoba go niosąca będą głównym celem ataku stworów Artefaktora.

5.5. GAŁĄZKI ZNALEZIONE PRZY PUSTELNIKU

Są to pokryte runami gałązki najróżniejszych drzew, połączone sznureczkiem, a będące księgą czarów Mistrza Żywiołów z zaklęciami do siódmego kręgu włącznie.

6. PRZEBIĘG WYDARZEŃ

Obecni w wiosce głosiciele Raggoka skutecznie realizują swój plan – najpierw pozbawili życia Pustelnika, potem przybyłego na święto głosiciela Floranussa. W dniu, w którym ma się odbyć rytuał, ich ofiarą padną także Ukletos i Kilfo – dwaj głosiciele Jaspree, a trzeci, Segnar, przeżyje tylko dlatego, że Ilker i Lena zawczasu zorientowali się, co się święci i zabrali go do koszar oraz przydzielili ochronę składającą się z dwóch milicjantów.

Wkrótce po przybyciu bohaterów, na wioskę i okolicę zostaje nałożona przez Raggoka astralna blokada, uniemożliwiająca jakiegokolwiek kontakty – również magiczne – ze światem zewnętrznym. Jaspree, zaniepokojony takim obrotem rzeczy, zsyła więc na bohaterów prorocze sny.

Kolejność i wybór snów są dowolne.

SEN PIERWSZY

Panuje absolutna ciemność, nic nie słyszysz i nic nie czujesz. Nagle dostrzegasz malutki punkcik, świecący w oddali. Kierujesz wzrok w jego stronę i zauważasz, że zbliża się do Ciebie. Po chwili powiększa się i przybiera kształt koła zębatego, powoli obracającego się wokół własnej osi. Niezwykły przedmiot przybliżył się do Ciebie coraz bardziej, a na jego powierzchni spostrzegasz kolce i płaskorzeźby przypominające zwierzęta, jednakże wszystkie w nienaturalny sposób zdeformowane – powyginane, garbate i poskręcane, skrzywione w grymasie

bólu. Koło stale rośnie – jest już Twojej wielkości i nadal się powiększa. Nagle zaczyna się obracać znacznie szybciej i rusza w prawo, gdzie dopiero teraz dostrzegasz uciekających ludzi. Koło dogania pierwszego z nich – podpierającego się laską, ubranego na zielono człowieka, i rozcina na pół. Z ciała zmarłego tryska krew, tymczasem koło goni już pozostałych ludzi. Z przerażeniem zwracasz uwagę na fakt, iż są to małe dzieci. Koło dogania je po kolei, a Ty zauważasz, że każde dziecko ma na ubraniu wyszyty numer – jeden, dwa, trzy. A ty stoisz w miejscu, nie mogąc się poruszyć. Osiemnaście, dziewiętnaście, dwadzieścia! Wszędzie wokół widzisz zmasakrowane ciała małych dzieci, rozlaną krew, jednak Twoją uwagę ponownie zwraca koło, które rozpędzone pędzi tym razem w Twoją stronę! Instynktownie próbujesz rzucić się do ucieczki, lecz Twoje kończyny ciągle odmawiają posłuszeństwa. Koło jest trzy metry od Ciebie, dwa, jeden, jeszcze sekunda i... budzisz się zły potem!

SEN DRUGI

Stoisz w lesie, Twój wzrok skierowany jest w stronę wzgórza, zza którego zachodzące słońce rzuca piękną, czerwoną poświatę na całą okolicę. Nagle, od podnóża wzniesienia zaczynają się w Twoją stronę zbliżać jasne punkciki, rosnące z każdą sekundą. Na przestrzeni pomiędzy nimi a Tobą dostrzegasz bawiące się dzieci, które nagle zastygają bez ruchu, a na ich twarzach pojawia się grymas przerażenia. Jasne punkty powiększają się i zmieniają w świecące czerwonym blaskiem koła zębate, z ogromną prędkością pędzące w kierunku dzieci. Usiłujesz biec, a kiedy czujesz, że Twoje nogi odmawiają posłuszeństwa, chcesz krzykiem skłonić dzieci do ucieczki – jednak z Twoich ust nie wydobywa się żaden dźwięk. W tym momencie koła docierają do dzieci, tnąc je na pół. Tryska krew, a koła zaczynają toczyć się w Twoją stronę. Nagle dostrzegasz czarnego kota, który wyskakuje z prawej strony, a w miejscach, w których przebiegł, w mgnieniu oka wyrastają okazałe dęby. Koła, nie mogąc wyminąć drzew, wbijają się w nie, po chwili kruszeją i rozpadają na drobne kawałeczki. Budzisz się...

SEN TRZECI

Idziesz ciemnym korytarzem o kamiennych ścianach, w lewej ręce trzymasz pochodnię, a w prawej miecz. Korytarz jest bardzo długi i nie widać jego końca ani początku. Maszerujesz przed siebie, ciągle wypatrując drzwi lub jakiegoś otworu, kiedy nagle wbiega na Ciebie człowiek o głowie kozła, dzierżący w ręku okrwawiony topór i odziany w poszarpane szaty, na których wyszyta jest świecąca czerwonym blaskiem liczba „jeden”. Odruchowo tniesz mieczem, potwór pada martwy, jednak po chwili pojawia się następny, identyczny, jednakże z liczbą „dwa” wyhaftowaną na ubraniu. Pokonujesz go dokładnie tak, jak poprzedniego, jednak po każdym zwycięstwie pojawia się następny przeciwnik z kolejną liczbą na stroju. Walczysz dalej, aż do pokonania dwudziestego potwora. Wówczas rozlega się przeraźliwy chichot, a na ścianie po Twojej prawej stronie dostrzegasz wielkie, zębate koło świecące na czerwono, z płaskorzeźbami przedstawiającymi zdeformowane zwierzęta, powyginane w grymasie bólu. Ze strachem odwracasz głowę i dostrzegasz, że pomordowane przez Ciebie istoty są w rzeczywistości małymi dziećmi, trzymającymi w dłoniach lalki i inne zabawki. Zdesperowany, padasz na kolana i... w tym momencie się budzisz.



Jarosław Musiał

SEN CZWARTY

Jakby z lotu ptaka widzisz dużą osadę Dawców Imion, w której rozpoznajesz Dolinę Szczęścia. Wszędzie panuje sielankowy nastrój, spokój i harmonia. Nagle pojawia się ogromna, półprzezroczysta kopuła, która skrywa pod sobą całą miejscowość wraz z otaczającymi ją terenami. Dostrzegasz, że znajdujący się w środku Dawcy Imion zaczynają ze sobą walczyć, a rośliny i zwierzęta wymierać. Potem widzisz pod kopułą początkowo niewielką, ale z każdą chwilą rosnącą postać – humanoida o główce przypominającej czerwony kwiat tulipanu i ramionach bardzo podobnych do liści tego kwiatu. Postać rośnie nieprzerwanie. Po kilku chwilach rzuca w Twoją stronę ogromny, kilkumetrowy młot, na którym wyrzeźbiono dąb. Chwytasz narzędzie i uderzasz w kopułę, rozbijając ją na drobne kawałki. W tym momencie się budzisz.

SEN PIĄTY

Widzisz dom pełen dzieci słodko śpiących w łóżeczkach. Nagle nad każdym z posłań pojawia się zawieszona na linie koło zębate, obracające się z coraz większą prędkością i powoli obniżające się w stronę bezbronnych istot. Nie możesz się ruszyć, a kiedy próbujesz krzyknąć, głos więźnie ci w gardle. Widzisz, że pierwsze z kół dociera do swego celu i rozrywa dziecko na strzępy, podobnie drugie. Nagle znikąd pojawia się czarny kot, który wielkimi susami sady od liny do liny, rozrywając je i w ten sposób niszcząc złowrogi mechanizm. Budzisz się.

Dalszy przebieg wydarzeń zależy tylko i wyłącznie od postępowania bohaterów. Najważniejsze jest, aby odnaleźli dom Pustelnika – może ktoś z wioski wiedział, gdzie mieszka, może czarny kot ich tam przyprowadzi, może znajdą ślady w lesie, może porozmawiają z mieszkańcami wioski i poproszą milicję, aby przeszukiwała las tylko na południu, skąd Pustelnik zwykł przychodzić do osady.

W tym czasie w wiosce zaczną zniknąć dzieci – jak wiele z nich zdąży porwać głosiciele Raggoka, zależy tylko od tego, ile czasu Mistrz Gry zechce dać bohaterom – słudzy szalonej Pasji robią to, kiedy tylko nadarzy się stosowna okazja.

Zdobyte w ten sposób dziecko ogłuszają, pakują do worka i we dwójkę zanoszą na wzgórze, gdzie dzięki medalionom nie muszą obawiać się ani czerwonego pyłu, ani stworów Artefaktora. Bez wysiłku, w magiczny sposób odsuwają oraz zasuwają kamienie. Ofiarę wrzucają do tunelu. Gdy ginie w straszliwych męczarniach, przykrywający tunel gładz zabarwia się na czerwono.

Być może bohaterowie wywnioskują z rozmów z mieszkańcami wioski oraz własnych obserwacji, kto często wymyka się z wioski, i dojdą do wniosku, że należy śledzić któregoś z głosicieli Raggoka – szczególnie wspomnianego w liście Pustelnika Lyswila. Jeśli zlecą ono zadanie milicji, to przydzielony do tego zadania piechur zostanie zamordowany i odnaleziony w lesie przez kolegów – widoczny znak, że nawet dobrze wyszkolony, lecz samotny żołnierz zadaniu nie podola.

Jeśli głosiciele Raggoka zostaną wykryci, to spróbują bohaterów pokonać na różne sposoby – truciznami, oskarżając ich o sprowadzenie nieszczęść na wioskę lub w ostateczności w otwartej walce, w której są nieźle wyszkoleni i korzystają z mocy Raggoka. Jeśli do walki dojdzie w okolicach Jaskini Artefaktora, gdzie moc Horroru jest szczególnie silna, medaliony zwiększą głosicielom Raggoka wszystkie stopnie oraz wartości obrony i pancerza o 1. Jeśli wszystkie sposoby na pokonanie bohaterów zawiodą, to słudzy szalonej Pasji w ostateczności zdecydują się na ucieczkę na północ, gdzie spróbują zebrać siły, aby zemścić się na bohaterach za doznaną porażkę... Co, oczywiście, może być tematem jednej z kolejnych przygód bohaterów.

Jeśli jednak głosicielom Raggoka uda się dostarczyć dwadzieścioro dzieci do Jaskini, to ucieczka będzie jedynym wyjściem, które pozostanie bohaterom, bowiem obszar wokół wzgórza swym wyglądem przypominający Pustkowia, będzie rozszerzał się coraz bardziej, ziemia wyjąłowiej zupełnie, a Artefaktora stworzy tak potężne mechaniczne sługi, że nawet bohaterowie nie będą w stanie dorównać im w walce. Dodatkowo moc Raggoka oraz Artefaktora będzie rosła z każdym nieszczęściem i cierpieniem Dawców Imion, co objawiać się będzie częstszymi porwaniami dzieci oraz zwiększoną siłą i liczebnością potworów stworzonych przez Horroru.

Co więc można zrobić, aby zdjąć klątwę? Trzeba przeciąć sznury łączące pojemniki z kolcem, co da się zrobić tylko i wyłącznie za pomocą sztyletu Pustelnika, a następnie posadzić tulipan znaleziony przy domku głosiciela Jaspree na szczycie wzgórza, w którym znajduje się Jaskinia.

Jeśli bohaterom nie uda się dokonać tego, zanim Segnar w zastępstwie Pustelnika odprawi doroczny rytuał, to pod koniec obrzędu głosiciel Jaspree padnie martwy na ziemię, a z jego głowy pocieknie strużka krwi – połączona moc Raggoka i Artefaktora, którą próbował pokonać, była zbyt wielka. Wydarzenie to przerazi mieszkańców wioski, z których wielu zacznie szykować się do wyjazdu i coraz gwałtowniej kłócić z sąsiadami o jakieś drobne pożyczki czy inne, dawno zapomniane i wybaczone winy. A wraz z każdym nieszczęściem rosnać będzie siła Raggoka i Artefaktora w Dolinie – ale czy jeszcze Szczęścia?...

7. SUKCES

Gdy ostatnia z lin upadła na ziemię, bohaterowie szybko wydostali się na powierzchnię i zasadzili podróżujący z nimi tulipan w jałowej glebie wzgórza. Nagle poczuli, że ziemia pod ich nogami zaczyna się trząść. Na jej powierzchni pojawiły się pęknięcia, a ze szczytu buchnęła czerwona poświata. Adeptci rzucili się do ucieczki i, nie oglądając się, zbiegli z przekłętego wzniesienia. Zatrzymali się dopiero na skraju lasu, aby ujrzeć zakrywającą pagór mieszaninę wszystkich odcieni czerwieni, która powoli wyblakła i przeradzała się w zieleń. Po chwili zdumieni adepci zobaczyli, że wzgórze zniknęło, a zastąpiła je piękna łąka pokryta różnobarwnymi polnymi kwiatami. Na jej środku rósł wielki tulipan. Zza pleców usłyszeli cudowny śpiew ptaków, który chyba nigdy wcześniej nie sprawił im takiej radości. Spokojnie już i nigdzie się nie śpiesząc, bohaterowie wracali do wioski przez las, który odzyskał swoją świeżość i blask – nie widać było zdeformowanych krzewów ani drzew, trawa ponownie przybrała swój, zielony kolor, a mieszkańcy Doliny Szczęścia po raz kolejny nabrali optymizmu i wiary w lepszą przyszłość.

8. MAGICZNE PRZEDMIOTY

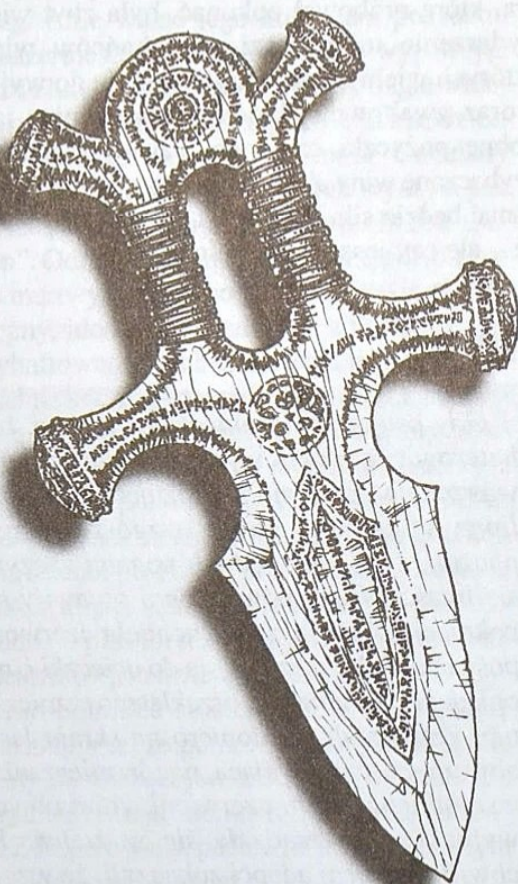
8.1. SZTYLET PUSTELNIKA

Początkowo broń ta jest magiczna tylko dzięki wplecionym w nią żywiołom oraz rzuconemu na nią rytualnemu czarowi przeciw Artefaktora. Dzięki temu jest niezwykle wytrzymała i podczas walki dodaje +3 do siły właściciela. Po zniszczeniu Jaskini Artefaktora sztylet ten może stać się

pomniejszym przedmiotem wzorcowym osoby, która przecinała sznury, a wówczas zapewne zyska specjalne magiczne zdolności.

Obrona magiczna: 12

Maksymalna liczba wątków: 2



Jarosław Musiał

Poziomy wątków:

Poziom 1

Koszt: 100

Czyn: Bohater musi nadać przedmiotowi nazwę odzwierciedlającą pochodzenie magii czy sposób jej użycia, który spowodował, że sztylet stał się przedmiotem wątkowym. Może to być na przykład Sztylet Pustelnika, Wyzwoliciel, Sztylet Szczęścia, Szczęściarz, Krwawy Sztylet, Sztylet Jaspree... Jeśli bohater wybierze nieodpowiednią nazwę, to magia broni zniknie wraz z czarem, który zwiększał jej moc przeciw Artefaktorowi, jednak sztylet zachowa swą normalną wytrzymałość. Jeżeli Mistrz Gry uzna, że nazwa wybrana przez bohatera jest odpowiednia, to sztylet zyska swój własny wzorec i stanie się przedmiotem wątkowym. Czyn ten musi zostać przeprowadzony nie później niż rok i jeden dzień po zniszczeniu Jaskini Artefaktora.

Efekt: Sztylet użyty w walce dodaje +4 do Siły Fizycznej właściciela.

Przy rzucaniu zasięg zwiększa się do: krótki 2-10, średni 11-20, długi 21-30.

Poziom 2

Koszt: 200

Zasięg zwiększa się do: krótki 2-15, średni 16-40, długi 41-75.

Poziom 3

Koszt: 300

Sztylet użyty w walce dodaje +5 do Siły Fizycznej właściciela.

Poziom 4

Koszt: 500

Sztylet użyty w walce dodaje +6 do Siły Fizycznej właściciela.

Zasięg zwiększa się do: krótki 2-25, średni 21-50, długi 51-100.

8.2. LASKA WSZYSTKICH ŻYWIÓŁÓW

Nauczycielem Pustelnika był elf imieniem Lyrris, Mistrz Żywiółów, który wstawił się nieustępliwą walką z Horrorami oraz ze splugawieniem, które te monstra przyniosły Barsawii. Kiedy Lyrris, ze względu na podeszły wiek, postanowił wycofać się z aktywnego życia poszukiwacza przygód, pozostawił swoje przedmioty uczniom, którym zlecił kontynuowanie dzieła odnowy świata. Laska znaleziona przy martwym Pustelniku jest jednym z tych przedmiotów – potężnym narzędziem w rękach głosiciela Jaspree oraz Mistrza Żywiółów.

Laska wygląda jak prosta gałąź dębu, jednak każdy adept choć trochę znający się na broni lub żywiółach wyczuje emanującą od niej energię – w kostur wpleciona jest bowiem esencja wszystkich pięciu żywiółów, która nadała mu niezwykle własności. Dzięki ziemi i drewnu zyskał on wytrzymałość większą niż stal, dzięki ogniu i powietrzu siłę potężniejszą od miecza, a dzięki wodzie żywotność i zdolność do regeneracji. Kostur użyty jako broń dodaje +6 do siły przy zadawaniu obrażeń oraz +1 do talentu *broń biała* przy wykonywaniu testu trafienia.

Obrona magiczna: 22

Maksymalna liczba wątków: 2

Poziomy wątków

Poziom 1

Koszt: 500

Tajnik: By móc używać kostura, nowy właściciel musi dowiedzieć się, że jego nazwa to Laska wszystkich żywiółów.

Efekt: Właściciel może odprawić przy użyciu laski rytuał, dzięki któremu zapewni błogosławieństwo Jaspree, a co za tym idzie – obfitość plonów okolicy, w której się znajduje. W tym celu musi przez tydzień co noc stać pół godziny z laską w centrum obszaru, którego płodność chce zwiększyć. Po siedmiu nocach wykonuje test *tkania wątków*

z trudnością zależną od zanieczyszczeń okolicznej ziemi – normalnie wynosi ona 5, ale w przypadku, gdy ziemia została zatruta, skażona przez Horror lub w inny sposób splugawiona, trudność może być większa. Obfitość plonów zwiększona zostaje na obszarze o licznej w kilometrach średnicy równej poziomowi wątku – ze środkiem w miejscu, w którym wykonywany był rytuał.

Poziom 2 **Koszt:** 800

Efekt: Jeśli właściciel jest głosicielem Jaspree, to ma zwiększony stopień swoich mocy o +1.

Poziom 3 **Koszt:** 1300

Tajnik: Właściciel musi się dowiedzieć, że twórcą laski jest Lyrris i że końca Pogromu doczekał w kaerze Loslore, położonym na terenie królestwa Landis.

Efekt: Kostur dodaje +1 do poziomu wszystkich talentów Mistrza Żywiołów oraz do niskiej magii, kiedy te zdolności są wykorzystywane w związku z żywiołem ognia – na przykład rzucaniu czaru, powstrzymywaniu żywiołaka etc. Kosztem jednego punktu wyczerpania i zużycia akcji właściciel laski może rzucić czar *Płomienne ostrze*, traktując poziom wątku jako swój poziom talentów *tkanie wątków* i *rzucanie czarów*. Czar rzucony w ten sposób wymaga utkania tylko jednego wątku, a nie dwóch, jak normalnie. Kostur użyty w walce dodaje +7 do Siły Fizycznej właściciela.

Poziom 4 **Koszt:** 2100

Efekt: Zasięg mocy błogosławieństwa Jaspree zwiększa się do średnicy równej poziomom wątków razy dwa kilometry. Obrona magiczna właściciela zwiększa się o +1.

Poziom 5 **Koszt:** 3400

Tajnik: Właściciel musi poznać imię ostatniej istoty, do pokonania której magia laski została wykorzystana. Jeśli bohaterom uda się oczyścić okolice Doliny Szczęścia z plugastwa, będzie to imię Horroru – Artefaktor – gdyż Pustelnik korzystał z magii laski do tworzenia sztyletu i tulipana.

Efekt: Kostur dodaje +1 do poziomu wszystkich talentów Mistrza Żywiołów oraz do niskiej magii, kiedy te zdolności wykorzystywane są w związku z żywiołem drewna. Kosztem jednego punktu wyczerpania i zużycia akcji właściciel laski może rzucić czar *Zlepianie*, traktując poziom wątku jako swój poziom talentów *rzucanie czarów* i *moc woli*. Czar rzucony w ten sposób nie wymaga utkania żadnego wątku. Użyty w walce kostur dodaje +8 do Siły Fizycznej właściciela.

Poziom 6 **Koszt:** 5500

Efekt: Jeśli właściciel jest głosicielem Jaspree, stopień wszystkich jego mocy wzrasta o +2. Kostur dodaje +1 do poziomu wszystkich talentów Mistrza Żywiołów oraz do niskiej magii, kiedy te zdolności wykorzystywane są w związku z żywiołem wody. Kosztem jednego punktu wyczerpania i zużycia akcji właściciel laski może rzucić czar *Lodowy łańcuch*, traktując poziom wątku jako poziom swoich talentów *rzucanie czarów* i *moc woli*. Obrona magiczna właściciela zwiększa się o +2.

Poziom 7 **Koszt:** 8900

Tajnik: Lyrris po wycofaniu się z awanturczego trybu życia zniknął bez śladu i nie kontaktował się z żadnym ze swych dawnych przyjaciół. W rzeczywistości pożeglował na niewielką wysepkę znajdującą się na Morzu Aras, gdzie chciał spędzić resztę życia z ukochaną elfką. Właściciel musi dowiedzieć się, jak nazywała się wybranka Lyrrisa oraz wyspa, na którą się udali.

Czyn: Właściciel laski najpierw musi zdobyć żołądź z dębu, którego gałąź posłużyła do zrobienia Laski, następnie udać się na wyspę, na której zamieszkał Lyrris, i posadzić na niej nowe dęby, po czym odprawić za pomocą kostura rytuał przynoszący błogosławieństwo Jaspree. Za dokonanie tych czynów właściciel otrzyma 23300 punktów legend.

Efekt: Kostur dodaje +1 do poziomu wszystkich talentów Mistrza Żywiołów oraz do niskiej magii, kiedy te zdolności wykorzystywane są w związku z żywiołem powietrza. Kosztem jednego punktu wyczerpania i zużycia akcji właściciel laski może rzucić czar *Podmuch powietrza*, traktując poziom wątku jako poziom swoich talentów *rzucanie czarów* i *moc woli*. Czar rzucony w ten sposób nie wymaga utkania żadnego wątku.

Poziom 8 **Koszt:** 14 400

Efekt: Kostur dodaje +1 do poziomu wszystkich talentów Mistrza Żywiołów oraz do niskiej magii, kiedy te zdolności wykorzystywane są w związku z żywiołem ziemi. Kosztem jednego punktu wyczerpania i zużycia akcji właściciel laski może rzucić czar *Wstrząsy*, traktując poziom wątku jako poziom swoich talentów *rzucanie czarów* i *moc woli*. Czar rzucony w ten sposób nie wymaga utkania żadnego wątku. Obrona magiczna właściciela zwiększa się o +3.

Poziom 9 **Koszt:** 23 300

Tajnik: Po krótkim, spokojnym i szczęśliwym pobycie na wyspie, wybranka Lyrrisa została porwana przez potężnego Horroru, którego słynny

bohater zmusił niegdyś do odejścia na plan astralny, a który powrócił ogarnięty żądzą zemsty. Lyrris wyruszył w pościg za Horrorem. Właściciel musi dowiedzieć się, jak nazywał się ten potwór.

Efekt: Jeśli właściciel laski jest głosicielem Jaspree, poziom jego mocy wzrasta o +3. Użyty w walce kostur dodaje +9 do siły właściciela. Obrona magiczna właściciela zwiększa się o +4.

Poziom 10

Koszt: 37 700

Czyn: Horror, którego ścigał Lyrris, aby odzyskać swą wybrankę, zabił słynnego elfa oraz jego połowicę. Właściciel musi odnaleźć i uśmiercić Horrora. Za dokonanie tego czynu otrzyma 61 000 punktów legend.

Efekt: Właściciel może użyć krwawej magii, aby przechowywać w kosturze wybrane czary magii żywiołów. Zdolność ta kosztuje 2 punkty obrażeń. Właściciel może przechowywać w kosturze po jednym czarze dla efektu związanego z jednym z żywiołów – wplecenie w laskę czaru takiego rodzaju, jaki już był tam wcześniej, powoduje zniknięcie możliwości używania poprzedniego czaru. Aby zachować czary w kosturze, jego właściciel musi przez tydzień co noc spędzać godzinę medytując z trzymanym w ręce kosturem. Po tym czasie wykonuje test *tkania wątków* przeciw trudności przestrojenia matrycy dla wybranego czaru, a następnie test trudności utkania – jeśli oba testy są udane, to czar zostaje pomyślnie zachowany w kosturze, jeśli nie – właściciel zmarnował swój czas. Kostur przechowuje jeden z wątków czaru. Na początku w kosturze znajdują się czary: *Płomienne ostrze*, *Zlepienie*, *Lodowy łańcuch*, *Podmuch powietrza* oraz *Wstrząsy* – wraz ze zmianą czarów zmienia się efekt wątku na odpowiednim poziomie. Mistrz Żywiołów, który sam wplótł do kostura czary, przy ich rzucaniu korzysta z poziomów własnych talentów, a nie poziomu wątku. Do kostura nie można wpleść czaru, którego krąg jest wyższy niż 5.

Właściciel może także kosztem kolejnych dwóch punktów krwawej magii spowodować, że laska będzie istniała jednocześnie na planach astralnym i fizycznym. Wówczas kostur przyjmie srebrno-czarny kolor i będzie mógł dowolnie zniknąć, a następnie pojawiać się w wymiarze fizycznym w rękach właściciela, kiedy tylko on będzie tego chciał – jest to łatwy sposób na ukrycie kostura przed niepowołanymi osobami. Ponadto, w trakcie walki trudniej jest się bronić przeciw znikającemu kosturowi – a więc właściciel dodaje +3 do talentu *broń biała*, kiedy się nim posługuje.

Użyty w walce kostur dodaje +10 do Siły Fizycznej właściciela.

Pensjonat „Batory” z Karwi

zaprasza
na 14-dniowe wczasy
rekreacyjno-odchudzające

W PROGRAMIE
Dieta 1000 kcal
spacery, marsze kondycyjne
gimnastyka na wesoło
dyskotek rekreacyjna

GABINET ODNOWY BIOLOGICZNEJ

poleca:
specjalistyczne masaże
zabiegi wyszczuplające, odchudzające
i modelujące sylwetkę (PRO-SLIM 24)

GUAM
zapewniamy opiekę medyczną

14 dni z nami – to uśmiech dla Ciebie na cały rok

Pensjonat „Batory”, Karwia, ul. Północna 1
tel./fax 058/774 43 00, tel. Kom. 0 601 67 79 72

**WYNIKI ANKIETY
4/2000**

Artykuły:

1. Stare jest piękne – 4,66
 2. Wieża zapatek – 4,65
 3. „Kończ, waść, wstydu oszczędź” – 4,32
- Ostatnie miejsce: Myślę, więc latam – 3,66

Ilustracje:

- Stare jest piękne – 4,26
Ostatnie miejsce:
Przygoda z jajem – 3,39

Ocena numeru: 3,89 (-0,07)

Nagroda:

Rafał Gyurykowich, Wałbrzych

Krzysztof „SETH” Gryc

POŁAWIACZ PEREŁ

Nieoficjalny materiał do WFRP

Ludzie morza żyjący w tileańskich miastach-państwach czerpią zyski głównie z piractwa.

Na szczęście dla handlowych okrętów, pływających po tamtym akwenie, sporo osób zajmuje się nie mniej intratnym, a nieco bezpieczniejszym zajęciem, jakim jest poławianie pereł. Skarbów natury szukają pod wodą najczęściej ludzie, choć z rzadka zdarzają się też przedstawiciele innych ras. Zanim cokolwiek się wyłowi, trzeba najpierw nauczyć się bardzo dobrze pływać i nurkować. Przydają się też pojemne płuca i mocne nerwy!

Początkujący poławiacze wypływają łódką na morze, w rejony, gdzie głębokość wody sięga około 20 metrów (weterani wołają dużo większe głębokości) i założywszy balast (najczęściej w formie pasa z ciężarkami) schodzą szybko na dno, zbierają małże i prędko wypływają. Trwa to około półtorej minuty. Na łądzie lub łódkach skorupy małż otwierane są nożami i w miękkim ciele zwierzęcia szuka się ukrytych pereł.

Doświadczeni poławiacze używają bardziej wymyślnych przyrządów do nurkowania. Mogą to być zbiorniki powietrza – nurek wchodzi do wody wraz z czymś na kształt szczelnego dzbanka z lekkiego materiału, na przykład z odpowiednio przygotowanej skóry. Umożliwia on zaczerpnięcie dodatkowego oddechu, a przez to dłuższe przebywanie pod wodą. Wadą tego rozwiązania jest to, że schodząc do wody ze zbiornikiem, trzeba się obciążyć bardziej niż zwykle. Niektórzy poławiacze eksperymentowali też z krasnoludzkimi skafandrami do nurkowania, ale kończyło się to zazwyczaj kilkoma nowymi duszami na łasce Morra.

Jako balastu używa się zazwyczaj kamieni, które bez żalu można odczepić i zostawić na dnie.

Poławiacze nie używają do nurkowania magii. Jej koszt są zbyt duże – poza tym, po odpowiednim treningu potrafią w naturalny sposób wytrzymać bez powietrza nawet dziesięć minut.

Umiejętności: bystry wzrok, nowatorstwo*, nurkowanie, pływanie, szacowanie, widzenie w ciemności, wiedza o morzu, wiosłowanie, 25% szans na spowolnienie akcji serca**.

* Nie jest to umiejętność niezbędna do tego, by skompletować profesję, ale umożliwia wprowadzenie do połowów pereł rozmaitych usprawnień technicznych, takich jak zbiorniki z powietrzem albo skafandry do nurkowania. Postać, dla której poławiacz pereł jest pierwszą profesją, nie otrzymuje tej umiejętności – jeśli chce jej używać, musi wydać odpowiednią ilość PD.

** Ową umiejętność można nabyć tylko po długiej nauce i wyczerpującym treningu. Szansa znalezienia nauczyciela jest niewielka, ponadto uczeń musi posiadać naturalne predyspozycje. Spowolnienie akcji serca pozwala na przebywanie pod wodą przez znacznie dłuższy czas niż jest to normalnie możliwe.

Profesje wejściowe: żołnierz okrętowy, pilot, żeglarz.
Profesje wyjściowe: pilot, przemytnik, kupiec, paser.



Marcin Rudnicki

SCHEMAT ROZWINIĘĆ

Sz WW US S Wt Żyw I A Zr CP Int Op Sw Ogd
+10 - +1 +2 +4 +20 +10 - - +20 - - -

Paweł „CanGuru” Malon

KTO MIECZEM WOJUJE...

Kilka słów o broni białej w świecie Warhammera

Nieoficjalny materiał do WFRP

W naszym świecie miecz pojawił się wraz z wynalezieniem brązu. Przez kilka tysięcy lat był podstawową bronią każdego wojownika. Jak oręż osobista zaczął tracić znaczenie dopiero w XVI stuleciu – epoce, na którą stylizowana jest rzeczywistość Starożytności.

Warto więc, na początek, pokrótce przypomnieć dzieje tego najśłynniejszego narzędzia do zabijania.

Pierwsze miecze z brązu nadawały się tylko do pchnięć. Brązu nie można było naostrzyć, a sam materiał był giętki i mało wytrzymały. Potem jednak pojawił się nowy, lepszy surowiec – żelazo. Dzięki niemu w starożytnym Rzymie powstał wspaniały gladius – krótki, obosieczny miecz. Legioniści, walczący w zwartych szeregach, wykorzystywali wszystkie zalety tego znakomitego narzędzia. Gladius, mimo obosiecznej głowni, nadawał się głównie do pchnięć. W czasie bitwy nie było miejsca na szeroki zamach, w tłoku lepsze okazywały się szybkie sztychy. Jednak z biegiem czasu, miecz zaczęto wydłużać. Sam gladius, na początku mający długość głowni około 50-55cm (III w. p.n.e.) pod koniec swojej kariery miewał klingę mierzącą 75-85cm (II-III w. n.e.). Zmiany te spowodowane były bojami z wojownikami germańskimi, władającymi długą włócznią i długim mieczem. Po upadku Rzymu, świetność mieczom przywrócili Karol Wielki i jego frankońska jazda. Wojownicy uzbrojeni w długie jednoręczne miecze byli przerażająco skuteczni, walcząc głównie z grzbietów konskich (choć sam Karol podobno używał szabli). Rozwój metalurgii poprawił jakość używanego surowca. Wprawdzie broń z damastu wyrabiano już w VII w. p.n.e., ale w Europie produkcja takiej broni zaczęła się dopiero w IX wieku n.e. i trwała aż do zastąpienia damastu przez stal wysokogatunkową w XIX wieku. Damast zaś to nic innego jak stop węgla i żelaza.

Dlaczego miecz ceniono tak wysoko? Abstrahując od tego, iż uchodził za symbol szlachetności, należy pamiętać, iż wojownik uzbrojony w miecz miał znaczną przewagę nad

przeciwnikiem uzbrojonym w topór czy maczugę – mógł wyprowadzać pchnięcia. Szybki i nagły sztych ma nieporównywalną przewagę nad powolnym i łatwym do przewidzenia cięciem z zamachu (praktycznie jedyny rodzaj ataku toporem i maczugą).

Okolo XVI wieku, czyli w okresie, który nas, warhammerowców najbardziej interesuje, miecz jednoręczny stał się głównie bronią osobistą, pojedynkową. Na polach bitewnych, gdzie walczone zazwyczaj w wielkim ścisku, nie było miejsca na finezyjny fechtunek – królowała tam brutalna siła. Wielką karierę zrobili niemieccy piechurzy zwani landsknechtami, wyposażeni głównie w broń dwuręczną i drzewcową. Miecz zostaje zepchnięty do podrzędnej roli broni bocznej kawalerzysty. W pierwszym starciu używało się kopii, a dopiero powalonego przeciwnika dobijano mieczem. Miecz, jako broń pojedynkowa, powoli przekształcił się w rapier, bardziej zdalny do wyrafinowanych pchnięć, zbić, kontr itp.

A jak to wygląda w Starym Świecie? Po ulicach miast Imperium chodzi dużo uzbrojonych osób. Nikogo to nie dziwi – wszak miasta nie należą do szczególnie bezpiecznych miejsc. Szlachcica można poznać po tym, iż zazwyczaj przypasuje rapier. Żołnierze noszą tasaki (piechota) lub pałasze (kawaleria). Uwaga! Tasaki te nie mają nic wspólnego ze znanym nam narzędziem do rąbania mięsa – choć w sumie do tego właśnie służyły... Mianem tym określa się ciężki, czasem lekko zakrzywiony miecz jednosieczny, bardzo popularny wśród piechurów. Choć broń ta wygląda dosyć prymitywnie, jej wyważenie w stronę końca głowni czyni z niej potężne narzędzie, niczym maczuga rozłupujące zbroje. Tylko najemnicy z Kislevu wolą zakrzywione szable – szybkie, choć nie tak ciężkie jak miecze. Awanturnicy i poszukiwacze przygód lubią miecze dwuręczne i półtoraręczne. Używają ich zazwyczaj w gwałtownych i krótkich starciach, gdzie nie ma czasu na finezyjne finty i zasłony. Liczy się tylko, kto pierwszy zada cios – gdyż zwykle bywa to ostatni cios starcia. Strażnicy miejscy wolą

halabardy, mordercze narzędzie, którym można jednocześnie kłuć, rąbać i „zahaczać” wroga.

W Bretonii sytuacja wygląda nieco inaczej. W tamtejszej armii króluje ciężka jazda. Stąd na ulicach sporo szlachciców noszących długie miecze rycerskie. W wyższych sferach obowiązującą bronią pojedynkową są rapiersy. W Bretonii, poza szlachtą, niewiele osób nosi broń na co dzień. Tylko w miastach portowych często spotyka się marynarzy noszących za pasem noże, kordelasy i sztylety. Mówi się, że posługują się nimi lepiej, niż inni ludzie widelcem. Walka na noże jest bardzo gwałtowna i często kończy się, zanim zostaną dobyte miecze. Zresztą, nie ma jak nóż w karczemnej bijatyce!

Tilea to ojczyzna rapiera. Tu prawie każdy nosi ten oręż, nie tylko szlachta. Po ulicach kroczą kolorowo ubrani awanturnicy, żądni wrażeń i szukający zaczepki. Oprócz rapiera nosi się też zwykle puklerz (małą tarczkę) lub lewak (specjalny sztylet trzymany w lewej ręce i służący do odbijania ciosów). Mistrzowie szermierki używają dwóch rapiersów – walka z nimi to jak kopanie własnego grobu. Tileańscy marynarze chętnie używają tasaków, kordelasów, szabel i zwykłych, pocziwych noży.

Kislev to przede wszystkim wielkie równiny, dlatego podstawą jego armii jest lekka kawaleria. Niewielkie oddziały piechoty są uzbrojone zwykle w berdysze (rodzaj olbrzymiego topora, którego dolna część żeleźca przymocowana jest do drzewca). Jazda preferuje szable. W miastach broń mają prawo nosić tylko żołnierze, szlachta

i straż miejska. Dlatego na ulicach widać tylko szable szlachetnie urodzonych i halabardy straży miejskiej.

Elfy najchętniej używają długiego jednoręcznego miecza, natomiast nikt nie dorówna krasnoludom w robieniu toporem. Jednak broń ta, doskonała w walce podziemnej albo podczas odpierania szturmów na mury, w rękach innych niż krasnoludzkie rzadko sprawdza się w walce

jeden na jednego przeciw „nowoczesnej” broni takiej jak pałasze lub rapiersy. Jedyne kha-zadzi potrafią nim walczyć w każdych warunkach, wykorzystując jego możliwości do maksimum. Z powodu niskiego wzrostu mają mały zasięg ramion, jednak szybciej mogą brać zamach.

W Starym Świecie nie nosi się na co dzień zbroi. Tylko awanturnicy, żołnierze i strażnicy miejscy są opancerzeni. Widok człowieka spacerującego w zbroi płytowej jest raczej niecodzienny, nawet rycerze zakonni zakładają zbroje tylko do walki i pokazów. Straż miejska chroni się zazwyczaj napierśnikami i hełmami. Żołnierze preferują kirysy (kawaleria) albo

kirysy z naramiennikami i osłonami bioder. Coraz rzadziej widuje się kolczugi. Noszą je głównie najemnicy chroniący karawany.

Szybki rozwój broni palnej, której pociski bez trudu przebijają najtwardsze zbroje, sprawia jednak, że z pól bitew powoli znikają ciężkie i niewygodne osłony, a zaczyna się liczyć przede wszystkim zwinność oraz szybkość manewru. ○



M. Scialoja

Katarzyna „Kicia” Kolwas

TO POTWORNE CZŁOWIECZEŃSTWO

Uciekasz, póki starcza Ci sił. Biegniesz, z trudem łapiąc oddech, odgłos Twych kroków rozbrzmiewa echem w ciemnej, pustej uliczce. Zmęczone mięśnie wreszcie odmawiają posłuszeństwa. Nagle uświadamiasz sobie, że to już koniec, nie masz dokąd uciec. Prerażony, wpatrujesz się w mrok. Nie dostrzegasz nikogo, kto by Cię ścigał, wiesz jednak, że To czai się gdzieś w ciemności. Cały zewnętrzny świat przestaje nagle istnieć, jesteście tylko wy: Ty... i potwór.

Rodzaj potwora zależy jedynie od wyobraźni i nastroju Mistrza Gry, względnie od bestiariusza, jakim dysponuje prowadzący dany system. Bohaterowie z każdego świata *fantasy* (i nie tylko) prędzej czy później zostaną postawieni w sytuacji, w której będą musieli pokonać monstrum w takiej czy innej postaci. Ba, można by nawet zaryzykować stwierdzenie, iż walka z potworami (nie wykluczając tych w ludzkiej skórze) jest nierzadko sensem ich istnienia. Graczom udęczonym zmaganiem ze szczególnie złośliwym paskudztwem wcielenie się dla odmiany „w tego, który straszy” może wydać się wspaniałym sposobem na odreagowanie. Znaleźć się po drugiej stronie barykady, niech teraz inni się boją! Postać wampira nada się do tego doskonale. Gramy w trochę tylko zmodyfikowanej „naszej rzeczywistości” – tym lepiej, myśli świeży w tej dziedzinie zawodnik. Będę potworem!

Gracz z zapałem siada do tworzenia postaci. Narrator uświadamia mu, że jego bohater zaczyna jako człowiek. Człowiek, który posiada określony charakter, nastawienie do życia, konkretne cele, które pragnie realizować, oraz mniej lub bardziej związane z codziennością marzenia i ideały. Podczas wprowadzenia, kiedy Narrator skupia się wyłącznie na jego postaci, gracz zaczyna „czuć” prowadzonego bohatera. Kilka sesji „jeden na jeden” pozwala mu dobrze żyć się z postacią, poznać jej reakcje. Coraz bardziej angażuje się w grę, o co w dobrze poprowadzonych systemach storytellingowych naprawdę nie jest

trudno. Pamięta cały czas o tym, iż jego bohater stanie się potworem. Ta perspektywa nie jest już jednak tak radosna. Zaczyna raczej budzić grozę. Pojawiają się refleksje rodzaju: jak on/ona to przyjmie? Jak dalece się zmieni i czy choć trochę pozostanie sobą? Jak to jest być potworem?

Wprowadzenie to bardzo ważny element **Wampir**. Nie wyobrażam sobie, jak ktoś mógłby się bez tego odpowiednio wczuć w prowadzoną postać. Wiem, że niektórzy Narratorzy (ci leniwi?) pomijają ten element rozgrywki, skutkiem czego ludzie tworzą różne dziwolągi, których zachowanie nie jest ani trochę przekonujące. Te kilka sesji wprowadzenia (a przynajmniej jedna) sprawi, że postać znacznie naprawdę żyć (he, he! – póki może!), a graczowi może dostarczyć niezatartych wspomnień.

Prędzej czy później postać w **Wampirze** przestaje być człowiekiem. I tutaj należy wykazać się daleko posuniętą ostrożnością w doborze słów. Wydawać by się mogło, że kiedy ktoś przestaje być człowiekiem, traci swe człowieczeństwo. Nie w tym jednak przypadku. Na karcie postaci czarno na białym napisano, iż wampir człowieczeństwo posiada. Nie dość tego – podręcznik poucza grających, że jest ono „najważniejszą Cechą”. Oprócz tego, iż odpowiada w oczywisty sposób za „związek postaci z ludzką naturą”, ma również wpływ na to, jak szybko wampir jest w stanie przebudzić się za dnia i zareagować na niebezpieczeństwo, na możliwości zapanowania nad pierwotnymi instynktami, na czas trwania letargu, a nawet, w pewnym stopniu, na wygląd bohatera. Do moralnego zachowania ma przekonać dodatkowo fakt, że postać po całkowitym utracie Człowieczeństwa przechodzi pod kontrolę Narratora. Gdy do tego dojdzie, gracz chcący kontynuować zabawę, musi stworzyć nowego bohatera.

Tyle, jeśli chodzi o mechanikę. Czy to wystarczy, żeby zrozumieć, co czuje nasz bohater? Pytanie czysto retoryczne. On przecież nie czytał podręcznika i nie wie, że powinien starać się zachować człowieczeństwo. A gdy postępowaniem

postaci kieruje wiedza posiadana nie przez nią, a przez gracza, jest już bardzo niedobrze. To tak, jakby osoba grająca przeczytała scenariusz albo zapiski Narratora. Coś takiego nigdy się nie powinno wydarzyć! Co gorsza, wiadomości o znaczeniu człowieczeństwa nie ma za bardzo jak wprowadzić do gry. Przecież mentor nie powie: bądź grzeczny, bo przejmie cię prowadzący. Mam dodatkowo wrażenie, że gdyby gracz starał się utrzymać „najważniejszą Cechę” na jakimś poziomie, jego postać płakałaby nad każdą rozjechaną żabą. Jeśli Narrator będzie narzucał graczom takie właśnie podejście do sprawy i prowadził wyrzuty sumienia na zasadzie „o jejku, jaki jestem okropny”, może się zdarzyć, iż zamiast skruchy, jego uwagi dotyczące moralności postaci wywołają jedynie wesołość.

W podstawowym podręczniku do **Wampira: Maskarady** jako „najłżejsze grzechy wymagające testu Sumienia”, który w razie niepowodzenia pociąga za sobą stratę Człowieczeństwa, przy dwóch krokach tej Cechy wymieniono „morderstwo z premedytacją”, a przy czterech „morderstwo w afekcie”. Tylko jak rozróżnić te dwa przypadki, rozważając zachowanie pożywiającego się wampira? Czy pierwszym ma być nastawienie typu „zjem cię, śmiertelniku”, a drugim „jej, ale się narobiło”? To trochę śmieszne. Jeśliby zaś głód traktować jako okoliczność łagodzącą, to jak silny? Czy zabawa we współczynniki w przypadku moralności ma w ogóle jakiś sens? Nie zadaję tych pytań dlatego, że zachciało mi się czepiać zasad. **Wampir** jest jednym z moich ulubionych systemów i pragnę, aby, o ile to możliwe, był prowadzony w sposób jak najbardziej realistyczny.

Człowieczeństwo w grze powinno być czymś więcej, niż tylko kolejną wartością wpisaną na kartę, traktowaną przez Narratora jako dodatkowy bat na graczy. Trudno mi ujrzeć wampira jako istotę o jaźni rozdwojonej na „człowieka” i „bestię”. Nie twierdzę, że rozterki moralne są mu obce; wręcz przeciwnie: uważam, iż nie sposób uciec od nich w grze. Każdy przecież musi się pożywiać, każdy prędzej czy później stanie twarzą w twarz ze swoim prawdziwym ja. I to nie jeden raz, nie tylko we wprowadzeniu. Każdy wampir musi znaleźć własną odpowiedź na pytanie: jak to jest być potworem. Może gracz, który chciał nim zostać, jako swój bohater nie będzie używał w stosunku do siebie tego określenia, może nigdy się z nim nie pogodzi?

Wampiry nie są wolne od rozterek moralnych. Trudno jednak pojmować je w ludzkich kategoriach. Weźmy na przykład nasze „nie zabijaj”. Zakaz ten, również w sensie prawnym, odnosi się do przedstawicieli jednego gatunku. W naszym społeczeństwie

za zbrodnię przyjęte jest zabicie człowieka przez człowieka. To, że ludzie od pradawnych czasów polowali na zwierzęta i żywili się ich mięsem, niktogo, oprócz fanatycznych wegetarian, raczej nie dziwi. Co więcej, od czasów równie pradawnych ludzie prowadzili ze sobą wojny. Bywało nie raz, że jedna grupa przed walką modliła się o pomoc do tego samego Boga, co obóz przeciwny. W wojnie obronnej nie widzimy zwykle niczego złego. Nawet więcej, w naszej kulturze obronę ojczyzny traktuje się jako społeczny obowiązek. Najgorszą zbrodnią według ludzkiej moralności jest chyba wystąpienie przeciwko własnej społeczności. A wampir, niezależnie od swych przekonań, człowiekiem nie jest. Zabijając ludzi pod wpływem głodu (albo i nie), nie morduje przedstawicieli własnego gatunku. Zgodnie z naszym własnym kodeksem moralnym – nie popełnia zatem zbrodni. Nie będąc człowiekiem, nie musi bowiem postępować zgodnie z ludzkimi normami. Do takich właśnie wniosków może dojść także nasza postać.

Każda narodzona dla nocy istota – pod warunkiem, że potrafi myśleć – prędzej czy później zada sobie pytanie: kim jestem? Po traumatycznych przeżyciach związanych z przemianą i pierwszą, instynktowną próbą zaspokojenia głodu, trudno się będzie zachować strzępki własnego człowieczeństwa. Wampir, kurczowo trzymający się myśli, że nadal potrafi być człowiekiem, sam siebie skazuje na trwające lata katusze. W to, iż z takim nastawieniem uda mu się przetrwać, trudno mi jest uwierzyć. Toż to czysty obłęd. Nie mogąc być tym, czym już nie jest, będzie cierpiał męki. A ile czasu można istnieć, będąc nieszczęśliwym? Uświadomienie sobie tego, że nie jest już człowiekiem, może być dla wampira krokiem nie ku szaleństwu, lecz ku wyzwoleniu. Kto wie, może nawet ku Golkondzie?

Oczywiście, przyznanie tego jest bardzo trudne i wymagać będzie prawdopodobnie wielu nocy wewnętrznych zmagania. Jeśli nie jestem człowiekiem, to kim? Jaki to wszystko ma sens? Czy można wierzyć jeszcze w „ludzkie” dobro i sprawiedliwość, jeśli bycie wampirem jest tak fascynujące?

Inteligentne (choć trochę) jednostki ludzkie rozumieją, że gdy umiera człowiek, to tak, jakby ginął wszechświat. Jest to strata, której nie jesteśmy w stanie ogarnąć, każdy z ludzi jest bowiem niezgłębioną tajemnicą. Wampiry mogą postrzegać człowieka zgoła w inny sposób. Sami ludzie zdają sobie sprawę z własnej śmiertelności, z którą trudno im się nierzadko pogodzić. Dla istot, mogących żyć wiecznie, są niczym jednodniowe byty, naiwnie nie zdające sobie sprawy z prawdziwego oblicza świata. Jak, grając wampirem, mogę

litować się nad kimś, kto miał pecha spotkać mnie wtedy, gdy muszę nasycić się jego krwią? Przecież równie dobrze ten człowiek mógł jutro wpaść pod samochód, poślizgnąć się pod prysznicem, dostać zawału czy stracić swe kruche życie w jeszcze inny, równie bezsensowny sposób. Czy to ważne, jak je zakończy, jeśli i tak jego przeznaczeniem jest śmierć? Nie znaczy to wcale, iż według mnie wampiry pogardzają ludźmi. Mogą mieć przecież do nich takie podejście, jakie ma człowiek na przykład do motyli. Umie podziwiać ich piękno, nie roni jednak łez, gdy przypadkiem któregoś nadepnie.

W takim razie może przez „morderstwo” w przypadku wampira powinno rozumieć się zabójstwo innego przedstawiciela Rodziny? Ktoś, kto dokonuje takiego czynu, oprócz świadomości zniszczenia przedstawiciela swojego rodzaju powinien zdawać sobie sprawę z tego, że odbiera istnienie komuś, komu przeznaczone jest „żyć” po wieki. Tak jak dla człowieka zagadką jest drugi człowiek, tak dla wampira inny wampir. O ileż głębsza jest to tajemnica, o ile bardziej niezgłębiona! Dziesięciolecia albo wieki doświadczeń, przemyśleń, pogoni za własną duszą... Być może ta istota, która zginęła z rąk postaci lub w jej obecności, znała odpowiedź na dręczące bohatera pytania?

Podobne rozważania można snuć nie tylko o zabijaniu. Ta kwestia wydaje mi się jednak w przypadku wampira szczególnie istotna. Pamiętam, jakie kłopoty miał z nią chociażby Louis w „Wywiadzie z wampirem”. Nie chciał dać się przekonać, że musi niszczyć ludzkie życie. Czy zastanawialiście się kiedyś nad tym, jak łatwo (patrzac od strony technicznej) jest wampirovi zabić człowieka? Przy odrobinie szczęścia lub umiejętności nie musi nawet do tego używać przemocy. Tego rodzaju aktu pozbawienia życia nie da się porównać z żadnym innym. Może być łagodny, wręcz delikatny, niemal piękny. Pozbawiony gniewu, nienawiści, przepełniony erotyzmem. Natknęłam się niedawno na wiersz Wisławy Szymborskiej, którego fragment nadaje się tu na ilustrację:

*Śmierć tylko taka. Bólu więcej
miałeś trzymając różę w ręce
i większe czuleś przerażenie
widząc, że płatek spadł na ziemię.*

Jak powiedział Lestat: „Zabijać jest tak łatwo, że aż przykro”. Bądźmy szczerzy, łatwiej jest często kogoś wypić „na śmierć” i zatrzeć ślady, niż tylko podpijać ofiary tak, żeby nikt się nie zorientował, co jest grane. Oprócz moralnych dylematów pojawiają się problemy natury czysto praktycznej.

Szczególnie w przypadku świeżo przemienionych, którzy nie dysponują jeszcze armią wiernych służących. Warto pamiętać, że o pozwolenie na ghoula trzeba prosić księcia. Tego przynajmniej wymaga etykieta. A czymś się przecież żywić trzeba. Trudno mi sobie wyobrazić, jak z tym problemem mają sobie radzić wampiry według podręcznika, mając „morderstwo z premedytacją” połączone z dwójką Człowieczeństwa. Czy picie ludzkiej krwi samo w sobie nie jest już gorsze od zabijania? Z tym pierwszym zaś faktem, według mego skromnego zdania, każdy wampir musi się prędzej czy później pogodzić. Albo pójść w ogień. Ktoś, kto żałuje czegoś, co robi przynajmniej co kilka dni i będzie robił bez względu na postanowienia, jest albo psychopata, albo straszliwym hipokrytą. Ile czasu można uważać się nad sobą? (No chyba, że ktoś to lubi. Zdarzyło mi się nawet znać w świecie rzeczywistym ludzi z takim podejściem do życia. Szczerze im współczuję, ale zupełnie nie rozumiem). A gdy ktoś już się pogodzi z tym, że pije krew i tylko krew, a na ludzi patrzy jak my na kotlet, to byle kradzież ze sklepu raczej go nie ruszy. Choćby nie wiem, jaki był kiedyś święty. I raczej nie będzie myślał o sobie jako o przeciętnym przedstawicielu ludzkości.

Sami twórcy **Wampira: Maskarady** nabrali chyba wątpliwości co do sensu „człowieczeństwa”. W rozmaitych dodatkach ukazały się opisy ścieżek, które miały je zastąpić. Jeśli jednak jest możliwe przestrzeganie innego niż ludzki kodeksu moralnego, dlaczego osobnik z odpowiednio bogatym wnętrzem nie może tworzyć go sam dla siebie?

Co do tego, że człowieczeństwo trzeba czymś zastąpić, nie mam żadnych wątpliwości. Tylko w taki sposób można ocalić własną godność. Żeby nie musieć się sobą coraz bardziej brzydzić i móc powiedzieć w końcu jak Ten, który mnie stworzył: „Niektórzy mówią, że to przekleństwo. Ale ja w to nie wierzę”. Stworzenie własnych wartości, a później ich przestrzeganie bywa bardzo trudne. Broniąc swych zasad, trzeba nawet czasem zaryzykować nieśmiertelność. Niezwykle trudno jest walczyć o coś, czego samemu często nie potrafi się do końca zdefiniować. Gdyby jednak było to łatwe, czy w ogóle byłoby warto?

Gra w **Wampira** polega na czymś więcej niż tylko przetrwaniu. Nasz bohater zetknie się z problemami poważniejszymi niż kwestia pożywienia czy zapewnienia sobie bezpiecznego schronienia przed promieniami bezlitosnego słońca. Nie jest jedynym przedstawicielem własnego gatunku. Czasami wydaje mi się, że to istnienie innych Kainitów czyni piekło z wampirzej egzystencji. Kilku szczególnie odpowiedzialnych mogłabym nawet wskazać palcem.

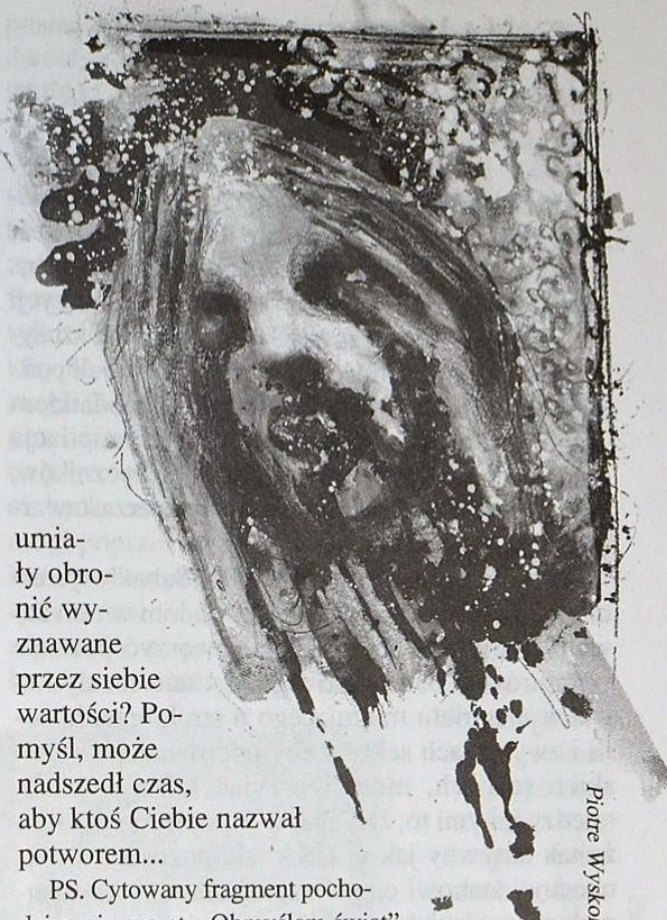
Zawsze może znaleźć się ktoś potężniejszy, bardziej doświadczony, bardziej bezwzględny od nas, komu przyjdzie do głowy wmieszać naszą postać we własną grę. Czy wystąpimy w niej w roli pionka czy hetmana, zależy tylko od sytuacji i rozkładu sił. Zaplątani w sieci intryg, wbrew woli lub na własne życzenie, bohaterowie zmuszeni są do podejmowania wyborów, często bardzo drastycznych. Jak wiele będą chcieli poświęcić w obronie własnych interesów, wolności, nieśmiertelności? Czy w ich świecie jest jeszcze miejsce na wyższe uczucia, takie jak przyjaźń, lojalność, miłość?

Czerpiąc z własnych doświadczeń, chyba się domyślam, jak to jest, w terminach gry „stać się bestią” i utracić wszystko. Myślę, że dzieje się to wtedy, kiedy dokonywanie wyborów nie jest już ważne, kiedy nic się już nie liczy i o nic nie warto walczyć. Przejęcie postaci przez Narratora nie jest wtedy wcale konieczne. Po prostu nie ma sensu dalej nią grać.

Bohater może myśleć o sobie, że nic nie jest go w stanie poruszyć, że jest bezpieczny w twierdzy, jaką wybudował wokół siebie przez lata, gdzie nikt i nic nie potrafi go dotknąć. Prędzej czy później zdarzy się jednak coś, co wystawi jego system obronny na poważną próbę. Nie jesteś ciekawy, drogi Narratorze, czy postaci Twoich graczy będą

umiały obro-
nić wy-
znawane
przez siebie
wartości? Po-
myśl, może
nadszedł czas,
aby ktoś Ciebie nazwał
potworem...

PS. Cytowany fragment pochodzi z wiersza pt. „Obmyślam świat”.



Piotr Wyskok



Tomasz F. Misiorek

KIEDY SABAT TRAFI POD STRZECHY...

Czytałem kilkanaście artykułów o tym, jak należy prowadzić kronikę Sabatu. Przysłuchiwałem się kilku zaciętym dyskusjom na ten temat, słyszałem zarówno bezmyślne przerzucanie się pustymi argumentami, jak i quasi-filozoficzne rozważania na temat natury Sabatu. Czy Sabat jest zły? Czy wampiry Sabatu są złe? Czy granie wampirami Sabatu jest złe? Niedojrzałe? Nie umiesz grać w **W:M**? Jeśli kupiłeś „Podręcznik Gracza: Sabat”, a Twój gracz chce stać się częścią Kainowego Miecza, naprawdę, nie potrzebujesz odpowiedzi na żadne z tych pytań.

Sabat został stworzony pod kątem odbiorców w Stanach Zjednoczonych. Jest pisany dla Amerykanów. To Ameryka jest bastionem sekty. Właśnie w Ameryce leży Meksyk – Mekka wampirów Sabatu, dom i tereny łowieckie dla setek Kainitów. W Stanach łatwo o broń, którą Sabat lubi, a przestępczość jest tam dostatecznie wysoka, by ukryć wybryki Braci i Sióstr, oszalałych z żądzy krwi. Autorzy podręczników pozostawili Europę mięczakom z Camarilli. Pomimo tego, że Sabat jest mocno zakorzeniony w amerykańskiej kulturze i rzeczywistości, można pokusić się o stworzenie ciekawej sagi rozgrywającej się w Polsce.

W WERSJI POLSKIEJ

(Wbrew pozorom, następane słowa nie brzmią:
„Zudzić wzięli”.)

Co mamy? Mamy podstawkę do W:M i „Podręcznik Gracza: Sabat”. To nie jest mało, może też nie dużo, ale na pewno dość na nasze potrzeby. W propozycji wydawniczej ISA zabrakło pozycji pt. „Podręcznik Narratora: Sabat”, no, a już szczytem marzeń by było, gdybyśmy dysponowali podstawką do trzeciej edycji **Wampira** i dodatkiem „Guide to the Sabbat”, który jest kompilacją dwóch wymienionych przed chwilą podręczników, a równocześnie poprawia błędy i poszerza zawarty w nich materiał.

Ale, jak już wspomniałem, „PG:Sabat” wystarczy nam w zupełności. Dzięki zasadom w nim zawartym możesz już spokojnie tworzyć postacie wampirów Sabatu, a do tego jest tam niezły kawałek materiału traktującego o strukturze, historii i zwyczajach sekty. Żeby poprowadzić w polskich realiach, musisz przyjąć kilka założeń, między innymi to, że Sabat w Europie nie jest może tak aktywny jak w USA, ale pozostaje wciąż obecny i stanowi ciągle zagrożenie dla tysięcy europejskich książąt. Co powinieneś tak naprawdę zmienić? Powinieneś zepchnąć Sabat do podziemia. Zapomnieć o uzbrajaniu sfor w broń automatyczną i wyścigach motocyklowych w supermarketach. Europejscy Sabatnicy są sprytni, musieli nauczyć się przeżyć wbrew gorącym staraniom starszych i potężniejszych od nich przeciwników. Na pewno większą uwagę zwracają na wpływy wśród śmiertelnych, wojnę prowadzą ostrożniej, a rekrutów dobierają staranniej.

Następna propozycja jest taka, żebyś wbrew zachciankom jęczących graczy zrezygnował z elementów ewidentnie nie pasujących do warunków europejskich. Może Węże Światła są odlotowe, ale przynajmniej szczerze, ilu znasz Polaków parających się voodoo? Tremere antitribu też do Europy nie pasują (szybko by ich bracia we krwi dorwali), zresztą, wg nowych zasad wszyscy (a było ich ok. setki) zginęli, więc nie masz się czym martwić. Odpuść sobie gry na instynkt i *ignoblis ritae* o symbolice wywodzącej się z wierzeń i obyczajów indiańskich. Jako substytut możesz zastosować obyczaje Kozaków zaporoskich, wiejską demonologię etc.

Na pewno pewnym problemem dla Narratorów pragnących zachować kamienną twarz staje się terminologia. No bo, przyznajcie uczciwie, potraficie spokojnie oznajmić graczowi, że jego postać spotkała właśnie wielkiego Kołduna?

(Dla niezorientowanych, *Koldun*, to praktykant starożytnej Tzimiskiej *Koldunic Sorcery*). Samo określenie „Sabatnik”, aczkolwiek jak najbardziej poprawne, mi niemiłosiernie kojarzy się z „Subotnikiem”.

Dlatego: w sposób przemyślany dobieraj słowa i nazwy własne. Nazywaj swoich BNów tak, żeby nie było banalnie ani śmiesznie. Oryginalność w wymyślaniu (lub dociekliwość w znajdowaniu) odpowiednich nazwisk na pewno się opłaci. Wyzwaniem dla wyobraźni Narratora będą też nazwy sfor (w końcu, ile z nich może nazywać się „Krwawi Rzeźnicy” albo „Czarni Magowie”?). Dobrym, polskim zwyczajem z dawnych czasów mogłoby być to, że sfora przyjmuje na nazwę herb założyciela, nie wszystkie jednak watahy mają swoje korzenie w Polsce szlacheckiej, wiele powstało razem z ruchem narodowym bądź robotniczym („A kolor jego jest czerwony, bo na nim robotnicza krew” – niezłe brzmi dla wampira, prawda? Krwawa uczta na Pierwszego Maja?).

Zapewne, Czytelniku, mruyczysz tam teraz coś o powszechnej użyteczności dobrych rad, ale czekaj! Czytaj dalej, a postaram się rozbudzić odrobinę Twoją wyobraźnię bardziej konkretnymi propozycjami.

SPECJALNOŚĆ NA ROBÓTKA

(Wbrew pozorom, nie chodzi o faustalia.)

Dla przeciętnego Amerykanina Polak to bohater *polish jokes* i obywatel kraju, w którym stały obozy koncentracyjne. Nie twierdzę, że każdy tak sądzi, ale taki jest stereotyp i niewiele się na to poradzi. Przeglądając dostępne mi materiały do Sabatu, znalazłem tylko dwa ciekawe odniesienia do Polski – pierwsze z nich to Maciej Żarnowicz, Tzimisce z dodatku „Montreal by Night”, BN od którego ciarki chodzą po plecach. Niezłe! Drugie odniesienie było we wspomnianym już

Mylisz się. Nie jesteś lepszy ode mnie, nie jesteś mi nawet równy. Ty masz władzę, jaką daje pieniądź, ja swoją dostałem w hojnym darze od kraju, którego jestem synem. To, że rządziłeś tym miastem przez ostatnie trzysta lat, nie ma żadnego znaczenia. Na mocy starodawnego prawa i za zgodą Sabatu, odbieram Ci twoje dotychczasowe obowiązki. Musisz walczyć o swoje prawo do przetrwania, arystokrato. Ty, przeciwko sforcie moich braci.

GttS i dotyczyło rodziny Bratowiczów, której dobra miały jakoby się znajdować w Polsce właśnie. Tzimisce i rodziny guli – to dwa doskonałe pomysły dla Narratora budującego kronikę w polskich warunkach.

Nasz kraj jest ojczyzną Tzimisce, tak samo jak Węgry, Rumunia czy Rosja. Diabły to wampiry najbliższe naszej kulturze, sól tej ziemi, jeśli wolno mi się tak wyrazić. W Polsce, grając polskimi Tzimisce, możecie sobie pozwolić na dumę – możecie poczuć, że należycie do klanu, przed którym trzęsą się słabe, amerykańskie wampiry. Tutaj, na swojej ziemi, to wy jesteście władcami, którym Camarilla wydarła przemocą ich terytoria, którzy musieli ulec wobec przewagi nafaszerowanych hermetyczną, tremerską magią Gargulców. Według White Wolfa, moc Tzimisces pochodzi właśnie z ich rodzinnej, przesiąkniętej mocą ziemi. Ta moc płynie przez *Kolduna*, który odprawia starożytnie rytuały, ta moc jest we krwi rodzin, które przyjęły dar

wampirzej krwi jako cechę dziedziczną. Ta moc jest w żyłach wodnych, które płyną pod Twoimi stopami, Drogi Czytelniku. Nie możesz tej mocy zmarnować. Dla obywatela USA,

Europa Wschodnia to archaiczne i mistyczne miejsce. W Twojej kronice możesz sprawić, żeby stało się takim także dla Twoich graczy.

Całkiem niezłym tematem polskiej kroniki Sabatu jest naród. Tzimisce postrzegają narody słowiańskie jako swoją wyłączną własność. To, że inne klany wkręciły się na ich tereny, przeistaczając członków starych rodów i przejmując kontrolę nad wpływowymi instytucjami, to cios w ich zimny policzek. Celem Tzimisce Sabatu jest odzyskanie władzy nad swoją trzodą. Sabat to armia, na czele której diabły przywrócą swoje diabelskie rządy, złamią krzyż i wygnają najeźdźców. Każda Krucjata przeprowadzana przez Sabat w Europie jest kamieniem, z których usypana góra posłuży jako miejsce pod tron Wojewodów.

Jeśli chcesz zagrać takim właśnie wampirem, przekonanym o swej przyrodzonej wyższości nad innymi i zdeterminowanym do odzyskania choć cząstki dawnej sławy, w czasie tworzenia

postaci nie zapomnij o przeznaczeniu punktu lub dwóch na cechę Prestiż Klanowy: Tzimisce. Jeśli uda Ci się wyprosić u Narratora, to kup punkt Taumaturgii (ale raczej nie Ścieżki Krwi) z zaznaczeniem, że jest to właśnie *Koldunic Sorcery* (wiem, że w oryginalnych dodatkach są wzmianki o tym, iż sztuka ta została niemal doszczętnie zapomniana, a większość posługujących się nią wampirów ma 500+ lat, ale to przecież może być tylko błędne przypuszczenie Kainitów zza Wielkiej Wody – po utracie przez Sabat hermetycznej magii Odszczepieńców Tremere, tym więcej jest powodów, dla których *Koldunic Sorcery* powinna powrócić). Dobrym dodatkiem do takiej postaci będą: mentor (stary Tzimisce, który będzie mógł poprzeć swoją powagą Twoje niewątpliwie kontrowersyjne pomysły dotyczące polityki sfory) i mienie (w końcu, jeśli jesteś potomkiem starożytnego rodu, to przydałoby się trochę skarbów albo chociaż chałupa na wsi). Dla dodania całości

ciężaru gatunkowego, możesz jeszcze wziąć parę kropek święty i niech będą to niestawni Bratowicze! Nazwij się teraz np. Stanisław Nietyksz herbu Mora i masz postać godną zapamiętania, prawdziwego

Piotre Wyskok



bojownika o wolność, brak równości i ucisk człowieka przez wampira.

KREWNI I ZNAJOMI

(Mój pierwszy rozdział)

nie będzie mowy o królikach.)

Wspomniałem już o niezwyklej właściwościach naszego kraju, przypisywanych mu przez autorów linii **W:M**. Właśnie one sprawiają, że wśród nie-wampirzych sprzymierzeńców i przeciwników w Polsce znajdzie się wiele arcyciekawych typów.

Jak zapewne wiesz, wilkołaki mają krewniaków, a solidne zalesienie naszego kraju zdaje się przesądzać o obfitości zarówno lupinów, jak i ich rodzin. Żyją sobie ci krewniaci cichutko, utrzymując minimalne (albo żadne) kontakty ze

swymi włochatymi pobratymcami, czasem stana na rolniczej blokadzie, czasem założą rodzinny interes (np. tartak) i dopóki się im nie wejdzie w drogę, nie będą stanowić problemu. Ale jeśli już... niech Kain ma w swej opiece te wampiry Sabatu, które narażą się krewniakom Władców Cieni! Nawet bez wzywania na pomoc „ciężkiej artylerii” z pobliskiego szczepu, krewniacy znają na pewno parę niezawodnych sposobów na wampiry. Są zwykle bardziej odporni na działanie wampirzych dyscyplin, niektórzy władają nawet pomniejszych darami. Wielu z nich (i w ogóle, wielu spośród bardziej tradycyjnych Polaków, zwłaszcza na wsi) ma kilka kropek na umiejętności „Wiedza o wampirach” i zwykle bezlitośnie z tej wiedzy korzysta. Można też założyć, że częściej niż w Stanach, na polskiej wsi występują osobnicy obdarzeni Prawdziwą Wiarą (to tylko założenie, które pasuje do tradycyjnego wyobrażenia o wsi, nie poparte, naturalnie, faktami). W tym świetle to, że większość amerykańskich farmerów ma dubeltówkę, a polscy chłopcy jeno widły, nie wydaje się dla wampirów pocieszające.

Niechaj Cię jednak pocieszy fakt, iż wampiry Sabatu mają w Polsce nie lada jakich sprzymierzeńców. Rodziny ghuli, zwłaszcza bestialscy Bratowicze, stanowią „ludzkie zaplecze” sekty, pozwalając nieco zrównoważyć przewagę Camarilli na polu wpływów wśród śmiertelnych. W większych miastach, rzeczywiście primogen Ventrue może uzależnić od swojej krwi osoby na wyeksponowanych stanowiskach, ale w niewielkich miasteczkach z tradycjami i w zapomnianych przez Boga i ludzi wsiach, przy władzy zwykle jest ktoś dobrze znany miejscowej społeczności; ktoś, kogo rodzina mieszka tu od wieków; ktoś, kto łatwo może być przyjacielem Sabatu; ktoś, kogo nazwisko zdążyło się w czasie tych wieków spolszczyć na „Radwański” (z Ruthvenski) albo kto nigdy nie odszedł od oryginalnej pisowni „Szantowicz” (w Stanach znani jako Zantosa)

WYJAŚNIENIA

Czytelnikom, którzy mają dostęp tylko do materiałów wydanych w Polsce, należy się kilka słów wyjaśnienia. Otóż, *Koldunic Sorcery* to nazwa starodawnych praktyk magicznych, starszych niż Taumaturgia. Mechanika i ścieżki pozostają właściwie takie same, zmienia się tylko źródło mocy (jest nim kraj ojczysty maga) i symbolika/stylistyka magicznych rytuałów (jest wzorowana na słowiańskich zwyczajach i obrzędach).

Piaskowy dziadek

Coś dla łowców i biegłych w taumaturgii ghuli. Wampirom ten rytuał się nie przyda, ponieważ odprawić go można jedynie przed zachodem słońca. Może się nim jednak posłużyć każdy śmiertelnik, który ma Wiedzę o wampirach co najmniej na trójce, a do tego przynajmniej trzy kropki na *hedge magic*/taumaturgii lub Prawdziwą Wiarę. Wystarczy rzucić czar, potem spokojnie wampira wykopać, zakołkować, zdekapitować – i po krzyku.

Aby rytuał się udał, rzucający obchodzi okolicę (niezbyt rozległą – najwyżej niewielkie pole albo duże obejście), na którą rzuca czar i zamawia śpiące wampiry słowami: „Słońce wysoko na niebie, wszyscy święci w niebie, wy pogrzebani nie wstańcie, krwi ludzkiej nie pijcie, snem przeklętym śpijcie”. Powtarza to po siedmiokroć. Jeśli rytuał zostanie odpowiednio odprawiony (wymaga to testu Siły Woli, trudność 6), każdy odpoczywający w okolicy wampir, który spróbuje się obudzić za dnia, robi to z trudnością wyższą o jeden punkt, ponadto budzi się w sposób naturalny nie zaraz po zachodzie słońca, a około godziny później (oczywiście, wcale nie musi od razu wiedzieć, że rzucono na niego czar). Brak sukcesu w teście Siły Woli powoduje, że poddane działaniu rytuału wampiry obudzą się natychmiast i mogą wykonać rzuty na człowieczeństwo/ścieżkę, żeby sprawdzić, jak długo zdołają nie zasnąć.

Druga sprawa to rodziny guli. Są to familie przez wieki karmione wampirzą krwią i uczone dyscyplin. Takie ghule nie muszą pić wampirzej krwi, starzeją się (i dorastają) niezwykle powoli, każda rodzina ma zestaw trzech dyscyplin (tak jak klan), których może się uczyć, zwykle też wraz z wampirzą mocą nabywa podatność na szal oraz zestaw cech psychologicznych, dla przeciętnego człowieka nienaturalnych (w przypadku wspomnianych Bratowiczów jest to wyjątkowa dzikość i agresja, pozwalająca na służbę Sabatowi w roli psów gończych). Przy okazji, proponuję konkurs na najlepszy przekład określeń „Koldunic Sorcery” i „Revenant” (członek rodziny ghuli). Vozhda z rządem temu, kto to zgrabnie przetłumaczy!

Puszkin

TECHNIKI GROZY STRASZENIE OBOK

Słyszałem wielokrotnie o sesjach, na których MG wprowadził taki nastrój grozy, że wszyscy aż szcękali zębami. Nie tylko słyszałem, ale nawet sam w takie grame lub też udało mi się je poprowadzić. Jednak od bardzo długiego czasu zastanawiała mnie jedna kwestia. Jak to jest, że gracze się boją?

Co jest przyczyną ich strachu? Dokładniej rzecz biorąc: jak prowadzić, by przestraszyć graczy? Przeczytałem masę artykułów na ten temat, zwracałem się do wielkich znawców zagadnienia. I cóż? Pomysły z artykułów sprawdzały się tylko w niewielkim stopniu, wielcy mistrzowie nie za bardzo zdawali sobie sprawę, dlaczego i w jaki sposób tak naprawdę wywołują na sesjach nastrój grozy. Tak, tak, można było usłyszeć wtedy naprędce klecone teorie: „Wydaje mi się, że to dlatego, że hymmm... Jestem dobry... Fajnie opowiadam... i w ogóle”. Jeszcze gorsze bywały te, które na pierwszy rzut oka wydawały się logiczne. Człek wierzył wtedy bez zastanowienia: „Tak, to jest recepta!”. Okazywały się jednak nadal nie tym. Postanowiłem tedy rozwiązać ową zagadkę. Jak to po kolei wyglądało i do czego końcowo doszedłem, postaram się opisać poniżej.

MIĘDZY BAJKAMI I BAJARZAMI

Zacznijmy od opisanego podstawowych narzędzi badawczych, jakimi się posługiwałem. Oczywiście – obserwacją. Dalej: eksperymentami, dyskusją wyników i znów obserwacją.

Pierwsze wnioski nasunęły się już po paru sesjach u wielkich MG tego gatunku. Sceneria i techniczne przygotowanie do sesji tych ludzi było całkowicie odmienne od zwykłych „śmiechawek” czy innych normalnych rozgrywek RPG. O tym jednak, jak owo „techniczne” przygotowanie wygląda, pisałem już w marcowym numerze



Piotr Cieślinski

„Magii i Miecza”. Odpowiednie miejsce, ustawienie stołu, krzesel, świeczki, zasłonięcie zasłon to tylko niektóre ze wspomnianych tam przeze mnie czynników. Po zastosowaniu tych wszystkich elementów, nie zapominając przy tym o odpowiedniej muzyce, otrzymujemy ciekawy nastrój, rzekłbym – dobre podwaliny pod sesję grozy. Ale tylko podwaliny. Spotkałem się z wieloma receptami na horror, opierającymi się tylko i wyłącznie na technikach przed chwilą wspomnianych – a to dużo za mało. Pójdźmy zatem dalej. Następną rzeczą, przychodzącą na myśl każdemu zastanawiającemu się nad tym tematem, to opis. „Trzeba opisywać mrocznie i tajemniczo!”. Czy aby na pewno to wystarczy? W kwietniu w pierwszej części „Technik grozy” pisałem, w jaki sposób konstrukcją opisu wywoływać zamierzony nastrój. Trzeba pamiętać, że nie tylko to jak układamy opis, ale i to, w jaki sposób go przedstawiamy graczom, rozsądza o wynikach naszych zamierzeń. Te sposoby, to nic innego, jak tak zwane triki „strachowe” MG. Wiele z nich można było znaleźć w „Metodach konwersji” ze stycznia. Opierają się one głównie na wizualno-dźwiękowym atakowaniu gracza. One też wyznaczają opisywane w poprzedniej części „punkty strachowe”.

Świetnie. Kiedy zbierzemy to wszystko, o czym do tej pory napisałem, wydawałoby się, że już otrzymujemy ekstra sesję grozy. Mnie też się tak długo wydawało. Cały czas jednak słyszałem o świetnych sesjach *fantasy* czy *ZC*, na których gracze krzyczeli z przerażenia i długo po nich jeszcze, na wspomnienie tychże, przechodził ich dreszcz. Czy to oznacza, że metodami wcześniej opisanymi nie udałoby się takich reakcji wywołać? Odpowiem krótko – udałoby się. Nawet więcej. Prowadziłem i widziałem wiele takich sesji, na których te metody skutkowały wyśmienicie. A jednak... A jednak nadal coś pozostawało. Wydawało mi się, że jest to tuż, tuż, i wiem, o co właściwie chodzi z tym straszaniem, a mimo wszystko nie potrafiłem powiedzieć, co to takiego. Wiedziałem jednak, gdzie szukać. Problem na pewno wiązał się z konstrukcją przygody, ale nie tylko. To coś siedziało także w prostym opisie. W tym, w jaki sposób MG zwracał się do graczy. Ostatnią zmyłką, o której Wam jeszcze opowiem, zanim dotrę do owego rozwiązania, jest kwestia „odgrywania za graczy”. Zauważyłem, że bardzo prostym sposobem na to, by gracz poczuł przerażenie, jest moment, w którym MG i gracz zamieniają się na chwilę rolami. Kiedy prowadzący opowiada Ci, co zauważyłeś w wielkiej skrzyni, do której zaglądasz, a o której zawartości wiesz, że może być bardzo niebezpieczna, przez moment odgrywa Ciebie. Naśladując ruch gracza podnoszącego wieko, zagląda rozszerzającymi się oczami do wyimaginowanego środka, wciąga szybko powietrze... I wydycha je z ulgą. „W środku nic nie ma... Ale kto wie...”.

Tak, ten trik może być stosowany na wiele rozmaitych sposobów. Chodzi w nim głównie o to, by przez moment MG odgrywał Twoje przerażenie. Jeśli robi to umiejętnie, a Ty nie starasz się za wszelką cenę „nie bać”, to efekt jest murowany.

KAMIEŃ FILOZOFICZNY

Jak jednak wspominałem, to nadal nie to. Dlaczego? Bo w tych wszystkich trikach, sposobikach, opisach istnieje jakiś kamień filozoficzny horroru. Tylko jak go znaleźć? Ponadto, po cóż miałby być nam on potrzebny? Otóż po to, by samemu móc świadomie takie triki tworzyć. Nie zaś ciągle opierać się na tych zasłyszanych od kolegów lub przeczytanych w MiM-ie. Przechodzę zatem do rzeczy.

Nie, nie oczekujcie czegoś niesłychanego, wielkiego, o czym nikt z nas nigdy nie miał pojęcia. To z założenia musi być coś takiego, co cały czas było obecne w naszych dobrych sesjach, tylko że tego nie zauważaliśmy. To jest właśnie „straszenie obok”.

Na początek definicja:

Straszenie obok następuje wtedy, kiedy zagrożenie nie dotyczy bezpośrednio postaci graczy. Zagrożenie owo znajduje się obok. Jego źródło jest nie znane, a wiedza graczy może dotyczyć tylko jego skutków. Gracze do końca posiadają wrażenie, że w każdym momencie mogą odejść, pozostawiając w ten sposób zagrożenie lub też, że źródło zagrożenia nie osiągnie końcowo ich postaci.

Powoli wszystko wyjaśnię. Co się dzieje, kiedy gracz już wie, że zginą? Co się dzieje, kiedy zdadzą sobie sprawę, że nie mają już wyboru, odwrotu? Włącza się wtedy instynkt samozachowawczy. Do głosu dochodzi silny wzrost adrenaliny we krwi, zaczyna się walka o przetrwanie. Wtedy już nie da się przestraszyć graczy. Jedyne, co można uzyskać, to instynktowny strach spowodowany przez zaskoczenie związane z samą chwilą ataku źródła zagrożenia. Ktoś by zaprotestował: „Dopóki nie wiedzą, czym jest źródło, będą się bać i kropka”. Niestety, nie. Do niewiedzy i wynikającego z niej przerażenia zaraz dojdziemy. W przypadku jednak aktualnie omawianym, ta zasada już się nie sprawdza. Człowiek boi się, kiedy stoi na moście, z którego może spaść do wody. Jednakże, kiedy już spadnie i zacznie się topić – rozpoczyna się walka, bezwzględna walka o życie. Taki stan jest bardzo ciekawym elementem, który można wprowadzać na sesjach. Pamiętać jednak należy, że nie mówimy już wtedy o grozie. Nawet w powyższym przykładzie z wodą widzimy działanie straszenia obok. Boimy się tego, że możemy spaść, ale tylko do momentu, kiedy posiadamy wybór. Kiedy wiemy, że równie dobrze możemy stać jeszcze długo na tym moście i nic nam się z tego powodu nie stanie. Sama możliwość budzi lęk. Postaram się za chwilę podać i zanalizować parę przykładów straszenia obok.

ŚWIECZKA MIŁOSZA

O tym przykładzie pisałem już kiedyś, a jednak dobrze by było teraz go przypomnieć. Gracze, zbłądziwszy, wchodzą do starego domu. W holu okazuje się jednak, że dalej już nie wejdą, gdyż drzwi prowadzące do wnętrza są zamknięte na glucho.

Bohaterowie chcieliby tylko w środku przeczekać deszcz. Nie zamierzają więc włamywać się dalej. Na miejscu znajdują palącą się świecę i napis na ścianie, mówiący mniej więcej tyle: „Kiedy zgaśnie ta świeca, tego, kto tu zostanie, czeka zagłada”. Na ścianach widać dziwne rysy... jakby po wielkich pazurach. Przecież gracze nie uwierzą w te bzdury! Poza tym cały czas mogą wyjść z tego pomieszczenia. Tak, ale na zewnątrz leje deszcz. A do domu daleko i nie wiadomo, w którą stronę. Okazuje się niniejszym, że całe zagrożenie nie jest w takim razie skierowane bezpośrednio w postaci graczy. Skierowane jest obok. Gdyby drzwi za bohaterami zamknęły się same z siebie, nie pozwalając im wydostać się na zewnątrz, skierowalibyśmy zagrożenie bezpośrednio w postaci, a to by natychmiast spowodowało chęć ucieczki, nie zważając na jakąkolwiek ulewę. Zagrożenie, jak sama nazwa wskazuje, musi być tylko potencjalnym niebezpieczeństwem. Wyobraźcie sobie, co się zaczyna dziać, gdy świeczka się dopala. Kiedy bohaterowie wchodzili do pomieszczenia, była jeszcze cała, zdają jednak sobie z tego sprawę, że dopali się około świtu, a wtedy na pewno już wszyscy będą smacznie spać. Niebezpieczeństwo jest za słabe (bo mało realne), by wygonić ich na zewnątrz, ale na tyle silne, by nie pozwolić przynajmniej jednemu z nich pójść spać. A gdyby otworzyli drzwi? Czy silny podmuch wiatru nie zgasiłby świeczki? Zauważcie, że gracze nie znają źródła zagrożenia. Ich wiedza dotyczy jedynie potencjalnych i bliżej niesprecyzowanych skutków. Raz, słowa: „Zagłada”, dwa, ślady „pazurów” na ścianie. Dlaczego pazurów w cudzysłowie? Bo mogą być to tylko zwykłe zarysowania spowodowane przenoszeniem tędy jakiś ciężkich przedmiotów. Czy gracze powinni sobie z tego zdawać sprawę? Tak. W ten sposób znów uzyskujemy straszenie obok. Czas przejść do następnego przykładu.

POKÓJ NUMER 12

Postacie graczy znajdują się w jakimś biologicznym instytucie. Za oknami powoli zapada noc. Większość pracowników już dawno opuściła budynek. Naszym graczom wiadomo o zniknięciu paru osób z personelu w tym instytucie. Wszyscy bohaterowie znajdują się teraz w pokoju kierownika obiektu. Kierownik przypomniał sobie nagle o długopisie, który zostawił w pokoju nr 12. Powiedział parę słów usprawiedliwień, wspominał, gdzie idzie i że zaraz wróci, po czym wyszedł. Badacze czekają. Naście minut

później do zajmowanego przez nich pokoju wchodzi strażnik instytutu, pytając o kierownika. Po wysłuchaniu wyjaśnienia, robi się lekko blady, po czym mówi: „Pokój 12? To przecież nasz wewnętrzny zakład badań genetycznych. Tam znajdują się wyniki wszystkich ostatnio przeprowadzanych eksperymentów. Tam też nastąpiły te dziwne wypadki”. Po chwili nagabywań przez postaci dodaje: „Tam ostatnio widziano naszych zaginionych pracowników”. I znów straszmy obok. Teoretycznie, nic nie zagraża bezpośrednio bohaterom, a jednak ci bardzo niechętnie będą chcieli pójść sprawdzić, co się stało w pokoju nr 12. Tym bardziej, że kiedy tam dotrą, zobaczą wyłączone w środku światło i lekko uchylone drzwi, a przecież w całym budynku już wszystkie są pozamykane. Możecie zauważyć tu elementy poruszone przeze mnie w poprzednim artykule. To znaczy sposób budowania płaszczyzn. Teraz jednak dowiadujemy się, jak je tworzyć, by odpowiednio działały. Tylko dzięki temu, że gracze cały czas zdają sobie sprawę, że tak naprawdę to pewnie nic złego się nie wydarzyło, pozwala im pójść i wejść do pokoju nr 12. Z drugiej jednak strony, obawa o to, co może ich czekać na miejscu, rośnie z każdą chwilą zbliżania się. Kiedy dojdą na miejsce, mogą zobaczyć kierownika wychodzącego z pokoju. „Wiedzą panowie... Wysiadło światło, a po ciemku trudno mi było znaleźć długopis. Wracajmy do mojego pokoju i kontynuujemy.” Co by się jednak stało, gdyby gracze dowiedzieli się od strażnika o potworze grasującym po pokoju nr 12? Albo by stchórzyli i uciekli, albo uzbroliby się po zęby i dopiero wtedy, z agresywnymi minami, pospieszyli na ratunek kierownikowi. W takim jednak przypadku trudno by mówić o grozie.

Teraz dwa króciutkie przykładziki, które już sami spróbujcie dokładnie zanalizować.

PIES-POTWÓR

Postacie graczy usłyszała od enpeca: „Widziałem go, to był zniekształcony genetycznie pies...”.

Ten sam tekst z zastosowaniem straszenia obok: „Widziałem to coś. To chyba przypominało psa... ale było większe...”.

Widzicie różnice? Zwróćcie uwagę na brak w drugim przypadku dokładnego określenia, z czym mamy do czynienia. Pozostawiamy to wyobraźni graczy – możliwe jest też, że jednak była to normalna psina... no, może trochę większa niż normalna.

TUNELE STARSZE NIŻ MIASTO

Przykład zaczerpnięty z prześwietnych „Bajek Joego Abrakadabry”. Bohaterowie wchodzą do podziemi – tunele ciągnących się pod całym miastem. Pierwszą rzeczą, jaka rzuca się w oczy, to ta, że tunele są dużo starsze od miasta. Po chwili znajdują w nich, na starym piasku, ślady łap. Łap zwierząt, których nigdy wcześniej nikt z nich nie widział. Nie muszę chyba tłumaczyć, co i jak?

Na koniec tej rozprawy zastanówmy się jeszcze, co dokładnie się dzieje podczas tego całego straszenia obok? Tutaj znów posłużę się przykładem.

OPUSZCZONA WIOSKA

Postacie graczy po wyczerpującej wędrówce, późnym wieczorem, docierają do jakiejś wioski. Ponieważ jest ciemno i pada deszcz, trudno powiedzieć, jak ona wygląda. Ważne jest natomiast to, że pierwsza napotkana przez nich chata wydaje się pusta. Następna także. Noc ciemna, oni przemoczeni – decydują się na wejście do jednej z chat i przeczekania tam ulewy. W środku nocy bohaterów budzi wycie. Nie jest to jednak wycie wilków. Postaci nie rozpoznają tego dźwięku (już to znamy?). Po krótkiej chwili słychać łomoty dobiegające z chaty znajdującej się gdzieś na skraju wioski. Krzyk ludzi, krzyk bestialsko mordowanych ludzi. Jednak w naszej chałupinie byłoby ciepło i przyjemnie, gdyby nie te wrzaski. Chwilę później to samo... tylko jakby bliżej, a na dodatek z drugiej strony wioski.

To świetny przykład na straszenie obok. Widać tutaj, że niebezpieczeństwo nie dotyczy bezpośrednio bohaterów, ale jest potencjalnie możliwe. Dodatkowo nie wiemy nic o źródle zagrożenia. Co się wtedy dzieje w umysłach graczy? Otóż gdzieś obok głównego nurtu myśli rodzą się wyolbrzymione kształty tego, co może być rzeczywistym źródłem. Świadomie nie zdajemy sobie sprawy, a raczej nie chcemy zdawać sobie sprawy z tych wymyślanych przez nas samych kształtów i scen. Bywa jednak tak, że z każdym nowym krzykiem z pobliskich chat nasze myśli na chwilę kierują się w stronę owych wyobrażeń. Jak najszybciej są przez nas cofane, ze względu na ich nierealność i naszą w nie niewiarę. One jednak tam są, wirują, przybierają różne formy, nie chcąc w żaden sposób przyjąć

jednego kształtu. Ten moment, kiedy na okamgnienie znowu spojrzymy w tamtą stronę, jest właśnie powodem naszego panicznego strachu. Może teraz zrozumiały wyda Wam się tekst H.P. Lovecrafta i wrażenie, jakie wywołuje on na czytających.

Prawdziwa niesamowita opowieść zawiera w sobie coś więcej niż tylko sekretne zabójstwo, okrwawione kości czy podzwaniające łańcuchami duchy. Koniecznością jest stworzenie atmosfery zapierającej dech w piersiach i wywołanie strachu przed nieznanym... cień czegoś najbardziej przerażającego dla człowieka – cień zła, szaleństwa lub zniszczenia tych praw Natury, które strzegą nas przed wpływami chaosu i demonami z bezkresnych przestrzeni.

H.P. Lovecraft
„Supernatural Horror in Literature”



Piotr Cieślński

Joe Abrakadabra

TOWARZYSTWO

Zółty dym wił się w powietrzu niczym wąż szukający ofiary. Zielonooki mężczyzna z zainteresowaniem obserwował jego delikatne i na wpół materialne ruchy. Jeszcze raz zaciągnął się głęboko i pstryknął papierosa na wykładzinę. Eleganckim butem przydeptał niedopałek, po czym z powrotem skupił uwagę na drzwiach. W korytarzu było dość ciepło, tak więc na ciele mężczyzny, okrytym szczelnie przez koszulę, marynarkę i prochowiec, pojawiły się krople potu. Nie był to dla niego problem. Lubił zapach swojego potu. Przypominał mu, że jest nadal prawdziwym człowiekiem. Żyjącym człowiekiem. Natomiast to, co znajdowało się za drzwiami, nie było istotą ludzką. Panująca cisza powoli zaczynała mu grać na nerwach. Nie miał zegarka, toteż wydawało mu się, że stoi tutaj już całą wieczność. „Co Mickey robi tam tyle czasu?” – pomyślał. Jego partner był specjalistą od wdzierania się do jaźni obcych ludzi. Dlatego też wszedł tam pierwszy. Potrzebowali informacji, a nie kupy martwej tkanki. Nie za bardzo mu się to wszystko podobało, ale trzymał się planu: Mickey wchodzi i próbuje wyciągnąć tyle wiadomości, ile się da, a w razie kłopotów, on (czyli Edvin) wyważa drzwi i reguluje sytuację. Olbrzymi, chłodny rewolwer w jego dłoni doskonale się do tego nadawał. Edvin nie był może najlepszym strzelcem pod słońcem, ale miał dwie rekompensujące ten fakt zalety. Nie pękał i wiedział w co strzelać. Nie był tylko zbyt cierpliwy. Nie miał również pojęcia, co się dzieje za drzwiami, a to go drażniło. Ale będzie czekać. Przestrzegął rozkazów. Poza tym, gdyby Mickey'owi coś się stało, zaalarmowałby go. W chwili, kiedy Edvin wyciągał kolejnego papierosa, usłyszał odgłos tłuczonego szkła.

– Edvin!!!!!!

Wołanie bardziej ucieszyło go niż przeraziło. Przynajmniej sytuacja stała się jasna. Były kłopoty i musiał działać. Nie zawracał sobie głowy używaniem klamki. To był stary, podupadający hotel. Drzwi były więc cienkie. Jednym kopniakiem usunął je z drogi i z pistoletem gotowym do strzału wpadł do pokoju...

Towarzystwo to nazwa padająca znikąd, kiedy masz kłopoty. Towarzystwo to numer telefonu wręczony Tobie na pomiętej kartce. Towarzystwo to temat rozmów szeptanych po zmroku. Zapamiętaj

dobrze tę nazwę. Może się Tobie przydać, kiedy znowu z niewyjaśnionych przyczyn zgaśnie światło w całej okolicy.

Towarzystwo nie ma przeszłości. Historie, które krążą na jego temat, są równie niejasne, jak rozpuszczony druk gazety, która wylądowała w rynsztoku. Pojawiały się pogłoski o pracownikach niedawno rozwiązanego rządowego projektu, uciekinierach z więzienia psychiatrycznego czy akwizytorach funduszu emerytalnego z piekła rodem. Jednak nigdy owe rozważania nie wyszły poza ramy mglistych spekulacji. Zresztą, nikt na poważnie nie próbował rozszyfrować Towarzystwa. Zainteresowanym w zupełności wystarczała wiedza o skuteczności jego członków i sposobie skontaktowania się z nimi. Już to samo w sobie było wystarczająco tajemnicze.

Czym zajmuje się Towarzystwo? Jego repertuar jest szeroki, ale na początek powinna wystarczyć informacja, że jego kompetencje zaczynają się w miejscu, w którym kończą się możliwości policji czy prywatnych detektywów. W miejscu, w którym „normalne” sprawy zmieniają tor na bardziej wykręcony. Kiedy stykają się z paranauką, okultyzmem czy magią, których to jasne i przyjazne aspekty znikają z powierzchni Ziemi wraz z zachodzącym słońcem. Towarzystwo to ludzie od brudnej i paranormalnej roboty. Bo właśnie do takiej roboty potrzeba brudnych i paranormalnych Badaczy.

Oto fragmenty notatnika Charlesa Wallence'a, założyciela i szefa Towarzystwa.

CHARLES WALLECE O SOBIE

Umieram. Mam ponad 70 lat i raka, który codziennie zżera moje ciało. Ale jeszcze za życia starać się będę znaleźć odpowiedź na pytanie: „co kryje się poza naszą rzeczywistością?”. Pracując dla tajnej komórki rządowej, na własne oczy przekonałem się o istnieniu rzeczy, których nasze skromne pojęcie fizyki nie potrafi wytłumaczyć. Jednak mój pracodawca szukał czegoś innego. Szukał władzy. Potęgi. Dlatego odszedłem. Za pomocą własnych rąk i kontaktów, uzyskanych dzięki pracy dla rządu, zdołałem utworzyć

skromną grupę badaczy zjawisk paranormalnych. Tak przynajmniej mi się wydawało. Ale tych Sił nie da się badać. Jesteśmy zbyt głupi i zbyt dumni, by przyznać się do faktu, iż nie potrafimy zdolni okiełznać nieznanego. Możemy tylko walczyć... nie... nawet nie walczyć. Po prostu próbować stawiać opór i rozwiązywać zagadki na poziomie naszej inteligencji.

MICHAEL „MICKEY” VOGT

To był dobry człowiek. Chciał założyć rodzinę i dostać dobrą pracę. Nic więcej. Jednak był zbyt utalentowany, aby tak się stało. Miał dar, który stał się jego przekleństwem. Był telepatą. Rząd szybko się nim zainteresował. Chcieli go wykorzystać do określonych celów, a kiedy stał się bezużyteczny, wyrzucić jak zepsutą zabawkę. Kiedy odchodziłem z Agencji, zaoferowałem mu pomoc – jeśli przyłączy się do mnie, sprawię, że wszyscy o nim zapomną. Zdawał sobie sprawę, że zmienia tylko pracodawcę, a nie pracę. Obiecałem mu więc, że będzie mógł ode mnie odejść, kiedy tylko uzna dług za spłacony. Zgodził się. [...] Możliwość zagładania w głąb czyjejś jaźni ciągle go jeszcze przerasta. Podczas snu przeżywa piekło. Wtedy to, za dnia, kontrolowana sonda jego myśli uwalnia się i wędruje po głowach osób znajdujących się w okolicy. Tysiące myśli, obrazów i dźwięków wypełnia

jego głowę. Zazwyczaj budzi się z krzykiem i z głową przepelnioną pulsującym bólem. Póki co, trzyma się z Towarzystwem, wierząc, iż znajdzie my dla niego lekarstwo.

EDVIN CHANCE

Jedyny normalny członek Towarzystwa. Niezwykle pomysłowy inżynier i osoba od rozwiązań fizycznych (głównie przy użyciu starej i pocziwej kinetyki w postaci kul i pocisków). Wcześniej pracował jako detektyw. Marnował się w tym zawodzie. Dałem mu szansę rozwoju jego talentu do wymyślania różnych gadżetów. Gdyby Batman był prawdziwy, Edvin projektowałby jego zabawki. [...] Przywykł do pracy na własną rękę, toteż czuje się raczej nieswojo pod czyimiś rozkazami. Jednak czeka, jakie wypisują dla nas ekscentryczni i zdziwaczali milionerzy (bogata klientela to chyba jedyny plus tej pracy), w zupełności starczą na opłacenie jego wierności.



Piotr Wyskok

MATT HYDE

Gdyby nie Towarzystwo, już dawno by nie żył. Prowadził normalne życie do czasu, kiedy obudził się konający, leżąc w kanałach pod powierzchnią miasta. Jego ciało zostało przemienione. Miał setki niewiadomego pochodzenia blizn na całym

ciele, a zamiast rąk — dwa mackopodobne narośla. Podejrzewam, że stał się ofiarą jakiegoś eksperymentu. Ktoś próbował utworzyć z niego hybrydę człowieka z czymś... innym. Eksperyment musiał się nie udać, więc wyrzucili go, mając nadzieję, że zdechnie pod ziemią. Przeżył. Wyciągnąłem go ze szpitala i nauczyłem korzystać z nowego ciała. Na początku nie chciał wstąpić do Towarzystwa, ale było ono w stanie zaferować mu tyle tabletek przeciwbólowych, ile tylko potrzebował. A potrzebował wiele. Niestety, nawet one nie potrafią do końca zagłuszyć bólu, wiecznie przeszywającego jego ciało. Stał się on jego częścią, tak jak nowe, potworne kończyny.[...] Hyde jest wiecznie pochmurnym człowiekiem. Złośliwym, cynicznym, ironicznym draniem, który mimo wszystko ma dobre serce. Cierpi z bólu i z powodu spaczonych ciała, które musi codziennie znosić.[...] Nowe kończyny, pomimo ohydneho wyglądu, są prawdziwym dziełem sztuki. Mocne, zwinne, niezwykle elastyczne. Dlatego też Hyde jest naszym osobistym złodziejem/włamywaczem. Jednakże stara się ich zbyt nie używać. Zwykle chowa je głęboko w kieszeniach. Brzydzi się nimi.

TOWARZYSTWO I BADACZE TAJEMNIC

Jeśli jeden z bohaterów jest w posiadaniu znaczącej fortuny i znajduje się w kłopotach natury paranormalnej, Towarzystwo samo się do niego zgłosi. Jego członkowie śledzą prasę na bieżąco i orientują się w środowisku na tyle, by mogli wyłowić każdą prawdopodobną ofertę pracy. A bogaci ludzie z natury brzydzą się maczaniem swoich delikatnych i wypielęgowanych dłoni w śmierdzących sprawach. Szczególnie, jeśli nie mają o nich zielonego pojęcia. Dlatego też witają Towarzystwo z otwartymi ramionami (nawet, jeśli tego po sobie nie pokazują). W przypadku braku czynnika pieniężnego, to Odkrywczy powinni rozglądać się za Towarzystwem. Zwłaszcza, jeżeli są początkującymi Badaczami Tajemnic, ponieważ potrzebować będą informacji, a niewykluczone, że również pomocy. Oczywiście, Towarzystwo nie jest organizacja charytatywną. Bohaterowie będą musieli na wszystko sobie zasłużyć. Zawsze istnieje również szansa, iż drogi/interesy Towarzystwa przetną się z drogami Badaczy. Np. w korytarzach pod miastem, o trzeciej nad ranem.

Joe Abrakadabra

MATRIX VS ZC

*Materiał przenoszący realia Matrixa
do Zew Cthulhu (albo na odwrót)*

Jeszcze nie wiesz, ale świat, jaki znałeś, przestał istnieć. Gwiazdy już dawno Są W Porządku. Świat, w którym żyjesz i który błędnie uznajesz za rzeczywistość, jest tylko projekcją w Twojej głowie. Istoty z Mitów zawładnęły Ziemią około 200 lat temu. Zniewoliły całą ludzkość, po czym wykorzystały ją jako źródło energii. Od tamtej pory powierzchnia Ziemi pokryta została olbrzymimi plantacjami organicznych kokonów, w których to umieszczono ludzi. Aby zapobiec próbom jakichkolwiek ucieczek i wszczynania buntu, stworzono Matrycę. Świat-iluzję istniejącą tylko w naszych głowach. I tak, nieświadomi niczego ludzie, leżąc w komorach wypełnionych śluzem, z powtykanymi w ciało mackopodobnymi kablami, zapomnieli o inwazji. Teraz żyją sobie spokojnie w wymagowanym świecie, w pełni kontrolowanym przez istoty z Mitów. Nie są w stanie podjąć jakiejkolwiek walki. Nie są w stanie nawet o niej pomyśleć. Lecz istnieje szansa na wolność. Są nią Krainy Snów, miejsce, do którego Matryca nie sięga. Podobno stamtąd pochodzi Morfeusz. Tajemnicza postać, ofiarująca możliwość wyrwania się spod kontroli Mitów. Ale czy jesteś na to gotów? Czy naprawdę chcesz opuścić ciche, spokojne i ciepłe ściany własnej wyobraźni i obudzić się w koszmarnej rzeczywistości? Zastanów się dobrze. Później nie będzie odwrotu...

Miłosz

OSTATNI POKÓJ

Ostatni Pokój jest pomieszczeniem, na które natknąć się mogą postacie graczy każdego systemu i każdego świata. Jest on kwintesencją miejsca grozy, miejsca niezrozumiałego, do którego trafia się w poszukiwaniu wskazówki, odpowiedzi na pytanie, bądź zupełnie przypadkowo. Efekt ma być jeden – przestraszenie graczy.

Ogólne zasady rządzące prezentacją takiego pomieszczenia:

I. Zanim wejdą do pomieszczenia

a) Zrób wrażenie, podpuszczając na nich wcześniej w scenariuszu BN-ów, którzy opowiedzą, „co to ludzie mówią o jednej z komnat zamku”, albo „co to mówią pracownicy o tajemnicach budynku korporacji”.

b) Zrób wrażenie bezpośrednio przed wejściem do pomieszczenia – niech leżą tam poszarpane zwłoki albo widnieją plamy krwi, albo coś, co wskazuje na niepojętą siłę „tego, co straszy w pokoju”.

c) Drzwi, których nie da się łatwo otworzyć. Jeśli drgną, zrobią to z głośnym jękiem i ustępować będą powoli. Klamka, pokryta kolcami i „mówiąca” – „Nie dotykaj mnie”.

e) No, i słynny, deprymujący długi korytarz prowadzący do drzwi. Zanim postacie przebrną przez mroczny, monotony tunel, samym pytaniem „Po diabła tu taki korytarz?” można im niezłe zagęścić sytuację w pieluchach.

II. Jak już wejdą

a) Niech z początku wszystko wyda się normalne – musisz znów od czegoś zacząć.

b) Należy wskazać kilka detali, które różnią ten pokój od przeciętnych pomieszczeń. Mogą to być detale zupełnie nielogiczne z architektonicznego punktu widzenia – np. schody na środku sali, które kończą się w pół drogi do sufitu.

c) Detale się mnożą. Przypomnij graczom, gdzie są i co mówiono o tym pomieszczeniu. Są właśnie w nim. Wielu tu było przed nimi. Nikt nie wyszedł. Dlaczego? Przecież wszystko jest w porządku. Niech teraz postacie zaczną dostrzegać rzeczy, których wcześniej nie widzieli. Np. na ścianach jaśniejsze plamy niżym po wiszących obrazach, pod ścianami ślady mebli. Na starym, splekanym tynku jasny kontur sylwetki, jakby naświetlonej promieniowaniem. Ślady na jednej ze ścian niżym po wielkich, wbijających się kolcach.

d) Zaczyna się cyrk. Rzeczy dostają „ręk i nogę”. Niech zagadki zaczną się rozwiązywać. Gracze chcą żyć, ale i są ciekawi, co ich ewentualnie zabije, prawda? Daj im tę przyjemność i baw się sam. Tylko twoja wyobraźnia ogranicza to, co się zaraz stanie...

III. Frywola...

Frywola wiąże się w opisywanym przypadku z trzema podstawowymi zasadami.

Po pierwsze: nic się nie dzieje bez przyczyny. Nie może być tak, że postać wpada w pułapkę, której znamion nie widać. Dlaczego? Może ktoś powiedzieć: przecież jak w życiu. Gwarantuję Wam, że większą rozrywką dla gracza jest rozgryzanie pułapek i spektakularne unikanie ich, niż wpadanie w nie. Toteż polecam wymyślanie rozwiniętych zapowiedzi tego, co ma się wydarzyć, by gracze mogli się pobawić. Np.:

MG: Zaglądasz w dziurę w ścianie? Bije z niej jakieś miłe ciepłko. Delikatnie techce Twój policzek. Zefirek wzmaga się. Teraz troszkę suszy. W środku ciemno. Z oka pociekła ci łza. Oko nie lubi silnego podmuchu. A teraz jest silny. Jak podmuch, zanim z tunelu wyjedzie metro, jak podmuch rozrywanego balonu, wyrzutni pneumatycznej...

Gracz: Odsuwam się!

MG: Proszę o rzut na zręczność (albo coś, co zastępuje tę zdolność). Wyszło (zakładamy, że zawsze wyjdzie, bo kazaliśmy rzucać tak tylko dla picu). W tym samym momencie, kiedy się pochylifeś... Bo pochylifeś się prawda?...

Gracz: Pewnie!

MG: Dziura najpierw eksplodowała snopem iskier i hukiem, który o mało nie przestawił ściany, a tuż po tym z otworu, sycząc, wystrzelił gładki stalowy kolec. Śmignąwszy przez całą długość komnaty, wbił się w przeciwległą ścianę. Teraz już wiecie, skąd te wgniecenia po drugiej stronie.

Po drugie. Tylko Twoja wyobraźnia Cię ogranicza. Jeśli przyjąć założenie Mistrza Arthura C. Clarke'a, że „nowoczesna technika jest dla nie mających o niej pojęcia nie do odróżnienia od magii”, a po wtóre to, że magia nie ma ograniczeń – można stworzyć wszystko. Np. pojawiające się znikąd przedmioty...

MG: W chwili, gdy jąłeś oglądać jasną plamę na podłodze, poczułeś nagle, że atmosfera wokół Ciebie jakby... się zmienia. Coś wokół, dotychczas bez znaczenia, zaczyna go nabierać. Powoli, jakby niepewnie, zaczynasz... raczej sądzić niż widzieć, że coś w miejscu, w którym stoisz – do tej pory nieważne – staje się znaczące. Tak znaczą-

ce, że aż się materializuje. Trudno to opisać czy opowiedzieć. Uznajesz, że to tu jest...

I teraz zabawa:

...Co to jest? Pytamy gracza – złośliwie.

Gracz: Posąg? – Odpowiada niepewnie. Proszę uprzejmie: posąg.

MG: Dokładnie w miejscu, gdzie stoisz, pojawia się posąg rycerza z mieczem przechodzącym dokładnie przez Twoje trzewia. Jeszcze nie dzieje się to szybko...

I od tej pory zaczynamy podpuszczać graczy na coraz różniejsze, pojawiające się przedmioty, dając tym samym znak, że im dłużej tu siedzą, tym to dla nich groźniejsze.

Po trzecie – jak zwykle. Izolacja. Gracze muszą poczuć się odcięci. Jak to zrobisz? Twoja decyzja. Zamknięcie drzwi jest najprostszym pomysłem. A trudniejszy?

MG: Tak – ta dziura w ścianie jest wystarczająco szeroka, żeby móc w nią wleźć. Rzeczywiście,

wygląda na wąski tunel prowadzący do skarbcza. Kto wchodzi? Ty? Dobrze. A więc wpelzasz i idziesz na czworakach. Płytki delikatnie ruszają się wokół Ciebie.

Konstrukcja jest dziwnie niestabilna. Ale to miękkie – gliniane płytki, nawet jak się zawalą – pod nimi jest twarżda konstrukcja. Idziesz dalej? Coś jakby migocze parę metrów od Ciebie. Ale dygotanie staje się coraz silniejsze. Już nawet nie musisz się poruszać... To rusza się samo. Idziesz dalej?

PRASK! Płytki pękają i wyskakują z nich kolce. Setki, tysiące. Wąskich, ale mocnych. Żaden jednak Cię nie zranił. Wszystkie są pochylone i ustawione ostrzem w kierunku, w którym zmierzasz, a nasadą w kierunku wyjścia. Możesz bnąć tylko w przód – każdy ruch w tył to wbicie ostrego jak żyłotka ostrza w ciało. A tu?... Kilka metrów przed Tobą ściana. Co robisz?...



M. Ściolny

Gracz: Chłooooopaaaaakiiiiii....

Tomasz Gnas

ZEMSTA WDOWY

WSTĘP

Wiosna roku pańskiego 1620 przysła wyjątkowo późno i nic nie zapowiadało mających wkrótce nadejść wydarzeń. Na południowym wschodzie Turcy znów bunt podnieśli i nasza granica po raz wtóry stała się obszarem zaciętych walk.

Tymczasem na Litwie, jak i w innych rejonach, kraj budził się do życia po zimowych mrozach. Jako że był już koniec marca, a jeszcze skutki roztopów i wezbranych rzek były widoczne na polach i traktach, właśnie na tych ostatnich można było spotkać niezliczone kolumny wozów i wędrownych grup. Szczęśliwym był ten, kto konia posiadał, gdyż warunki do podróżowania w onym czasie bardzo utrudnione były.

W takiej oto sytuacji zastajemy Panów Graczy. Pewnego wieczoru, gdy zapada już zmrok, gdy większość wędrowców przemierzających się po traktach Podlasia szykuje się do snu w przydrożnych karczmach, gdy na drogach niesposób już kogokolwiek zauważyć – na przydrożnej polanie rozgrywa się pojedynek. Słychać szcęk oręża, zacięte wymiany ciosów. Jednakże gdy PG się zbliżą, zauważą, że jednym z pojedynkujących się jest kobieta. W pewnym momencie adwersarz zdradzieckim cięciem wytrąca jej szablę z ręki i z okrzykiem „Giń, ladacznico!” kieruje szablę ku jej sercu. Niezależnie od tego, co PG zrobią, panna musi zostać uratowana. Adwersarz zostanie śmiertelnie raniony, co wzbudzi gniew białogłowy. Dopada do umierającego i z wściekłością pyta:

„Gdzie są twoi kompani?”. Niestety, szlachcic umiera, nie mówiąc ani słowa. Gdy emocje opadną, panna zreflektuje się i podziękuje PG za wybawienie. Przedstawi się jako Dorota Fabiańska. Zapraszając PG do pobliskiej karczmy, opowie im, jak doszło do walki.

HISTORIA PANNY

Dwa lata wcześniej panna Dorota mogła uważać się za najszcześniejszą na Ziemi. Był maj, kiedy rodzice wyprawiali ją za mąż – co najważniejsze, za człowieka, którego kochała. Niestety, w dniu ślubu jej przyszłego męża napadło na drodze pięciu grasantów. On i dwóch pachołków bronili się dzielnie, lecz herszt bandy zaszedł jej narzeczonego od tyłu i wbił mu sztylet między żebra. Historię tę zdążył przed śmiercią opowiedzieć jeden z pachołków panicza, zanim zmarł na jej rękach. Gdy przypadkowi wędrowcy znaleźli ich, było już za późno, by uratować narzeczonego, imć pana Jędrzeja Zasławskiego. I w ten sposób, porzucając nudne życie w swoich włościach, które oddała w pieczę bratu, panna Dorota przemierza kraj w poszukiwaniu zabójców swego niedoszłego męża. Ten, którego pozostawili w lesie, był drugim. Pozostało jeszcze trzech. PG, jak na prawdziwych szlachciców przystało, ofiarują swą pomoc w poszukiwaniach.



Hubert Czajkowski

ZATEM DO DZIEŁA

W kieszeni zabitego szlachcica PG znajdują list od niejakiego Tadeusza Orłowskiego.

25 marca AD 1620

*Do Janusza Gawryłowicza
Drogi Paniel Suponuję, iż możesz wacpan mnie nie pamiętać, alem jest młodszym bratem Jeremiego Orłowskiego, który był jeszcze nie tak dawno Pańskim kompanem. Piszę do Waszmości, gdyż brat mój potrzebuje pomocy. Sam waszmość wiesz, jakim brat mój jest człowiekiem. Dotychczas wszystkie jego sprawy uchodziły mu bezkarnie, lecz ostatnio został zdradzony przez współtowarzyszy i oddany w ręce starosty kowieńskiego. Za trzy niedziele będzie on przewożony z Kowna do więzienia w Wilnie, gdzie osądzą go i pewnikiem na śmierć skążą. Dlatego proszę wacpana o pomoc w odbiciu mego brata. Najlepiej będzie dokończyć tego podczas przewozu Jeremiego do Wilna. Jeśli najdalej za miesiąc zobaczę mego brata żywego, 500 złotych nagrody Wacpana nie minie. Razem z listem mój służący przekaże Waszmości 100 złotych tytułem zaliczki na poczet przyszłych wydatków.*

Jeszcze jedna sprawa zaprzęta bardzo moją głowę. Ten cudzoziemski pies, którego brat mój zaufaniem obdarzył, a który sprzedał go staroście, Jan Mortensen, musi zadyndać na drzewie. Niedawno był podobno widziany w okolicach Grodna. Temu z was, który do czasu odbicia mego brata głowę jego mi przyniesie, z własnej kieszeni dam 200 złotych.

Wierzę, że stanie się po naszej myśli i spotkamy się niebawem.

Tadeusz Orłowski

P.S. Jednocześnie listy podobne ślę do panów Lechickiego i Jarworowskiego, którzy również kompaniami wiernymi brata mego byli, co by też z pomocą przyszli.

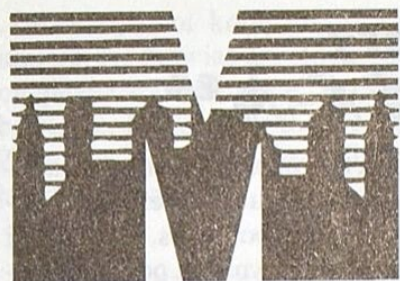
Tu otwiera się kram z pomysłami dla Starosty Gry. PG mogą razem z panną Dorotą podążyć do Kowna i oczekiwać transportu więźnia lub też spróbować odnaleźć Jana Mortensena, by ostrzec go przed zemstą braci Orłowskich.

Bajki Joe Abrakadabry RADIO „GŁOS BOGA“

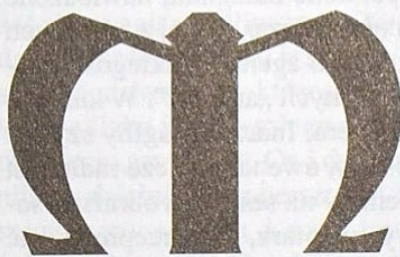
Zmęczony bohater wraca do domu, siada w swoim ulubionym fotelu, zapala fajkę i załącza radio, by dowiedzieć się, co nowego podczas jego przygód wydarzyło się na świecie. Jednak zamiast popołudniowej audycji wiadomości, z radia wydobędzie się tajemniczy i głęboki głos, który mówi dokładnie do niego! Wydaje się, że radio ożyło i stało się żywym obiektem. Ta sytuacja powinna bardziej zaskoczyć bohatera niż fakt, że radio działa bez podłączenia do sieci. Nie potrafi widzieć, co dzieje się wokół niego, ale potrafi słyszeć. Co będzie mówił głos z radia? Może podawać się za boga i spróbować narzucić swoją wolę bohaterowi, albo będzie wykrzykiwać przepelnione bluzgami, nawiedzone przepowiednie. Może również być człowiekiem, którego radio wchłonęło podczas jednej z astralnych podróży. Ewentualnie istotą zza świątów, próbującą nawiązać kontakt. Albo agentem jakiegoś tajnego stowarzyszenia, które próbuje uzyskać kontrolę nad słuchaczem specjalnych „audycji”. W każdym razie, niech na początku ów głos będzie przyjaźnie nastawiony do bohatera. Inaczej mógłby szybko roztrzaskać „nawiedzone” radio. Oprócz tworzenia paranoicznej atmosfery, owe tajemnicze radio jest również dobrym motywem do wprowadzenia kilku komicznych elementów na sesję. Wyobraźmy sobie, że bohater późną nocą wyrusza z radiem pod pachą na miejscowy cmentarz, aby przeprowadzić na nim egzorcyzmy (przyjmujemy wariant z uwiecznioną duszą). W taksówce radio zaczyna przemawiać do bohatera. Czy w takim wypadku kierowca zdecyduje się zawieźć swojego pasażera na cmentarz? A może na policję? Albo, co gorsza, do szpitala psychiatrycznego?

MATT REHME

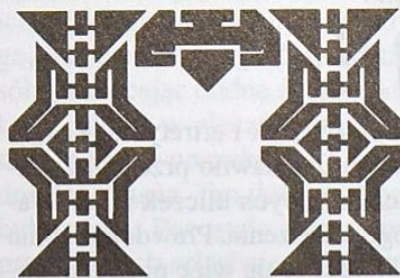
Matt Rehme był przegranym człowiekiem. Miał 90 lat, owrzodzony żołądek i artretyzm. Zaś jego ulubioną towarzyszką rodzaju żeńskiego była butelka wina. Ludzie dawno przestali zwracać na niego uwagę. Na ulicy potracali go przechodnie, złodzieje z zaciemnionych uliczek ignorowali go, gdyż wiedzieli, iż nie ma nic, co dałoby się sprzedać bez uprzedniego odwszenia. Prawdopodobnie stanowiłby dla kuli pistoletu taką samą przeszkodę co kartka papieru. Włączył się więc pijany, ciemnymi ulicami miasta i wspominał dni własnej świetności. A miał co wspominać. W latach młodości (jakże teraz odległych) parął się każdą profesją, która miała jakikolwiek związek z robieniem ludziom krzywdy. Wtedy mu się powodziło. Jednak, jak to bywa z każdym asasynem, kiedyś nadchodzi dzień, gdy palec zaczyna naciskać spust o sekundę za późno. Większość nie zdaje sobie sprawy, iż jest to ostatnia odpowiednia chwila na odejście żywym (a przynajmniej bez większego uszczerbku na zdrowiu) z tego interesu. Matt też w to nie wierzył. Zorientował się dopiero po miesiącu wlepiania wzroku w szpitalny sufit, kiedy leżał z podłączoną kroplówką i automatem na żetony, wpompowującym powietrze do jego płuc. Lecz i tak mógł nazywać siebie szczęściarzem. Inni zauważają to dopiero w momencie zgrzytu suwaka, zamykającego ich ciała w czarnej torbie. W przerwach pomiędzy kolejnymi butelkami taniego alkoholu zastanawiał się, dlaczego jeszcze nie skończył ze sobą. Szybko jednak owe myśli splukiwał kolejnym łykiem żrącego płynu, nazywanego winem. Ale zdarzył się cud (Rehme twierdzi, że w tamtej chwili Bóg musiał chyba pójść się odlać i zostawił swój Niebiański Komputer na moment bez kontroli). Bo jak wytłumaczyć nawszczepianego po skronie solo, z walizką (ozdobioną napisem „Przyszłość Jest W Środku”) pełną nieoznakowanych banknotów, rozjechanego przez furgonetkę służby medycznej tuż przed oczami Matta? Przez pierwszy tydzień Rehme nawet walizki nie otwierał. Samo jej posiadanie wywoływało w nim euforię. W każdym razie, kiedy znowu zaczął logicznie myśleć, usiadł w parku i zastanowił się, co dalej zrobić. Wtedy wpadł na pomysł... Na nowo rozpoczął karierę asasyna. Sprawia, iż ludzie w jego obecności ponownie zaczynają się pocić i jękać. Wrócił do baru, w którym zwykle kupował wino. Postawił wszystkim Carlsberga. Wtedy widziano go po raz ostatni... w dziennym świetle. Do tej pory był tylko 50-kilogramowym workiem, pełnym spróchniałych kości i zwiędzłych mięśni. Teraz jednak doszło do tego 60 kg najnowszej generacji, japońskiej, militarnej technologii. Nie przywiązuje uwagi do ubioru. Zazwyczaj są to wynoszone spodnie skórzane, wojskowa kurtka. Trudno spotkać się z samym Rehme. Co innego nawiązać kontakt. Każdy bowiem zna kogoś, kto zna kogoś, kto zna kogoś, kto zna Matta. Jego najczęstszym i najbardziej ulubionym terenem działań jest ulica. Jednak obawiać się go powinni nawet ci wielcy, mieszkający na ostatnim piętrze swoich wieżowców.



MIASTO



MAGIA



MASZYNA

W książce „Engines of Creation” Eric Drexler, twórca koncepcji nanotechnologii, która tak pobudza umysły naukowców i twórców science fiction, przedstawił wizję tzw. *assemblers*, czyli monterów. Monter to nanorobot, czyli skomplikowane urządzenie o wielkości wykluczającej oglądanie go gołym okiem, dysponujące manipulatorami, które pozwalają mu operować pojedynczymi atomami i cząsteczkami. Po wprowadzeniu odpowiednich danych, byłby on w stanie skonstruować z nich praktycznie wszystko.

Oczywiście, zbudowanie jakiegokolwiek rzeczy, która mogłaby przydać się człowiekowi, zajęłoby jednemu monterowi mnóstwo czasu – różnica skali

Jacek Drewnowski

NANO-APOKALIPSA

jest tu nie do przeskoczenia. Ale skoro robocik może poukładać molekularne cegielki w dowolny sposób, to może też stworzyć wierną kopię samego siebie. Trwałoby to niepomiernie krócej. Proces „rozmnazania” (dałem cudzysłów, ale porównanie do żywych organizmów wydaje się tu najzupełniej na miejscu) można powtarzać wielokrotnie – a liczba monterów będzie się podwajać w każdym „cyklu reprodukcyjnym”. Po dziesięciu cyklach będziemy zatem mieli już ponad tysiąc monterów. Jeszcze trochę i można pomyśleć o zbudowaniu – wspólnym wysiłkiem i dla dobra wspólnego – czegoś w naprawę wielkiej skali.

Wizja Drexlera sięga świata, w którym takich monterów używano by powszechnie do tworzenia wszelkiego rodzaju dóbr, od żywności po środki transportu, elektrownie, miasta i domy z czerwoniutkiej cegły. Sposób, trzeba przyznać, ekologiczny (zero zanieczyszczeń), tani i... z rozpędu napisałbym „bezpieczny”. Ale fantastyka naukowa wychodzi na ogół z założenia, że nic nie jest bezpieczne.

Wyobraźmy sobie bohatera, który żyje w takim nanotechnologicznym świecie. Co dzień jest świadkiem powstawania „z niczego” nowych przedmiotów. Rano nanoroboty dziergają mu z cząsteczek skarpetki, które wieczorem dezintegrują albo przerabiają na sałatkę grecką na kolację. Kilka razy do roku zmieniają, zgodnie z życzeniem właściciela, wystrój mieszkania, włącznie

z układem ścian i okien. Podobnie zmienia się miasto za tymi oknami (miasto, bo historia rozgrywająca się na wsi nie byłaby tak efektowna) – nowe budynki i ulice wciąż powstają i znikają. Era nanotechnologii to era ciągłych, niczym nieograniczonych zmian.

W naszej opowieści dominującą rolę odegrać mają właśnie nanoroboty. Proponuję zastosować najbardziej oczywisty chwyt: zgodnie z prawami Murphy’ego coś poszło nie tak. I nie chodzi mi wcale o bunt tych maszynek. Powiedzmy, że w ich oprogramowaniu zaczną pojawiać się coraz liczniejsze błędy, których efekty będą się na siebie nakładać. Tworzone przez nie przedmioty będą coraz bardziej odbiegać od założonego pierwowzoru.

W świecie częstych i szybkich zmian ludzie nie od razu zauważąliby, że nie wszystko gra. Właściwie, takie spostrzeżenie mogłoby zająć im całkiem sporo czasu – dla uproszczenia przyjmijmy, że monterów od dawna nikt nie kontroluje. Nasz bohater budzi się pewnego ranka i zauważa, że skarpetki przypominają płatki śniadaniowe. A w mleku pływają kawałki tkaniny. Facet wygląda przez okno w kształcie nieregularnego sześciokąta i stwierdza, że od paru tygodni żyje w świecie rodem z obrazów Picassa.

Na koniec dodam tylko, że niewielu naukowców wierzy, by skonstruowanie monterów stało się kiedykolwiek technologicznie możliwe.

Poison Ivy [PESM]

Boskie siedlisko

Bogowie mogą zamieszkiwać najróżniejsze miejsca. Kryją się na szczytach wysokich gór, w głębinach morskich i w innych wymiarach. Można ich również szukać w poświęconych im świątyniach. Proponuję wyprawę w magiczny czas i miejsce, do siedziby Bogini Bastet.

Miasto Bubastis¹⁾ było starożytnym centrum kultu bogini wyobrażanej pod postacią kobiety z głową kotki. Miejsce to cieszyło się niezwykłą popularnością jako siedziba patronki wszelkich uciech zmysłowych. Bastet wiązano ze szczęściem, radością i zabawą oraz ciepłem słonecznym.

Uważano ją za siostrę i żonę boga Ra, jak również za jedno z wcieleń głównego bóstwa żeńskiego, personifikującego harmonię świata w jej najładniejszej postaci.

Oddawano jej cześć pod postacią świątynnego posągu, zamieszkanego przez jedną z dusz (ba) bogini Bastet.

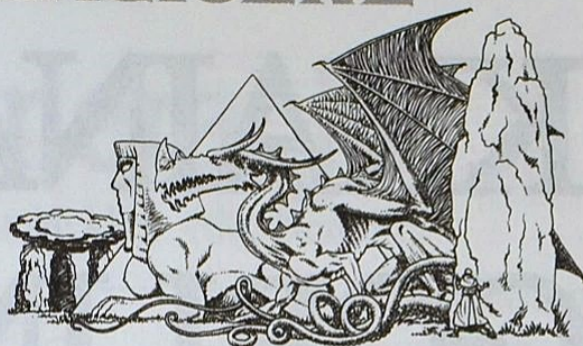
W Bubastis znajdowała się nekropolia zmumifikowanych kotów. W tym miejscu Egipcjanie uroczyście grzebali szczątki tych zwierząt.

Pewnego dnia zagniewana Bastet opuściła Egipt i udała się do Nubii. Kraj pochłonęły ciemności, impotencja, bezpłodność, płacz i żaloba, dopiero bóg Tot pod postacią małego pawiana nakłonił boginię do powrotu. Nikt jednak tak naprawdę nie wie, jak tego dokonał.

Dla upamiętnienia tego wydarzenia co roku do Bubastis przybywali pielgrzymi, by z radością obchodzić święto powrotu „Oka Słonecznego”, jak nazywano boginię.

Może się zdarzyć, iż Bastet ponownie opuści swą siedzibę, a wówczas Twoim zadaniem będzie odnalezienie jej śladów i sprowadzenie jej z powrotem. Czy bóg Tot wyjawi Ci tajemnicę, jak sam tego dokonał?

Być może w swych wędrówkach dotrzesz do miasta Bubastis podczas trwania festynu. Będzie to okazja do zawarcia wielu nowych znajomości oraz zabaw na pokładach łodzi rzecznych. Nie wolno Ci wtedy zapomnieć, że jest to miasto kotów,



Jarosław Musiał

którego mieszkańcy mogą okazać się niezwykle interesujący... i niebezpieczni.

Inne bóstwa, opiekujące się różnymi gatunkami zwierząt lub przybierające ich kształty, również miały swoje święte miasta. W Fajtum wcielone bóstwo pływało w świątynnej sadzawce – był to Sobek przybierający kształty krokodyla. Wyznawcy z czcią czerpali tyki świętej wody, w której się kąpał.

Mistrz Gry może wymyślić sposób, w jaki bohaterowie powinni złożyć hołd bóstwu, przebywając w jego mieście. Może będą musieli uczestniczyć w rytualnej orgii albo w poście, a może przejść po żarzących się węglach?

Bibliografia:

- Cotterell A., *Słownik mitów świata*, Wydawnictwo „Książnica” 1996
 Kopaliński W., *Słownik mitów i tradycji kultury*, PIW 1991
Miejsca Święte, Pasek Z. (red.), Znak, 1997

ATTILLA
BARBARIANS vs NIPPON

Zestaw do gry dla dwojga graczy lub drużyn zawiera 52 figurki hordy Barbarzyńców i armii Nipponu, instrukcję z opisem zasad walki, walorów bojowych, uzbrojenia, dzielności i innych cech wojowników oraz opis przykładowej walki, akcesoria do gry: podstawki do figurek i kostka. Figurki o wys. 34 mm wykonane są z tworzywa do malowania farbami modelarskimi lub akrylowymi.

Grę można zamawiać indywidualnie lub hurtowo na adres:

FIRMA "ANGRAPH" ul. MIGOWSKA 54A 80-287 Gdańsk
 TEL. 347-61-91
 ZA ZALICZENIEM POCZTOWYM
 CENA 53.00 PLN+10.00 PLN Koszty wysyłki
 Warunki zamówień hurtowych podawane są telefonicznie.

¹⁾ Obecnie Tell Basta, eg. „Dom Bastet”, gr. Boubastis

KRAINA GOBLINÓW

Edycja
2003

IN MEMORIAM

Ta rubryka powstała dzięki materiałom nadesłanym przez Pjotrusia, Bycha, Urien, Sea'y, Splasha, Freezera. Podziękowania także dla mojej drużyny w AD&D: Zsa-Zsy, Ani, Sułka, Grabosa, Marcina i MG – Lucky'ego i wszystkich, którzy przyczynili się do wypełnienia tej rubryki.

WFRP

- To ja pójde sprawdzic, czy te psy sa uwiązane.
- Wyjmuję nóz z cholewy. Jak to, „skonfiskowali”!?
- To na pewno nie szczury Chaosu. One nie kryją się w takich miejscach. Rozdeptuje je.
- Goblino? A to gryzie?
- Próbuje wyrwać to płonące drzewo.
- Co ten mag, którego schwytaliśmy, tak mamrocze pod nosem?

AD&D

- Normalny to ty nie jesteś.
- To czegoś takiego się używa?!

ZEW CTHULHU

- Hej kowboju. To macka, czy tak się cieszysz na mój widok?
- Okładam go laptopem.

CHANGELING: THE DREAMING

- Parasolem?

GOŁĄB

Charakter: chaotyczny – zły

Żyw 20 SF 10 Zr 80 Sz 50 Int 20 Md 20
UM – Ch 20 Pr 20 Wi – Zw –

Broń: odchody; bgł 75; TR 84; opóź 1; skut spec; obr 0; AT 1.

Wygląd: ptak wielkości gołębia; upierzenie podobne jak u gołębia; głos do złudzenia przypominający gruchanie gołębia.

Występowanie i tryb życia: gołąb żyje w stadach o liczebności od kilku do kilkuset osobników. Spotkać go można we wszystkich miastach i miasteczkach Orchii.

Walka: gołąb dysponuje tylko jednym, ale za to potężnym sposobem ataku – zwie się on „zabrudzenie”. Osoba zabrudzona traci, w zależności od miejsca trafienia, od -5 do -20 punktów PR i tyle samo Ch. Kolejne utraty Pr i Ch kumulują się, więc strach pomyśleć, co się stanie w przypadku zmasowanego ataku! Odzyskanie utraconych współczynników jest możliwe dopiero po gruntownym umyciu się i oczyszczeniu odzieży.

Zdolności specjalne: latanie.

Legenda: trudno policzyć, ile randek nie odbyło się z powodu ataku gołębia, i ile ważnych spotkań zostało z jego powodu przesuniętych. Albo sytuacja, w której generał przemawiający do wojska przed bitwą zostanie znięcka zaatakowany. Czy będzie w stanie wzbudzić w swoich podwładnych odpowiedni zapał?! O konsekwencjach przerwania rzucania czaru w tak brutalny sposób, lepiej nie wspominać. Oczywiście, wszystkie te „wypadki” mogą nie być ze sobą powiązane, ale są ludzie, którzy widzą w nich coś więcej... Chytry plan chaosu, mający zmienić losy świata. Mogą to być tylko bajania starców, ale jeśli nie? Lepiej zawsze patrz w górę

TaTaR

ODGŁOSY Z KUŹNI

Jak pisałem miesiąc temu – stało się! Podpisaliśmy kontrakt na system **Deadlands**, czyli klimat dzikiego zachodu połączony z horrorem. Gierka zdobyła kilka lat temu nagrodę **Origins**, więc wielkiej reklamy nie wymaga. Jest niewątpliwie jedną z najlepiej rozwijających się na rynku i niewątpliwie bardzo ciekawą. Nowatorska mechanika wykorzystuje nie tylko kości, ale również karty (te tradycyjne, z jockerami) oraz pokerowe żetony. System obfituje również w ciekawe dodatki.

A teraz o innych naszych produktach. Przede wszystkim już lada moment czeka Was premiera **Gasnących Słońc**. Ponadto **Mroczne sekrety Barsawii**, czyli rozwinięcie informacji z **Magii**. Również **Dzień bestii** wreszcie ma szansę ujrzeć światło dnia, jeszcze w wakacje. Jeśli chodzi o **ED**, otrzymałem również tłumaczenie **Wężowej Rzeki**. O książkach – za miesiąc.

Tomu\$

W najbliższym czasie w MiM:

- Szererskie opowiadanie Feliksa W. Kresa
- Akademia MiM otwiera swe podwoje: „Wizje zagłady – Gehenna”
- Cthulhistyczna przygoda „Sprzed tysiącleci”
- A gdyby bohaterowie Starego Świata zebrali?
- Historia Throalu, czyli słów kilka o krasnoludzkim królestwie
- Odyseja Kosmiczna 2050 – Czeskiego przygoda prowadzona na PMM 2000

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

Wszystkie ceny aktualne do
05.09.2000

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.

KUPON – JAK GO WYPEŁNIAĆ?

Zamiast pełnej nazwy, należy wpisać, w odpowiedniej rubryce, kod danego produktu.

Kody są podane pod nazwami produktów, które reprezentują.

Kupon ważny tylko do dnia ukazania się następnego numeru pisma.

GRY FABULARNE

NUMERY ARCHIWALNE MAGII I MIECZA

Magia i Miecz – nr (odpowiednio) 25-75
MIM25 – MIM75 4,90 zł
Uwaga: Numery 31-32, 41-42, 43-44,
55-56 i 67-68 są podwójne.

PRENUMERATA MAGII I MIECZA

Prenumerata roczna specjalna
od wybranego numeru XX
PSXX 83,00 zł
Prenumerata półroczna
od numeru 81 do numeru 86
PP81 44,00 zł
Prenumerata roczna
od numeru 81 do numeru 92
PR81 93,00 zł

LABIRYNT

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

EARTHDAWN – PRZEBUDZENIE ZIEMI

Podręcznik podstawowy
EDRPG 69,00 zł
Księga wiedzy
EDKWI (R) 45,00 zł
Barsawia
EDBAR (O) 69,00 zł
Ścieżki adeptów
EDSAD (R) 55,00 zł
Mieszkańcy Barsawii
EDMB1 (R) 45,00 zł
EDMB2 (R) 45,00 zł
Magia: Księga wiedzy tajemnej
EDMAG (R) 49,00 zł
Mroczne sekrety Barsawii
❖EDMSB (R) 39,00 zł
Węzowa Rzeka
❖EDWRZ (O) 45,00 zł
Koszmar z przestworzy
❖EDKZP (P) 32,00 zł

ZEW CTHULHU

Podręcznik podstawowy (twarda oprawa)
ZCRPG 79,00 zł
Księga Strażnika
ZCKST (R) 16,00 zł
Podręcznik Badacza Tajemnic
ZCPBT (R) 35,00 zł
Księga bestyj
ZCXIB (R) 15,00 zł
Cthulhu 1990
ZCDZI (R) 17,00 zł
Almanach potworów
ZCALP (R) 45,00 zł
Krainy Snów
ZCKRS (O, P) 59,00 zł
Przeróżające podróże
ZCPOP (P) 21,00 zł
Serce grozy
ZCSEG (P) 27,00 zł
Maski Nyarhotepa
ZCMAN (P) 79,00 zł
Dzień Bestii
❖ZCDZB (P) 45,00 zł

WARHAMMERA NIE SPRZEDAJEMY!

ŚRÓDZIEMIE

Przewodnik po Śródziemiu
SRPPS (O) 35,00 zł
W poszukiwaniu palantira
STWPP (P) 28,00 zł
Władca Pierścieni (gra fabularna)
PIRPG 47,00 zł

WILKOŁAK: APOKALIPSA

Ekran Narratora
WAEKR (R, P) 15,00 zł
Podręcznik gracza
WAPGR (R) 50,00 zł
Podręcznik Narratora
WAPNA (R) 32,00 zł
Rytuał przejścia
WARPR (R, P) 20,00 zł
W krwawym blasku Księżycy
WAWKB (P) 33,00 zł

MECHAWOJOWNIK

Podręcznik podstawowy
BTMEW 69,00 zł

DZIKIE POLA

Podręcznik podstawowy
DPRPG 69,00 zł
W stepie szerokim
DPWSS (R, P) 38,00 zł
Ogniem i mieczem
DPOIM (R, P) 38,00 zł

INNE

Okolice Yrrehedesa
OYRPG 25,00 zł
Aphalon
*APPOD 45,00 zł

GRY KARCJANE

INFERNO – MAGAZYN GIER KARCJANYCH

Nr 2
INF02 3,50 zł
Nr 3
INF03 4,80 zł

DOOMTROOPER

– ŻOŁNIERZ ZAGŁADY

Zestaw dodatkowy
DTDOD 6,50 zł
Warzone
DTWAR 6,00 zł
Paradise lost
DTPAL 8,00 zł

DARK EDEN: MROCNZY RAJ

Talia podstawowa
DESTA 28,00 zł
Zestaw dodatkowy
DEDOD 9,00 zł

KULT

Talia podstawowa
KTSTA 35,00 zł
Zestaw dodatkowy
KTDOD 8,00 zł
Irfemo
KTINF 8,00 zł

INNE

BATTLETECH

Battletech: Kompendium
BTKOM (R) 34,00 zł

WARZONE – GRA BITEWNA

Kompendium, tom 1: Świt wojny
WZSWW (R) 55,00 zł
Kompendium, tom 2: Bestie wojny
WZSBW (R) 55,00 zł

stempel podpis przyjmującego zł pobrano opłatę	00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430	Pokwitowanie dla wpłacającego zł słownie wpłacający
stempel podpis przyjmującego zł pobrano opłatę	00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430	Pokwitowanie dla banku zł słownie wpłacający
stempel podpis przyjmującego zł pobrano opłatę	00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430	Pokwitowanie dla poczty zł słownie wpłacający
stempel podpis przyjmującego zł pobrano opłatę	00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430	Pokwitowanie dla posiadacza rachunku zł słownie wpłacający

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				

LITERATURA

PRENUMERATA MAGAZYNU LITERACKIEGO FENIX

Prenumerata 6 numerów
od 97 (8'2000) do 102
FP97 33,00 zł

Prenumerata 12 numerów
od 97 (8'2000) do 108
FR97 66,00 zł

LITERATURA RPG

Kiedy ogarnie cię szal (WA)
WAKOS 16,90 zł

Księga loda (ZC)
ZCKSI 12,00 zł

Pierścień tęsknoty (ED)
EDPIT 19,90 zł

BELETRYSTYKA

Clive Barker „Everville”
SMCB1 34,00 zł

John Barnes „Milion otwartych drzwi”
SMJB1 25,00 zł

C. J. Cherryh „Najeźdźca” (2/3)
SMCC2 23,00 zł

C. J. Cherryh „Spadkobierca” (3/3)
SMCC2 29,00 zł

John Crowley „Późne lato”
SMJC1 18,50 zł

Stephen R. Donaldson „Skok w konflikt:
„Prawdziwa historia” (cz. 1)
SMSD1 10,00 zł

Stephen R. Donaldson „Skok w wizję:
„Zakazana wiedza” (cz. 2)
SMSD2 29,00 zł

Stephen R. Donaldson „Skok w potęgę:
„Mroczny, zachłanny bóg powstaje” (cz. 3)
SMSD3 ,00 zł

Dave Duncan „Niechętny szermierz” (1/3)
SMDD1 23,00 zł

Dave Duncan „Poziłaczany lancuch” (I)
SMDD4 ,00 zł

Stephen Erikson „Ogrody księżycy”
SMSE1 35,00 zł

Philip Jose Farmer
„Gdzie wasze ciała porzucone” (cz. 1)
SMPP1 13,90 zł

Philip Jose Farmer
„Najwspanialszy parostatek” (cz. 2)
SMPP1 15,90 zł

C. S. Friedman „Świt Czarnego Słońca” (1/3)
SMCF1 29,90 zł

C. S. Friedman „Nadejście nocy” (2/3)
SMCF2 35,00 zł

C. S. Friedman „Korona cieni” (3/3)
SMCF3 29,00 zł

Patricia A. McKillip „Mistrz Zagadek z Hed”
SMPM1 22,00 zł

Patricia A. McKillip
„Dziedziczka Morza i Ognia”
SMPM2 22,00 zł

Feliks W. Kres „Północna granica”
SMFK1 19,00 zł

Feliks W. Kres „Król Bezmiarów”
SMFK2 27,00 zł

Jeff Noon „Wurt”
SMJN1 19,90 zł

Jeff Noon „Pyłki”
SMJN2 25,00 zł

Bruce Sterling, William Gibson
„Maszyna różnicowa”
SMBS1 19,90 zł

Bruce Sterling „Święty płomień”
SMBS2 18,90 zł

Bruce Sterling „Schismatrix”
SMBS3 27,00 zł

Sean Stewart „Wskrziesiciel”
SMSS1 13,90 zł

Sean Stewart „Kres Obłoków”
SMSS2 22,00 zł

Michael Swanwick „Stacje Przyptywu”
SMMS1 15,90 zł

Michael Swanwick „Córka żelaznego smoka”
SMMS2 23,00 zł

Walter Jon Williams „Aristoi”
SMWW1 19,90 zł

Walter Jon Williams „Metropolita” (cz. 1)
SMWW2 19,90 zł

Walter Jon Williams „Miasto w ogniu” (cz. 2)
SMWW3 35,00 zł

Walter Jon Williams „Stacja aniołów”
SMWW4 29,00 zł

Gene Wolfe „Miasteczko Castleview”
SMGW1 15,90 zł

Gene Wolfe
„Ciemna Strona Długiego Słońca” (cz. 1)
SMGW2 22,00 zł

Gene Wolfe „Jeziro Długiego Słońca” (cz. 2)
SMGW3 22,00 zł

Gene Wolfe „Caldé Długiego Słońca” (cz. 3)
SMGW4 27,00 zł

David Zindell „Nigdytla: Śmierć pilota”
SMDZ1 22,00 zł

David Zindell „Nigdytla: Schizma”
SMDZ2 22,00 zł

UWAGA!!! WIELKA PROMOCJA!

„Gasnące Słońca”

Już dziś możesz zamówić nowy system
Wydawnictwa MAG i Holistic Design!

Cena promocyjna **79** złotych
aktualna do końca sierpnia.

Planowany termin wydania:
lipiec-sierpień 2000.

Cena sprzedaży: 89 złotych.

Kod: FSRPG

Wszystkie produkty Wydawnictwa MAG
do nabycia w EMPIKACH

CZY SŁOŃCE JUŻ ZGASŁY?

WYBÓR



Fading Suns™ (seriaque Smbic) jest znakiem handlowym należącem do Hulsite Design Inc. Copyright © 2000 Hulsite Design Inc. All rights reserved. Used under license.

księżniczka **Mononoke**



**BY OCALIĆ SIEBIE,
MUSI OCALIĆ ŚWIAT**

W KINACH JUŻ WKRÓTCE

Patroni medialni

MIRAMAX
INTERNATIONAL



MIM

WANeko



Wirtualna Polska
www.wp.pl



Kawaii

Fantastyka



www.ksiezniczka-mononoke.pl