

MAGAZYN FABULARNYCH GIER WYOBRAŹNI

MiMOB

Magia i Miecz

nr 99 marzec 2002

INDEKS: 322954

cenę 7,90 zł (w tym 7% VAT)



Karciany
THORGAL

EXCLUSIVE

**WIEDŹMIN:
niełudzie
w Novigradzie**



Jedną z tych kart powinieneś znaleźć
w tym numerze!!!

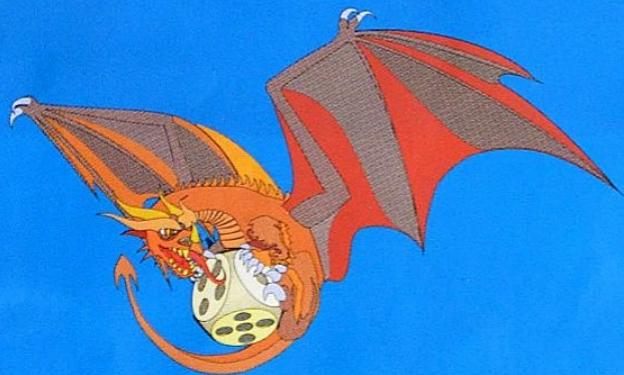
WFRP: Wojna o pierścien

Powrót Krainy Goblinów

Oraz: ED, GS i Almanach...



NAJLEPSZE
Z
Magii i Miecza



-1-
ARTYKUŁY

numerów **Magii i Miecza** pozwolą Wam zajrzeć w daleką przeszłość naszego czasopisma... I pomyśleć z nadzieją o jego przyszłości! O stu kolejnych numerach! To dziesiątki stron wspomnień i setki tysięcy znaków przeżyć.

Sto numerów!
Tysiące tekstów,
miliony znaków,
setki ilustracji,
dziesiątki przygód...
Kto to ogarnie?
Chyba nikt...
Poza „Najlepszymi z MiM-a”!
Dwie antologie najlepszych tekstów ze stu

NAJLEPSZE
Z
Magii i Miecza



-2-
PRZYGODY

100 LAT!

Tyle by się chciało zaśpiewać, aczkolwiek to tylko 100 numerów. Niezła sterta materiałów – różnej klasy. Lepszych, gorszych, beznadziejnych i wspianiałych. Trudno na to nie patrzeć z sentymentem i choć odrobiną zachwytu. Sterta **MiMów** zapiera dech w piersiach. Naprawdę. Sami na nią spójrzcie...

W każdym z tych stu numerów jest ogromna ilość krwi i potu redaktorów, autorów i inszych pracusiów. Każdy numer to ciężka praca wielu ludzi – idąca w dni, tygodnie i miesiące. Nawet sobie nie wyobrażacie, ile się człowiek musi namęczyć zanim zobaczycie **MiMa** w kiosku. Zanim go ocenicie...

Przez te lata cena **MiMa**, jego objętość i wygląd zmieniały się niczym w kalejdoskopie. Miały na to wpływ różne czynniki – wzrost ogólny kosztów, modyfikacje składu redakcji, wielkie plany, nowe pomysły, błędne wyliczenia, głupie idee, cudowne przedsięwzięcia, udane decyzje i szczęśliwy los... **MiM** rozwijał się wraz z czytelnikami, dorobił się konkurencji, która miała i ma się lepiej lub gorzej.

Wraz z **MiMem** ewoluował rynek gier fabularnych w Polsce. Od KC-tów do WIEDŹMINA – poprzez różne, różniste rzeczy... Niektóre systemy twardo ugruntowały się na naszym rynku. Inne zniknęły w pomroce dziejów. A my staraliśmy się pisać o wszystkich, o każdym z nich. I o wielu innych.

I to będziemy zawsze chcieli robić. Przez następne 100 numerów, których robienie zapewne nam i naszym następcom sprawi wielką przyjemność i satysfakcję. Bo praca nad tym czasopiśmie to przede wszystkim przyjemność. I satysfakcja. Którą miejmy nadzieję długo jeszcze wszyscy będziemy czuli.

Chciałbym Wam jeszcze wszystkim podziękować – za to, że jesteście z nami od 100 prawie już numerów. Za to, że narzekacie, że jęczycie, piszecie listy. Za to, że nas czytacie. Bez Was, nie byłoby czasopiśma. Bo **MiM** jest dla Was!

T. Kreczmar

MiM

3 (99)/2002

REDAGUJE ZESPÓŁ:

Tomek Kreczmar (redaktor naczelny)

krzaku@mag.com.pl

Miłosz Brzeziński (z-ca red. nac. LSK)

grabarz@rpg.pl

Artur Szrejter (wsparcie redakcyjne)

eplams@egmont.pl

Jerzy Cichocki (ZC, DL)

cierzy@mag.com.pl

Piotr Gnyp (Panorama, ED, ŚM, WFRP)

toread@rpg.pl

Michał Marszałik (Almanach, GS)

puszkin@rpg.pl

Jarosław Musiał (dział graficzny)

jareki@mag.com.pl

Maciej Nowak-Kreyer (W:GW)

kreyer@wp.pl

Poison Ivy (Listy)

poisonivy@mag.com.pl

Tomek Laisar Fruń (dział techniczny)

laisar@rpg.pl

Igor Kalat (WWW)

ingwar@rpg.pl

STRONA MiM:

<http://www.magaiamicz.pl>

PRENUMERATA:

Monika Wernio (prenumerata@mag.com.pl)

DZIAŁ REKLAMY:

Anna Chohuj (reklama@mag.com.pl)

OPRACOWANIE GRAFICZNE I PROJEKT TYPOGRAFICZNY:

Tomek Laisar Fruń, Jarosław Musiał

SKŁAD I ŁAMANIE:

Tomek Laisar Fruń

KOREKTA:

Bartek

STAŁE WSPÓŁPRACUJĄ:

Piotr Cieśliński, Jacek Drewnowski, Sławomir Łukasz,

Tomasz Z. Majkowski, Michał Stachyra, Maciej

i Joanna Szaleńcowie, Piotr Wysok

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>

WYDAWCA:



Wydawnictwo MAG

Jacek Rodek (prezes)

rodek@mag.com.pl

Redakcja zastrzega sobie prawo dokonywania zmian w nadesłanych materiałach.

Materiałów nie zamówionych redakcja nie zwraca.

Za treść ogłoszeń wydawnictwo nie odpowiada.

Większość nazw gier pojawiających się w tekstach,

to zastrzeżone znaki handlowe. Ich publikacja

nie ma na celu jakiegokolwiek naruszenia

związanych z nimi praw.

ILUSTRACJA NA OKŁADCE:

© Pinnacle Inc. Paolo Parente

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

**Panorama:**

NanoKonwent™ – Valkiriada 2001	6
<i>Michał „Duszon” Stachyra</i>	
Co kryje system bez „the” w tytule	8
<i>Marcin Oracz</i>	
Realms of Sorcery	11
Fallout: Pencil and Paper	13
<i>Ausis</i>	
Więści	14
Thorgal i spółka.	
Wywiady z Maćkiem Kocujem, Robertem Sinia- kiewiczem i Tomaszem Kolodziejczakiem	17
Komiksowe początki.	
Streszczenie akcji Thorgala	19
<i>Paweł „murek” Nurzyński</i>	
Kto jest kim?	20
<i>Paweł „murek” Nurzyński</i>	
Thorgal CCG: pierwsze starcie	74
<i>Skent</i>	

State działy:

MiM(ochodem) – Dziś krótkie pytanie:	
Jak stworzyć niezwykłego BN-a?	3
Listy	4
Nowa Kraina Goblinów, edycja 3.1	76

Felietony:

Miasto, magia, maszyna:	
Przepraszam, którą do gwiazd?	77
<i>Jacek Drewnowski</i>	

Almanach:

Kurs rysowania cz. I	22
<i>Przemysław Szymczak</i>	
Psycho-RPG	25
<i>Bohdan Pichacki</i>	

Deadlands:

Wodzowie konfederacji.	
Część druga – Nieśmiertelne legendy	27
<i>Tomasz Z. Majkowski</i>	
Szalona nauka,	
czyli o narzędziach budujących niepokój	
część druga	32
<i>Tomasz Z. Majkowski</i>	

Earthdawn:

Klucz (Powietrzny Okret V)	37
<i>Maciej Szaleniec</i>	

Gasnące Słońca:

Samotny Szczyt	45
<i>Wojciech „Drake” Gruchala</i>	

LSK:

Upadek Yasuki Kamoko	47
<i>Marcin Blacha</i>	

Warhammer:

Magia pustyni	53
<i>Joanna i Maciej Szaleniec</i>	
Wojna o pierścień	58
<i>Marcin Blacha</i>	

Wiedźmin:

Inne rasy Novigradu	65
<i>Krzysztof „Kloczek” Sikorski</i>	

Hasło numeru:

– Wydawanie 300 złotych miesięcznie na jakieś obrazki i zabawa w niedzielę z kolegami w krasnoludki to nie jest sposób na życie...



Uczestnicy LARPa Deadlands podczas zdjęcia zbiorowego przejawiali tendencję do zmiany w zombie.

myślał sobie (i innym) misje. I choć atmosfera była znakomita (w powietrzu, aż czuć było – panującą w takich miejscach – wzajemną nienawiść), to LARP z braku akcji skończył się dość szybko.

W niedzielę zaś miał miejsce LARP w realiach Deadlands przygotowany przez Wojtka Rządka i ekipę z GGFF. Rozpoczął się on z dużym opóźnieniem (niełatwo jest zmienić LARPa z 150 do 30-osobowego). Tu z kolei wszyscy otrzymali ciekawe role, została wymyślona fajna mechanika (oparta, a jakże, na kartach), która jednak niestety nie sprawdziła się do końca w praktyce. Rozbieżności między prowadzącymi LARPa, szarpana i spowolniona z uwagi na mechanikę akcja spowodowały, że LARP ten nie wyszedł tak dobrze jakby mógł. A działo się na nim wiele – wybuchały okręty (rzecz się działa w Labiryncie), budziły się pradawne moce, strzelano, grano w karty, wyrzucano meksykańców za burtę oraz jedzono znakomitą meksykańską fasolę...



Na Larpie Necropunkowym dominowały stroje skórzane (od lewej: redaktorzy Valkirii eXscythe oraz Ekus z kobietą)...

Artur Machlowski:

Zabawa według uczestników była całkiem niezła. Frekwencja mała, ale dzięki temu na „nano konwencie” panowała wręcz rodzinna atmosfera, która bardzo sprzyjała integracji. Valkiriada będzie imprezą cykliczną (kilka razy do roku), więc zapraszam na następną.

Seji:

Ciekawie zorganizowano kwestie wyżywienia konwentowiczów, podając jedzenie w trakcie LARPów – posiłki dopasowane były do realiów systemów (DL – fasola, NP – nukecola, pre nuklearny smalec i konserwowe żarcie, WFRP – bigos). Organizacja konwentu nie pozostawiała wiele do życzenia. Podobnie program. LARPy były ciekawe i bardzo dobrze prowadzone (najlepszy tradycyjnie był LARP WFRP organizowany przez Imprimatur LARP Team). Jedyńm mankamentem był brak ludzi, spowodowany prawdopodobnie ograniczeniem reklamy konwentu wyłącznie do sieci. Mimo bardzo niskiej frekwencji zabawa była przednia. Pozostaje mieć nadzieję, że na kolejną edycję *Valkiriady* przyjedzie więcej osób.

Podsumowując: było fajnie. Ale mogło być znacznie lepiej, gdyby impreza została odpowiednio rozpropagowana i przede wszystkim była znacznie tańsza. Pomysł z jedzeniem w ramach LARPów jest przedni, ale trzeba go bardziej przystosować do realiów finansowych polskich graczy.

Puszon

Za udostępnienie zdjęć dziękuje serwisowi Valkiria (www.valkiria.net)



...lub moro (od prawej: wasz ulubiony autor relacji Puszon, Marta znana też jako Skarb Puszona oraz Agena)



CO KRYJE SYSTEM BEZ „THE” W TYTULE

Marcin Oracz

Pzed Impergium, przed Mitycznym Wiekiem, przed Rozdarcie, zanim powstał Świat Mroku było coś innego...” – tak *White Wolf* reklamował swój nowy produkt o nazwie EXALTED. Cóż kryje się w tym tajemniczym systemie? Ortodoksyjni fani Świata Mroku byli pełni obaw – gra *White Wolfa* bez „the” w tytule? Coś tu nie tak. Okazało się, że ich obawy się potwierdziły.

Wszyscy czekający na kolejną „cierpiącą i wydającą egzystencjalne jęki”, a zwłaszcza napakowaną mocami rasę istot nadnaturalnych będą srodze zawiedzeni. Sytuacja przedstawia się podobnie jak z RODZINĄ WSCHODU. Autorzy mieli wizję, ale specjalista od zbijania kasy postanowił wrzucić ją do kociołka z napisem Świat Mroku, aby zarobić jeszcze więcej, podpierając się znakiem firmowym popularnej gry fabularnej.

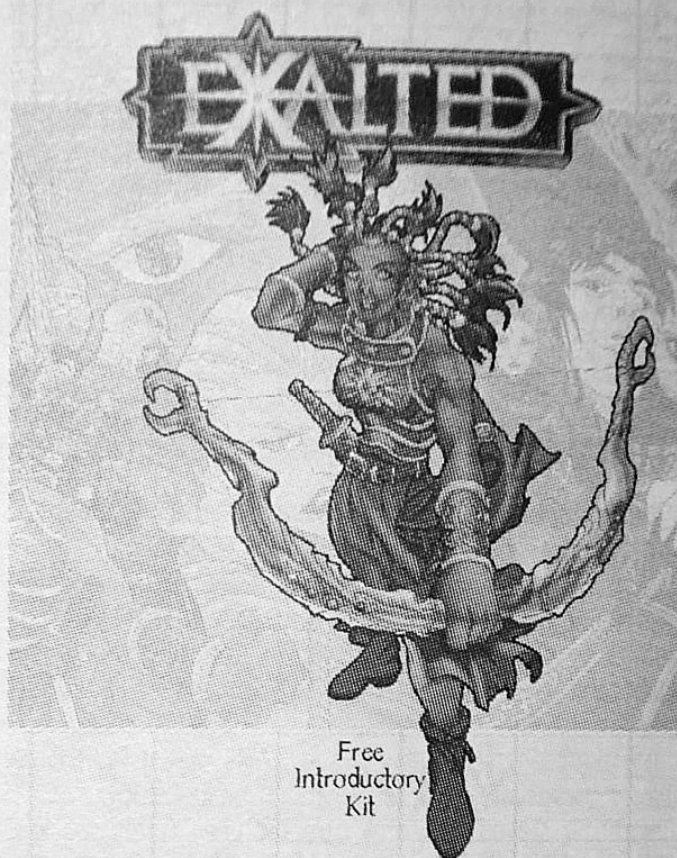
ŚWIAT

Podczas pierwszego wieku bogowie przekazali wybranym śmiertelnikom część swojej mocy, aby dopomogli im w walce z pradawnymi wrogami. Nazwano ich mianem *Exalted* (Wyniesieni). Udało im się pokonać bożych antagonistów, w zamian za co bogowie nagrodzili ich władzą nad światem.

Wyniesieni dzielą się na: Terrestiali, którzy zyskali swą moc od pięciu smoków żywiołów, i Celestiali, którzy swoją potęgę zawdzięczają słońcu, księżycowi i pięciu planetom. Terrestiale są generalnie słabsi, ale liczniejsi w porównaniu z Celestialami, z których najpotężniejsi są Solarianie.

W grze wcielamy się w wybrańców słońca (reszta będzie opisana w przyszłych suplementach). Świat nazywany *Creation* (Kreacja) znajduje się pomiędzy czterema biegunami żywiołów, na północy znajduje się biegun powietrza i jest to potężny lodowiec, na południu biegun ognia – pustynia, wschód to nieprzebyta puszcza z biegunem drewna, za to zachód to ocean z biegunem wody. Lecz świat EXALTED to świat pięciu biegunów. Pannie z *White Wolfa* umieścili piąty biegun – biegun ziemi – w samym środku świata, dokładniej na Błogosławionej Wyspie. To z niej wybrani rządzą całą Kreacją.

Świat otoczony jest przez *Wyld* (Dzikuna) – nieukształtowaną rzeczywistość zamieszkiwaną przez *faerie*. Za dawnych czasów Wyniesieni zarządzili całym stworzeniem



z Błogosławionej Wyspy, swoje królestwo nazwali *Realm* (Kraina). Były to czasy prawości i wielkich bohaterów, ale wszystko, co dobre, szybko się kończy i Kraina stała się siedliskiem dekadencji. Terrestrialom znudziła się rola chłopców na posytki. Powstali przeciwko Celestialom i podstępem udało się im zgładzić Wybrańców Słońca – w rzezi pomogli im Siderealowie (Celestialie pięciu planet). Jedynie Wybrańcom Księżyca udało się umknąć z masakry w nieznaną obszar Dzikuna. Potem zaś Siderealowie stworzyli zakon zwany The Five Immaculate Dragons (Pięć Nieskalanych Smoków) i ukryli się za jego fasadą. W ramach tego zakonu powstało coś na kształt inkwizycji o nazwie *Wyld Hunt* (Dziki Gon). Stare powiedzenie mówi, że w przyrodzie nic nie ginie. To samo prawo rządzi mocą Solarów. Gdy jeden z Celestiali zostaje zabity, jego energia szuka sobie następnego nosiciela. Zadaniem Dzikiego Gona jest zapobieganie temu niepożądanemu efektowi, poprzez eliminację każdego nowego wcielenia Solarów.

Ponieważ historia musi być nasączona odpowiednią dawką mroczności. Kreację nawiedziła zatem wielka zaraza, która zabiła większość populacji świata. A ponieważ nieszczęścia lubią chodzić parami, w tym samym czasie została rozerwana bariera pomiędzy Kreacją a Dzikunem. Faerie i hordy dziwnych stworów zalały praktycznie całą Krainę, niszcząc wszystko na swej drodze. Losy świata były praktycznie przesądzone.

Wtedy pojawiła się tajemnicza postać, nazwana później Szkarłatną Cesarzową, która w wiadomy tylko sobie sposób uruchomiła pradawną instalację obronną. Bariera wokół została zamknięta, a Kraina uratowana. Ci, którzy przetrwali, zaczęli odbudowywać swój świat



– i tak zakończyła się pierwsza era ludzkości. Szkarłatna Cesarzowa zebrała wokół siebie pozostałych Terrestrialów. W ten sposób powstała Dynastia, która rządzi światem do dnia dzisiejszego. Składa się ona z trzydziestu domów, które nieustannie rywalizują między sobą. Kilka lat temu cesarzowa znikła w tajemniczych okolicznościach, co doprowadziło do wybuchu otwartego konfliktu pomiędzy domami o wpływy i władzę. Skutkiem ubocznym tej walki było osłabienie Dzikiego Gonu, dzięki czemu ponownie powrócili Solarowie, w których wcielają się gracze.

MECHANIKA

Jak to bywa w grach *White Wolf*, mamy do wyboru jedną z pięciu kast Solarów. Pierwszą z nich jest Kasta Świtu: są to wojownicy wyspecjalizowani we władaniu wszelkiego rodzaju bronią. Następnie mamy Kastę Zenitu, czyli kapłanów, którzy potrafią odpędzać złe duchy. Następną to Kasta Zmierzchu: mędrcy i nauczyciele. Jak łatwo się domyślić, następną jest Kasta Nocy: są to różnej maści złodzieje i łotrzykowie. Ostatnią jest Kasta Zaćmienia, jej przedstawiciele są najbardziej wygadani w drużynie, a ich zadaniem jest zaś dogadywanie się z innymi istotami.

Tworzenie postaci przebiega tak samo, jak w innych grach *White Wolf*. Jedyną różnicą jest podział umiejętności – teraz są przypisane do poszczególnych Kast. Jeszcze jedna ciekawostka związana z tworzeniem postaci (ktoś wreszcie pomyślał) – mowa o znanych głównie z WAMPIRA Przymiotach. Mamy ich tym razem cztery: *Compassion* (Współczucie), *Conviction* (Przekonanie),

W EXALTED często liczba kości w łapce przekracza magiczne dziesięć. Co z tego wynika? Poza tym, że odradzam ten system ludziom o małych dłoniach – chyba nic.

Temperance (Opanowanie) oraz *Valor* (Odwaga) i tym razem naprawdę są przydatne w grze. Jeżeli akcja, jaką wykonujemy, koresponduje z jednym z przymiotów, to pula kości zwiększa się o ten przymiot. Prawda, że miłe?!

Przejdźmy teraz do mechaniki. Jak łatwo się domyślić, mamy tu starą i sprawdzoną mechanikę, a dokładnie jej kolejną wersję. (Tym razem postanowiono unowocześnić mechanikę z systemu AEON TRINITY). Główna różnica w porównaniu z dobrze znanym Światem Mroku polega na tym, że stopień trudności zawsze wynosi siedem, a jeżeli sprawa jest poważniejsza, to wymagana jest większa liczba sukcesów. To właściwie wszystkie różnice w mechanice – reszta to praktycznie zmiany kosmetyczne. W walce została zmniejszona liczba rzutów na turę, co znacznie ją przyspieszyło.

Teraz przejdziemy do rzeczy, która sprawia, że ten system wybija się ponad przeciętność. Zauważyliście pewnie, że nie napisałem ani słowa o nadnaturalnych zdolnościach, ale gra *White Wolf* nie może przecież obejść się bez mocy, którymi możemy rozwalić naszych wrogów. Tak więc w EXALTED nasi bohaterowie posiadają specjalne zdolności. Nazywają się one *Charms* (Uroki), a ich opis zajmuje jedną trzecią podręcznika. Uroki to tak naprawdę efekty przyporządkowane do poszczególnych umiejętności. Po prostu zamiast zwyczajnie zaatakować demona mieczem, możemy użyć Uroku, który spowoduje, że liczba kostek w naszej łapce się podwoi – skutkiem czego zabijemy demona bardziej.

Jak pisałem wcześniej, Uroki są przypisane do każdej umiejętności – na przykład medycyna daje możliwość natychmiastowego leczenia, a okultyzm pozwala widzieć duchy oraz rzucać czary. Każda umiejętność posiada szereg powiązanych ze sobą efektów, tak więc musimy je nabywać w pewnej ustalonej kolejności, oraz każdy efekt posiada określony poziom umiejętności wymagany do nauczenia się go. Gdy posiadamy upragniony Urok, to aby go uaktywnić, musimy zużyć określoną liczbę punktów Esencji. Ze używaniem Esencji wiąże się drobne utrudnienie – czym więcej esencji stracimy, tym aura otaczająca naszą postać (nazywana Anima) zaczyna być bardziej widoczna. Co za tym idzie, po porządnej walce nasi bohaterowie świecą jak wypasione UFO. Powinienem jeszcze dodać, że używaniu wielu efektów towarzyszą wyładowania energii – błyski i trzaski wszelkiej maści.

Jak to się je? EXALTED jest grą niesamowicie widowiskową – esencją systemu są barwne opisy, walka powinna być dokładnie przedstawiana ze wszelkimi efektami specjalnymi. Tu właśnie przeciwnik po otrzymaniu potężnego ciosu przelatuje przez ścianę, a bronie walczących są otoczone błyskawicami. System zachęca do przeprowadzania spektakularnych akcji – na przykład

EXALTED

PLAYER NAME: MIARK EXALTED

CHARACTER NAME: ASH

CASTE: POKEMON

ATTRIBUTES

FIGHTING: ●○○○○ MIGHTINESS: ●○○○○ SINGULARITY: ●○○○○
 STEALTH: ●○○○○ ENERGY: ●○○○○

ANIMA

ABILITY	DESCRIPTION

<p>WEAPONS</p> <p>TOTAL WEAPON STRENGTH: _____</p> <p>WEAPON NAME: _____</p>	<p>ESSENCE</p> <p>○○○○○○○○○○○○</p> <p>ARMOR</p> <p>○○○○○○○○○○○○</p>	<p>HEALTH</p> <p>-0 <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>-1 <input type="checkbox"/></p> <p>-2 <input type="checkbox"/></p> <p>-3 <input type="checkbox"/></p>
--	---	--

POSSESSIONS



...tożsamość, która jest dla nich nie tylko sposobem na przetrwanie, ale także sposobem na życie. Właśnie dlatego, że świat, w którym żyją, jest tak niebezpieczny, że muszą być gotowi na wszystko, aby przetrwać. Właśnie dlatego, że świat, w którym żyją, jest tak niebezpieczny, że muszą być gotowi na wszystko, aby przetrwać.

THE EXALTATION

While anyone can manifest as one of the Colonial Exalted, the most powerful Exalted are born only to Dragon-Blooded parents. However, normally not all of a Dragon-Blooded family's children will be Exalted. Both Celestials and Exalted children enjoy extremely complex and poorly understood, and the very rarest of Exalted. Exalted in this time are not the same as Exalted in other times. In fact, the Exalted are not the same as Exalted in other times. In fact, the Exalted are not the same as Exalted in other times.

When the Empire collapsed, many of the Exalted were killed. However, some survived. These Exalted were not the same as Exalted in other times. In fact, the Exalted are not the same as Exalted in other times. In fact, the Exalted are not the same as Exalted in other times.

Since the disappearance of the Exalted, the world has been a different place. The Exalted were not the same as Exalted in other times. In fact, the Exalted are not the same as Exalted in other times. In fact, the Exalted are not the same as Exalted in other times.

CAUSES OF EXALTATION

The process of an Exalted is usually initiated after a period of stress, such as a major injury, terrible illness, or war. The trigger events vary greatly from Exalted to Exalted. At his hour of greatest need, it is as if the universe is giving the strength to triumph and endure.



gracz, który zadeklaruje ryzykowne, ale widowiskowe cięcie, otrzymuje dodatkowe kości na jego wykonanie.

PODSUMOWANIE

EXALTED to według mnie system mangowy. *White Wolf* próbował czegoś takiego w *Demon Hunter X*, a tutaj poszedł dalej, tworząc system Uroków, który wyraźnie czerpie z widowiskowości manga i anime. Ponieważ system kładzie ogromny nacisk na opisy, bez znajomości mangowej estetyki praktycznie nie da się go dobrze prowadzić. Sporą wadą więc jest połączenie EXALTED z Światem Mroku, mającym zgoła odrębną estetykę.

Następnym minusem jest marne opisanie świata. Tak naprawdę jest on szcątkowy i albo wymyślamy go sami, albo czekamy na dodatki i wywalamy na nie kasę. Dodatkowo autorzy zakładają u czytelnika znajomość kosmologii Świata Mroku. Jeżeli ktoś nie orientuje się w niej, to będzie miał problemy ze zrozumieniem niektórych aspektów świata EXALTED.

Osobiście uważam, że sama podstawa powinna pozwolić prowadzić system w miarę komfortowo. Tu niestety tak nie jest – EXALTED jest grą nastawioną na wyciąganie pieniędzy. Kolejny przykład: jeżeli ktoś zechce używać magii, a taką zdolność może posiadać każda z postaci, to do dyspozycji ma zaledwie jakieś dziesięć czarów. No, jest z czego wybierać – ale na ostatniej stronie jest reklama dodatku o czarach, który pojawi się na rynku już za kilka miesięcy.

Podręcznik jest wydany bardzo porządnie, ale to w tej firmie sprawa normalna. Połowa ilustracji jest w mango-whitewolfowskim stylu.

Spróbuję podsumować komu może się ta gra podobać: na pewno ludziom, którzy skończyli *Final Fantasy* 7, 8 i 9, oraz fanom manga i anime. Konserwatywni fani Świata Mroku nie znajdą w EXALTED zbyt dużo dla siebie – zdecydowanie nie wystarczająca ilość mroku, a za dużo fajerwerków. Paradoksalnie największą zaletą tego systemu jest jego największą wadą – mowa tu oczywiście o mangowej estetyce. Lubisz –super! Nie trawisz – to zapomnij; nawet okładka będzie cię denerwowała. Minusem jest także fakt, że jeśli chcesz dobrze poprowadzić EXALTED, musisz szczegółowo poznać i wyczuć estetykę anime, a na to potrzeba trochę czasu. Jak zalecają autorzy, powinieneś skończyć *Final Fantasy* 7, obejrzeć *Ninja Scroll* – to na dobry początek, wtedy zaczniesz orientować się jak to powinno wyglądać. Na koniec *White Wolf* umieścił na tylnej okładce nowy znaczek, teraz mamy *Age of Sorrows*. Uroczu, prawda?

A co na to znawcy?

Przemyślana konstrukcja świata pozwala nam wreszcie na zabawę w realiach starożytności – i to nie starożytności klasycznej, grecko-rzymskiej, a raczej barbarzyńskiej i nieukształtowanej, wyłaniającej się dopiero z mroków zupełnej prymitywności. Gra jest udana i, choć ciężko określić ją jako rewelacyjną, zagram w nią z przyjemnością.

Tomasz Z. Majkowski

EXALTED, to pomyłka. Nie mam nic przeciwko kopiowaniu pomysłów, ale nie w taki niezgrabny sposób. Znowu dyscypliny, znowu klany/domy/sratytaty – nihil novi. To zwykły system fantasy w konwencji WoD. Naprawdę. Kiedy czytałem podręcznik, było mi aż wstyd, że ludzie z *White Wolfa* się nie wstydzą. A teraz jeszcze jakaś pomyłka – system mangowy. Toż to koszmar. Systemów mangowych jest na świecie od pytona – niewiele widziałem gorszych. To taka amerykańska manga... Jedyną rzeczą wartą uwagi są czary, które bardzo mi się podobają. Widać, że od czasów RODZINY WSCHODU w firmie WW zaczyna się coś ruszać w dziedzinie zaklęć. Nawet jeśli nie zamierzacie kupić tego systemu, a prowadzicie system z czarami – poczytajcie sobie ten rozdział z podręcznika EXALTED.

Miłosz

EXALTED jest bardzo dobrze zrobioną grą fantasy – nic więcej i nic mniej. Robienie z tego części WoD jest wielkim nieporozumieniem i oszukiwaniem ludzi. Jedynym elementem wyróżniającym grę jest silnie mangowa estetyka, co niestety czyni z EXALTED grę dla konkretnej grupy osób

Michał Madej



tytuł: *Realms of Sorcery*
 autorzy: Ken i Jo Walton
 wydawca: Hogshead Publishing

Wydany przed ponad szesnastu laty system nigdy nie do-
 czekał się drugiej edycji, nigdy nie otrzymał nowej, bar-
 dziej nowoczesnej formy, co jednak nie przeszkodziło mu
 w zdobyciu wielkiej popularności. Teraz – po ponad piętnastu la-
 tach – na scenę wkracza dodatek, który ma wnieść nowego du-
 cha w stary, lekko już skostniały system, zachowując zarazem nie-
 powtarzalną duszę, jaka zapewniła mu setki wiernych fanów.
 Według pierwotnych planów **Królestwa magii** miały być pierw-
 szym suplementem do WFRP; datę wydania zaplanowano na li-
 stopad 1986 roku. Dodatek miał się ukazać zaraz po publikacji
 podręcznika podstawowego, w którym rozmyślnie skrócono roz-
 działy traktujące o magii. Na uzupełnienie tej luki przyszło nam
 czekać aż piętnaście lat. Czy warto było czekać?

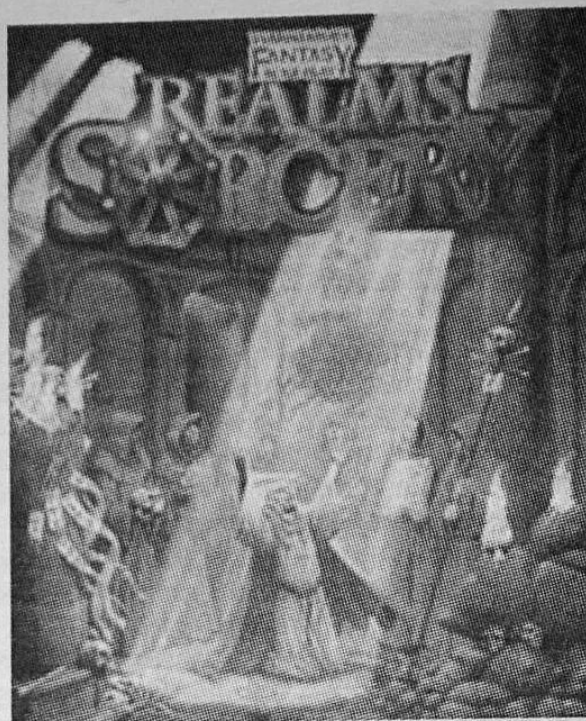
Królestwa magii to opasłe tomiszczce liczące 256 stron. Do re-
 cenzji otrzymałem egzemplarz w miękkiej oprawie, choć istnieje
 też wydanie z twardymi okładkami, a nawet limitowana seria
 oprawiona w skórę. Poza rzucającą się w oczy kolorową okład-
 ką cały podręcznik utrzymany jest w odcieniach szarości. Wewnątrz charakteryzuje się niezbyt rozbudowaną, by
 nie powiedzieć surową, lecz zarazem bardzo przejrzystą oprawą graficzną. Tekst urozmaicony jest licznymi cało-
 stronicowymi ilustracjami. Wydawca zainwestował w różnorodność, zatrudniając do prac artystów posługujący-
 mi się diametralnie różnymi technikami. Jakość poszczególnych grafik mieści się w dość obszernych granicach,
 od średnich po bardzo dobre, choć ich ocena w dużej mierze leży w kwestii gustu. Przeglądając **Królestwa** mamy
 dodatkowe powody do zadowolenia – pośród ilustratorów zdecydowanie wybija się Polak, znany z łamów maga-
 zynu **Portal** Radosław Gruszewicz.

Już po pobieżnej lekturze staje się jasne, że 250 stron nie jest w żadnej mierze przesadą. Długo oczekiwane **Króle-
 stwa** są mianowicie plombą uzupełniającą braki w ewidentnie niepełnym opisie magii z podręcznika podstawowe-
 go. Co wielu graczy powita zapewne z ulgą – w nowym dodatku nie zmieniono ani krzty z zamieszczonych w pod-
 stawowym podręczniku informacji, nic też nie przedrukowano. Zamiast tego autorzy skoncentrowali się na
 rozbudowywaniu tła magii i postaci posługujących się nią. **Królestwa** tak naprawdę więcej uwagi poświęcają cza-
 rodziejom niż dziedzinie ich sztuki. Widać też zupełnie inne niż w starych dodatkach, bardziej nowoczesne podej-
 ście do gry. Większość podanych informacji i zasad służy budowaniu świata, w którym poruszają się bohaterowie;
 zwrócono też uwagę na odgrywanie postaci, co w starszych dodatkach zdarzało się wyjątkowo rzadko.

Samemu opisowi tajemnych mocy największą uwagę poświęcono w pierwszych, opisujących historię i podsta-
 wowe zasady działania magii rozdziałach. Znajdują się tam wszystkie podstawowe fakty, które wpłynęły na taki a nie
 inny wizerunek magii w Starym Świecie. Jest więc historia upadku bram spaczeniowych, desperackiej, lecz zwycię-
 skiej walki elfów z siłami Chaosu i późniejszego przekazania części magicznej wiedzy ludziom przez maga Teclisa.
 Następnie znajdujemy krótkie, porządkujące wyróżnienie poszczególnych energii magicznych występujących w Sta-
 rym Świecie. W opisie tym widać duży wpływ wizji rozwijanych przez bitewną wersję WARHAMMERA, co może sta-
 nąć ością w gardle niektórych fanów. Ortodoksi mogą jednak spać spokojnie – autorzy pozostawili graczom szerokie
 pole manewru, wielokrotnie podkreślając niepełność stosowanych przez ludzi teorii magii.

Połowę podręcznika zajmuje umieszczony w kolejnych rozdziałach dokładny opis życia czarodziejów i dziedzin
 magii, uzupełniony przez informacje dotyczące organizacji, które ich kształcą i skupiają. W przeciwieństwie do więk-
 szości krain fantasy, w Starym Świecie magiczne gildie nie są abstrakcyjnymi organizacjami, a czarodzieje nie wę-
 drują przez bezdroża ot tak sobie. Z powodu dużego zagrożenia ze strony Chaosu wszyscy parający się sztukami ta-
 jemnymi są drobiazgowo kontrolowani. Rzucanie czarów bez posiadania ważnej licencji jest najlepszym sposobem
 wzbudzenia zainteresowania łowców czarownic, co zwykle kończy się stosem. Problemy związane z uzyskaniem li-
 cencji w dużej mierze wiążą bohaterów z ich macierzystymi gildiami, równocześnie wplątując w złożoną sieć intryg
 i konfliktów pomiędzy poszczególnymi organizacjami.

Oddzielną, dość kontrowersyjną dla wielu starych miłośników WFRP kwestią, są Altdorfskie Kolegia Kolorów.
 Autorzy całkiem sprawnie umieścili tę instytucję w świecie gry, jedynie w minimalnym stopniu wpływając na daw-
 ne magiczne profesje. Kolegia kolorów otwarte są jedynie dla doświadczonych czarodziejów (tj. co najmniej trze-
 ciego poziomu), którzy chcą specjalizować się w jednym z ośmiu kolorów magii, otrzymując przy tym dostęp do
 czarów piątego poziomu. Z drugiej strony podział magii na poszczególne dziedziny w żaden sposób nie wpływa
 na dawną magię wojenną, której naucza się w licznych gildiach i uczelniach magicznych. Czarodzieje wyrażający





chęć wstąpienia do elitarnych Kolegiów Kolorów muszą dodatkowo złożyć przysięgę wierności cesarzowi, która może ich w każdej chwili doprowadzić do natychmiastowego wcielenia do armii wyruszającej gdziekolwiek Mistrz Gry sobie zażyczy.

Opis dziedzin magii bynajmniej nie kończy się na zastosowaniach bojowych. Znacznie rozwinięto magię elementarną, której adepci też otrzymali dostęp do piątego poziomu magii za cenę specjalizacji w jednym z żywiołów. Nareszcie alchemicy otrzymali od dawna potrzebne im narzędzia pracy – także zarobkowej! Mogą już wytwarzać materiały wybuchowe, kwasy, lecz także mydło czy barwniki!

Oprócz niezbędnych uzupełnień już opisanych magicznych profesji dodano kilka nowych, w większości z bardzo dobrym skutkiem. Pojawił się szczegółowy opis krasnoludzkich kowali run jak również mistrzów run – ludzi, którzy wykradli niskiemu ludowi niektóre spośród sekretów tajemnych symboli, przyczyniając się tym do wytrwałej krasnoludzkiej zemsty. Choćby samo wyrażenie przez postać zainteresowania tą profesją staje się samo w sobie kreatorem przygód. Pojawili się też *hedgewizards*, często niepiśmienni czarodzieje – samoucy opierający się w swych sztukach bardziej na intuicji niż nauce. Należy wspomnieć także o nieco skrótowych, lecz bardzo konkretnych rozdziałach o magii elfów, goblinoidów, skavenów, całej gałęzi magii zakazanej, jak i pozornie nie związanych z tematem łowców czarownic i egzorcystów.

Wyczerpujący opis wszelkich szkół i przejawów magii to bynajmniej nie wszystko. Następujące dalej rozdziały o zaklęciach i magicznych przedmiotach zawierają odpowiedzi na szereg kluczowych pytań. Czy składniki, słowa i gesty są konieczne? Jak wynaleźć nowe czary? Jak skonstruować własny magiczny artefakt? Wydawać by się mogło, że czekają nas suche zasady i tabelki. Nic bardziej błędnego. Zasady są jedynie pretekstem do długiej opowieści o pogmatwanych ścieżkach, którymi podąża magia w tym świecie. Na przykład nowe zaklęcia, o ile w ogóle będą działać, będą bardzo kosztowne i toporne, a udoskonalanie formuł zajmuje czas mierzony w latach, udane skopowanie magicznego przedmiotu zależy nie tylko od wielomiesięcznych badań, lecz także od odtworzenia stanu ducha i charakteru (!) ich pierwotnego twórcy. Zastosowanie tego wszystkiego w praktyce, wykorzystanie cudów magii, wymaga dużego zaangażowania się gracza w odgrywanie postaci. A to wielki plus.

Kariera adepta tajemnych sztuk wiąże się z gotowymi „hakami” umożliwiającymi szybkie włączenie postaci w wir przygody. Może to być zarówno konflikt w lokalnej gildii, poszukiwanie rzadkich komponentów, czy też próby wykonania niezbędnego dla reszty drużyny magicznego przedmiotu – autorzy podpowiadają dziesiątki możliwości.

Na koniec czeka nas jeszcze spis nowych zaklęć, magicznych przedmiotów, rozdział o chowańcach i seria przeznaczonych dla MG porad. Na szczególną uwagę zasługują przepisy na magiczne wywary i jak zwykle użyteczne czary magii prostej. Osobiście polecam napój totalnego pijaństwa i czar poprawiający smak jedzenia.

Wady? Niestety są i to niektóre dość dotkliwe. Głównym zgrzytem jest przeniesienie dużej części zasad z bitewnego WARHAMMERA w bezpośredni sposób, bez specjalnego oglądania się na różnice w specyfice gry bitewnej i fabularnej. Szczególnie kłują w oczy zaklęcia Kolegiów Kolorów, które zostały wprost skonwertowane z zasad WFB. W ogóle opis Kolegiów jest elementem nie tylko nieco rozbieżnym z „duszą świata”, lecz odstaje jakością od rozdziałów traktujących o pozostałych magicznych dziedzinach. Brakuje także dokładniej opisanych podstaw magii, choć biorąc pod uwagę dość kontrowersyjne Kolegia jest to chyba raczej zaleta. Także dość skrótowe opisy nekromancji, demonologii i magii mrocznej na pewno nie wyczerpują tematu, pozostawiając wyraźny niedosyt. Pozostaje liczyć na to, że do tematu wróci **Królestwa Chaosu**.

Polskiego gracza czekają jeszcze pewne dodatkowe niedogodności w korzystaniu z **Królestw Magii**. Z powodu rezygnacji z przedruku jakichkolwiek zasad z podręcznika podstawowego pełno jest tu odnośników, z których korzystanie może być kłopotliwe gdy posiada się jedynie polskie wydanie. Powoduje to także konieczność częstego skakania z jednej książki do drugiej, co nie jest zbyt wygodne. Z drugiej strony gdyby przedrukować wszystkie informacje z podręcznika podstawowego, **Królestwa** miałyby co najmniej sto stron więcej.

Czy więc warto kupić **Królestwa Magii**, szczególnie biorąc pod uwagę wysoką cenę – 115 zł? Uważam, że każdy fan Starego Świata powinien poważnie zainteresować się tym dodatkiem – **Królestwa** to bardzo obszerne i pożyteczne źródło informacji. Pomimo tego, że jest to nieco odmienne, bardziej nowoczesne podejście do WFRP, zachowano najlepsze

Zalety:

- * oryginalna wizja magii
- * świetnie opisane, obszerne tło dla przygód
- * bardzo dobrze komponujące się ze światem gry zasady

Wady:

- * niezbyt udana adaptacja Kolegiów Koloru
- * bezpośrednie przeniesienie części zasad bitewnego WARHAMMERA
- * zbyt skrótowe potraktowanie niektórych zagadnień

cechy tego wiekowego już systemu, z czarnym humorem włącznie. Jeśli kolejne dodatki będą kontynuowały tę tendencję system ten czeka świetlana przyszłość. To kawał dobrej roboty – nawet wyraźnie odstające od deszczowego Warhammera Kolegia Kolorów, które początkowo bardzo mnie do Królestw zniechęciły, nie psują obrazu całości. Chyba właśnie o to autorom chodziło.



tytuł: **Fallout: Pencil and Paper**
 autor: Jason Mical



FALLOUT: PENCIL AND PAPER to papierowa wersja kultowej już gry komputerowej. Choć postnuklearny świat znany z Fallouta pojawił się po raz pierwszy w wydanej w 1986 roku grze WASTELAND, dopiero stworzona 11 lat później kontynuacja zapoczątkowała nową epokę w dziejach cRPG. W 1998 roku powstała druga część FALLOUTA, jeszcze lepsza niż poprzednia, a w 2001 gra taktyczna FALLOUT: TACTICS, która nie odniosła jednak takiego sukcesu, jak jej poprzedniczki.

FALLOUT: PENCIL AND PAPER dostępny jest na razie jedynie w Internecie i choć nie został autoryzowany przez Interplay, jest uznawany za „półoficjalny” – adres strony z F:PnP umieszczono w podręczniku do FALLOUT: WARFARE – „oficjalnej” figurkowej gry bitewnej zamieszczonej na płycie z FALLOUT: TACTICS. Jeśli więc twórcy FALLOUTA zechcą kiedyś wydać oficjalnego RPG-a na podstawie tej gry, zapewne będzie to właśnie ten system. Jak na podręcznik sieciowy jest on dość obszerny – 157 stron. Oprawa graficzna pozostaje za to dość uboga, co nie dziwi, zważywszy na to, że podręcznik przeznaczono do ściągania przez Internet. Ilustracje występują jedynie przy opisach ras, w dziale dotyczącym ekwipunku (a jest on naprawdę duży – zajmuje aż jedną czwartą podręcznika, z czego 30 stron to różne typy broni – od łuków po karabiny plazmowe). Oprócz tego po podręczniku rozsiane są wizerunki Pip-Boya – postaci będącej znakiem rozpoznawczym gry.

Świat gry to Ziemia po wojnie atomowej, podczas której wyginęło 99% ludzkości, a także większość innych form życia na naszej planecie. Mimo że świat opisany w podręczniku ogranicza się do Kalifornii i Nevady, jest on bardziej różnorodny niż w niejednym systemie fantasy – od prymitywnych wiosek cofniętych do epoki kamienia łupanego, których mieszkańcy często postrzegają technologię jako magię lub czynią z niej obiekt kultu, poprzez opanowane przez cztery walczące między sobą mafie New Reno, aż po Enklawę dysponującą technologią rodem z CYBERPUNKa. Mimo że gra dzieje się w XXII wieku, jej świat stylizowany jest na lata pięćdziesiąte – czasy największego nasilenia się nuklearnej psychozy. Znajdziemy tam więc lampowe komputery, toporne procesory, zaś Pip-Boy – symbol gry – to postać rodem ze starych kreskówek.

Tworzenie postaci jest niemalże identyczne jak w wersji komputerowej – możemy zagrać ludźmi, ghulami (ludźmi przeobrażonymi przez promieniowanie, wyglądający jak prawdziwe zombiaki), supermutantami (produktem inżynierii genetycznej mającej na celu stworzenie idealnego żołnierza) oraz półmutantami. Oprócz tego doświadczeni gracze mogą wcielić się w potężne deathclawy (ogromne, inteligentne jaszczury), humanoidalne roboty, a nawet... psy! Dzięki systemowi traitów (cech, z których każda ma dobrą i złą stronę, wybieranych podczas tworzenia postaci) oraz perków (specjalnych umiejętności, dostępnych co kilka poziomów) każda postać jest wyjątkowa.

Do gry (system SPECIAL, oparty na GURPSie) potrzebny jest standardowy zestaw kości. Głównych współczynników jest 7, a ich pierwsze litery tworzą nazwę systemu. Większość testów (w których używa się k100) oparty jest o umiejętności (tych naliczyłem 19 – trochę mało). Mechanika została przeniesiona, z niewielkimi zmianami, z komputerowej wersji, co niestety jest nazbyt widoczne. Choć system nie jest skomplikowany i łatwo go opanować, wymaga jednak często żmudnych obliczeń (np. choć komputer nie ma problemu z każdorazowym testowaniem umiejętności dla wszystkich kul w serii z karabinu maszynowego, MG może to sprawić pewne problemy), przez co podczas walki często potrzebny jest kalkulator. Kolejną rzeczą pasującą do cRPG, lecz nie sprawdzającą się w prawdziwej grze fabularnej, jest bardzo szybki przyrost hitpointów oraz zbyt małe obrażenia zadawane przez broń, co czyni walkę mało realistyczną – bohater na wysokim poziomie nawet bez zbroi bez problemu przeżyje serię z karabinu maszynowego. Przydałoby się również zebranie wszystkich tabel w jednym miejscu.

Do FALLOUTA powstało już kilkanaście dodatków i przygód (kolejne w przygotowaniu), między innymi setting pozwalający na grę w świecie filmu „Wodny świat”. Aktualna edycja systemu to wersja 2.0 (do której można również ściągnąć erratę). W przygotowaniu jest trzecia edycja podręcznika, w której znajdują się informacje o terenach opisanych w FALLOUT: TACTICS, ma się w niej również znaleźć więcej ilustracji. FALLOUT: PENCIL AND PAPER (wraz ze wszystkimi dodatkami) dostępny jest na stronie autora systemu: www.iamapsycho.com/fallout oraz na polskiej stronie www.fallout.pl, na której znaleźć można również fragment polskiej wersji systemu (w przygotowaniu).

Zalety:

- * bogaty świat;
- * system tworzenia postaci;
- * dużo dodatków (przynajmniej jak na internetowego RPGa).

Wady:

- * mechanika wymagająca żmudnych obliczeń;
- * mało realistyczny system walki;
- * uboga oprawa graficzna.



Idzie wiosna, a z nią coraz więcej konwentów. Gdzie się wybrać? Zawsze aktualny spis konwentów znajdziecie na stronie internetowej: <http://konwenty.fandom.art.pl>

A tutaj krótki wypis najbliższych imprez:

1-3 marca 2002 r. – Studenckie Dni Fantastyki w Lublinie

8 – 10 marca – Snotcon w Gdańsku

15 – 17 marca – Pyrcon w Poznaniu

5 – 7 kwietnia – Fantastykon w Rzeszowie.

ORAZ:

5 – 7 kwietnia – MAGICON w Warszawie – konwent wydawnictwa MAG z okazji ukazania się 100-ego numeru Magii i Miecza. Bieżące informacje na temat tego konwentu znajdziecie na stronie: <http://www.magiaimiecz.pl/magikon.php>

A już na przełomie sierpnia i września Polcon 2002 w Krakowie – informacji o nim szukajcie w kolejnych numerach MiMa.

*

*

Miłośnicy klimatów postapokaliptycznych mogą poczuć się tym nieco zawiedzeni, mamy jednak dla nich dobrą wiadomość. Wydawnictwo MAG wyda na Magikon, HELL ON EARTH, czyli DEADLANDS 200 lat później.



*

Na oficjalnej stronie Magii i Miecza www.magiaimiecz.pl znaleźć można karty postaci do wydawanych przez MAGa systemów. Wszystkie pliki w formacie pdf. Natomiast na stronie: <http://www.rawkf.prv.pl> znaleźć można generator postaci do WIEDŹMINA: GRY WYOBRAŹNI.

*

Zajrzyj na <http://www.wiedzmin-rpg.pl>. Naprawdę ładna strona o WIEDŹMINIE: GRZE WYOBRAŹNI. Chciałoby się więcej takich...

Wydawnictwo Portal szykuje na ten rok prawdziwą ofensywę. Czy mu się uda... zobaczymy. A oto co planuje wydać. W serii New Style ukaże się VIOLENCE, a w Nowej Fali winny się ukazać: PC RPG, baaardzo długo zapowiadane URWISY oraz (najwcześniej) DROGA, ŚCIEŻKA KU CHWALE. Ponadto portalowcy planują wydanie drugiej części **Władcy Zimy**, a ponadto przygotowują wydanie polskich kompanii do ZC i W:MW.

Natomiast DE PROFUNDIS, gra Nowej Fali autorstwa Michała Oracza, będzie miała nie jedną, lecz dwie zachodnie edycje – angielską i hiszpańską.

*

Ukazała się w końcu „Kwarta” – długo zapowiadany przez Wydawnictwo Portal magazyn dla miłośników DZIKICH PÓL. Za



30 złotych otrzymujemy 48 stron bardzo ładnie wydanego pisma. Redaktorem naczelnym jest, znany również z MiMa, Michał Mochocki.

*

Nie ukazał się za to Necropunk, którego premiera została odroczone na później. System będzie wydany tylko przez Studio Sarmatia, a nie jak wcześniej było zapowiadane – przez Wydawnictwo Portal i Studio Sarmatia. Plotki mówią o nie napisaniu fragmentów podręcznika przez niektórych autorów, co spowodowało rezygnację z pomysłu wspólnego wydania tej gry. Dementuje to Kaczor, jeden z autorów, który na Krakonie powiedział, iż czekają po prostu na lepszy okres wydawniczy... Jednak plotek jest coraz więcej...



*

Wydawnictwo Tori, które przez ostatnie pół roku zamilkło, planuje dodruk podręcznika do Legendy Pięciu Kręgów, a później wydanie długo oczekiwanej Drogi Kraba oraz przygód będących kontynuacją Kodeksu Bushido.

*

Powstał nowy serwis internetowy mający na celu dostarczanie najświeższych informacji ze świata fantastyki – więcej info znajdziecie na stronie: www.gargoyle.w.pl

*

W końcu ukazał się THE LORD OF THE RINGS ROLEPLAYING GAME, razem z THE LORD OF THE RINGS ROLEPLAYING ADVENTURE GAME, oczywiście wszystko ze stajni Deciphera. O ile pierwszy produkt to tłuściutki RPG, o tyle drugi można przyrównać do naszego małego WIEDŹMINA. Gra ma bardzo dobre wsparcie sieciowe, które możemy sobie obejrzeć na stronie <http://www.decipher.com/lordoftherings/rpg/index.html>.





Doszły nas słuchy, iż po otrzymaniu od *Deciphera* terminu 48 godzin na przetłumaczenie karcianki do „Władcy Pierścieni” ISA wzięła się ostro do roboty i na czas zdążyła. Efekty możemy podziwiać na stronie <http://www.decipher.com/lordoftherings/rules/fellowshiprules-polish.pdf>. Cóż, co prawda jest przysłowie „lepiej późno, niż wcale”, jednak bardziej adekwatne do tego, co otrzymaliśmy, będzie „co nagle, to po diable”...

Szacowny jubilat, jakim jest obchodzący dwudziestolecie Zew Cthulhu wkroczył w trzecią dekadę spokojnie i bez ekscesów. *Chaosium* zapowiada, że mimo mającej ukazać się już wkrótce wersji D20 nie zaprzestanie wspierania klasycznej serii – w pierwszej połowie roku spodziewać się można **Keepers Compendium 2**, dodatku opisującego San Francisco w latach 20. oraz kolejnego wznowienia **Krain Snów**, które znowu zostały przeredagowane,

doczekały się nowej mapy i twardej okładki. Tymczasem serię Cthulhu d20 rozpocząć ma podręcznik **Pulp Cthulhu**, traktujący o rozgrywaniu osadzonych w latach 30. przygód przypominających eskapady Indiany Jonesa. W dalszych zapowiedziach znajdują się: podręcznik opisujący przedwojenną Japonię oraz współczesne Arkham.

Zakończył się proces pomiędzy Camarilla (największym stowarzyszeniem fa-

d20 News

Jak grzyby po deszczu powstają firmy korzystające z otwartej licencji na d20. Działające w Providence wydawnictwo *Monkey God Enterprises* ogłosiło właśnie szóstą już przygodę osadzoną w realiach fantasy – **Ruin of Rackfall**.

Mongoose Publishing to firma specjalizująca się w publikacji obszerniejszych materiałów opartych na d20 – opisów tła kampanii, książek traktujących o kolejnych rodzajach potworów czy kolejnych klasach zawodowych. **Chaos Magic** to podręcznik z serii **Encyclopaedia Arcana**, traktującej o rozmaitych rodzajach czarnoksięstwa. Omawia szczegółowo wszelkie rodzaje czarów za zasadę działania przyjmujących chaos, prezentuje profesje, które się nimi parają, oraz przedstawia pomysły na przygody i kampanie oparte na motywie chaosu.



Troll Lord Games stawia sobie za cel promocję własnego świata, opartego o reguły trzeciej edycji **D&D**. Uniwersum Erde opisuje szczegółowo ponad trzystustronicowy podręcznik **Codex of Erde**. Kolejnym produktem przybliżającym wielki triumf nowego świata gry ma być zapowiadana na luty kampania **The Lost City of Gaxmoor**, autorstwa samego Garego Gygaxa.

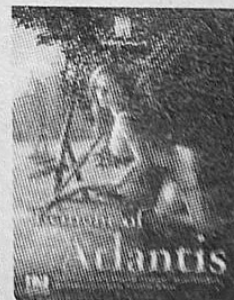
D20 to nie tylko fantasy – taką przynajmniej tezę stara się udowodnić firma *Living Room Games*, znana ze wskrzeszenia *Earthdawn*. Zapowiadany na wiosnę tego roku podręcznik **Digital Burn** ma stanowić podstawę dla wszelkich opartych na mechanice **D&D** gier rozgrywających się w najbliższej przyszłości. Autorzy zapewniają, że podręcznik kompilować będzie nie tylko wątki znane z cyberpunkowych książek i filmów, lecz również pomysły rodem z najpopularniejszych gier o tej tematyce –

Cyberpunka 2020 i *Shadowrun*.

Kolejnym wydawnictwem, które usiłuje wypormować własne uniwersum fanatasy, korzystając z D20, jest *Privateer Press*. Obszerna kampania pod tytułem **Witchfire Trilogy** wprowadzać ma w brutalny świat *Iron Kingdoms*. Pierwsza część, **The Longest Nighth**, umieszcza postaci graczy w środku niezwykle zawilej, magicznej intrygi, której rozwikłanie przeobrazi na zawsze oblicze poznawanego dopiero świata. Niewątpliwą atrakcją podręczników jest doskonała szata graficzna i ilustracje Briana Snody.

Do najpopularniejszych wśród korzystających z otwartej licencji D20 tematów należy marynista. *Living Imagination Inc.* zajęło się nią najpoważniej, publikując dwustronicowy podręcznik pod tytułem **Twin Crowns**, prezentujący świat fantasy u progu epoki wielkich odkryć geograficznych. Inspirowany ponoć poważnie historią podręcznik szczegółowo zajmuje się wyścigiem dwóch królestw ku nowym lądom, prezentując przy okazji zasady nawigacji, żeglugi i bitew morskich.

Znana do tej pory z produkcji gier planszowych firma *Avalanche Press* pełną garścią czerpie z D20, publikując serię 48-stronicowych książeczek, zawierających minikampanie osadzone w realiach historycznych lub mitologicznych, jak to ma miejsce w przypadku ich najnowszego produktu, inspirowanego pismami Platona **Twilight of Atlantis**. Kolejne publikacje mają mieć zdecydowanie bardziej realistyczny charakter – zapowiadane tytuły to **The Black Flag – Pirates of Caribbean** oraz **Vlad the Impaler**.



Po ataku na WTC nie trzeba było długo czekać, aż któraś z firm podchwyci ten temat. Pytaniem było, kto pierwszy to zrobi. I oto okazało się, że jest to znane nam *Hollistic*, wydawca między innymi znanego w Polsce systemu *Gasnące Słońca*. **Afghanistan** – bo tak się będzie nazywała ta gra – ma nam zapewnić wszystko, czego potrzeba, by móc odegrać wojnę z terroryzmem. Ma to też otworzyć nową linię HDI – „Real Life Roleplaying”. Cóż, wyjaśnienia firmy dotyczące wyboru miejsca i osadzenia akcji gry, są wyjątkowo mętne, więc chyba nie ma sensu ich przytaczać w całości (teksty w stylu „patriotyczny obowiązek” czy „by zrozumieć co tam się dzieje” itp.). Jeżeli chcecie poczytać owe wyjaśnienie w całości – zapraszamy na stronę: <http://www.hollistic-design.com/News/News.htm>. Nam szkoda miejsca, by to przedrukowywać.



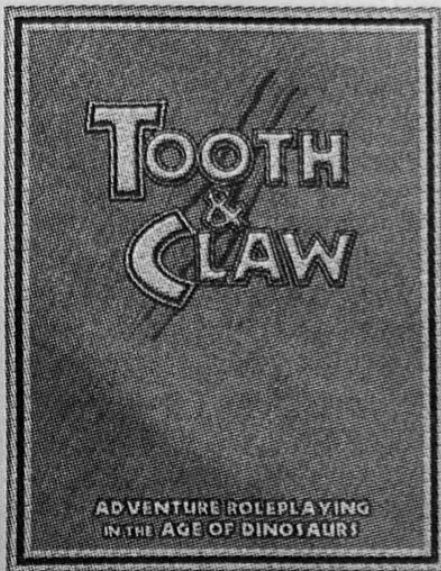
nów Świata Mroku) a firma *White Wolf* o prawo do nazwy *Camarilla*. Organizacja rozdzieliła się na tą kierowaną przez *White Wolfa* (<http://www.white-wolf.com/camarilla>) i na *Camarilla Non Profit Organization* (<http://dppw.tamu.edu/camarilla/>) – która to organizacja pozwała *WW* za identyczne nazwanie swojego „formowego” fan klubu.

*

Choć nowa gra *Johna Wicka*, *Orkworld*, zbiera doskonałe recenzje, *Wicked Press* milczy, a żadna z zapowiadanych na koniec roku gier nie ukazała się do tej pory. Miejmy jednak nadzieję, że już wkrótce będziemy mogli się zapoznać z onirycznym systemem *CAT*, w którym gra się kotami



strzegącymi ludzi, oraz grą *TOOTH & CLAW*, przenoszącą nas w czasy, gdy światem rządziły dinozaury. W przygotowaniu jest też – ponoć – kuzyn *Orkworlda*, *Elfworld*.



ka książeczka zawiera wszystko, czego potrzeba, by wcielić się w znanych z seriali telewizyjnych nastoletnich pogromców, broniących nieświadomego świata przed nadnaturalnym zagrożeniem.

*

Imagine Role Playing to nazwa firmy i zarazem tytuł gry fabularnej, która broni się ze wszystkich sił przed zalewem *D&D*, oferując alternatywny zestaw zasad rozgrywania gier fantasy. Jedną z naczelnych zasad gry jest możliwość wcielenia się w przedstawiciela dowolnej rasy i profesji, która mieści się w schemacie miecza i czarów – wydany właśnie dodatek *Aspects of the Wild* ma ułatwiać odgrywanie postaci dzikich i niebezpiecznych, od dumnych barbarzyńców po prymitywnych troglodytów.

*

Na stronie <http://www.seventhsanctum.com/gens/index-char.html> znajdziecie całą masę darmowych generatorów do ściągnięcia. Praktycznie da się teraz wygenerować wszystko: od imienia, poprzez postać, setting itd.

*

Tęsknicie do *Toona*? Już niedługo na rynku ma się pokazać jego remake, czyli *Cartoon Action HOR*, który ukaże się nakładem wydawnictwa *Spectrum Game Studios* (więcej informacji na stronie: <http://homepages.ihug.co.nz/~rwh/spectrum3/frames.html>).

*

My również mamy swój konkurs piękności. Na stronie http://www.dndadventure.com/html/gamer_of_the_month.html

możemy zawsze znaleźć zdjęcie aktualnej miss danego miesiąca. Może warto by było przeszczepić to na nasz polski grunt? Ciekawe co na to nasze *rpgraczki*?

*

Ukazał się *Way of the Gun Pinnacle'a* – czyli dodatek do *Deadlands d20*.



*

Steve Jackson Games i *Dark Horse Comics* podpisały umowę, wynikiem której światło dzienne ujrzy *HellBoy RPG*. W założeniach gracze mają wcielić się w *HellBoya* i jego kolegów z „*Bureau of Paranormal Research and Defense*”. W podręczniku ma się również znaleźć nowy odcinek *HellBoya* samego *Christophera Guldena*.



Podstawkę pisze *Phil Master* i *Jonathan Woodward*. Całość jest „*Powered by GURPS*”, czyli do grania potrzebujemy podstawki do owej *GURPSa* właśnie.

*

Nielada gratka szykuje się dla wszystkich miłośników *ZEWU CTHULHU*. *Pagan Publishing* przedrukowuje scenariusze z pierwszych dziesięciu numerów *The Unspeakable Oath*, które – jak pewnie się domyślicie – są już nie do dostania. Czas oszczędzać pieniądze...



THORGAL I SPÓŁKA

**WYWIAD Z MAĆKIEM KOCUJEM
I ROBERTEM SINIAKIEWICZEM,
twórcami karcianej gry dla kolekcjonerów
„Thorgal”, która niebawem ukaze się
nakładem wydawnictwa Egmont.**

Skąd się wziął pomysł na zrobienie gry karcianej Thorgal?

RS: Z komiksu.

MK: To był pomysł Tomasza Kołodziejczaka z Egmontu. W każdym razie propozycja wyszła nie od nas, lecz z wydawnictwa.

Jak zrobić dobrą grę karcianą?

MK: A skąd my to mamy wiedzieć?

RS: To nie jest takie trudne – wystarczy wziąć 300 kart z kilkunastu dobrych gier karcianych...

MK: ...takich jak brydż, poker...

RS: ...zmienić tytuły kart, wszystkie obrazki i współczynniki. Jest może trochę pisania, ale nie jest to nawet w połowie tak skomplikowane, jak się wydaje.

MK: Najważniejsze, żeby mieć pojemny pomysł. Kiedy już się opracuje podstawowe reguły, wymyśla się karty, które mają urozmaicić rozgrywkę. A potem to już testy, testy, testy...

Jak dużo kart zmienia się w trakcie testów?

RS: 100%.

MK: Większość. Czasami jakiś drobiazg, ale często trzeba wyrzucić kartę albo całkowicie zmienić jej działanie. Niektóre karty zmieniają się kilka, a nawet kilkanaście razy.

Czy mieliście jakieś specjalne metody testowania gry?

MK: Owszem. Pod koniec fazy testów przygotowaliśmy zestaw specjalnych wykresów, po jednym dla każdej z kart. Każdy wykres określał siłę karty i cechy, które mogłyby negatywnie wpłynąć na równowagę gry.

I do czego służyły te wykresy?

RS: Do niczego. Wywaliliśmy je do kosza.

MK: Poważnie. Okazało się, że właściwie nie bardzo jest co z nimi zrobić. Niby były, ale nie rozwiązały nam żadnych problemów. Dużo łatwiej było robić poprawki patrząc na kartę niż na jej wykres. Trochę zabrakło nam być może matematycznego wykształcenia...

A nie mógł wam ktoś przy tym pomóc?

MK: Nasi główni współpracownicy kierujący testowaniem, to też humaniści i na wszelkie wykresy mają tak zwane uczulenie... Przy okazji musimy tu podziękować Jarkowi Chmielewskiemu, Grzesiowi Zielińskiemu i Maćkowi Jaroszowi. Bez ich pomocy gra powstawałaby dwa razy dłużej i pewnie byłaby gorsza.

To jest pierwsza całkowicie polska gra karciana dla kolekcjonerów. Czy czujecie się pionierami?

MK: Nie czujemy się pionierami. Pionierzy to są ludzie, którzy jada do jakiejś dzikiej krainy, przez parę lat ciężko pracują, a na końcu i tak zabijają ich Indianie.

RS: Po prawdzie to Thorgal nie jest pierwszy. Pierwszy był Zbuduj Swój Kaczogród, który pojawił się parę lat temu w czasopiśmie **Kaczor Donald**, zresztą też za sprawą Tomasza Kołodziejczaka. Aczkolwiek tamta gra miała nieco prostsze zasady i znacznie brzydsze karty. Ale – jak sądzę – mogę z czystym sumieniem stwierdzić, że jest to najlepsza całkowicie polska gra karciana dla kolekcjonerów.

Jaka jest różnica między robieniem gry karcianej a fabularnej?

RS: Gra karciana musi mieć rozsądne zasady. W RPG możesz się aż tak bardzo nie przejmować, bo po pierwsze, i tak nie jesteś w stanie przewidzieć wszystkich pomysłów graczy, a po drugie, prowadzący zwykle zmieni lub zinterpretuje po swojemu to, co napisałeś. W RPG to nie zasady są najważniejsze i to widać na przykładzie takich gier jak Warhammer. Wszyscy narzekają na reguły, ale nijak nie przekłada się to na popularność gry. Co innego w grze karcianej. Tutaj jeden błąd lub nieścisłość w zasadach może całkowicie uniemożliwić przyjemną rozgrywkę. Stąd np. w Magic: The Gathering tyle „zdelegalizowanych” kart.

Czy mieliście jakieś poważne wpadki podczas produkcji?

RS: My? Żadnych. [śmiech]

MK: W pierwszej wersji gry zabrakło jednej niezbyt ważnej postaci. Przygotowaliśmy wzory kart, sprawdziliśmy wszystko trzy razy, zanieśliśmy do wydawnictwa. Następnego dnia dzwoni do nas zdenerwowany wydawca – nie ma ani jednej karty Thorgala.

RS: Ale mogę wszystkich zapewnić, że w ostatecznej wersji karta z wizerunkiem tytułowego bohatera już jest. Chyba jest, prawda?

MK: Jest, nawet kilka. Tak na wszelki wypadek.

*Wywiad przeprowadzono w samochodzie stojącym w korku na jednej z warszawskich ulic.
Rozmawiał Robert Siniakiewicz.*





WYWIAD Z TOMASZEM KOŁODZIEJCZAKIEM wydawcą Thorgal CCG

Skąd pomysł na wydanie THORGALA CCG?

Pomysł zrobienia polskiej gry karcianej od dawna chodził mi po głowie. Zresztą kilka lat temu zrealizowaliśmy już taki projekt, tyle że dla dzieci. Gra nazywała się ZBUDUJ SWÓJ KACZOGROD i stanowiła dodatek do prowadzonego przez mnie tygodnika **Kaczor Donald**. Potem przymierzaliśmy się do wydania wspólnie z **MAGi**em karcianki bazującej na filmie „Ogniem i mieczem”, ale projekt z różnych powodów nie został przygotowany. Sięgnąłem więc po najpopularniejszy obecnie komiks w Polsce.

Co zadecydowało o wydaniu THORGALA CCG?

Wierne grono miłośników komiksów, barwny świat, w którym umieszczać można różnorodne fabuły, duża ilość materiału ilustracyjnego. Wreszcie fakt, że gra „THORGAL” ma potencjał międzynarodowy. Jeśli będzie dobra, jeśli dobrze przyjmą ją Polacy, być może uda się ją sprzedać jeszcze gdzieś w Europie.

Kto stworzył tę grę?

Twórcami zasad są **Maciek Kocuj** i **Robert Siniakiewicz**, którzy są doskonale znani wśród miłośników karcianek. Fachowcy od gier, a przy okazji miłośnicy komiksów. Pomagała im również grupa testerów. Natomiast sama idea zrobienia tej gry jest moja, projektem opiekował się **Tomek Kreczmar** – naczelny „Magii i Miecza”. Obaj mieliśmy też wpływ na pewne szczegółowe rozwiązania w grze. Nie zapominajmy o człowieku, którego ilustracje dają oprawę graficzną kartom – **Grzegorz Rosiskim**, i scenarzyście komiksów, który stworzył Thorgala i jego świat – **Jeanie Van Hamme**. Bez nich byłoby tej gry (choć bezpośrednio nie brali udziału w jej tworzeniu).

Jak to możliwe ze ceny podstawki i boosterów są tak niskie?

Możesz to powtórzyć głośniej – CENY SA NISKIE. Starter (60 kart) kosztuje 29,90 zł, 8-kartowy booster – 9,90 zł. Gra jest projektowana na polski rynek i chcielibyśmy, aby dotarła do szerszego niż hobbyści grona odbiorców. Karty nie mogą więc kosztować tyle co produkcje zachodnie (których ceny – wiem, bo sam zbieram GWIEZDNE WOJNY – są dostosowane do kieszeni Amerykanina, ale nie Polaka). Staraliśmy się utrzymać cenę w granicach przyzwoitości, a jednocześnie opłacalności. Jeśli uważasz, że nam się to udało, to fajnie.

Czy Thorgal CCG wyjdzie poza Polskę?

Zarówno my, jak i wydawnictwo **Le Lombard**, francuski wydawca serii „Thorgal”, będziemy dążyć do sprzedania gry na Zachód. Będzie to możliwe w krajach, w których komiksy są popularne, a więc np. we Francji, Niemczech, może Skandynawii. No ale na razie droga do tego daleka. Rynek karcianek jest zawałony produktami i sporo się w nim dzieje.

Dlaczego warto kupić tę grę?

Bo dobrze się w nią gra. Bo można dzięki niej „wejść” do ciekawego świata fantasy i przeżywać tam wiele przygód. Bo karty są ładne. Bo wesprzecie wtedy oryginalny polski projekt.

6 grudnia w kioskach we Francji pojawiło się nowe thorgalowe wydawnictwo: muzyczna płyta CD Thorgal. Towarzyszy jej ośmiostronicowy magazyn, zawierający prezentacje komiksu i ex-libris (w formacie A4). Cena: 79 FF (12,04 euro).



Jakie są plany rozwoju gry?

Pierwszy dodatek planujemy jeszcze na ten rok. Roboczy tytuł – „**Kraina Qa**”. Obejmie on przygody Thorgala, jego rodziny i przyjaciół w umownej Ameryce Południowej. Sądzę, że główną rolę odegra w nim Kriss de Valinor. Pojawią się nowi Bohaterzy, Misje, Przedmioty. Niezależnie od zwiększania liczby już znanych typów kart, od razu zaprojektowaliśmy w grze pewne mechanizmy i pola rozwoju. Pojawią się nowe typy kart związane czy to ze światem bogów, czy z techniczną cywilizacją, z której wywodzi się Thorgal. Zwiększy się na pewno liczba i znaczenie Czarów, których zbyt wiele nie ma w podstawce. Taki był plan, żeby trzymać się komiksowych korzeni: świata wikingów, wartkiej akcji, przeznaczenia.

Czy jest jeszcze szansa na dołożenie swojej cegiełki w rozwój gry – jeżeli tak, to jaka?

Przede wszystkim trzeba ją kupić, bo to umożliwi powstawanie kolejnych dodatków. Tworzymy stronę internetową gry – tam i w zaprzyjaźnionych pismach będziemy wyjaśniać wszelkie wątpliwości, likwidować bugi, które zapewne znajdą uważni gracze itp. itd. Tyle na dzisiaj. Ale gra jest robiona w Polsce, przez Polaków, możemy ją kształtować wedle naszej woli. Myślimy z Tomkiem Kreczmarem o sposobie włączenia do kolejnych dodatków (nie wiem czy pierwszego) fajnych kart zaproponowanych przez graczy. Ale na razie to tylko wstępne projekty – kiedy podejmiemy decyzje, na pewno to ogłosimy.

Gdzie będzie można kupić THORGALA CCG?

Po pierwsze, wysyłkowo, w tym w superpromocji znanej z łam „Magii i Miecza”. Po drugie, w specjalistycznych sklepach z gramami. Po trzecie, w Empikach, dobrych księgarniach, być może w niektórych sklepach z zabawkami, supermarketach itp.

Jak będzie wyglądała promocja gry?

Jeszcze pracujemy nad tym Ale już dziś zapraszam wszystkich na **Warszawskie Dni Komiksu** (16.03, Kino Grunwald, ul. Niepodległości 141), na których odbędzie się oficjalna premiera gry. Będzie można kupić karty, otrzymać karty premiowe, wziąć udział w pierwszym turnieju gry oraz w spotkaniach z samym Grzegorzem Rosiskim, który przylatuje do nas ze Szwajcarii. Oczywiście, będą też obecni twórcy naszej karcianki. Następny turniej odbędzie się w ramach **MAGIKONU**, czyli w dniach 5-7 kwietnia, również w Warszawie.

Wywiad przeprowadził Toread.



KOMIKSOWE POCZĄTKI

STRESZCZENIE AKCJI THORGALA, KTÓRĄ WYKORZYSTUJE THORGAL CCG

Paweł 'nurek' Nurzyński

Na wyprawę wyruszyło stu dwudziestu wikingów – przetrwało piętnastu; nękani przez nieustanne sztormy i burze stracili nadzieję, że powrócą cali i zdrowi. Uratowało ich światło Aegira – ono wskazało im drogę do rodzinnej Northlandii. Światłem była dziwna tratwa, której jedynym ładunkiem był... noworodek! Przygarnął go Leif Haraldson i nadał mu imię Thorgal Aegirsson (na cześć bogów: Thora i Aegira). Gdy Leif kilka dni później wrócił na miejsce katastrofy, nie znalazł żadnych szczątków oprócz niewielkiego kawałka bardzo dziwnego metalu... Ów metal i dziwny talizman znaleziony w tratwie były jedynymi dowodami pochodzenia dziecka...

Od najmłodszych lat Thorgal miał przedziwne przygody. Kilkuletniego chłopca spotkał krasnal Tjahzi, poszukujący metalu, który nie istnieje. Owym metalem był wisiorek Thorgala z fragmentem kapsuły, w której go odnaleziono – Thorgal nie tylko podarował Tjahziem metal, ale pomógł mu również w drodze powrotnej do rodzinnej krainy. A nie była to łatwa podróż: przemykanie koło olbrzyma Hjalmgunnara czy powietrzna walka z wężo-wampirami. Na koniec Thorgal stawia czoło wszystkim dwunastu ogonom węża Nidhogga – niestety ginie podczas walki. Tjahzi jest zrozpaczony, bo choć wypełnił zadanie i na czas dostarczył metal, zapłacił straszliwą cenę – stracił przyjaciela. Widok Tjahziego płaczącego nad ciałem Thorgala wzruszył boginię Frigg. W dowód wdzięczności za czyny wskrzesza i wynagradza dziecko. Thorgal budzi się nagle. Ze zdziwieniem stwierdza, że znajduje się w wiosce, a wszystko bierze za sen... Od rówieśników dowiaduje się, że żona Gandalfa Szalonego właśnie urodziła córeczkę. Noworodek w zaciśniętych rączkach trzymał perły w kształcie łez (były to łzy Tjahziego), na imię dała jej Aaricia. Był to prezent od bogini Frigg. Kobieta, z którą Thorgal spędzi resztę swego życia.

Pewnego dnia młody Thorgal postanowił dowiedzieć się skąd pochodzi – jedyną osobą, która mogła mu pomóc, był czarownik mieszkający na samotnej górze.

Poprosił on chłopca o talizman, który przy nim znalazł; był to holodysk – zapis wyprawy kosmicznej. Okazało się, iż Thorgal jest potomkiem członków tamtej wyprawy, a czarownik, z którym rozmawia, to jego dziadek – Xargos. Został on wygnany przez resztę załogi, ponieważ sprzeciwił się planowi podboju tej planety. Dziadek postanawia wymazać te wspomnienia z pamięci chłopca, by żyło mu się łatwiej wśród ludzi. Wszystkie te wydarzenia zostały opisane w albumie **Gwiazdne dziecko**.

Mija kilka lat. Thorgal dorasta wśród wikingów, ale uważany jest za bękarta i wyrzutka. Miłość do Aaricii – córki wodza – nie ułatwia mu życia. Gandalf postanawia ostatecznie pozbyć się natręta i przykuwa Thorgala do skały, aby zginął podczas przypiływu. Niespodziewanie pojawia się rudowłosa nieznajoma, która proponuje Thorgalowi wolność. Ma tylko jeden warunek – musi on odsłużyć u niej rok życia. Nie mając wyboru, Aegirson się zgadza. Na początek musi zdobyć magiczne obręcze Freyra – pokonawszy dwóch strażników Thorgal wykonuje zadanie. Następnie podstępem skłania Gandalfa Szalonego do nałożenia jednej z obręczy, dzięki czemu król trafia we władanie rudowłosej Slivii. Ta zabiera Gandalfa w sobie znanym kierunku, a Thorgal, rad nierad, musi jej towarzyszyć. Gandalfowi udaje się uciec po pojedynku z grupą Baaldów – dzikich górali. Slivia i Thorgal ruszają w pościg i znajdują poranionego Gandalfa. Ojcem opiekuje się córka. Slivia chce zabić wodza wikingów, ponieważ więził ją przez rok w wieży. Rudowłosa zdradza kim jest: królową Wyspy Wśród Lodów – tajemniczej krainy na północy. Gandalf więził ją, ponieważ od lat wikingowie trafiają do kopalni w tej krainie. Slivia porzuca zemstę i odplywa lodową łodzią do swej siedziby. Tak kończy się **Zdradzona Czarodziejka**.

W albumie **Wyspa lodowych mórz** Gandalf pozwala pobrać się Thorgalowi i Aaricii – niestety w dniu ślubu panna młoda zostaje porwana przez orły. Naprędce zorganizowana wyprawa ratunkowa nie przynosi rezultatów – wikingowie chcą wracać do domu, na co nie zgadza się Bjorn, w wyniku czego ląduje na samotnej łodzi, a obok niego Thorgal. Bjorn i Thorgal przypluwają do wybrzeży Lodowej Wyspy i stają na czele buntu przeciw Panu Trzech Orłów, który porwał Aaricię. Ten, podstępnie zabity przez Bjorna (który ginie rozerwany przez orły) okazuje się być córką Slivii, która za wszelką cenę chciała sprowadzić Thorgala do swego królestwa. Wiking samotnie rusza na spotkanie czarodziejki. Slivia zdradza prawdziwe pochodzenie: jest członkinią kosmicznej wyprawy, tej samej, z której pochodzą rodzice Thorgala; chciała by ożenił się z jej córką ukrywającą się pod hełmem Pana

Thorgal został uwieczniony na medalu, wybitym niedawno przez belgijską Mennicę Królewską. Każdy medal jest rozprowadzany w ilustrowanej kieszonce. Projekt grawerski wykonał Luc Luyckx, który znany z racji stworzenia rewersu monet euro. Wybito 2500 egzemplarzy. Rzecz godna każdego kolekcjonera i fana Thorgala!





Trzech Orłów, by podtrzymać kosmiczną linię krwi. Niestety, plan spalił na panewce...

Po tych dramatycznych wydarzeniach Thorgal i Aaricia wyruszają na poszukiwanie jakiegoś spokojnego miejsca, gdzie mogliby się osiedlić, ich przygody opisuje album **Nad jeziorem bez dna**. Trafiają do kraju Aran, gdzie akurat jest organizowane święto. Aaricii udaje się wypełnić lokalną przepowiednię – za pomocą jednej strzały uwalnia naszyjnik zawieszony na czterech sznurach (kto powiedział, że należy użyć łuku?) – i zostaje władczynią krainy. Jedyny problem w tym, że z momentem włożenia naszyjnika wpada w hipnotyczny trans i traci pamięć, a faktycznie władający krainą Życzliwi nie życzą sobie Thorgala za męża. Naszemu bohaterowi pozostaje wziąć udział w zawodach, które wyłonią męża dla władczyni Aran. Są trzy próby: najpierw trzeba zdobyć jeden z trzech mieczy, następnie popłynąć na wyspę, aby po pokonaniu strażnika dostać klucz do innego świata. Strażnikiem jest piękna kobieta – Strażniczka Kluczy. Wiele zmieni ona w życiu wikinga, ale to całkiem inna historia... W ostatecznej rozgrywce Thorgal pokonuje konkurentów, demaskuje Życzliwych i odzyskuje żonę.

Ich dalsze losy zawarte są w albumie **Czarna galeria** – Thorgal i Aaricia wciąż szukają spokojnego miejsca. Docierają niewielkiej wioski, gdzie postanawiają zostać, ponieważ Aaricia jest w ciąży. Niestety, nie dane jest im żyć w spokoju. Thorgal trafia do niewoli, ponieważ młoda

Shanniah, nieszczęśliwie w nim zakochana, składa fałszywe zeznanie – Thorgal ląduje na galerze, oskarżony o pomoc w ucieczce zbiegów. Ratuje go szczęśliwy zbieg okoliczności: wikingowie atakują i zdobywają galerę (nie bez pomocy Thorgala). Po powrocie do wioski okazuje się że została ona spalona, a Aaricia najprawdopodobniej nie żyje. Zrozpaczony Thorgal zapada w letarg, a życie przestaje go obchodzić. W albumie **Ponad krainą cieni** opiekuje się nim Shanniah, która chce w ten sposób odkupić winę za śmierć Aaricii. Thorgala odnajduje Galathorn – zbieg, przez którego Thorgal trafił na galerę. Twierdzi, że Aaricia żyje, ale zapadła na dziwną chorobę. Thorgal wyrusza więc do Krainy Umarłych, aby uratować żonę. Towarzyszy mu Shanniah. Dzięki kluczowi, który otrzymał od Strażniczki Kluczy, wyprawa się udaje. Aaricia będzie żyła. Niestety, Shanniah oddaje życie za życie Aaricii.

W albumie **Upadek Brek Zarith** Thorgal odnajduje żonę. Aaricia przebywa na zamku Brek Zarith, gdzie urodziła dziecko – chłopca Jolana. Shardar – władca Brek Zarith – przeczuwa, że dziecko ma wielką moc i postanawia ją wykorzystać do własnych celów. Jego rządy mają się ku końcowi, ponieważ Galathorn sprzymierzył się z Wikingami i zamierza odbić należący do niego tron. Shardar oddaje zamek właściwie bez walki – zamierza uciec z Jolanem i Aaricią. W pościg za nim rusza Thorgal i oczywiście odzyskuje żonę i dziecko.

KTO JEST KIM?

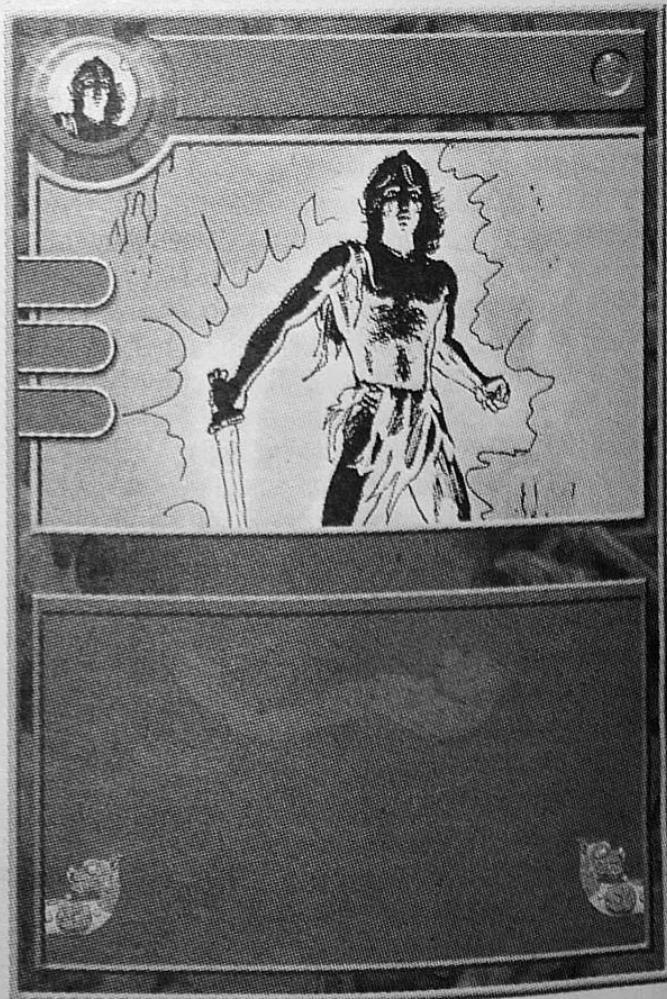
Paweł 'nurek' Nurzyński

Alinoe – Dokładnie nie wiadomo kim (czym?) jest Alinoe. Jolan znalazł bransoletkę z napisem „Alinoe” i wkrótce miał zielonowłosego i białoskórego przyjaciela. Alinoe wymknął się spod kontroli i chciał zabić Jolana i Aaricię. Rodzinę uratował Thorgal, zrywając z ręki Jolana bransoletkę. Przygoda z Alinoe opisana jest w albumie.

Bjorn Gandalfson – Syn Gandalfa Szalonego, brat Aaricii. Wdał się w ojca: zrozumieli, od dziecka uprzykrzał życie Thorgala. Zdradziecko zabija Pana Trzech Orłów i ginie rozszarpany przez wierne ptaki.

Galathorn – Prawowity władca Brek Zarith. Za domniemaną pomoc w jego ucieczce Thorgal trafia na Czarną Galerę. Potem, po stracie Aaricii pomaga, wikingowi wyrwać się z letargu. Pojawia się też w późniejszych albumach.

Gandalf Szalony – Wódz wikingów, następca Leifa Haraldsona. Jego przydomek świetnie oddaje charakter. Po śmierci Leifa wydziedzicza Thorgala i postanawia go wygnać. Ostatecznie nie udaje mu się to, ale cały czas znęca się nad nim. Postanawia go zabić za to, że Thorgal zakochał się w jego córce. Po tym, jak Thorgal ratuje go z rąk Slivii, zmienia nastawienie i pozwala na ślub jego i Aaricii. Umiera w tajemniczych okolicznościach (być może ze starości?). Jego następcą zostaje Jorund Byk.





Hierulf Myśliciel – Mędrzec. Przybywa do wioski wikingów z koroną królów. Przeznaczona jest dla Leifa Haraldsona, ale ten już nie żyje i koronę przejmuje Gandalf. Hierulf osiedla się w wiosce i często służy dobrą radą Thorgalowi.

Hrabia Ewing – Wasal Shardara Bezlitosnego. To on pojmuje Thorgala, gdyż uważa, że pomógł w ucieczce Galathornowi, do którego Ewing chce się przyłączyć. Zdemaskowany przez Veronara (syn Shardara) ma zginać wraz z Thorgalem. Podczas ataku wikingów na Czarną Galerę ucieka. Wraca do wioski, by pojąć Aaricię, gdyż chce, aby Thorgal przyłączył się do niego. Niestety, dzielna córka króla wikingów woli utopić się (jak sądzi Ewing) niż dać wziąć się do niewoli. Ewing ginie z ręki Thorgala.

Jorund Byk – Wódz wikingów, następca Gandalfa Szalonego. Jest prawdziwym wikingiem: liczy się dla niego tylko walka i złoto. To on zdobywa Czarną Galerę, ratując życie Thorgalowi. Potem sprzymierza się z Galathornem, aby odbić Brek Zarith. Ginie w skarbcu Shardara. Ostatni wielki wódz wikingów.

Karshan d'Urizen – Rywalizował z Thorgalem o rękę Aaricii w konkursie zorganizowanym przez Życzliwych. Niezbyt bystry, ginie wybierając złą bramę.

Kriss z Valnoru (de Valnor) – Piękna i okrutna awanturniczka. Druga, po Aaricii najważniejsza kobieta w życiu Thorgala. Zakochana w nim bez pamięci, niestety bez wzajemności. Jej drugą wielką miłością są pieniądze – dla nich zrobi wszystko. Dopóki ma łuk i kilka strzał nic nie jest jej straszne. Ona jest sprawczynią większości jego kłopotów.

Pan Trzech Orłów – Właściwie Pani. Córka Slivii. Potomek gwiazdnego ludu. Miała wyjść za Thorgala, by podtrzymać linię krwi. Porywa Aaricię sprzed ślubnego kobierca, by



sprowadzić Thorgala na Wyspę Wśród Lodów. Ginie podstępnie zabita przez Bjorna.

Shanniah – Zakochana w Thorgalu nastolatka. Odrzucona przez niego, wydaje go Ewingowi jako pomocnika Galathorna. Jako jedyna przeżywa pogrom wioski dokonany przez Ewinga. Opiekuje się Thorgalem podczas gdy ten jest w apatii po domniemanej śmierci Aaricii. Towarzyszy Thorgalowi gdy ten rusza do Krainy Umarłych aby odzyskać życie żony.

Shardar Mocny – Władca Brek Zarith, prawdziwy despota. Znajduje na wpół żywą, ciążną Aaricię, gdy ta rodzi Jolana i od razu poznaje, że chłopiec posiada tajemniczą moc. Postanawia wykorzystać dziecko do własnych celów. Ginie stracony w przepaść przez Aaricię.

Skadia, Ingrid Ragnhilda – Trzy siostry żyjące w dolinie poza czasem, do której trafia Thorgal. Ich wiek to odpowiednio: 150, 250 i 300 lat. Szukają kandydata na męża. Skadia nie wierzy w swój wiek i postanawia uciec wraz z Thorgalem na zewnątrz. Ucieczka się udaje, ale Skadię dogania czas...

Slivia – Czarodziejka, władczyni Wyspy Wśród Lodów. Jedna z gwiazdnego ludu. Pragnie, by Thorgal poślubił jej córkę, czyli Pana Trzech Orłów. Gdy to się nie udaje skazuje siebie na zagładę zostając sama w szczątkach kosmicznego statku.

Volschung z Nichor – Konkurent Thorgala w walce o rękę Aaricii podczas konkursu Życzliwych. Wstrętny; nie waha się strzelić w plecy by osiągnąć cel. Wybierając złą bramę, spada w niebyt.

Życzliwi – Władcy krainy Aran. Trzech facetów wykorzystujących naiwność różnego rodzaju awanturników by przedłużyć swój żywot. Niestety trafiają na Thorgala, który ich demaskuje.

Czy pokaże się kreskówka oparta na rewelacyjnym komiksie – Thorgalu? Do końca nie wiadomo. Dwa lata temu zaczęto prace nad 26-odcinkowym serialem animowanym, który miał się pojawić na ekranach francuskich telewizorów we wrześniu rok temu, jednak realizatorzy nie podolali wyzwaniu i projekt upadł. Sam Rośniński narzekał na zubożenie rysunku, na to, że nie widział nigdy Thorgala jako filmu animowanego oraz... że nie został nawet wpuszczony do studia! Nie koniec to jednak boju o tą kreskówkę. Bo nieudany projekt Francuzów do dzieła wzięli się Niemcy. *Ellipse Deutschland*, niemiecka filia francuskiej wytwórni filmów animowanych – *Ellipseanime* – zamierzała wyprodukować rysunkowy obraz, któremu za podstawę scenariusza posłuży popularny komiks pt. „Thorgal”.

Pierwotnie animowana wersja komiksu powstać miała w wyniku współpracy *Ellipse Deutschland* z założonym pięć miesięcy temu niemieckim studium *Mediability*. Przedstawiciele *Mediability*, nie mogąc znaleźć środków finansowych, które pozwoliłyby rozpocząć prace nad obrazem, ogłosili upadłość. *Ellipse Deutschland*, która postanowiła nie rezygnować z ekranizacji komiksu, ogłosiła, że obraz jednak powstanie. Trwają poszukiwania sponsorów, którzy zgodziliby się współfinansować produkcję animowanego „Thorgala”. Czy udało im się ich znaleźć? Jak na dzisiaj nic nie wiadomo, ale może już niedługo...



Nie byłem dziś o ósmej na wykładzie. Dlaczego? Niemal klasyczna sytuacja z aniołem i diabłem. Wiesz, jak w kreskówkach. Dzwoni rano budzik. Otwieram oczy, patrzę: są. Anioł i diabeł. Obaj spali.

Anonim

Bohdan Pękacki

PSYCHO-RPG

Nie raz i nie dwa czytałem o wadach gier fabularnych. Ba, są to wady tak oczywiste, że aż wstyd o nich pisać. Oczywiście, graczom – w tym i mnie – nie przeszkadzają one, a w każdym razie nie do tego stopnia, aby nagle rzucić to całe granie w cholerę i zająć się, na przykład... dopiszcie sobie sami, ja nie wiem, co by mi miało zastąpić RPG.

Nie znaczy to oczywiście, że na granie nie można spojrzeć krytycznie. Ot, weźmy choćby taki problem (który dotyczy zarówno graczy początkujących, jak i tych bardzo zaawansowanych): jak łatwo jest zabić człowieka (lub kogo tam chcecie – elfa, krasnoluda czy psa)? Fizycznie – dosyć łatwo. Psychicznie – cholernie trudno. Istnieje w nas jakiś opór, bariera prawie nieprzekraczalna dla większości ludzi. Nie chodzi o Dekalog ani inny system wartości, które tylko wzmacniają to, co w nas ludzkie – „nie zabijaj”.

Jakie to ma przełożenie na sytuacje w RPG, wiemy wszyscy. Graczom łatwiej przychodzi czasem wbicie komuś noża w plecy, niż posmarowanie kromki chleba masłem, nie mówiąc już o posługiwaniu się ze średnią sprawnością chusteczką do nosa. Problem można naturalnie rozciągnąć i na inne kwestie: Ilu z nas oddałoby za kogoś życie? Ilu z nas jest złodziejami? Ilu z nas weszłoby do domu, w którym Z CAŁĄ PEWNOŚCIĄ czeka coś strasznego?

Podsumowując: Ilu z bohaterów gier fabularnych, o których lubimy myśleć, że są taaaacy prawdziwi, zachowuje się normalnie, jak prawdziwi ludzie?

Nie po to, naturalnie, gra się w RPG, żeby być zwyczajnym człowiekiem. Co natomiast można zrobić, żeby nasz bohater (nasi bohaterowie) był bardziej prawdziwy? Moja rada: przemyśleć sprawę.

Mam propozycję – pewnego rodzaju grę, takie psycho-RPG. Nie zajmuje ona dużo czasu. Wystarczy raz poświęcić pół sesji, może całą. Potem można się zastanowić i dojść do jakichś wniosków (choćby był to wniosek, że całe ta gra rzeczywiście jest „psychiczna” i nawet na papier toaletowy się nie nadaje).

„MISIU – TO NIE TO, CO MYŚLISZ!”

Potrzebnych będzie kilka osób, a najlepsze efekty daje grupa powyżej siedmiu. Jeśli brakuje graczy rolkowych, zaprosicie do zabawy kogoś „z zewnątrz” (na przykład dziewczynę/chłopaka, którą od lat próbujecie namówić na RPG, a ona/on nie chce; spróbujcie tak: „Kotku/Misiu, to nie to, co myślisz... ja wiem, że te nasze gry Ci się nie podobają... ale tym razem to naprawdę co innego... i nie chodzi mi wcale o seks”). Jeden z Was będzie narratorem – nie musi to być wcale eta-

towy Mistrz Gry (choć ci na ogół najlepiej się nadają). Pozostałe osoby niech stworzą postać, a raczej jej zarys. Niech ma ona imię, płeć, jakąś rodzinę, znajomych, partnera. Niech jakoś wygląda, niech

czymś się zajmuje. Podyskutujcie. Niech ta postać będzie zwykła. Uczeń

na przykład. Piłkarz trzecioligowego klubu piłkarskiego. Sprzedawca w sklepie spożywczym.

Rolnik. Szewc. Wymyślcie coś prostego i oryginalnego jednocześnie. Żadnych zabójców, solosów, agentów wywiadu, magów. Unikajcie także szczegółów.

Teraz czas na motywację. Zastanówcie się, czym kierować się może taka postać. Jakie siły się w niej ścierają.

Proste pomysły to miłość do bliźnich, pragnienie sprawiedliwości, ale i „żądza pieniądza”, obawa o własne życie, strach przed rodzicami. A może po prostu potrzeba

spokoju, ciszy? Albo coś takiego z wykopem: patriotyzm (z wykopem będzie też nienawiść – bardzo silne uczucie – do... myślcie sami, myślcie). Nie wysilajcie się na coś specjalnego. Chodzi o podstawowe motywacje, które siedzą w każdym z nas. Pomyślcie, czym kierowaliście się Wy, gdy ostatnio trzeba było podjąć jakąś ważną decyzję. Istotne jest, aby nie były to uczucia wyłącznie pozytywne, albo wyłącznie negatywne. Postarajcie się, aby co najmniej jedna para stała do pewnego stopnia w opozycji (na przykład: odwaga-strach przed bólem).





SUMIENIE POSTACI

Teraz kwestie techniczne: te motywacje (powinno być ich być o dwie mniej niż graczy) wypiszcie na kartkach. Na dwóch zapiszcie „Przekora”. Wszystkie kartki wymieszajcie i niech każdy gracz (bez narratora) wylosuje jedną (nie pokazując innym). W ten sposób stworzyliście coś, co nazwiemy „Sumieniem” postaci.

Postać będzie musiała być oczywiście wpisana w jakąś konwencję, w jakiś świat. Pozostawiam to Wam. My testowaliśmy na studencie Uniwersytetu Warszawskiego z roku 1939.

No właśnie. Teraz niech w świecie tej postaci wydarzy się coś znaczącego, co wywróci rzeczywistość do góry nogami – najbardziej oczywisty będzie wybuch wojny, ale nie tylko. Można to sprowadzić do mikroskali – na przykład śmierć w wypadku samochodowym obojga rodziców. Ważne jest, żebyście znali choć trochę realia. Niech to będzie nawet Stary Świat albo Śródziemie – cokolwiek, byle nie było dla Was kompletnie abstrakcyjne.

HISTORIA

Teraz narrator rozpoczyna historię. Opowiada o Waszej postaci. Spokojnie, powoli tworzy wątek. Buduje rzeczywistość na podstawie tego, o czym dyskutowaliście przy tworzeniu bohatera (trudna rzecz zrobić to ciekawie, ale nie obiecywałem, że będzie łatwo). Dzieciństwo, młodość, studia, termin, pierwsza miłość – ta opowieść może zawierać także nowe motywy – nie mogą być one jednak sprzeczne z tym, co do tej pory ustaliliście.

W końcu historia dojdzie do momentu, o którym pisałem wcześniej. Niech będzie wybuch wojny. I zaczyna się.

Teraz postać będzie musiała dokonywać serii wyborów. Od małych – w naszym przykładzie: czy jechać do mamy, mimo że zaraz zaczyna się godzina policyjna, czy odłożyć to na jutro, a przecież przez noc wiele może się zdarzyć: łapanka, aresztowania; wujek, brat mamy, jest oficerem, ukrył się w Puszczy Kampinoskiej; jak wpadł, to... w czasie wojny tyle może się zdarzyć – po naprawdę wielkie: Wstąpić do partyzantki? Organizować jakiś ruch oporu? Siedzieć cicho? Kolaborować? Uciekać na Zachód? Nie wątpię, że narratorowi nie zabraknie pomysłów na tworzenie konfliktów. Pamiętać musi jednak, aby problem miał w miarę możliwości postać alternatywy i to alternatywy wykluczającej (albo A, albo B). W szczególnych sytuacjach dopuszczalne są trzy drogi. Oczywiście, to spore uproszczenie (rzeczywistość jest dużo bardziej skomplikowana), ale niezbędne dla gry.

Jak dokonywane są wybory? To cała zabawa.

ZOSTAŃ LISTONOSZEM

Rozpoczyna się dyskusja wewnątrz Sumienia. Dobrym pomysłem na pierwszy konflikt jest: zabić Szkopa

czy nie. Bezbronno, rannego, na polu bitwy. Może kolegę tego, który zastrzelił z zimną krwią Andrzeja? A może ojca dwójki dzieci, zwykłego żołnierza, jakich wielu i w naszej armii. Przypomnijcie sobie, co działo się na przykład ze Ślązakami: syn w Armii Polskiej, ojciec w Wehrmachcie.

Można też sprawę skomplikować. Na przykład: postać jest listonoszem. Na poczcie tworzy się mały ruch oporu – część pracowników postanawia łamać tajemnicę korespondencji (rzecz dla nich ŚWIĘTA) i otwierać listy adresowane do Gestapo, a następnie ostrzegać tych, przeciwko którym skierowane są donosy. I co teraz ma zrobić postać? Generalnie ma trzy wyjścia: przyłączyć się do spisku, nie robić nic, albo donieść, komu trzeba. Składowe Sumienia muszą przekonać postać do swoich racji.

Gracz będący Odwagą (pamiętajcie, że nikt nie wie, kim są inni) będzie przekonywał do przyłączenia się do ruchu oporu. Gracz odtwarzający Miłość Bliźniego również – mogą się posługiwać takimi samymi argumentami, mogą innymi, wszystko jedno – tworzy się jednak pewien pakt.

To przymierze jest naturalne i oczywiste. Zwróćcie jednak uwagę, że inne ciche porozumienia mogą być naprawdę zaskakujące. Przecież do spierania Gestapo namawiać będą bohatera równocześnie i Tchórzostwo, i Rzetelność (w tym wypadku rzetelność w wykonywaniu zawodu listonosza)! A może się jeszcze do nich przyłączy Uczciwość (choć nie musi).

KOCHAM NABIAŁ

Łatwo powiedzieć – ale po której stronie ma w tym wypadku opowiedzieć się taka Słabość Do Płci Przeciwniej albo Uwielbienie Nabiału (przesadziłem – niech zamiast Uwielbienia Nabiału będzie Umiłowanie Porządku)? W takich sytuacjach potrzebna będzie albo pomoc narratora (naginanie poprzez manipulację – niech propozycję współpracy ze spiskiem złoży bohaterowi śliczna koleżanka z pracy), albo kombinowanie (Umiłowanie Porządku może myśleć na przykład tak: jeśli zacznie się otwieranie listów, na dodatek po kryjomu, to robi się taki bałagan, że hej...). Naiwne, ale skuteczne; i wiadomo, co robić.

Dygresja – mało która z części Sumienia będzie namawiała do kolaboracji. Zwróćcie jednak uwagę, że stonkowo niewiele osób w Polsce podczas wojny naprawdę współpracowało z Niemcami. Powstrzymywało ich być może własne sumienie. Znacznie częściej ludzie nie robili nic.

Dużą rolę odgrywa w dyskusji Przekora. To trudne zadanie, ale wykonalne. Zadaniem dwóch Przekór (które NIE wiedzą, że są sojusznikami) będzie stanowienie przeciwwagi dla ogólnych tendencji. Innym słowy: jeśli dyskusja zmierza w jednym kierunku, to Przekory ciągną w drugą. Najtrudniejsze będą zmiany frontu – subtelne bądź wyraźne (na marginesie: poczytajcie o Talleyrandzie).



Ostateczną decyzję o działaniach postaci podejmuje narrator na podstawie tego i TYLKO tego, co usłyszał od Sumienia. To kolejny newralgiczny punkt – narrator ma być jak ława przysięgłych. Żadnych osobistych uprzedzeń.

UWAGI

Warto trochę mechanicznie ograniczać czas dyskusji. Na przykład, jak już zostaniecie szefem komórki Kedywu (kto wie, co wymyśli narrator), a jednemu z Waszych podwładnych grozi wyspa, to nie ma się nad czym zastanawiać, pułkownik, trzeba działać.

Kilka uwag (jeśli je zrozumiecie, gra może nawet Wam się spodoba).

1. Dyskusję musicie zorganizować sobie sami – ma ona sprawiać przyjemność. Jeśli odpowiada Wam przekrzykiwanie się, proszę bardzo. Jeżeli lepsze wydają się panele, jak w telewizyjnych programach publicystycznych, nie ma sprawy. Jeśli satysfakcjonujące będą aktorskie popisy (w jakiejś formie – uruchomcie niezmiernie pokłady Waszej pomysłowości), super. Nie mogę nic sugerować. Pamiętajcie tylko, że niektóre owce to wilki, tyle że przebrane. Odwaga może podszywać się pod Patriotyzm, a Tchórzostwo pod Zdrowy Rozsądek. Wszystko zależy od Was.

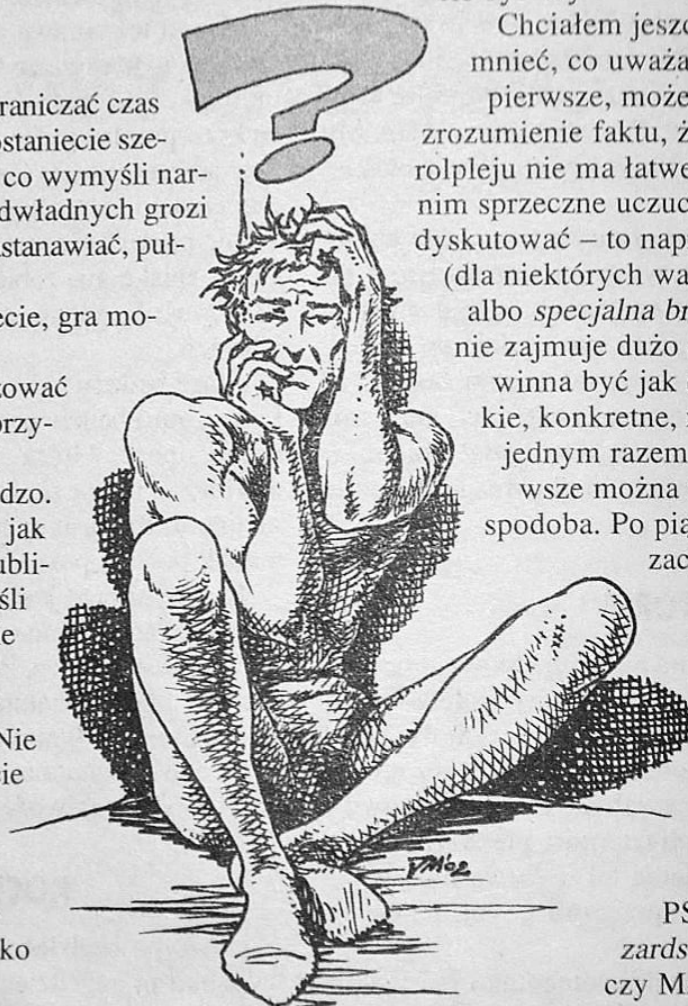
2. Być może zauważyliście, że cała ta zabawa przypomina trochę grę paragrafową, w której można posuwać się tylko w jednym kierunku. Jeśli znacie i pamiętacie gry paragrafowe, to wiecie: były lepsze i gorsze. Tak i tutaj. Kolejne paragrafy, składające się na fabułę, tworzy narrator – zależy od niego bardzo dużo, może i więcej niż w klasycznym RPG. Niech podejmie się tej roli świadomie.

3. Jeszcze w sprawie dyskusji: to ona jest najważniejsza i to ona jest celem gry. Nie ma właściwych decyzji, nie ma zwycięstw ani porażek. Nie linekuje narratora tylko dlatego, że przychylił się do argumentów drugiej strony. Zwłaszcza że za chwilę drugą stroną może być Wy.

Chciałem jeszcze tylko króciutko wspomnieć, co uważam za zalety takiej gry. Po pierwsze, może ułatwić graczom głębsze zrozumienie faktu, że ich bohater w zwykłym rolpleju nie ma łatwego życia i czasem targają nim sprzeczne uczucia. Po drugie, uczy się dyskutować – to naprawdę ważna umiejętność (dla niektórych ważniejszy będzie *silny cios* albo *specjalna broń – widelec*). Po trzecie, nie zajmuje dużo czasu – jedna historia powinna być jak dobre opowiadanie: szybkie, konkretne, na temat i do łyknięcia za jednym razem. Po czwarte, z tej gry zawsze można zrezygnować, jeśli się nie spodoba. Po piąte, można jej w ogóle nie zaczynać.

Psycho-RPG ma też dużo wad. Sami je znajdziecie, po co mam piłować gałąź, na której siedzę. Pamiętajcie również, że to wszystko jest tylko pomysłem – który czeka, abyście go poprawili.

PS. Gdyby na przykład *Wizards of the Coast*, *White Wolf* czy *MAG* postanowili w ten pomysł zainwestować pieniądze (a część z tych pieniędzy zainwestować we mnie), podaję swój adres internetowy: magua@poczta.onet.pl. Gdyby ktoś inny (niegotowy do zainwestowania tych pieniędzy) miał jakieś spostrzeżenia, pochwały (a może jednak pieniądze?), uwagi krytyczne, bluźnierstwa (na temat) – czekam również na wiadomość.



Konkluzja (Komentarz redaktora)

Autor nie przyznaje się do jakiegokolwiek wykształcenia w dziedzinie psychologii. A nawet gdyby, z niektórymi sprawami naprawdę lepiej obchodzić się ostrożnie. Do takich na pewno należy „zabawa w domowego psychologa”. Nie posiadamy odpowiedniej wiedzy, doświadczenia i, co najważniejsze, nie jesteśmy w stanie wziąć na siebie odpowiedzialności. Powiedziałby ktoś, że jak to? Przecież podczas zabaw RPG, a nawet psycho-RPG nie powinno nam się nic stać. No dobrze, a na czym opieramy takie stwierdzenia? Na doświadczeniach własnych i kolegów z podwórka? Bądźmy poważni. RPG to wspaniała rozrywka, ale – jak każda rozrywka – także może być niebezpieczna.



Tym kursem rozpoczynamy nową erę w Almanachu. Od teraz, regularnie, prócz typowych rad dla MG, znajdziecie tu wiedzę z pogranicza, która pozwoli Wam poprawić i wzbogacić swoje umiejętności mistrzowania. Na początek „Kurs rysowania”, a już niedługo (jeśli krwiożerczy bogowie pozwolą) – „Jak wykonać sobie strój na sesję i do LARP-a” w wykonaniu Maćka Nowaka. W dalszych planach, ale już w przygotowaniu, „Jak wyglądały chaty, karczmy, dworki w średniowieczu”. Tyle przed nami. Dziś zajmijmy się rysowaniem... (Gdzie to ja wsadziłem ten otówek? ;-)

Puszkina

Przemysław Szymczak

KURS RYSOWANIA

cz. I

Ten mały kurs rysowania postaci nie będzie tak naprawdę kursem rysowania. Nie w utartym znaczeniu tego zlepkę słów. W kursie rysunku czytaliście o tym, jak z figur geometrycznych zbudować postać albo martwą naturę (czyli nieżywą wiewiórkę, na przykład), jak budować perspektywę itd. Owszem, to wszystko jest BARDZO przydatne i potrzebne, jeśli ktoś chce rysować. Ale znajdziecie to w każdej książce tematycznej. Po co więc się powtarzać?

Zamiast tego chciałbym skoncentrować się na bardziej ulotnej stronie rysunku – czyli klimacie, umiejscowieniu go w świecie gry, nadaniu mu głębszej treści. Tłumacząc na polski: chcę pokazać, jak sprawić, żeby Wasz mroczny elf naprawdę wyglądał złowieszczo, a wilkołak sprawiał wrażenie uchwyconego w trakcie ruchu.

Ach, i jeszcze jedno. Nie będzie to przewodnik krok po kroku. Będę starał się umieszczać tu raczej porady, pomysły, w miarę możliwości nie tylko swoje, ale i innych ilustratorów.

SYLWETKA

Od czego zacząć? Może specyficznego elementu wielu gier RPG i ich światów – czyli obcych ras. Roi się tam od najróżniejszych istot, którymi lubimy grać z różnych względów. Każda na swój sposób różni się od ludzi.

Patrząc na elfa, nie zastanawiacie się, jak mało przypomina krasnoluda. Wychwytujecie te cechy, które czynią go innym od człowieka. Analogicznie jest z podobieństwami.

Tak więc weźmy takiego krasnoluda, elfa czy orka (tych troje stanie się dzisiaj moimi ofiarami, gdyż są

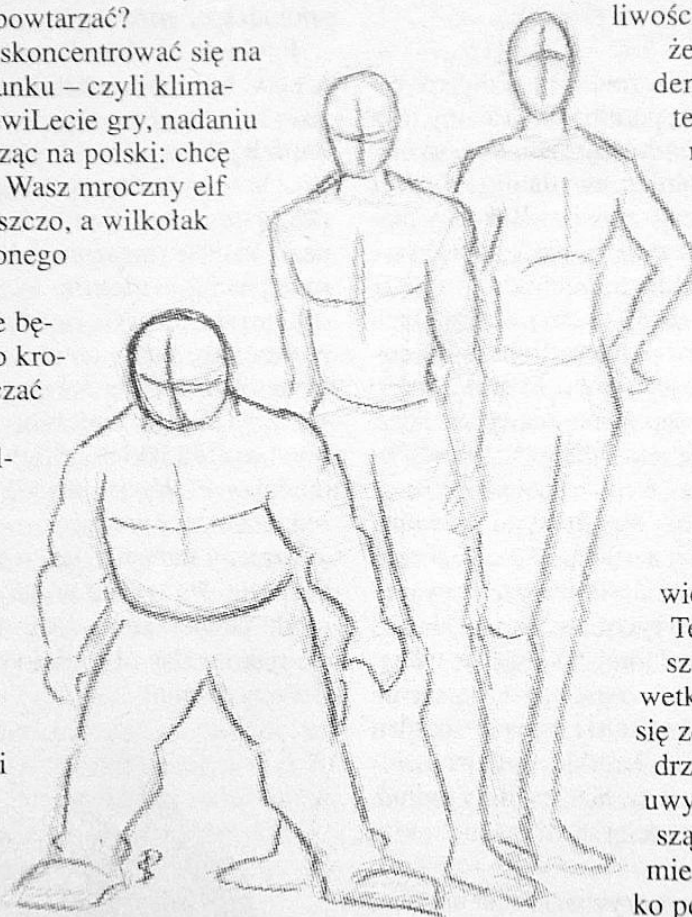
przykładami ras bardzo często spotykanych w fantasy, i nie tylko). Przypatrzmy się im uważnie i na początek spróbujmy określić, co jest w nich takiego charakterystycznego. Szybko zauważycie, że jest to dużo więcej niż tylko elfie uszy czy krasnoludzki wzrost.

Na początku – przyjrzyjcie się ogólnej sylwetce na rysunku obok. W środku stoi człowiek. Ta dwójka po bokach... cóż, wierzę w moje możliwości na tyle, aby mieć nadzieję, że widać, który jest krasnoludem, a który elfem. Popatrzcie teraz na to, co sprawia, że od razu wyglądają na przedstawicieli właśnie tych ras, a nie na ludzi mających problemy z hormonami wzrostu.

Krasnolud jest przede wszystkim barczysty. Prawie pękaty, jak beczka piwa (hm, to porównanie by mu się spodobało). Ma wyraźnie grubsze ręce, a nogi jak bale. Poza tym jego głowa wydaje się być nieco większa niż u pozostałych.

Teraz elf. Jest wysoki, o wiele szczuplejszy. Podczas gdy sylwetka krasnoluda może kojarzyć się ze skałą, elf będzie jak młode drzewo. Nie posiada tak bardzo uwydatnionych mięśni, ma węższą talię. Oczywiście, powinien mieć odpowiedni wzrost, co tylko pogłębi wrażenie smukłości.

Podobnie postąpić można z innymi rasami – czy to z małymi faerie o dziecięcych proporcjach, czy też z ogromnymi wookimi z „Gwiezdných wojen”. Zawsze znajdzie się coś, co pozwoli wyróżnić daną postać, czy to w budowie, sposobie, w jaki stoi, czy też w lekko zmienionym umiejscowieniu kończyn lub głowy.





TWARZ

Następnym bardzo ważnym elementem jest twarz. Na niej najczęściej skupia się wzrok. Jest najważniejsza (choć nie zawsze) w rysunku postaci.

Cała twarz powinna być charakterystyczna dla danej rasy. Poczynając od kości. Gdy weźmiecie do ręki czaszkę, powinniście poznać, czy należała do elfa, czy też orka (choć to drugie akurat zazwyczaj łatwo poznać). Popatrzcie na poszczególne części twarzy i zastanówcie się, czym różnić się mogą od człowieczego wyglądu.



Na rysunkach starałem się uwypuklić ważniejsze cechy. Elfia twarz kształtem przypomina odwrócony trójkąt. Jest pociągła, z długim, wąskim nosem. Usta są niewielkie, kości policzkowe bardzo uwydatnione, przez co zmieniony jest kształt oczu – sławne elfie oczy mają kształt migdałów, są lekko skośne, ale jednocześnie niewąskie, jak u ludzi z Dalekiego Wschodu.

Krasnolud z kolei będzie miał twarz okrągłą. Jego skóra, jak kamień, często jest pomarszczona, spękana, sprawia wrażenie starej. Nos jest krótki, szeroki, może kartofelkowaty lub orli. Oczy zmrużone, zazwyczaj przyzwyczajone do mniejszej ilości światła pod ziemią. Powinny też mieć o wiele większe źrenice niż ludzkie oczy. Często ozdobione krzacastymi, ściągniętymi brwiami.

Głowa orka ma mniej więcej kształt trójkąta. Jest zbudowana zgodnie z orkową logiką: dolna część twarzy służy do jedzenia lub głośnego ryczenia. Innymi słowy: musi być duża. Górna część, w której znajduje się mózg, nie przydaje się właściwie do niczego, oprócz noszenia hełmu. Może więc być mniejsza. Orki mają też bardzo charakterystyczne zadarte nosy. Krótkie, umiejscowione w niedużej odległości od oczu, nie powinny jednak wyglądać jak ryjki. Oczy najczęściej są schowane w cieniu wielkich brwi.

Te wszystkie reguły nie są oczywiście niezmiennie. Nie są też jedynymi punktami charakterystycznymi. Tak naprawdę, wszystko głównie zależy od rysującego. Ktoś może na przykład dać elfom wysokie czoła, orkom małe, okrągłe oczka, krasnoludom proste nosy. Możecie mieć inne wyobrażenie o tych postaciach niż ja, i wypracować własną koncepcję ich wyglądu.

Próbujcie i szukajcie.

RÓŻNICE

Rysowanie to bardziej sprawa tego, że się wie, czego się chce, gdy się to znajdzie, a nie idealnego wyobrażenia już na samym początku.

Todd Lockwood

Gdy już znaleźliście wszystkie ważne charakterystyczne rysy, zastanówcie się, jak sprawić, by poszczególne istoty tej samej rasy różniły się między sobą. Nie myśleliście chyba, że skończy się na narysowaniu każdemu orkowi takiego samego nosa, szczęki czy brwi. Przecież tak jak ludzie, i inne istoty mają cechy charakterystyczne tylko dla siebie. Znajdźcie szczegóły, które mogą być unikalne dla danej postaci. Na pewno będzie to budowa ciała. W tej chwili nie mówię już o różnicach takich, jak te między poszczególnymi rasami, ale bardziej subtelnych. Wydatny brzuch, długie, kościste palce, pochylona do przodu głowa, gruba szyja. Podobnie należy zmieniać szczegóły twarzy. Tutaj jest o wiele łatwiej, gdyż bardzo dużą rolę w wyglądzie odgrywa fryzura, a o różne uczesania nietrudno. Ale to nie wszystko. Popatrzcie na pamiątkowe zdjęcie oddziału kapitana Zgryza przy zdobytej brawurową szarżą krasnoludzkiej armacie.

Punktem wyjścia do opracowania różnic w twarzach orków, był ich kształt. Pociągła u topornika po lewej stronie, okrągła u tego, który stoi z tyłu. Zaraz obok bardziej kwadratowa, stara twarz weterana Zgryza. Ważne w rysunku są oczy, które razem z ustami wyrażają emocje. U jednych orków są niewielkie, owalne, u innych zmrużone lub skośne. Nosy, bardziej lub mniej zadarte, szersze, węższe. Górne wargi – płaskie u klęczącego orka, wydłużone u tego z lewej. Kły, podbródek, kości policzkowe, wreszcie uszy. Z tylu elementów można stworzyć naprawdę wiele ładnych orkowych buzi. Podobnie można rysować wiele twarzy krasnoludzkich, elfich, a także tych mniej humanoidalnych. Wystarczy tylko wiedzieć, w którym miejscu zaznaczyć różnicę.

I znowu szukanie, jak to napisał Todd Lockwood. Ale ma rację. Na tym to w dużej mierze polega. Szuka się o tyle łatwiej, że to wszystko już w Was siedzi. Musicie tylko wziąć ołówek i rysować.

Powodzenia!





W poprzedniej części poznaliście narzędzia straszenia posse, jakimi są m.in. wynaturzenia i nieznana kultura Indian. W tej – drugiej i ostatniej odsłonie artykułu – macie okazję dowiedzieć się, w jaki sposób napędzić bohaterom pietra za pomocą rzęty elementów świata, które podręczniki do MARTWYCH ZIEM podają Wam na talerzu. Ponadto – poznać niezwykle pomysły na przygody, w których będziecie mogli wykorzystać zdobytą podczas lektury wiedzę.

Długi George

TYLKO
DLA OCZU
SZERYFA!

Tomasz Z. Majkowski

SZALONA NAUKA

O NARZĘDZIACH BUDWĄCYCH NIEPOKÓJ

CZEŚĆ DRUGA

Najbardziej podstawowe zastosowanie szalanej nauki w przygodach z dreszczykiem wydaje się bardzo podobne do tego, co oferują nam wynaturzenia – oto szalony naukowiec tworzy przeciwnika posse, którego nie da się pokonać stosując normalne środki. Na tym jednak podobieństwa się kończą, w przypadku wynaturzenia nie mieliśmy bowiem do czynienia z pierwiastkiem ludzkim, który okazał się sprawcą katastrofy.

Szalone wynalazki mogą okazać się trudne w użyciu, bo większość z nich może mieć dosyć humorystyczną konotację. Zwłaszcza jeśli wyobrażamy sobie ich dotkniętych obłędem twórców jako typowych, bełkoczących o władzy nad światem szaleńców rodem z żartów rysunkowych i kiepskich filmów z lat sześćdziesiątych. Tymczasem, jeśli chcemy użyć nowej nauki, by motywować nią nastrój grozy, musimy sięgnąć raczej do źródła opowieści o niezwykłych wynalazcach i przypomnieć sobie powieści Juliusza Verne'a oraz postać Frankenstein. Mając w pamięci te dwa źródła, możemy straszliwe gadzety podzielić na dwie kategorie.

Pierwsza z nich to osiągnięcia mizantropów, ludzi z jakichś powodów skłóconych ze światem, nie akceptującym ich wizji ani kodeksu etycznego. Wynalazki tego typu mają zazwyczaj bardzo złowieszcze cele i stosowną do ich przeznaczenia siłę, spotyka się je zaś zwykle na polach bitew. Aby uczynić je faktycznie przerażającymi, a jednocześnie odróżnić od siejących zniszczenie wynaturzeń, powinniśmy dać im możliwości, które dalece przekraczają kompetencje jakiegokolwiek żywej istoty. Najlepiej, aby tego typu broń siała zagładę masowo, na skalę przemysłową – dobrym przykładem może tu być używany przez Konfederatów gaz bojowy, który wywołuje krwotok w płucach.

Przed takim wynalazkiem nie ma właściwie obrony, a gracze wiedzą doskonale, że jego twórca jest właściwie bezpieczny. Jednocześnie dzieło staje się instrumentem obniżającym znacznie wartość ludzkiego życia. Nawet najlepszy rewolwerowiec może położyć trupem kilkadziesiąt osób w ciągu całego życia, wystawiając się przy tym na czyjaś kulę. Szalony wynalazek

potrafi zabić setki ludzi w godzinę, minimalizując przy tym niebezpieczeństwo śmierci użytkownika. Dobrze wykorzystany gadżet pozwoli graczom poczuć, że nie mogą równać się z umysłem pojedynczego człowieka i, co za tym idzie, stają się nikomu niepotrzebnym reliktem przeszłości, a ich bezcenne umiejętności zastąpić może maszyna.

Druga kategoria to wynalazki, które wyrwały się na wolność lub miały stać się dobrodziejstwem ludzkości. Gadżet, który miał oszukać prawa natury, a zamiast tego gubi twórcę i wszystkich, którzy znajdują się w jego pobliżu, działa bezrozumnie i chaotycznie, okazuje się jednak nader trudny do powstrzymania. Sytuacja staje się groteskowa, zwłaszcza gdy maszyna powtarza nagrany głos, zapewniający o jej dobrych intencjach, a atak okazuje się parodią czynności, której zazwyczaj nie kojarzymy z niebezpieczeństwem. Szalony twór nie planuje i nie stara się działać wedle żadnych prawideł, nie sposób więc przewidzieć jego posunięć, a działania stają się tym groźniejsze.

Podobnie zastosować można wynalazki, których dobroczynny skutek osiąga się podczas bardzo niebezpiecznego procesu lub przy niezwykle wysokich kosztach. Tu dobrym pomysłem jest uczynienie bohaterów świadkami katastrofy, która może mieć naprawdę tragiczne konsekwencje, i pozwolenie im na wyszeptanie: „Słodki, miłosierny Boże, cośmy zrobili?”. Dokładna znajomość niebezpieczeństwa działa tutaj odwrotnie niż w przypadku wynaturzeń. O ile tam lęk budziła przede wszystkim pozorna nietykalność i niezwykłość twórców Pomsty, o tyle tutaj posse powinna doskonale zdawać sobie sprawę ze sposobu działania maszynierii, która jest dziełem ich własnych rąk, i precyzyjnie wyobrażać sobie kataklizm, który sami spowodowali.

Szalona nauka daje również pretekst do pytania o granice, do których posunąć się może człowiek, śmiało poczynając sobie z naturą. Zbuntowany wynalazek może wszakże być rodzajem kary, która spotyka zbyt dumnego naukowca, zatracającego się w eksperymentach do tego stopnia, że gubi gdzieś własne człowieczeństwo. Z kolei odraza, którą budzą projekty



BALLADA
O ŻELAZNYM CZŁOWIEKU

Posse zostaje wynajęta przez szalonego naukowca, obawiającego się ataku ze strony istoty, którą opisuje jako wyjątkowo niebezpieczną. Jego tropem faktycznie podąża bardzo twardy przeciwnik – sztuczny, żelazny człowiek, prototyp żołnierza idealnego, który wymknął się wynalazcy spod kontroli. Uczony nie chce mówić o tym, dlaczego wynalazek ściga go i usiłuje zabić.

Żelazny Człowiek jest właściwie niepokonany – można go co najwyżej oslepić, tłukąc szklane oczy. Dysponuje przy tym potężną siłą ognia i instynktem mordercy. Jedyne, co bohaterowie mogą zrobić, to starać się nie paść jego ofiarą, póki nie rozkręci się sprężyna z upiorytowej stali, będąca siłą napędową zegarowego mechanizmu.

Doskonałość Żelaznego Człowieka bierze się stąd, że wynalazca wykorzystał unikalny system sterowania – mózg swojego chorego na gruźlicę brata, którego zamordował, by – jak sam wyzna – zapewnić mu wieczne życie. Właśnie dlatego ożywiony na nowo człowiek pała tak straszliwą chęcią zemsty. Jak zareagują bohaterowie, kiedy się o tym dowiedzą? Czy zechcą chronić tak wynaturzonego osobnika? Mogą przecież wydać go mścicielowi lub samemu wymierzyć sprawiedliwość...

będące tematem entuzjastycznych wywodów wynalazcy, może wywołać w postaciach graczy poważny konflikt moralny. Mało tego, szalony naukowiec, który w swoim postępowaniu nie dostrzega niczego naganego, choć nader lekko poczyna sobie z ludzkim życiem, może stanowić ponure memento i odwołanie do następnego lęku, który trawi bohaterów – lęku przed szaleństwem.

WOJNA

Zachłyśnięci Dziwnym Zachodem zapominamy często, że nie różni się od znanego z historii amerykańskiego Pogranicza wyłącznie obecnością pomiotu Mścicieli i szaloną nauką. W uniwersum DEADLANDS wciąż toczy się krwawa wojna, która na pierwszy rzut oka wydawać się nawet może przyczyną zmian zachodzących na całym świecie – zwłaszcza jeśli posse nie ma pojęcia o istnieniu Kruka.

Amerykańska Wojna Secesyjna oceniana jest przez historyków jako pierwsza w dziejach świata wojna totalna. Konflikt zbrojny, który dotknął wszystkie dziedziny życia; w którym decydująca rolę odegrały nie działania militarne, a ekonomiczne. Skoro trwająca za ledwie pięć lat historyczna Wojna Między Stanami zyskała sobie taką opinię, jaki wpływ na życie obydwu

państw muszą mieć zmagania ciągnące się czteremaście długich lat?! Nie ma chyba na Pograniczu człowieka, którego nie dotknęłyby rozgrywające się na Wschodzie krwawe wydarzenia; który nie straciłby kogoś z bliskich lub samemu nie ucierpiał w jednej z krwawych bitew.

Nawet jeśli w tle rozgrywanych w MARTWYCH ZIEMIACH scenariuszy wciąż przewija się konflikt Południa z Północą, niełatwo wykorzystać odległe wszakże zmagania, by budzić nastrój grozy. Opowieści o krwawych bitwach, pełne napięcia relacje spod Gettysburga, maszerujący równym szeregiem chłopcy w niebieskich i szarych uniformach – wszystko to dodać może grze co najwyżej smaczku. Istnieje jednak kilka technik, które sprawiają, że nasi kowboje co prędzej przekroczą Góry Skaliste, byle tylko oddalić się od teatru działań wojennych.

Przede wszystkim, zastanówmy się, o co chodzi w trwającej już drugą dekadę wojnie. Jankes odpowie bez wahania: „O zachowanie Unii”. Trudno jednak spodziewać się, że po czternastu latach zmagania pobite Południe stałoby się na powrót częścią Stanów Zjednoczonych. Słuchając Rebeliantów perorujących o wolności, nie można nie zadać sobie pytania, dlaczego Konfederacja podejmuje wciąż coraz to nowe ofensywy i czemu – skoro jej celem jest wyłącznie niezależność – pod Fortem Sumter zagrzmiały armaty? Dlaczego więc wojna wciąż trwa? Ano, ktoś stara się, by nie zawarto pokoju. Dlaczego? To już zupełnie inna sprawa.

Ten trop doprowadza nas do rodzaju horroru politycznego i przynieść może zaskakujące konkluzje, zawarte skądinąd w podręczniku. Zdemaskowanie potwora, który podszył się pod prezydenta CSA i dba, by wojna trwała w najlepsze tylko po to, by udoskonalać technikę zabijania, nie uzdrowi sytuacji. Wyposażeni w tę wiedzę bohaterowie będą wciąż tylko pastuchami, którzy starają się zdyskredytować jednego z najpotężniejszych ludzi na kontynencie, mającego do dyspozycji potencjał niemałego wszakże kraju. Wyobraźmy więc sobie, jak w jednej chwili wali się system wartości bohaterów – południowych patriotów – a oni sami stają się najbardziej poszukiwanymi ludźmi w kraju. Znow szarpie nimi bezsilność – nie dość, że nie mogą w żaden sposób zaradzić śmiertelnie groźnej sytuacji, to ścigają ich najbardziej kompetentni stróże prawa państwa, za które przelewali krew.

Bardziej bezpośrednim pomysłem na wykorzystanie wojny jest wprowadzenie bohaterów w obszar jej działania. Kiepskim wyjściem wydaje się przy tym wcielanie bohaterów do którejś armii – konflikt oglądany z boku powinien wyrzeć znacznie większe wrażenie, zwłaszcza gdy nasi kowboje uświadomią sobie ogrom i bezdusność militarnej maszyny. [Z drugiej strony nie widziałem tak emocjonalnej reakcji moich graczy walczących po stronie Unii, obserwujących, jak załamuje się ofensywa ich kolegów i pada sztandar kawalerii – Barman.] Armia jest organizmem obdarzonym dziwnym, chaotycznym rodzajem świadomości, bardzo przypominającym świadomość roju. Nawet



PRAWO WOJENNE

Nadchodzi kolejna ofensywa. Drogami Kansas ciągną długie sznury wojska, konfiskując żywność i wcielając przemocą wszystkich zdolnych nosić broń. Przypadkowa burda z pijanymi żołdakami kończy się dla posse tragicznie – zostają aresztowani przez kawalerię i postawieni przed sądem wojennym, który szczęśliwie ich uniewinnia, choć pamiętuje ten czyn.

Następnego dnia jeden z kawalerzystów zostaje zamordowany. Podejrzenie pada na bohaterów, którzy mszczą się za aresztowanie. Kiedy ginie kolejny żołnierz, aparat wojskowy jest już pewien – winni są zdrajcy i szpiedzy. W miastach pojawiają się listy gończe, a bezlitosna machina wojennej sprawiedliwości ze wszystkich sił stara się przeziścić naszych kowbojów.

Oddział kawalerii, który aresztował bohaterów, wstawił się niegdyś atakiem na bezbronne miasteczko, które udzieliło schronienia dezercerom. Dowódca nakazał powiesić dla przykładu ojców miasta, spalił część domów i odjechał, syty krwi. Nie ma pojęcia, że pomordowani wygrzebali się, dysząc rządzą zemsty. To oni właśnie mordują kolejno żołnierzy odpowiedzialnych za masakrę, dbając, by podejrzenie spadło na posse, a oni sami mogli jak najdłużej korzystać z elementu zaskoczenia. Bohaterowie muszą zdemaskować zabójców, nim padną ofiarą nieznanego litości sądu wojennego...

najłagodniejszy i najbardziej skłonny do ustępstw człowiek zaraża się w czasie wojny nienawiścią, motywowaną dodatkowo poczuciem siły, gwarantowanym przez przynależność do grupy. Struktura dowodzenia służy upodleniu znajdujących się na dole hierarchii i gloryfikacji ludzi będących na jej szczycie. Generałowie rzadko zdają sobie sprawę, że dowodzą żywymi ludźmi – dla nich bitwy to rodzaj szachów, pojedynków intelektów, który nie niesie dla nich żadnego bezpośredniego zagrożenia.

Bezдушna machina wojenna pochłania wszystko na swojej drodze. Łupem armii pada żywność, inwentarz, cenne przedmioty, kobieca cnota... Taki właśnie obraz wojska – ludzi, którym uniform gwarantuje anonimowość (a więc bezkarność), zwykłych obywateli siłą zmienionych w bezдушnych degeneratów, pozostających pod komendą dużych chłopców, którzy bawią się w ich mniemaniu ołowianymi regimentami – powinien pozwolić Szeryfowi wzbudzić lęk przed tym stugłowym potworem.

Dodatkowym problemem, pomocnym w budowaniu nastroju niesamowitości, są konsekwencje, z którymi nikt się w wojsku nie liczy. Najbardziej widocznym skutkiem krwawych bitew są nawiedzające ich pola

twory Pomsty – powstałi z grobów zabici wojacy, wynaturzenia zrodzone z najbardziej rażących błędów dowódców, duchy zawodzące smętnie nad nieopogrzebanymi ciałami. Miejsce, w którym stoczono bitwę, nigdy już nie będzie takie samo – paniczny strach idących na śmierć regimentów przyciąga demony, niczym kilkudniowy trup muchy. Noc na poboju gwarantuje niezapomniane wrażenia.

Daleko bardziej długofalową konsekwencją jest zmiana ludzkiej mentalności. Choć obywatele zamieszkałi po drugiej stronie linii Mason-Dixon mówią tym samym językiem, dla swych adwersarzy zmieniają się w bestie gorsze niż najpaskudniejsze manitou. Nienawiść zasiana jeszcze w latach pięćdziesiątych wydała piękne owoce, w obydwu krajach rośnie więc nowe pokolenie, dla którego sprawa całości Unii staje się czymś równie nierealnym jak sojusz z Meksykiem. Wojna domowa zmieniła się w zapiekły konflikt między dwoma wrogimi sobie państwami, widoczny szczególnie na Ziemiach Spornych. Ludzie zarażeni wojną potrafią stać się bardziej niebezpieczni od najgorszych nawet abominacji czy obłądnych dzieł szalonego wynalazcy.

ZWKLI LUDZIE

Nikt nie jest tak bardzo skłonny do podłości jak zwyczajni ludzie. Nikt więc nie staje się tak znakomitym narzędziem fabularnym. Mieszkańcy Pogranicza są twardzi, zaradni, nieuprzejmi i podejrzliwi wobec obcych. Życie w izolacji i gloryfikacja samodzielności skłania ich często do korzystania z wielu pułapek, jakie Mściciele zastawiają na nierozważne dusze.

Człowiek Zachodu rozpoznawany jest dzięki funkcji, którą pełni w społeczeństwie, a ci, którzy nie mają fachu w ręku, bywają odrzucani. Gracze radośnie czerpią z tej utartej tendencji, korzystając z upodobaniem z klisz, które oferują określone zawody. Chcą, by grabarz był wysokim gentlemanem w czarnym cylindrze, kowal – potężnie zbudowanym Szkotem, szeryf – wąsaczem o twardym spojrzeniu. Wszyscy oni stają się elementami tła, dodającymi przygodzie nastroju, lecz mało istotnymi z fabularnego punktu widzenia. Podejrzenia posse zwracają się prawie zawsze w stronę elementu, który nie pasuje do ich wizji Zachodu lub na zewnątrz lokalnej społeczności.

Niewielu bohaterów zastanawia się, co spokojni, bogobojni obywatele – jowialni lekarze, siwiuteńcy jak gołąbki pastorki czy gamoniowaci pracownicy telegrafu – robią po godzinach urzędowania. Mało kto skłonny jest przypuszczać, że to przesiadujący w rysztole pijaczkę stoi za niewyjaśnionymi zgonami, a właściciel saloonu zaprzedał duszę w zamian za ciemne moce. Tymczasem sytuacja taka może być dosyć powszechna, Pomsta oferuje bowiem poważną przewagę tym, którzy przejdą na jej stronę. Ponury czarnoksiężnik to niekoniecznie tajemniczy odludek – powszechnie szanowany burmistrz z równym powodzeniem może



oddawać cześć mrocznym siłom, wierząc, że zapewni to dobrobyt jego ukochanemu miasteczku.

Aby uczynić taką postać ciekawszą, powinniśmy zastanowić się nad motywacją, która jej przyświeca – czy, niczym Faust, zatraciła się w poszukiwaniu wiedzy, czy pragnęła tylko dobrobytu i lepszego jutra dla swoich dzieci? A może, przeczuwając triumf Mścicieli, przeszła na stronę zwycięzców? Tak czy inaczej, powinna dysponować argumentami, które posse uzna za rozsądne czy przekonujące, tym razem bowiem nie ma do czynienia z obcym umysłem wynaturzenia. Człowiek, który myśli tak jak gracje, staje się bardzo niebezpieczny, gdyż wszystko, co dzięki złu osiągnął, może poważnie kusić nawet najbardziej prawych herosów.

Podobnie funkcjonować mogą ludzie, którzy tak daleko zapędzili się w walce ze złem, że nie spostrzegli nawet, kiedy znaleźli się po drugiej stronie barykady, siejąc strach i śmierć. Upadli Agenci i Rangerzy to nie tylko bardzo twardzi przeciwnicy, ale i przestroga dla stojących oko w oko z manitou bohaterów; napomnienie, że i otchłań spogląda na nich. Niezapomniane wrażenie wywrzeć może zwłaszcza konfrontacja z żywą legendą Zachodu, człowiekiem, którego cały kraj ma za zwierciadło cnót i niezłomnego obrońcę jego praw.

Oczywiście, nikt nie musi koniecznie oddawać czi Mścicielom, by znaleźć się na czarnej liście drużyny. Człowiek potrafi być zły bezinteresownie i dla samej frajdy – albo dlatego, że twarde warunki Pogranicza zabiły w nim ludzkie odruchy. Znow odwołać się tu możemy do stereotypowych obrazów Zachodu, wyposażając typowych mieszkańców miasteczka w cechy, którymi nasza posse gardzi i których się obawia. Będzie to przede wszystkim tchórzostwo, bezsensowne okrucieństwo wobec słabszych czy niechęć do udzielenia komukolwiek pomocy. Zło, które zakorzeniło się wśród ludzi, może wywołać u naszych kowbojów zwątpienie w cel ich działania i pytanie, czy warto chronić ludzi, których ma się w pogardzie.

Zwyczajni ludzie dysponują jeszcze jednym potencjałem, który zetrzeć może uśmiezek z warg największego

DZIECI PANI DOKTORA

Burmistrz miasteczka nawiedzanego przez siły nieczyste, z zawodu lekarz, wydaje się być miłym i sympatycznym człowiekiem. Wynajmuje posse do pewnej roboty. Bohaterowie szybko orientują się jednak, że z pozoru elegancki doktor katuje swoje dzieci. Każdy mieszkaniec miasteczka przyzna przy tym, że pani doktorowa zmarła na skutek dotkliwego pobicia.

Czy warto narażać się dla takiego człowieka? A może bohaterowie sami zechcą wymierzyć mu sprawiedliwość – pamiętaj wtedy, że w świetle litery prawa znęcanie się nad dziećmi nie jest usprawiedliwieniem napaści...

GULASZ MACMURRAYA

Gwałtowna burza w Górach Skalistych zmusza posse do szukania schronienia w ruinach niewielkiej górniczej osady. Bohaterowie szybko się orientują, że mieszka w niej dwóch ludzi – sympatyczny traper i szaleniec, który umyka przed ludzkim wzrokiem, witając każdego kilkoma uncjami ołowiu.

Sympatyczny traper nazwiskiem MacMurray zaprasza posse pod swój dach, częstuje pysznym gulaszem i oferuje nocleg w zamian za schwytnie szaleńca, który nie daje mu spokoju. Kowboje i tak nie mają nic innego do roboty – ulewa, która zerwała drogę, może potrwać nawet kilka dni.

Jakikolwiek kontakt z mniemanym wariatem zdradza ponurą prawdę. MacMurray jest czarnoksiężnikiem i kanibalem. To on wymordował i zjadł wszystkich mieszkańców miasteczka – poza ukrywającym się w ruinach, zaginionym przed kilku laty sędzią okręgowym, który przybył tu, by osądzić ludozercę. Gulasz, który posse zjadła z takim apetytem, zrobiony był z ciała małej dziewczynki, do niedawna żyjącej wraz z sędzią na gruzach osady.

MacMurray ma do dyspozycji szeroki wachlarz czarnoksięskich umiejętności – potrafi zatrzymać posse na miejscu, póki jej nie wybiję i nie poze...

nawet twardziela. Istnieje magiczna formuła, która zmienia spokojnych, bogobojnych ludków w bestie stoć gorsze od pomiotu Mścicieli – brzmi ona: „Nie lubimy tu obcych”. Wykrzywione nienawiścią twarze, które przed chwilą jeszcze gięły się w uśmiechach, rozjarzone rzędą krwi oczy – niedawno jeszcze popatrujące przyjaźnie, zaciśnięte pięści i płonące pochodnie zmieniają ludzi w potwora imieniem Motloch: bestię, z którą nie da się ani walczyć, ani jej pokonać. Część herosów nie zechce mordować uczciwych ludzi, którym kiedyś pomogli. Ci bardziej cyniczni rychło się zorientują, że kolejni zabici nie osłabiają bynajmniej tłumy, a konsolidują go i wzmagają żądzę linczu. Nawet najsprawniejszy rewolwerowiec okazuje się bezbronny jak niemowlę, gdy trzy dziesiątki ramion trzymają go w miejscu, a dalsze pięć zarzuca pętlę na szyję.

BOHATEROWIE

Zastanawiając się nad tym, jak przestraszyć twardziela, nieodmiennie dochodziliśmy do jednego wniosku – bohaterowie Zachodu obawiają się przede wszystkim bezsilności. Pozornie niepokonane monstra, opancerzone dzieła szalonych naukowców, niepowstrzymana machina wojenna – wszystko to poważnie przerasta możliwości nawet najsprawniejszego *hombre*. Dlatego postawić możemy jednoznaczny wniosek – członkowie posse najbardziej boją się siebie.



Na Zachodzie człowiek wart jest tyle, ile jego reputacja. Rewolwerowcy, stróże prawa czy bandyci precyzyjnie budują swój wizerunek – bierze się stąd i stałowe spojrzenie Wyattta Earpa, i nonszalancja Doca Holidaya, i obłąkańczy chichot Prześmiewców. Pierwszy lęk, który trawić powinien naszą drużynę, to strach przed utratą twarzy. Nie mogą okazać strachu, nie mogą się cofnąć, nie wolno im odmówić walki z żadnym przeciwnikiem. Muszą starać się sprostać każdemu zadaniu, albo skończą z etykietką tchórzy i mięczaków, której bardzo trudno się pozbyć. Pogranicze to miejsce, w którym renoma bywa cenniejsza niż życie, nasi bohaterowie powinni wyraźnie to odczuć. Każdy lęk zostanie wówczas spotęgowany przez strach przed jego ujawnieniem.

Ponadto każdy człowiek Zachodu posiada rzecz, której nikt mu zabrać nie może – umiejętności. System tworzenia postaci potwierdza tę tezę, pozwalając stworzyć bohatera, co to z niejednego pieca chleb jadł i jest w czymś naprawdę dobry. Westman musi wierzyć w siebie – inaczej Pogranicze pokona go bardzo szybko – dlatego każdy się boi, że zawiedzie. Im lepszy i bardziej wyspecjalizowany jest bohater, tym mocniej dotknąć go może porażka lub jakiegokolwiek uszczerpienie kompetencji. Rewolwerowiec nie zacznie obawiać się ludzkiego przeciwnika, wierzy bowiem w swoje możliwości. Jeśli jednak znajdzie się zimą pośród nieprzyjaznych szczytów i zrozumie, że może odmrozić sobie dłonie, przestraszy się tego bardziej niż najstraszniejszego wynaturzenia – na co komu spluwa, jeśli nie ma się palców, by nacisnąć spust?

Strach mieszkańca Pogranicza znakomicie przekłada się na obawę graczy – jakikolwiek zamach na ich postaci, inny niż zwyczajne naliczanie ran, spotka się zapewne z bardzo mocnym protestem. Utrata możliwości powinna być zawsze chwilowa i nie występować zbyt często, aby gracze do niej nie przywykli. Jest jednak doskonałym materiałem na niezwykle nastrojową sesję grozy. Bez tego, co stanowi jej największą siłę, posse poczuje się bezradna i zagrożona, a nawet najprostsze zadanie urośnie do rangi poważnego wyzwania. Nic nie boli tak bardzo jak strata czegoś, co miało się za niezbywalne.

Podobnym echem odbić się może zmiana statusu społecznego – zwłaszcza wyjęcie spod prawa. Choć bycie przestępcą, nawet niesłusznie oskarżonym, może się początkowo wydawać zabawne, gracz bardzo szybko zda sobie sprawę, że tracąc opinię „przyzwoitego obywatela”, utracił też zaplecze, które miał za swój folwark. Najprostsze zakupy zaczną się wiązać z zimnym dreszczem. Każdy człowiek, który zacznie przyglądać się poszukiwanemu z większą uwagą, może zasłużyć tym na kulę. Posse, przyzwyczajona do funkcjonowania

POD OSKONĄ CIEMNOŚCI

Posse popada w poważne kłopoty – podczas walki z szalonym naukowcem pada ofiarą gazu, który czasowo odbiera wzrok. Nie istnieje żadne antidotum, pokonawszy szaleńca muszą więc czekać, aż specyfik przestanie działać.

Niestety, do miasteczka, które wybrali na kryjówkę, przybywa jeden z dawnych wrogów bohaterów i postanawia wykorzystać sytuację – zemścić się. Posse musi teraz poradzić sobie ze sprytnym i zdeterminowanym nieprzyjacielem, polegając wyłącznie na słuchu, węchu i dotyku...

w obrębie społeczeństwa Zachodu, znajdzie się nagle po tej samej stronie barykady, co wynaturzenia, z którymi walczyła do tej pory. Straci źródło utrzymania i stanie się celem polowań podobnych im bohaterów – stróżów prawa i łowców nagród. Oczywiście, wyjęcie spod prawa nie nadaje się na jednorazową sesję grozy, gdyż gracze początkowo zaczną bawić się swoim nowym statusem, nadaje się jednak znakomicie do długofalowego zastraszenia całej posse.

Doskonałą wariacją na temat lęku przed samym sobą zdają się być wygrzebańcy. Nieumarli bohaterowie to postaci znacznie potężniejsze niż ich żywe odpowiedniki, mało kto decyduje się jednak na grę wygrzebanym kołesiem. Moc ma bowiem bardzo wysoką cenę – poza powszechnym brakiem zaufania, ożywieniec może utracić kontrolę nad swoimi poczynaniami. Manitou potrafi wybrać doskonały moment, walka o dominację staje się więc czasem zmaganiem o życie wszystkich towarzyszy. Gracz jest w pełni świadom, jak twardy jest jego bohater, wie więc, jakiego zamieszania może narobić. Jednocześnie obawia się, że ktoś okaże się twardszy i dusza nie powróci już nigdy do zmasakrowanego ciała. Po ostatnie wreszcie, przejęcie kontroli przez demona godzi w wizerunek postaci, której nikt nie zaufa po jednej nawet wpadce. Przecież pamięta swój niedawny stosunek do wygrzebańców.

Niełatwo siać strach w sercu prawdziwego twardziela – człowieka, który przed niczym się nie cofnie, ani na moment nie zawaha, uparcie dąży do celu i ze wszystkich sił walczy o swoje. DEADLANDS tym różni się od większości gier grozy, że pojawiający się w niej bohaterowie są przekonani o własnych możliwościach. Umiejętne zastosowanie narzędzi, które oferuje nam uniwersum MARTWYCH ZIEM, może jednak przynieść zaskakujące efekty – choć twardziela trudniej wystraszyć, boi się znacznie bardziej. Bo ma więcej do stracenia.

Konkurs „Harry Potter” – zwycięzcy: Jan Krotkiewicz z Białegostoku, Gabrysia Komorowska z Wrocławia, Wojtek Miedziorz z Leszna, Julisz Salach z Warszawy i Urszula Kisiel z Postomina.



W pierwszej części artykułu (MiM nr 11(95)/2001) wysoki blondas przedstawił Wam sylwetki Ojców Narodu. W tym numerze, zgodnie z obietnicą, znajdziecie profile legend Południa, oraz pomysły na wplecenie ich do przygody.

Długi George

Tomasz Z. Majkowski

WODZOWIE KONFEDERACJI

CZĘŚĆ DRUGA - NIEŚMIERTELNE LEGENDY

*Come, stack arms, men. Pile on the rails,
Stir up the campfire bright;
No matter if the canteen fails,
We'll make a roaring night.
Here Shenandoah brawls along,
There burly Blue Ridge echoes strong
To swell the brigade's rousing song
Of „Stonewall Jackson's way”.
Stonewall Jackson's Way*

piosenka weteranów kompanii gen. Jacksona

Młode państwo, jakim jest Konfederacja, posiada – siłą rzeczy – także młodych bohaterów. Wszyscy rebeliancy święci – ludzie, którzy są stawiani dzieciom za wzór przez rodziców – to dowódcy, którzy zasłużyli się w pierwszych latach wojny, okazując bądź to militarny geniusz, bądź oddanie czy odwagę godną podziwu i naśladowania, wreszcie wiarę, której siłę przeciwstawić można każdemu wojennemu okropieństwu. Poniższe cztery sylwetki uosabiają cnoty, z którymi utożsamia się każdy choć trochę idealistyczny wojownik sprawy Południa.



Uwagi dla Szeryfa: *Choć posługiwanie się w przygodach ludźmi, którzy nie żyją, zakrawa na niedorzeczność, może przynieść zaskakująco dobre efekty. Po pierwsze, każdy z opisanych dalej oficerów otoczony jest swoistą legendą, może więc stać się natchnieniem dla kogoś z dzielnych członków posse. Jakaż będzie wtedy jego radość, gdy zostanie doń porównany lub trafi na przedmiot należący niegdyś do bohatera!*

Po wtóre, pamięć o nieżyjących herosach dodać może Dziwnemu Zachodowi głębi – jeśli wielkie nazwiska przewijać się będą w rozmowach, jeśli pojawią się weterani, którzy służyli pod którymś z dowódców, czy pamiątki po nich, przeszłość ożyje na nowo. W końcu nie bez przyczyny w czasie Szóstej Bitwy pod Manassas to właśnie weterani Dywizji Picketta wstawili się najbardziej.

Kolejnym pomysłem mogą być związane z jednym z bohaterów relikty, wokół poszukiwań których osnuć

można całą kampanię. Analogicznie, ciekawe jest również użycie doczesnych szczątków generała – uroczystość przeniesienia prochów lub odsłonięcia pomnika może stać się punktem wyjścia barwnego scenariusza, angażującego wielu żywych bohaterów, których przy innej okazji trudno byłoby zgromadzić w jednym miejscu.

Można oczywiście kazać któremuś z bohaterów powrócić z martwych, to jednak wydaje się dość banalne – choć odpowiednio przeprowadzone może dostarczyć posse dużej satysfakcji.

THOMAS J. „STONEWALL” JACKSON

Gdyby umiłowanie przez podwładnych i podziw, budzony w dowódcach obydwu armii mogły zapewnić świętość, Stonewall Jackson od dawna chadzałby na wino z Synem Bożym. Ustupający dziś sławą jedynie generałowi Lee, Thomas Jonathan Jackson przyszedł na świat w 1821 roku w Clarksburgu, w Wirginii. Jego rodzice zmarli, gdy był jeszcze dzieckiem, ciężar wychowania przyszłego geniusza wojskowości wzięli więc na siebie krewni, którzy przyzwyczaili go do surowego i prostego życia na wsi. Choć zazwyczaj cichy i spokojny, przewodził w czasach szkolnych rówieśnikom, górując nad nimi zarówno intelektualnie, jak i fizycznie – bardzo szybko stał się znakomitym jeźdźcem i strzelcem.

Pomimo że ukończył tylko wiejską szkołę, bez problemu usuwał wszelkie przeszkody wynikłe z niedostatecznego wykształcenia, bardzo szybko stając się jednym z najlepszych studentów West Point. Uczelnię ukończył w 1846 roku, niemal od razu trafiając na front wojny z Meksykiem, gdzie wstąpił się wyjątkową dzielnością i pomysłowością jako dowódca artyleryjski. Jego talent docenił generał Scott – Jackson wyruszył na wojnę w stopniu podporucznika, a zakończył ją jako major.

To właśnie w Meksyku kształtować się zaczął na dobre najbardziej chyba charakterystyczny rys charakteru Stonewalla – podczas oblężenia stolicy rozmawiał ze swoimi podoficerami na tematy religijne, studiował Biblię i popadał w coraz głębszą pobożność. Chociaż nie przejawiał szczególnego zainteresowania żadnym konkretnym wyznaniem, studiował Pismo na własną rękę,



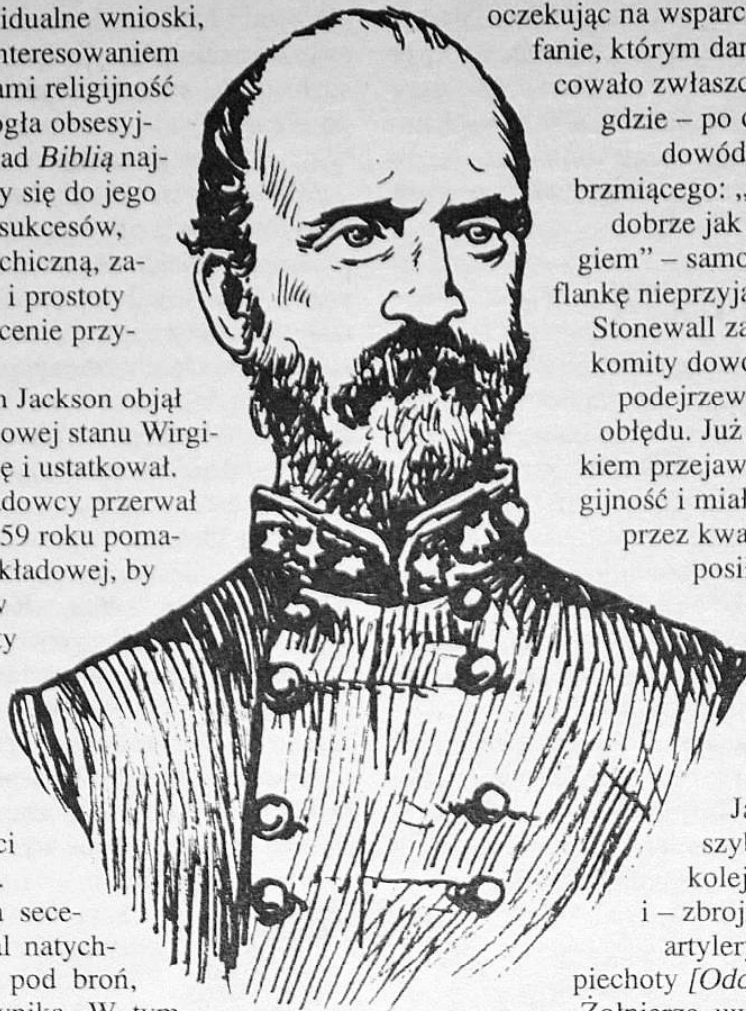
wyciągając z niego indywidualne wnioski, które łączył ze swoim zainteresowaniem wojną i historią. Momentami religijność Jacksona wydawać się mogła obsesyjna, ale to właśnie studia nad *Biblią* najbardziej chyba przyczyniły się do jego późniejszych militarnych sukcesów, kształtując odporność psychiczną, zamiłowanie do skromności i prostoty oraz bezgraniczne poświęcenie przyszłego generała.

Po wojnie z Meksykiem Jackson objął katedrę w akademii wojskowej stanu Wirginia w Lexington, ożenił się i ustatkował. Sielską egzystencję wykładowcy przerwał tylko jeden epizod – w 1859 roku pomarszerował wprost z sali wykładowej, by na czele swoich studentów wzmocnić oddział piechoty morskiej, oblegający fabrykę broni w Harpers Ferry, w której schronienia szukał John Brown. Po aresztowaniu abolicjonisty, Jackson i jego kadeci asystowali przy egzekucji.

Gdy Wirginia ogłosiła secesję, jej gubernator niemal natychmiast powołał Jacksona pod broń, awansując go na pułkownika. W tym stopniu wziął udział w Pierwszej Bitwie pod Manassas, gdzie jego niezachwiana postawa przyczyniła się walcnie do zwycięstwa Konfederacji – Jackson i jego pułk przyjęli na siebie główny ciężar ataku Jankesów i nie cofnęli się ani o krok. Podziwiając odwagę i determinację pułkownika, generał Bernard Bee powiedział o nim, że stał niczym kamienny mur – przydomek Stonewall przylgnął do niego już na zawsze.

Awansowany na generała, Jackson objął dowództwo nad korpusem stacjonującym w dolinie Shenandoah, na czele którego rozpoczął najbardziej błyskotliwą i brzemionną w skutki operację konfederacką. Mając do dyspozycji tylko jeden korpus, nawiązał walkę z ciągnącą na Richmond Armią Potomaku. Choć pierwsza bitwa, toczona pod Kernstown, zakończyła się jego porażką – za co winić należy wyłącznie słaby zwiad kawaleryjski, choć głęboko religijny Jackson przekonany był, że to kara boska za wydanie Jankesom bitwy w niedzielę – kolejne starcia pod Front Royal, Winchester, Cross Keys i Port Republic przyniosły mu zwycięstwa nad przeważającymi siłami nieprzyjaciela i powstrzymały znaczną część ofensywy Północy.

Zniszczywszy tory i linie zaopatrzeniowe Jankesów, Stonewall dołączył do generała Lee, by wziąć udział w Bitwie Siedmiodniowej, a następnie w późniejszej ofensywie. Jego korpus stanowił straż przednią armii – na Cedar Mountain musiał wytrzymać wielogodzinną ofensywę czterokrotnie liczebniejszych wojsk Unii,



-PIORUN'02

oczekując na wsparcie Longstreeta. Pełne zaufanie, którym darzył Jacksona Lee, zaowocowało zwłaszcza pod Fredricksburgiem, gdzie – po otrzymaniu od naczelnego dowódcy tylko jednego rozkazu, brzmiącego: „Generale, wie pan równie dobrze jak ja, co należy robić z wrogiem” – samodzielnie zmiażdżył prawą flankę nieprzyjaciela.

Stonewall zasłynął nie tylko jako znakomity dowódca – był ekscentrykiem, podejrzewanym niekiedy o początki obłądu. Już w czasie wojny z Meksykiem przejawiał niemal niezdrową religijność i miał zwyczaj stać po jedzeniu przez kwadrans na jednej nodze, by posiłek posłużył całemu organizmowi. Przemawiał z charyzmą i mocą, a jego żołnierze zdolni byli do niezwykłych wręcz wyczynów – pozabawiony butów korpus Jacksona przemieszczał się szybciej niż kawaleria, znosił kolejne szturmy nieprzyjaciela i – zbrojny w bagnety – zdobywał artyleryjskie baterie i łamał linie piechoty [Oddziały-widma? – Barman].

Żołnierze uwielbiali swego dowódcę, wierząc, że dzięki jego pobożności Bóg spogląda na jego ludzi łaskawie, więc bez słowa wypełniali najbardziej nawet niezwykle rozkazy. Nikt nie protestował, gdy – idąc do szturm pod Fredricksburgiem – Stonewall nakazał wszystkim rozebrać się do naga. Niezwykły ten zabieg umożliwił atakującym, mimo zapadających ciemności, odróżnić się od atakowanych i pozwolił Jacksonowi zwyciężyć.

Na ironię zakrawa fakt, że uwielbiany przez swoich ludzi generał zginął od kul własnych żołnierzy. Postrzelony przypadkowo pod Chancellorsville, tuż po zwycięskim szturmie na linie nieprzyjaciela, zapadł na gangrenę, która przerodziła się w zapalenie płuc. Gdy amputowano mu ramię, generał Lee powiedział: „Jackson stracił lewą rękę, a ja straciłem prawą”. W dwa dni później, 10 maja 1863 roku, Stonewall zmarł w wyniku gorączki w czasie marszu w stronę Potomaku. Jego ostatnie słowa brzmiały: „Przekroczymy rzekę i odpoczniemy w cieniu drzew”.

Uwagi dla Szeryfa: Stonewall nie dożył Pomsty – umarł na trzy tygodnie przed otwarciem się wrót do Krainy Wiecznych Łowów – jego szanse na powrót zza grobu są więc więcej niż mizernie. Jest jednocześnie największym bohaterem Konfederacji i nie brakuje ludzi, którzy z całej duszy pragnęliby jego powrotu. Gdyby udało się znaleźć sposób na wskrzeszenie Jacksona, zainteresowałby się nim zapewne nawet





sam generał Lee. Stonewall słynie również jako geniusz wojskowości, więc jakiegokolwiek nieznane notatki czy uwagi generała byłyby smacznym kąskiem dla sztabów obydwu armii. Jego nazwisko budzi w rebeliantach nostalgia i chęć zemsty, a weterani jego korpusu cieszą się wielką estymą, z powodzeniem można więc rozegrać kampanię w cieniu Jacksona.

GEORGE PICKETT

Nazwisko George'a Edwarda Picketta kojarzy się przede wszystkim z przegraną sprawą oraz z honorową walką do ostatka. Generał, którego bohaterska szarża mogła stać się punktem zwrotnym wojny, nigdy nie należał do błyskotliwych oficerów. Urodził się w Richmond, w styczniu 1825 roku, a w West Point studiował ze Stonewallem Jacksonem. Gdy kończył uczenie w 1846 roku, mógł tylko z zazdrością obserwować genialnego kolegę, chodzącego w glorii najlepszego absolwenta swojego rocznika – sam uzyskał najgorszy wynik.

Choć Pickettowi nie posiadał geniuszu strategicznego, dzielnie stawał zarówno w Meksyku, jak przeciw Seminolom, i pozostawał w służbie czynnej aż do Secesji. W 1861 roku otrzymał stopień pułkownika, potem generała brygady. W Bitwie Siedmiodniowej walczył pod rozkazami Longstreeta, dając kolejny popis męstwa graniczącego z brawurą i odnosząc ranę pod Gaines' Mill.

Prawdziwa chwała i przepustka do nieśmiertelności czekały jednak na generała pod Gettysburgiem. Awansowany na generała dywizji, dołączył do armii dopiero drugiego dnia bitwy – zbyt późno, aby wziąć udział w walce. Krwawe, lecz nieprzynoszące żadnego rozstrzygnięcia wydarzenia z 2 lipca sprawiły, że Robert Lee postanowił sięgnąć po desperackie środki. Zdecydował się postać nietkniętą jeszcze dywizję Picketta, wzmocnioną o dwie brygady, w sam środek linii Jankesów. Wspomagany skoncentrowanym ogniem artyleryjskim, Pickett miałby przełamać obronę wojsk Unii, rozdzielić je i przechylić szalę zwycięstwa na stronę Konfederacji.

Wirginijczyk zdawał się być zaszczycony wyróżnieniem, jakie go spotkało. Jego żołnierze wystroili się w paradne mundury i – pod bezpośrednim dowództwem generałów Kempera,

Garnetta i Armistead – ruszyli na jankeskie linie. Niestety, ostrzał artyleryjski, który trwał od świtu, okazał się niecelny, a centrum linii nieprzyjaciela nijak od niego nie ucierpiało. Dywizja Picketta ruszyła po odkrytym, stromym zboczach, wprost na karabiny wroga.

Wbrew złośliwym plotkom rozsiewanym przez jego wrogów, Pickett nie oglądał szarży z bezpiecznej odległości, zabawiając się przy tym zbieraniem kwiatów. Był wśród swoich ludzi, prowadząc ich do samobójczego ataku, i wraz z nimi wycofywał się z pola walki, gdy się okazało, że nie zdołają przełamać linii wroga. Gdy wraz z niedobitkami dotarł w bezpieczne miejsce, Lee zwrócił się do niego z rozkazem zaprowadzenia porządku w dywizji. „Generale, ja już nie mam dywizji” – odparł Pickett.

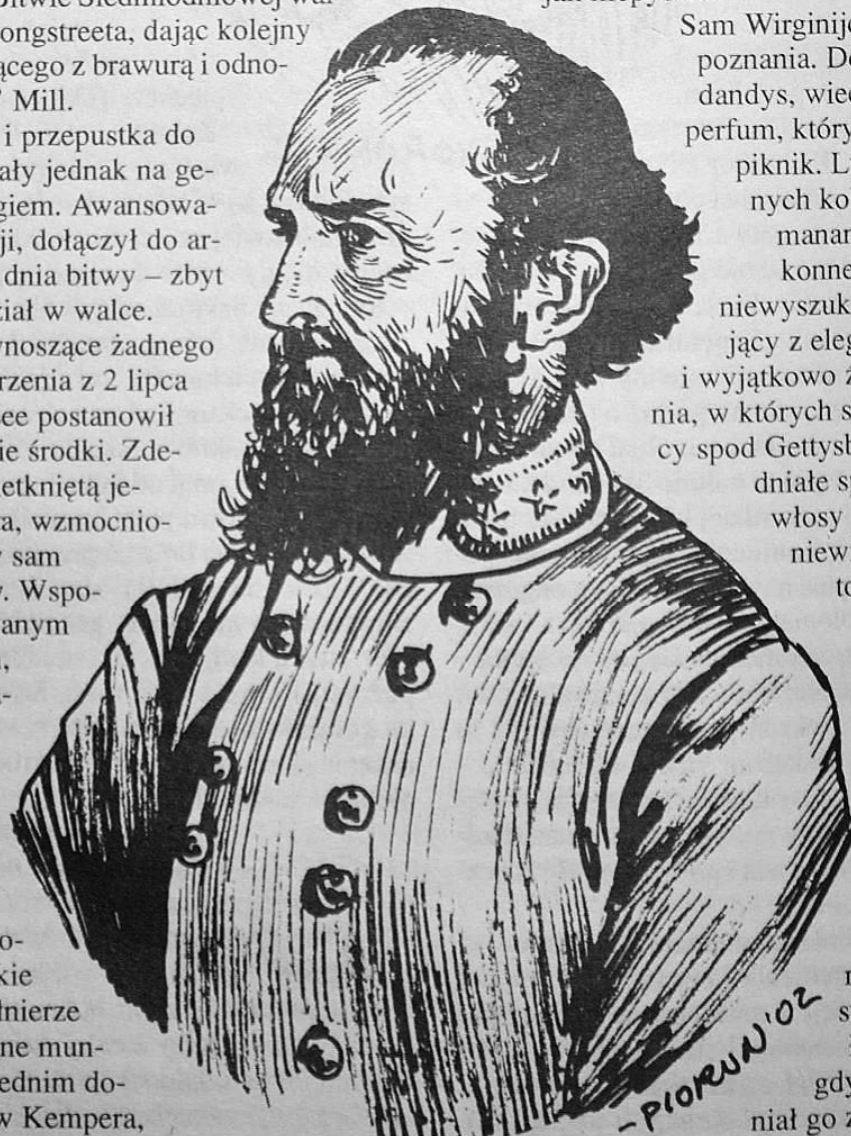
Szarża Picketta mogła stać się punktem zwrotnym wojny – gdyby się powiodła, Armia Potomaku zostałaby najpewniej pobita, a Konfederaci wkroczyliby do Waszyngtonu. Gdyby generał Meade, głównodowodzący stroną jankeską, zdecydował się na kontruderzenie, rozbiłby zapewne wojska Lee. Nie doszło jednak do żadnego z tych rozstrzygnięć. W kilka godzin po nieszczęsnym szturmie zmasakrowani Konfederaci powstali z martwych, kończąc rozpoczęty przez Picketta szturm. Obydwie armie wycofały się spod Gettysburga jak niepyśzne.

Sam Wirginijczyk zmienił się nie do poznania. Do niedawna słynął jako dandys, wiecznie otoczony chmurą perfum, który na wojnę rusza jak na piknik. Lubił towarzystwo pięknych kobiet, dyskusje z gentlemanami, pojedynki i wyścigi konne; cechował go również niewyszukany dowcip, kontrastujący z eleganckim zachowaniem, i wyjątkowo źle dobrane porównania, w których się lubował. Powracający spod Gettysburga wódz miał stwardniałe spojrzenie, zmierzwił włosy i ochrypli głos. Mówił niewiele i niechętnie, unikał towarzystwa kobiet i nie chciał rozpamiętywać nieszczęsnego ataku.

Ostatnie lata służby generała Picketta upłynęły spokojnie.

Otoczony chwałą męczennika, kilkakrotnie jeszcze brał udział w bitwach, stracił jednak bezpowrotnie niefrasobliwy stosunek do wojny. Generała Lee spotkał tylko raz,

gdy ten w 1865 roku zwalniał go ze służby – potraktowali



-PIORUN'02



się z chłodną i wymuszoną uprzejmością. Gdy wódz naczelny wyszedł, Pickett zwrócił się do towarzyszącego mu Johna Mosby'ego, mówiąc: „Ten staruch zmasakrował moją dywizję pod Gettysburgiem”. „Ale uczynił cię nieśmiertelnym” – zareplikował Mosby.

Ostatnie dziesięć lat Pickett spędził w Richmond, ciesząc się opinią bohatera. Choć nigdy nie powrócił do dawnego stylu życia, chętnie brał udział w przyjęciach i uroczystościach patriotycznych, zachęcając swym bohaterskim przykładem do poświęceń w obronie kraju. Zmarł otoczony powszechnym szacunkiem 30 lipca 1875 roku.

Uwagi dla Szeryfa: Weterani Szarży Picketta to najtwardsi i najbardziej żądni krwi żołnierze Konfederacji; swoiste Szwadrony Śmierci, które nie cofną się przed żadnym okrucieństwem ani podłością. To oni ponieśli pod Manassas zabójczy gaz bojowy. Sam generał budzi dość żywe emocje i co rusz pojawiają się nowe dowody na jego bohaterstwo lub głupotę. Znamiennym jest, że stronnictwo antywojenne i szpiedzy jankescy starają się ze wszystkich sił dyskredytować pamięć Wirginijczyka – próba sfabrykowania dowodów świadczących przeciwko niemu lub obrona postawy męczennika może stanowić kanwę scenariusza szpiegowskiego.

LEWIS A. ARMISTED

Kariera wojskowa Lewisa Armisteda o mały włos zakończyłaby się, nim jeszcze się rozpoczęła. W przypływie złości rozbił talerz na głowie kadeta Jubla A. Early'ego, za co relegowano go z West Point. Szczęśliwie, ten urodzony w 1817 roku syn generała został – dzięki koneksjom ojca – skierowany bezpośrednio do piechoty, w szeregach której dosłużył się w czasie wojny z Meksykiem szlifów oficerskich. Służba na granicy, w czasie potyczek z Indianami, przyniosła mu stopień kapitana.

Po wybuchu Wojny Między Stanami Armistead zrównał się rangą z kolegami, którzy ukończyli jego macierzysta uczelnię, awansowany najpierw na pułkownika, potem zaś na generała brygady. Pod Seven Pines wraz z niewielką grupką żołnierzy wytrzymał atak całej nieprzyjacielskiej brygady, a w czasie Bitwy Siedmiodniowej, dysponując równie szczupłymi siłami, poprowadził bohaterską szarżę na artylerię nieprzyjaciela.

Armistead był człowiekiem niezwykle dzielnym, a przede wszystkim prawym – nic dziwnego, że generał Lee powierzył mu funkcję naczelnego komendanta żandarmerii swojej armii. Słynął ze znakomitych manier i przywiązywał wielką wagę do spraw honoru, choć pojedynkował się rzadko i niechętnie. Utrzymywał też przyjacielskie kontakty z dawnymi kolegami z West Point, w tym z najlepszym przyjacielem, generałem Winfieldem Hankockiem, służącym w jankeskiej Armii

Potomaku. Choć w czasie wojny spotkali się tylko raz, i to nie bezpośrednio, pisywali do siebie z niezwykłą regularnością.

W lipcu 1863 roku Armistead dowodził jedną z brygad dywizji Picketta – wraz z nim spóźnił się pod Gettysburg. Gdy wódz naczelny zdecydował się na desperacką szarżę, Armistead objął dowództwo nad środkowym odcinkiem konfederackiej linii. Około południa zdjął kapelusz i – machając nim radośnie w powietrzu – poprowadził swych ludzi do ataku. Szedł z przodu, około pięćdziesiąt jardów przed swoją brygadą, dodając jej otuchy i zagrzewając do boju. Maszerował wprost na pozycje, których bronił jego najlepszy przyjaciel, generał Hancock.

Bóg czuwał nad mężnym dowódcą – choć wyprzedzał znacznie swych ludzi, jako jedyny ze szturmujących generałów dotarł do linii nieprzyjaciela. Wspiąwszy się na wzgórze cementarne, zdołał jeszcze poprowadzić swoją brygadę na bagnety, odpychając wroga za drugą linię umocnień i zdobywając część jego artylerii. Dopiero gdy starał się wraz z ludźmi odwrócić działa, dosięgła go kula. Po chwili kontratak Jankesów zepchnął żołnierzy Picketta w dół wzgórza.

Rannego Armisteadą znalazł szeregowiec, który widząc jego generalskie dystynkcje, zsalutował przed nim



-PIORUN'02



i zapytał, czy może coś dla niego zrobić. „Oddaj moją szablę i zegarek generałowi Hancockowi” – odparł konfederacki dowódca. Zmarł w jankeskim szpitalu położym dwa dni później, 5 lipca 1863 roku.

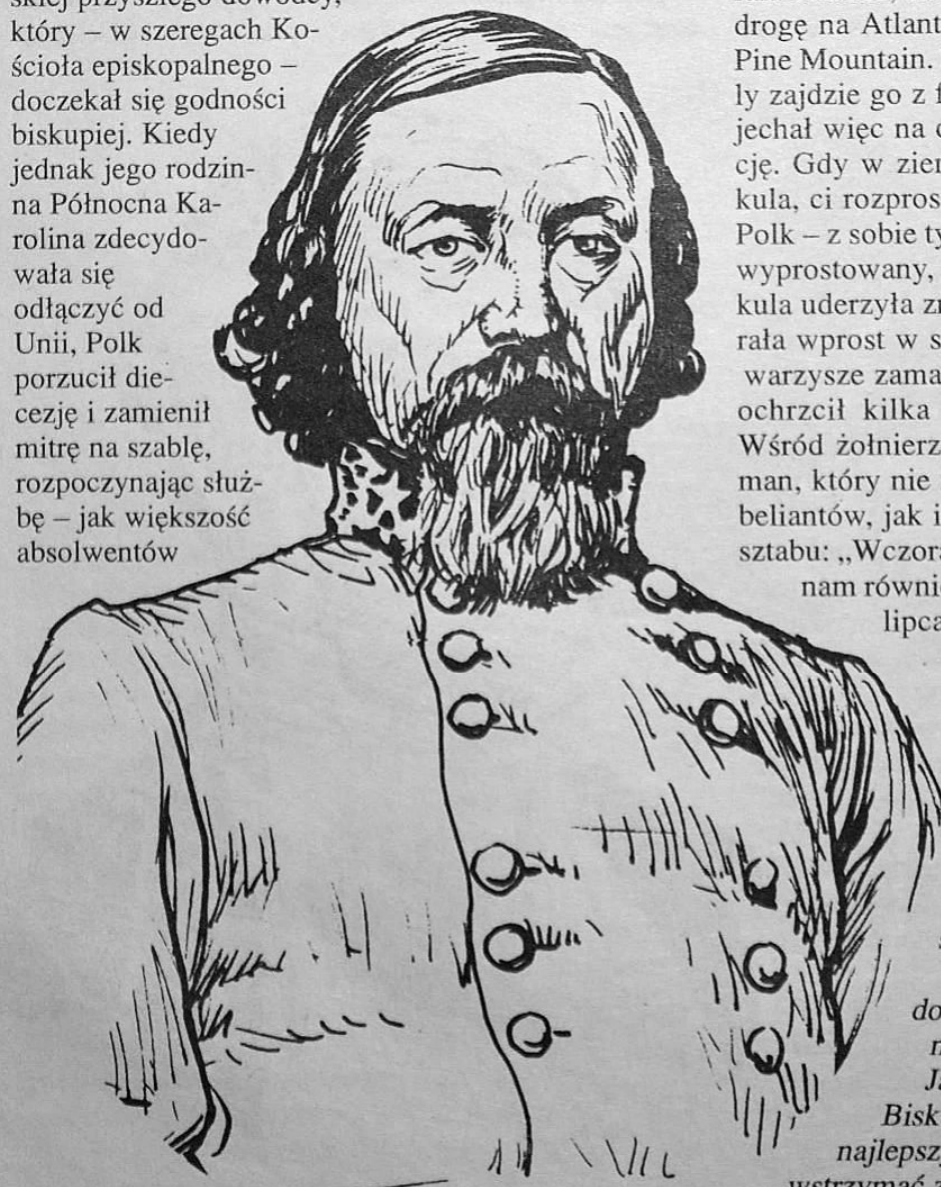


Uwagi dla Szeryfa: *Śmierci Armisteadą towarzyszy całe mnóstwo przedmiotów – zarówno słynny kapelusz, jak i szabla oraz zegarek. Każdy z nich miał szansę stać się potężnym reliktem. Być może posse uda się ich tropem, odkrywając, że nigdy nie trafiły w ręce generała Hancocka i służą obecnie komuś zupełnie innemu?*

LEONIDAS POLK

Umiłowany przez swoich żołnierzy, ludność Konfederacji i wielu Jankesów „Waleczny Biskup” Polk przyszedł na świat w czerwcu 1806 roku. Akademię wojskową w West Point ukończył w 1827 roku, wraz z wieloletnim, szkolnym przyjacielem, Jeffersonem Davisem. W przeciwieństwie do niego, zrezygnował z kariery wojskowej i wstąpił do seminarium duchownego.

Następne trzydzieści lat to okres posługi duszpasterskiej przyszłego dowódcy, który – w szeregach Kościoła episkopalnego – doczekał się godności biskupiej. Kiedy jednak jego rodzina Północna Karolina zdecydowała się odłączyć od Unii, Polk porzucił diecezję i zamienił mitrę na szablę, rozpoczynając służbę – jak większość absolwentów



West Point – od razu w randze generalskiej. Okazał przy tym zaskakujący talent i intuicję strategiczną – zdobył Colombus w Kentucky i pobił Granta pod Belmont, w Missouri. Służąc pod rozkazami Braxtona Bragga, wziął udział w kampanii zachodniej, podczas oblężenia Chickamauga został jednak za kwestionowanie rozkazów przeniesiony do Georgii.

Leonidas Polk był dobrym żołnierzem, podwładni kochali go jednak przede wszystkim za opiekę, którą nad nimi roztaczał. Wieloletnie doświadczenie duszpasterskie sprawiło, że wszelkie niewygody, które cierpieli jego ludzie, traktował bardzo osobiście. Spędzał z żołnierzami dużo czasu i dbał niczym o własne dzieci. Z gruntu dobry charakter pozwolił mu również zaprzyjaźnić się z wieloma oficerami – nigdy nie popadł w żaden konflikt, zawsze szukał zadowalających wszystkich rozwiązań i gotów był poświęcić się dla czyjegoś dobra. Przykład, który dawał swoim owieczkom, sprawił, że aż dwóch generałów – Joseph E. Johnston i John Bell Hood – przyjęło z jego rąk chrzest w obrządku episkopalnym.

Do Armii Tennessee Waleczny Biskup powrócił w 1864 roku, na rozkaz nowego jej dowódcy, generała Hardee, który starał się zagrozić Shermanowi drogę na Atlantę. Do pierwszego starcia doszło pod Pine Mountain. Hardee obawiał się, że Wujaszek Biliby zajdzie go z flanki, wraz ze swoimi oficerami wyjechał więc na odsłonięte wzgórze, by ocenić sytuację. Gdy w ziemię obok generałów zaryła pierwsza kula, ci rozproszyli się i rzucili do odwrotu. Jedyne Polk – z sobie tylko wiadomych powodów – pozostał wyprostowany, lustrując okolicę przez lunetę. Druga kula uderzyła znacznie bliżej, trzecia zaś trafiła generała wprost w serce. Gdy padł martwy, pozostali towarzysze zamarli z przerażenia, a Johnston, którego ochrzcił kilka miesięcy wcześniej, rozplakał się. Wśród żołnierzy zapanowała żaloba i jedynie Sherman, który nie żywił ciepłych uczuć zarówno do rebeliantów, jak i kleru, meldował następnego dnia do sztabu: „Wczoraj zabiliśmy biskupa Polka i dziś idzie nam równie dobrze”. Waleczny Biskup zginął 14 lipca 1864 roku.



Uwagi dla Szeryfa: *Nikogo chyba nie zdziwi fakt, że Leonidas Polk był jednym z nielicznych świątobliwych na froncie Wojny Secesyjnej – żywym dowodem na to, że nie każdy frontowiec skażony zostaje okrucieństwem wojny. Cyniczny stosunek generała Shermana do jego śmierci jest przyczyną, dla której niejeden Południowiec ślubował śmierć Jankesowi, nie pamiętając, że Waleczny Biskup brzydził się zemstą. Być może więc najlepszy ze wszystkich żołnierzy spróbuje powstrzymać zamachowca, choć z za grobu.*



Maciej Szaleniec

KLUCZ

(Powietrzny Okręt V)

Klucz” jest piątą z kolei przygodą mojej kampanii. To swoisty powrót do źródeł przygód typu *Heroic Fantasy* – opowieść ta bowiem dotyczy starego i dobrze sprawdzonego tematu – wyprawy po skarb! Jest również doskonałą okazją do wprowadzenia do uniwersum **ED** nowych graczy. Ze względu na uniwersalność fabuły, „Klucz” sam w sobie stanowi również zamkniętą całość – jest oddzielną przygodą, którą możecie wykorzystać, nawet jeśli nie prowadzicie całości „Powietrznego Okrętu”.

PRELUDIUM I

Przestrzeń astralna w okolicach Kratas. Strumienie magicznej esencji układają się w zawile wiry, przenikając iluzoryczne odwzorowanie krajobrazu materialnego świata. Jednak dwie skręcone wokół wewnętrznej swej osi kolumny nie wydają się przejrzyste jak każdy inny refleks Rzeczywistości. To dlatego, że nie są odbiciem własnych wzorów – należą do przestrzeni astralnej, są jej immanentną częścią.

Nagle przestrzeń zamkniętą obrysem obu kolumn rozświetla blask, który sięga Isniącym zakresem ku powierzchniom słupów, tworząc między nimi jaśniejącą błękitem, delikatną, falującą, lustrzaną powłoczkę. Po chwili powierzchnia wygładza się, gdy pasma wątków wychodzących znikąd łączą się z wnętrzami kolumn. Powoli ze środka powierzchni wynurza się miecz, a za nim ściskająca go dłoń. Krótco po tym do astralu wchodzi człowiek spowity w czarny płaszcz. W ręku nadal trzyma pulsujący błękitną mocą krótki, therański miecz legionisty, o rękojeści wykonanej z magicznego kryształu w kolorze krwi.

PRELUDIUM II

Wieża Mistrza Ksiąg w Meart’Duo’Rifer. Zmęczony krasnoludzki mędrzec odkłada na półkę odpis słynnego manuskryptu Ithilion. Czas na spoczynek. Gasi świecę i zamyka drzwi wiodące do biblioteki. Komnatę spowija cisza i ciemność. Nagle przez pokój przelatuje lekki wietrzyk – drobny refleks przepływu mocy. Zabezpieczające pomieszczenie runy drżą ostrzegawczo, jednak zakłęcie ostatecznie nie uwalnia przyczajonej w nich mocy. Powoli pomiędzy książek wylatują niewielkie kosteczki i układają się w kształt ożywieńca. Gdy szkielet zostaje ostatecznie uformowany, jakaś magiczna siła zapala w jego pustych oczodołach ogień życia. Korpus powoli

sięga ręką ku odstawionemu na półkę manuskryptowi. Rozwija papirus i przebiega gorejącym wzrokiem po literach. Skończywszy, odkłada zwój na miejsce. Ta sama siła, która dała mu postać, ponownie rozkłada go na części, ukrywając szczątki w zakamarkach pokoju.

Przedstawiłem Ci, drogi Mistrzu, dwa preludia, które możesz dla zadziernięcia klimatu odegrać dla swoich graczy. Pierwsze preludium przedstawia tytułowy przedmiot – Klucz do Bramy prowadzącej do zaświatu, którego Imię brzmi „Fon-Gazaal”.

Drugie zaś ukazuje działania jednego z głównych bohaterów naszej opowieści, Ksenomantę, krwawego elfa Nazrila Sunamona, który za pomocą magii odczytał treść manuskryptu Ithilion, odcyfrowanego przez bohaterów w poprzedniej przygodzie – „Mistrz Książ” (patrz **MiM** 10(94)/2001).

WSTĘP

Ponieważ owa opowieść ma być, przynajmniej na początek, klasyczną przygodą *High Fantasy*, rozpocznijmy ją w karczmie. Umieść ją w dowolnym miejscu – tam, gdzie Twa drużyna mogła przyjąć pracę od tajemniczego czarodzieja, Nazrila Sunamona. Umówił się on na spotkanie z bohaterami, obiecując im intratne zajęcie, godne sławy prawdziwych herosów.

Przedstaw gościnną salę gospody w ciepłych barwach. Prowadzona przez krasnoludzkiego oberżystę, czysta, o ścianach wyłożonych dębiną, rozświetlona wesołym ogniem na kominku i świecami na podwieszonych pod sufitem kandelabrach, daje miłe schronienie przed wietrzną, barsawiańską jesienią. Gwar rozmów i podśpiewywania wędrownego trubadura mile mieszają się z dochodzącym z kuchni szczeniem kufla i talerzy. Nazril spóźnia się, co jednak nie chmurzy czoła naszym bohaterom, rozsiadłym przy najlepszym stole w gospodzie i raczącym się przednim, godnym ich bohaterskich podniebień piwem. To najlepszy moment, aby bohaterowie opisać się i przedstawić, jeżeli jeszcze się nie znają (Nazril mógł wynająć Dawców Imion, którzy dotąd ze sobą nie pracowali – jest to nawet dla niego wygodniejsze). Tak miło upływa czas, gdy nagle otwierają się drzwi, a do ciepłej izby wpada lodowaty wiatr...

NAZRIL

Gdy staje w drzwiach – spowity w długi płaszcz, z kapturem zarzuconym na głowę, z twarzą przestroną

zastoną, dzierząc w dłoni długą, czarną laskę zakończoną trupią czaszką – w gospodzie milknie gwar. Wiatr wpada do środka, przytłumia blask kominka, zdmuchuje część świec. Czarodziej wchodzi do izby, zdając się płynnie sunąć nad powierzchnią ziemi. Gdy zbliża się do bohaterów, zdają sobie sprawę, że nie widać ani skrawka jego ciała, poza fragmentem nosa i dwojgiem niesamowicie świdrujących, czarnych oczu. Czarodziej machnięciem ręki zatrzaskuje z hukiem drzwi. Jednocześnie milknie wiatr, a światła świec odważnie płoną. Nazril wypuszcza z ręki kostur (ten nadal stoi pionowo, jakby podtrzymywała go niewidzialna siła), po czym zasiada naprzeciw bohaterów.

Nazril od razu przejdzie do rzeczy. W ruinach Mashachreen, miasta leżącego na Złoziemiu, znajduje się skarb. Nazril zna jego lokalizację i pragnie wynająć bohaterów, by mu go przynieśli. Sam potrzebuje tylko jednego przedmiotu, reszta będzie należała do adeptów. Chodzi mu o therański gladius z kryształową rękojeścią. W czym jest trudność owej wyprawy? Otóż skarbu pilnuje banda zbójców, i z nią, oraz z niebezpieczeństwami cychającymi na Złoziemiu, będą się musieli bohaterowie uporać.

Podczas rozmowy Ksenomanta zachowuje się czujnie i podejrzliwie – będzie rzucać zaniepokojonym wzrokiem po całej sali, śmiać się w dziwnych momentach rozmowy, zmieniać temat. Jeśli chcesz, możesz dodatkowo wzmocnić nieprzyjemny efekt, nadając Sunamonowi nieprzyjemny głos przypominający charkot – w rodzaju tych, jakimi w kreskówkach mówią „źli bohaterowie”.

Tajemniczy czarodziej może wyjaśnić jeszcze bohaterom, jeżeli będą się dopytywać, iż Mashachreen było niegdyś, dawno przed Pogromem, w czasach, gdy nie istniało jeszcze Złoziemie, therańską twierdzą.

Nazril umówi się z bohaterami w tej samej gospodzie za miesiąc, oczekując oddania mu należnej części skarbu. Ostrzeże ich, by nie próbowali go oszukać, gdyż może się to dla nich fatalnie skończyć.

WSPÓLNY WRÓG

Jeżeli w Twojej drużynie znajdują się bohaterowie, którzy mają na pieńku z Dormadraalem, Sunamon zapragnie spotkać się z nimi za plecami pozostałych adeptów (jeżeli wszyscy brali udział w kampanii, odegraj owo spotkanie od razu w gospodzie lub w jakimś innym, bardziej ustronnym miejscu). Otóż Nazril zdradzi przeciwnikom Dormadraala prawdziwe zastosowanie miecza: jest to Klucz do astralnej bramy, wiodącej do Fon-Gazaal – wymiaru, skąd pochodzi Hurgash Dormadraal. Ksenomanta pragnie wyprawić się do owego zaświata po to, by zdobyć przedmiot wzorca owego potężnego Horroru i za jego pomocą pokonać go w Barsawii. To dlatego zdobycie Klucza jest ważne zarówno dla Ksenomanty, jak i dla bohaterów – Nazril stawia sprawę jasno: śmiałowie dostarczą Klucz, on zaś wiedzę o umiejscowieniu bramy i sposobie jej

otwarcia. Oczywiście, obiecuje zabrać postaci ze sobą na wyprawę do innego wymiaru.

Jeżeli prowadzisz „Klucz” jako osobną przygodę, warto, by Nazril jednej z osób w drużynie zaufał i zdradził swój sekret – w ten sposób zabezpiecza się przed zdradą drużyny, która wie, iż przedmiot sam w sobie jest bezwartościowy bez znajomości miejsca, w którym można go użyć. Na dodatek dać to może ciekawe efekty w późniejszej części przygody (patrz *Ostateczna konfrontacja*).

KIM WŁAŚCIWIE JEST NAZRIL?

Nazril Sunamon, jak każe się nazywać Ksenomanta, jest krwawym elfem, agentem królowej Alachii. Został zobowiązany do naświetlenia powiązań niektórych zdrajców na elfim dworze (patrz m.in. *Mgły Zdrady*) z handlarzami niewolników i Horrorami. W śledztwie zaszedł bardzo daleko, odnajdując istną sieć lepkich intryg i powiązań. Jedną z nici zaprowadziła go do Kratas, do szanowanego i bogatego kupca, Kahena Ortasa. Ów kupiec okazał się pośrednikiem między handlowym i przestępczym światem Kratas a jednym z Władców Horrorów. To właśnie śledząc Ortasa, Nazril trafił na ślad Fon-Gazaal i Klucza. Teraz pragnie wykorzystać zdobytą wiedzę, by zniszczyć zło, które zagnieździło się w puszczy Serwos.

Z jakiego jednak powodu królowa Alachia pała tak straszliwą nienawiścią do Dormadraala, który – jakby nie było – swą strefę wpływów rozciągnął raczej na południowo-wschodnią Barsawię oraz samą There? Otóż królowa nie może przeboleć faktu, iż na służbę Dormadraalowi oddał się cały szczepek elfów, który tuż przed Pogromem odmówił powrotu do Smoczey Puszczy. Owej obrazy królowa nie zapomniała. Na dodatek obrzydzenie, jakim napełniają cały jej dwór podszywane się pod żywe elfy twory Dormadraala, jest dostatecznym usprawiedliwieniem dla podjęcia działań mających na celu wypędzenie Horroru z Barsawii – raz na zawsze.

Tak się złożyło, iż poczynania bohaterów zwróciły uwagę agenta Alachii, który postanowił wykorzystać ich do zdobycia Klucza i przy okazji zobaczyć, jacy właściwie są i czy mogliby przysłużyć się celom Elfiego Dworu. Oczywiście, Nazril wie, iż w dzisiejszych czasach nie ufa się krwawym elfom – stąd dba, aby nikt nie poznał jego pochodzenia. Jeżeli jednak któryś z adeptów przyjrzy się bardzo uważnie jego odzieniu, może dostrzec delikatne naprężenia materiału, świadczące o obecności kolców (zdany test Percepcji o trudności 14).

WYPRAWA NA ZŁOZIEMIE

Naszych bohaterów czeka teraz nie najłatwiejsza wyprawa na Złoziemie. Nazril udzielił im dość szczegółowych wskazówek na temat lokalizacji Mashachreen. Owo starożytne miasto znajdowało się niegdyś na



granicy Mglistych Bagien, po południowej stronie Wężowej Rzeki. Therańska twierdza była doskonałym miejscem schronienia dla poszukiwaczy esencji ognia, a na dodatek zapewniała bezpieczeństwo żywnym, protherańskim terenom rolniczym. Mashachreen stanowiło swoistą przeciwwagę dla starożytnej Skawi, zapewniając pokój i dobrobyt całemu regionowi delty Węża.

Blask tej therańskiej metropolii dawno już odszedł w zapomnienie – o zagładzie Mashachreen krąży po Barsawii mnóstwo legend, lecz są tak stare i tak różne, iż nikt nie wie, co spowodowało upadek na owo świetnie prosperujące miasto. Jedyne sami Theranie zdają się znać rozwiązanie zagadki, lecz z niewiadomych przyczyn postanowili je zataić przed mieszkańcami Barsawii. Ukryta prawda czyha na bohaterów u celu ich podróży.

Teraz Mashachreen leży w samym centrum Złoziemia, otoczone przez białe mgły Bagien. Tylko naprawdę zdesperowani lub bardzo potężni Dawcy Imion szukaliby tam kryjówek – powinieś to uświadomić graczom. Nawet posiadając doskonałą mapę, z wyrysowanym najlepszym szlakiem wiodącym do ruin miasta, bohaterowie będą mieli spore problemy z wyprawą. Jeśli Twoi gracze, Mistrzu, lubują się w tego typu przygodach, możesz uczynić ich drogę do Mashachreen całą opowieścią. Pamiętaj wtedy o tym, jak wygląda Złoziemie – odmaluj je w ponurych brązach i szarościach. Opowiedz, iż owe niegdyś legendarne z żyzności ziemi przemieniły się w skalistą pustynię, pełną niebezpiecznych stworzeń, które tylko czyhają na ofiary wkraczające na ich łowieckie terytorium. Możesz doprowadzić do potyczek z bandami orków, którzy zasadzają się na karawany ciągnące skrajem owego zakazanego terytorium. Możesz doprowadzić do spotkania z wynędzniałymi i zdesperowanymi grupami zbitych niewolników, na których wciąż polują k'thensińscy łowcy. Być może Twoi bohaterowie będą musieli stawić czoło nawet potwornym sługom Horrorów, które znalazły schronienie w tej przesyconej magią krainie.

Gdy bohaterowie będą zbliżali się do miejsca przeznaczenia, pamiętaj, żeby zmienić opis otaczającego ich krajobrazu. Ponure piargi i ostańce zastąpią ziejące lawą wykroty, intruzje magmowe, zastygłe w nieustającej walce żywiołów wulkaniczne formacje. Sucha jałowość pustyni ustąpi podmokłej, bagnistej ziemi, a wszystko wypełni mgłą wydobywająca się z wrzących gejzerów. W tej nieprzyjemnej krainie pełno jest dziwnych miejsc przesyconych czystą magią żywiołu ognia, można znaleźć tu nagromadzenia owej esencji, jak i istoty, które za wszelką cenę pragną się nią nasyścić. Być może bohaterowie, zwiedzeni ową mgłą, nie raz zgubią bezpieczny szlak, zapuszczając się w zdradliwe trzęsawiska bagien.

ŁOWCY ŻYWIOŁU OGNIA

Gdy bohaterowie dotrą już na tyle blisko Mashachreen, by dojrzeć przebliski potężnych cyklopowych

murów twierdzy, dojdzie do przedziwnego spotkania. Otóż śmiałowie natkną się na obozowisko! Przywitają ich nieprzyjazne spojrzenia strażników, jasno wyrażające, iż nie są mile widzianymi gośćmi. W centrum obozowiska rozstawiono namiot, w innym zaś miejscu piętrzą się orchalikowe cylindry, całe rozgrzane od zgromadzonego w nich żywiołu ognia. Jednak nikt nie odmawia gościny na Złoziemiu – bohaterowie zostaną więc wpuszczeni do środka i zaproszeni do namiotu właściciela karawany – Kahena Ortasa z Kratas!

KAHEN ORTAS

Ortas to niski człowieczek o okrągłej twarzy i wydatnym brzuszku – nikt nie podejrzewałby w nim biegłego Złodzieja i Ksenomanty. Ubiera się w przebogate szaty, a jego palce zdobią drogocenne pierścienie. Przywita adeptów z wyraźną radością i poczęstuje ich najlepszym krataskim winem. Będzie zachowywał się jowialnie i przyjacielsko, być może nawet przypomni sobie o sławnych czynach któregoś z bohaterów.

Po kilkunastu minutach grzecznościowej wymiany zdań, w czasie której Ortas będzie się starał wy badać, co bohaterowie robią na Złoziemiu, sam jednocześnie utrzymując, iż przewodzi wyprawie zbierającej esencje żywiołu ognia, przejdzie do rzeczy. W istocie śmiałowie spadli mu z nieba. Zaczniemy jednak od początku.

Kahen dorobił się niebotycznego majątku na dwóch dobrych interesach – handlu niewolnikami oraz obrotom zakazanymi przedmiotami magicznymi, które w sposób niespotykany w Barsawii wykorzystywały magię ksenomancką. Powód był prosty: były to przedmioty nie z tego świata. Ortas przynosił je z Fon-Gazaal, zaświatu, który, jak mu się zdaje, odkrył w młodości. W rzeczywistości jest inaczej – droga do Fon-Gazaal została mu przekazana przez królową owego wymiaru, jedną z trzech postaci Dormadraala. Horror wykorzystał kupca, by prowadził w sekrecie jego interesy w Barsawii. Środkiem do uczynienia go wpływowym pośrednikiem były między innymi potężne przedmioty, które Ortas „wykradał” z Fon-Gazaal i za pomocą Klucza przynosił do Barsawii. Owe niezwykle przedmioty, swą potęgą dorównujące niektórym mocom Horrorów, osiągały w Barsawii niebotyczne ceny – dając Ortasowi potrzebne środki do spełniania zachcianek tajemniczej królowej Fon-Gazaal. W ten sposób chytry kupiec z Kratas sam stał się obiektem manipulacji i narzędziem w ręku o wiele przebieglejszego Horroru.

Tymczasem na trop poczynił Ortasa wpadł agent królowej Alachii. Dowiedział się, iż kupiec posiada Klucz. Po zlokalizowaniu bramy, agent zapragnął go mieć. Z właściwą krwawym elfom subtelnością wynajął osoby trzecie do wykonania misji – kradzieży Klucza miał dokonać złodziejski gang adeptów z Kratas. Dla niepoznaki Nazril rozkazał ukraść całą skrzynię, mieszczącą najcenniejsze magiczne przedmioty Ortasa.

Mimo licznych magicznych zabezpieczeń, misja złodziejska się powiodła – skrzynia została ukradziona. Jednak przewodzący grupie czarodziej, gdy położył rękę na wspaniałościach wydartych z łap Ortasa, za nic w świecie nie zechciał pozwolić wybrać ze skarbu owej jednej pożądanej przez Nazrila rzeczy.

Zachłanność złodziei doprowadziła do wojny – cała ksenomantyczna moc i wpływy Nazrila Sunamona starły się z mocą adeptów należących do gangu. Złodzieje musieli salwować się ucieczką z Kratas, by ratować życie, na które czyhały istoty stworzone przez mściwego Ksenomantę. Również okradziony Ortas zaprzęgił wszystkie siły do odnalezienia Klucza. Wiedział, iż Klucz stanowi jedyne jego połączenie z Fon-Gazaal – bez niego powrót do źródła jego bogactwa był niemożliwy. Co prawda kupiec mógł zadowolić się zdobytym majątkiem, jednak Dormadrael nie chce, aby ktoś z wrogów pozyskał Klucz do jego prywatnego świata. Dlatego, używając więzi naznaczenia, jaką omotał Ortasa, zmusza go, by za wszelką cenę odnalazł bezcenny przedmiot o niepozornym wyglądzie therańskiego gladiusa. To właśnie dlatego Ortas znajduje się teraz w pobliżu Mashachreen. Od kilku dni posyła grupy najemników i niewolników w głąb ruin. Nikt jak dotąd nie wrócił. Tak więc pojawienie się grupy adeptów jest niczym podarunek Pasji. Tam, gdzie zawiedli normalni Dawcy Imion, pomoc może drużyna bohaterów. Dlatego Kahen zaproponuje śmiałkom, aby wkroczyli do starożytnej therańskiej metropolii i przynieśli mu jego skradzioną własność (a jakże, wyjawia im, iż skarb został ukradziony, a zbiegli złodzieje ukrywają się w tym miejscu). Obieca im dużo srebra, a nawet nieco orchaliku (dobierz ilości do majątności drużyny – tak, aby kwota była naprawdę godna uwagi).

Ortas zobowiąże się czekać na bohaterów jeszcze przez 7 dni – po tym terminie będzie musiał ruszyć w kierunku Trosk, by uzupełnić zapasy. Tam poczeka kolejny tydzień, gdyby śmiałkowie jednak pomyślnie zakończyli misję i chcieli odebrać wysoką nagrodę.

MASHACHREEN

Nazril powiedział bohaterom tylko tyle, ile musiał – a mianowicie, iż pośrodku miasta wznosi się dawny pałac wodza IX legionu, który stacjonował w twierdzy. W owym, dziś zrujnowanym pałacu, znajdowała się głęboko pod ziemią nekropolia. Tam chowano najznamienitszych wodzów Thery, którzy polegli w obronie prowincji. To w owej nekropolii złodzieje umieścili skrzynię ze skarbem, wierząc, iż duchy zmarłych legionistów upilnują ich cennej zdobyczy. Sami złodzieje, według informacji krwawego elfa, zajęli znajdujące się na parterze pałacu pomieszczenia gwardii.

Oczywiście, Nazril nie wyjawiał bohaterom całej prawdy o Mashachreen, „przeklętym mieście” – jak nazywają go therańscy magowie. Na Therze rzadko wspomina się o owym miejscu, gdyż stanowi symbol

dotkliwej porażki śmiertelnie niebezpiecznego eksperymentu magicznego, który przed wiekami wymknął się spod kontroli.

To prawda, iż Mashachreen było therańską twierdzą, strzegącą lokalnych interesów południa Barsawii. Czego jednak nie mówiono otwarcie, to fakt, iż w pałacu, głęboko pod ziemią, mieściły się pracownie magiczne therańskich Ksenomantów, którzy zgłębiali tajniki magii śmierci. Były to tak niebezpieczne aspekty, iż gubernator zakazał prób nad nimi na samej Therze – jak się okazało, całkiem słusznie. Podziemia pałacu wodza legionu nie raz spłynęły krwią istnej hekatombi niewolników, by uwolnić moc przekraczającą wszelkie wyobrażenie. Magowie próbowali dokonać wielu plugawych, przeciwnych naturze rzeczy, między innymi dać umysłowi moc władania nad czasem, a co za tym idzie – nieśmiertelność.

W pewnym momencie eksperymenty osiągnęły niebezpieczny stan, w którym prowadzący je magowie zaczęli tracić poczucie rzeczywistości i moralności. Gdy wódz IX legionu dowiedział się, iż w rytuałach poświęcono dusze jego bohatersko poległych podwładnych, że pasma magii śmierci obejmują każdego mieszkańca Mashachreen, postanowił usunąć obłąkanych czarodziejów. Doszło do ostrego starcia, w którym zginęło mnóstwo legionistów i sam wódz, słynny Iulius Balbo. Władzę nad miastem przejął Mistrz Czasu, jak kazał się nazywać od tej chwili arcymag Flavius Octavius Kallus. Wkrótce wszyscy mieszkańcy miasta zostali spętani przez Mistrza Czasu i jego współpracowników potężnym zaklęciem, które uczyniło z nich bezwolne sługi i zbiorniki magiczne, gotowe bez wahania oddać swe życie na pierwsze skinienie władców.

Thera, oczywiście, zatuszowała całą sprawę i wysłała na Mashachreen silny oddział adeptów, który miał za zadanie zabić samozwańczego Mistrza Czasu. Adeptom udało się spenetrować miasto i zmusić do konfrontacji obłąkanego maga. Ten zaś w obliczu nadchodzącej zagłady dokonał jakiejś niezrozumiałej przemiany, poświęcając przy tym życie wszystkich spętanych magią mieszkańców miasta. Raport dowodzącego grupą adeptów wspominał, iż Kallus krzyczał coś o „...przeistoczeniu do życia poza czasem”. Hekatomba była tak straszliwa, że adepci, po zabiciu wszystkich magów w mieście, natychmiast opuścili Mashachreen. Po roku i jednym dniu przybył kolejny kontyngent therańskiego wojska, przepędził bandytów, którzy zajęli upiorne miasto i rozpoczął akcję rekolonizacyjną. Nie trwało to jednak długo. Wkrótce statek powietrzny, którym przybyli legionści, powrócił do Powietrznej Przystani. Kohorta została zdziesiątkowana, a pozostali przy życiu ledwo czepiali się resztek zdrowego rozsądku. Wspominali coś o bluźnierczych, krwawych ofiarach, o odradzającym się spoza czasu Flaviusie Octaviusie Kallusie.

Thera postawiła na Mashachreen kreskę. Na szczęście, zbliżał się Pogrom i udało się wytłumaczyć wyludnienie miasta jedną z pierwszych manifestacji Horrorów.



Pozostawiono tylko stelle, które ostrzegały każdego wchodzącego do miasta przed pozostawianiem w nim dłużej. Dziś owych stelli już nie ma – nie przetrwały Pogromu. Nikt nie wie, co przez Długą Noc działo się w przeklętym mieście, wiadomo jednak jedno: nie ma tam żadnych Horrorów, tak jakby i one instynktownie wyczuwały, iż w owych ruinach czai się coś straszego – również dla nich!

WYPRAWA

Nieświadomi niczego bohaterowie wkrótce wkroczą do przeklętego miasta. Niezależnie, czy uwierzyli Ortasowi, czy też Nazrilowi, na pewno nie zrezygnują z odzyskania skarbu. Opisz im więc, gdy tylko przybędą pod mury miasta, niesamowite wrażenie, jakie nawet dziś robi therańska twierdza. Potężne cyklopowe mury, wzniesione magią Mistrzów Żywiołów, wznoszą się na trzydzieści metrów w górę. Zamiast fosy – ogromna przepaść w ziemi. Na jej dnie, dziesiątki metrów od powierzchni, kotłuje się rzeka płynnej magmy. Również most wiodący do jedynej bramy Theranii uczynili istną manifestacją swej potęgi – nad przepaścią rozpościera się bowiem szkielet smoka. Jego czaszka i łapy wkopane są w oba brzegi, żebra i kręgosłup zaś stanowią główną podporę konstrukcji wiszącego mostu. Fragmenty szkieletu spinają potężne mosiężne klamry, wzmocnione prastarymi zaklęciami. Dawniej most był szeroki i bezpieczny, a drewniana jego powierzchnia była oflankowana potężnymi żebami. Teraz, gdy drewno dawno zetlało, przejść można wyłącznie po smoczycych kręgach. Jest to przeprawa niepewna i z pewnością niebezpieczna, zważywszy, iż każdy nieuważny krok może zakończyć się długim lotem i śmiercią w odmętach gorącej lawy.

Po drugiej stronie widnieje potężna brama, zwieńczona imperialnym, therańskim orłem. Za nią szeroka, brukowana droga biegnie prosto w kierunku centrum miasta. Gdy bohaterowie miną cyklopowe mury, odmaluj im, Mistrzu, niesamowity krajobraz zrujnowanego miasta. Mashachreen jest bardzo ciche – nie wieje w nim nawet najmniejszy wietrzyk – być może z powodu otaczających go zewsząd wysokich murów. Wszystko wokół jest spowite delikatnymi pasmami mgły, które nadają ruinom wrażenie ciszy i spokoju. Co dziwniejsze, nic w mieście nie rośnie – jakby i tu była obecna owa wyjąłwiająca wszystko magia Złoziemia. Przedmieścia zostały praktycznie zniszczone do fundamentów. Im dalej w kierunku widniejącego na horyzoncie pałacu, tym budynki są w lepszym stanie. W kwartale otaczającym sam pałac domy wyglądają całkiem przyzwoicie, jakby nie czuły przemijających stuleci. Bystry obserwator dostrzeże gdzieś tam starą fontannę czy też starożytny posąg.

W samym centrum miasta mieści się pałac, dawniej najświetniejsza budowla w całej okolicy. Wspaniali therańscy architekci dbali, aby budynek świadczył o potędze Imperium. Dziś została tylko pierwsza kondygnacja

PRZEJŚCIE PRZEZ MOST

To doskonały moment, aby uświadomić graczom, jak bardzo różnią się ich postacie. Zwinny elfi wojownik bez trudu pokona chyboczącą się przeszkodę. Co innego z silnym, acz mniej zgrabnym orkiem, czy też potężnie zbudowanym i trochę nieruchawym obsydianinem! Uczyń ze smoczego mostu wyzwanie, i pamiętaj, że tylko pokonanie niełatwych przeszkód zapewnia graczom satysfakcję i radość, dzięki której długo będą wspominać sesję.

– potężne schody wiodą do portyku o charakterystycznych, dziesięciometrowych kolumnach rozszerzających się ku górze. Za kolumnadą mieści się portal wiodący na dziedziniec, na którym niegdyś orzeźwiała powietrze wspaniała fontanna. Teraz jest tu cicho i sucho, ani odrobiny zieleni. Jeśli chcesz, pozwól bohaterom pozwiedzać dawno ogołocone przez rabusiów sale – zniszczone przez deszcz i wilgoć Mglistych Bagien, z bliska nie stanowią imponującego widoku.

W centralnej sali, tuż za dziedzińcem, wybudowano klatkę schodową, która wiedzie dziś wyłącznie w dół, ku pomieszczeniom gwardii. Tam właśnie rozłożyli się z obozowiskiem rabusie artefaktów. Dawno już ich tam jednak nie ma – pozostały jedynie ślady obozowiska: popiół w kominku, torby, koce, resztki jedzenia, smród zamienionej w latrynę komnatki.

CO SIĘ DZIEJE

W PAŁACU MISTRZA CZASU?

Z pewnością ciekawi Cię, co faktycznie tutaj się dzieje. Otóż w dramatycznej chwili Flavius Octavius Kallus uciekł śmierci, dokonując przemiany ciała w postać eteryczną. Na dodatek przywiązał swój wzorzec do wzorca Mashachreen, stając się jego częścią, a zarazem i kłatwą. Użyta w rytuale magia śmierci spaczyła wzorzec tego miejsca, co doskonale może wyczuć każdy badający w owym miejscu przestrzeń astralną – jest ona przepelniona bezdennym wrażeniem nicości i śmierci. Nawet pasma skażenia magią Horrorów, tak powszechne na całym Złoziemiu, są tutaj sporadyczne.

Kallus uczynił się więźniem własnego zaklęcia i od chwili przemiany pogrążył się całkowicie w otchłaniach obłądu. A może znalazł tylko inną, niezrozumiałą dla śmiertelnych Dawców Imion prawdę? W każdym razie Kallus stał się duchem, który wciąż potrzebuje energii magicznej, by móc się manifestować w świecie rzeczywistym. Używa do tego arkanów wiedzy, którą zna najlepiej – magii śmierci. Każdy, kto wejdzie do Mashachreen, staje się jego ofiarą. Należy również pamiętać, iż Therańcina nie na darmo nazywano Mistrzem Czasu

– w jakiś niezbadany sposób potrafi on przenieść obrazy z przeszłości w teraźniejszość. Stają się one realne jedynie na chwilę, dla istot o słabej woli. Mistrz Czasu osacza nimi ofiary, doprowadzając je powoli do obłądu. W owych wizjach sam staje się realny, chociaż wciąż nie może manifestować się w prawdziwej rzeczywistości. Dopiero gdy wystarczająco „opije się” krwi, z której czerpie moc, doprowadza do przemiany i ponownej materializacji. Wtedy Flavius Octavius Kallus na powrót staje się panem przeklętego miasta. Przez krótki czas po odtworzeniu jest jeszcze łatwy do zabicia i odesłania na powrót do postaci eterycznej, z czasem jednak robi się coraz silniejszy. Raz okrzeplony w materialnej formie, czarnoksiężnik może pozostawać w rzeczywistości nawet przez kilka lat.

Teraz już łatwo się domyślić, jaki los spotkał lekkomyślnych rabusiów. Z dużej, liczącej ponad piętnaście osób grupy żyje wyłącznie pięciu – czterech najpotężniejszych adeptów oraz czarodziej, który za pomocą Różdżki Zagrożeń, jednego z cenniejszych przedmiotów ze skarbu Ortasa, przewiduje nadejście „Wampira”, jak nazywa ducha therańskiego czarnoksiężnika.

Do przybycia bohaterów, ta piątka trzymała się razem – teraz jednak nieufność i obłąd sprowadzony przez Kallusa zwyciężył i każdy z nich próbuje uciec z labiryntu korytarzy na własną rękę... bezskutecznie.

WIZJE

Zanim bohaterowie wejdą do podziemi pałacu, rzuć każdemu na Siłę Woli i zapisz wyniki. Ci o najniższych wynikach jako pierwsi powinni doświadczyć mocy złowrogiego ducha. Doświadczą krótkich, z początku nic nie znaczących scenek z przeszłości – będą słyszeć głosy, gwar legionistów, widzieć przechadzające się korytarzami służące. Wszystkie owe osoby-widma nie będą zwracać uwagi na bohaterów. Ci zaś z czasem przekonają się, iż chociaż sami są w świecie iluzji, mogą wyczuć dotykiem towarzyszy. Co ciekawe, jeżeli halucynacje spotkają dwóch bohaterów naraz, będą widzieli się wzajemnie, jakby „współśnili”.

Powoli wprowadzaj jeden stały element – pojawiającego się w patrycjuszowskiej todze starszego maga – to właśnie Kallus. Będzie zawsze przyglądać się bohaterom, jakby ich widział. Gdy zginą wszyscy obłąkani złodzieje ukrywający się w pałacu, Wampir zajmie się nowymi ofiarami – magią zaatakuję bohaterów pochłoniętych przez wizje, by zdobyć ich moc.

Aby bohaterowie mogli otrząsnąć się ze złudzenia, muszą zdać test Siły Woli przeciwko trudności z zakresu 10-14 – w zależności od Twego uznania.

OBŁĄKANI RABUSIE

Powoli adepci rozpoczynają eksplorację pałacu. Co chwila zdarza się coś podejrzanego – jakieś dziwne głosy, ktoś zdaje się przyglądać im zza rogu. Powoli potęgaj dziwną atmosferę; pozwól, aby w ich sercach zakiełkował niepokój – z pozoru prosta misja staje się coraz bardziej niebezpieczna.

Wtedy zaatakuj! Niech jeden z krata skich rabusiów wyskoczy z ukrycia i w szale rzuci się pomiędzy bohaterów. Obłąkaniec zdaje się nie widzieć adeptów, walczyć z urojonym wrogiem. Całe jego ciało ocieka krwią, sączącą się z drobnych ranek. Nagle jego wzrok odzyskuje ostrość i skupia się na herosach. Złodziej nie będzie czekał – z dzikim okrzykiem rzuci się na nich, niepomny przewagi liczebnej śmiałków. Dopiero po chwili stanie się jasne, iż wybrał szybką i pewną śmierć.

Może zdarzyć się jednak, iż bohaterowie zdołają pojąć go żywcem – wtedy będzie bredzić o Theranach powstających z grobu, o krwi, która spływa po ołtarzu, o ofiarach składanych z ludzi.

Kilka sal dalej bohaterowie mogą natknąć się na czarodzieja i jego kompana. Ci dwaj czepiają się resztek normalności, cały czas obsesyjnie wpatrując się w Różdżkę Zagrożeń. Dostrojony do przedmiotu umysł maga jest bardzo przewrażliwiony, tak że z pewnością odczyta magiczną wibrację zwiastującą nadejście bohaterów jako ostrzeżenie o nadciągającym Wampirze. Rabusie będą się więc bronić do ostatka, nie wierząc własnym zmysłom i podejrzewając kolejnego podstęp Kallusa. Drogo sprzedadzą swoje życie. Czarodziej ma na szyi schowany pod koszulą klucz do kłódki, na którą zamknięta jest skrzynia Ortasa.

Zaraz potem znów możesz najslabszego z bohaterów przenieść w krainę przeszłości. Niech jakiś legionista mierzy do niego z kuszy i mówi coś po therańsku! Niech wystrzeli do bohatera, a ból z rany przywróci go do rzeczywistości. Pozostali śmiałkowie dostrzegą nagle pojawiającą się ranę na ciele towarzysza. Oto moc czarnoksiężnika zwiększyła się do tego stopnia, by mógł doskonale połączyć przeszłość z teraźniejszością, na zgubę bohaterów.

NEKROPOLIA

Za pomocą wskazówek udzielonych przez Nazrila bohaterom, powinno udać się znaleźć schody wiodące do nekropolii, gdzie ukryto skarb. Umieszczono ją głęboko pod ziemią, w ogromnej, długiej sali. Marmurowe schody długo będą schodzić w ciemność komnaty, której strop podtrzymują olbrzymie, dwudziestometrowe kolumny.

Po obu bokach sali znajdują się sarkofagi – na każdym wyrzeźbiono pośmiertny posąg zmarłego. W tej alei, strzeżonej przez dawno zmarłych herosów Thery, bohaterów wojen orchalikowych i podboju Barsawii, na samym końcu, na granitowym ołtarzu ofiarnym położono skrzynię. Pod sufitem, pomiędzy kolumnami



wyrzeźbiono gargulce – wyglądają niemal jak żywe, są jednak tylko jednym z kolejnych sposobów na odstrąszenie ewentualnych rabusiów.

W owej sali jest jednak jeszcze jedna śmiertelna pułapka – pochodząca z czasów, kiedy magowie zgromadzeni wokół Kallusa dokonywali w nekropolii zakazanych eksperymentów z magią śmierci. Niektóre z pokrywających podłogę sali marmurowych płyt uruchamiają wbudowane w ścianie kryształy, w których zmagazynowano wątki czaru *Błyskawica (Mroczne Sekrety Barsawii, str. 41)*. Po nadeptnięciu na płytę na wysokości 60 cm, przez całą szerokość sali przelatuje ostrze błyskawicy. Czar działa tak długo, jak długo naciśnięta jest płyta. W poprzek sali rozmieszczonych jest osiem podobnych pułapek i mniej więcej 25% płyt uruchamia którąś z nich. Z pozoru niczym się nie różnią, lecz dla każdego złodzieja lub co bystrzejszego adepta (test Percepcji o trudności 9) jest oczywiste, które z nich są zdradliwe. Tak więc pozwól drużynie spokojnie wyjść na środek sali i wtedy... niech wszyscy zostaną przeniesieni do rzeczywistości, w której warunki dyktuje Mistrz Czasu.

MAGIA ŚMIERCI

Nagle ciemna sala przemieni się nie do poznania – dziesiątki świetlnych kryształów iluminują salę, w której złożono szczątki bohaterów wojen o Barsawię. Marmurową posadzkę zaściela gruby dywan, ściany okryto draperiami, przedstawiającymi alegoryczne wzory tajemnej wiedzy o magii śmierci. Przy końcu sali, na ołtarzu, nie ma już skrzyni pełnej skarbów – jest tam za to piękna, naga kobieta. Pochylony nad nią, w asyście kilku pomocników, stoi Mistrz Czasu. Właśnie wykrzykuje ostatnie słowa formuły – z dziewczyny, w kierunku jego palców, tryskają drobne, opalizujące strużki energii życia. Przepięknej urody istota wije się w niewysłowionych męczarniach, przemieniając się w wyschniętą, doszczętnie pozbawioną energii życiowej, martwą skorupę.

Wtedy Kallus spogląda na bohaterów i wyciąga w ich stronę wysysające życie dłonie! Czas więc rozpocząć walkę! Pamiętaj jednak, iż bohaterowie są na polu również w realnym świecie (a raczej czasie), wobec czego nadal mogą uruchomić pułapki. Teraz jednak nie są w stanie tak sprawnie ich omijać, gdyż większość podłogi przykrywa dywan. Inaczej rzecz ujmując, muszą ścierać się z Wampirem na odległość lub zaryzykować bieg w kierunku ołtarza, przy czym każdy krok może uruchomić błyskawicę.

Co jednak jest celem Mistrza Czasu? Otóż pragnie on wyssać jak najwięcej energii życiowej z bohaterów, co pozwoli mu się zmaterializować. Postęp zdobywania przez niego mocy można zaobserwować w realnym świecie – w kamiennym ołtarzu wyżłobiono kanałik, który schodzi do rowka otaczającego cały kamienny postument. W miarę jak Kallus ssie energię życia, w kanałiku pojawia się krew, która spływa do rowka

SKARB

Co jednak znajduje się w skrzyni oprócz Klucza do Fon-Gazaal? Zbroja, która została wykonana z nieznanego w Barsawii metalu – jest bardzo wytrzymała, szczególnie na magię żywiołów. Są tam również kryształy świetlne, z pozoru podobne do tych barsawiańskich – w rzeczywistości potrafią rozpraszać ciemności przestrzeni astralnej zbrukanej działaniem Horrorów. Jest tam również pozornie zwyczajna statuetka, która w rzeczywistości jest potężną pancerną matrycą ósmego poziomu. Możesz tam dołożyć również kilka innych przedmiotów, pamiętaj jednak, aby były to artefakty odmienne od tych spotykanych w Barsawii – w końcu pochodzą z innego wymiaru (odkrycie ich tajników będzie odpowiednio trudne).

(w momencie przybycia bohaterów jest on już w polowie wypełniony).

Mistrz Czasu kontroluje również, jak mocno bohaterowie są zaczepieni w jego rzeczywistości czasowej (może zmieniać wedle woli trudność w zakresie od 6-14 dla każdego z bohaterów osobno). Bohaterowie testują SW co rundę i jeżeli zdadzą, mogą powrócić do swej realności. Gdyby drużyna zagroziła życiu Kallusa w jego obłąkanym kontinuum, natychmiast obniży maksymalnie poziom trudności wyjścia dla wszystkich prócz jednej wybranej ofiary. Gdyby się zaś zdarzyło, iż przeciwnicy chcą pozostać w jego wizji i definitywnie go zniszczyć, będzie starał się siłą woli wyrzucić ich z niej (test przeciwstawny SW, przy uzyskaniu co najmniej przewagi dużego sukcesu udaje mu się zaplanować nad wolą bohatera i wyrzucić go na powrót do rzeczywistości).

Jeśli Twoi bohaterowie są wystarczająco potężni, by jeden czarodziej nie stanowił dla nich wyzwania, w walce wezmą udział pomocnicy czarnoksiężnika (mogą to być również magowie, jak i legionieści, którzy w przeszłości zdradzili i przeszli pod rządy Mistrza Czasu).

Uczyń owo starcie dynamicznym i niebezpiecznym – niech bohaterowie przeskakują pomiędzy dwoma rzeczywistościami, miotani mocą Kallusa. Niech tkwią w środku pułapki, bojąc się uczynić nierozważny krok, niech czują, iż za chwilę, gdy rowek wypełni się krwią, stanie się coś strasznego. Jeżeli wszystko rozegrasz odpowiednio, pochwyć Klucz i umkną co rychlej.

NARODZINY KALLUSA – SCENA Z DRUGIEJ STRONY

Gdy bohaterowie będą uciekać z pałacu, możesz dla podniesienia grozy sytuacji pokazać im scenę z drugiej strony. W ciemnej sali nekropolii krew wypełniająca rynienkę zaczyna się gotować. Z czerniejącej, na

wpół skrzepłej breji unosi się gęsty opar, który, prowadzony magiczną siłą, koncentruje się nad ołtarzem. Powoli formuje się z niego zarys człowieka, jego ciało, starożytny ubiór. W pewnym momencie oczy człowieka otwierają się, płoną niezmiernym światłem, pełnym zrozumienia prawideł czasoprzestrzeni, pełnym władzy i żądzy krwi. Odrodzony Flavius Octavius Kallus majestatycznie spływa na posadzkę i idzie przez salę ku schodom. Przyspiesza, zaczyna biec, gonić swe ofiary, by choć na chwilę zaspokoić drążący go głód mocy.

UCIECZKA LUB HEROICZNE STARCIE

Herosi będą czuli, że Coś podąża ich tropem. Z pewnością zechcą jak najszybciej opuścić mury przeklętego pałacu. Gdy tylko wyjdą na dziedziniec (gdzie, być może, wciąż oczekują ich niespokojne wierzchowce), dopadnie ich Mistrz Czasu. Nagle pojawi się pomiędzy potężnymi kolumnami. Będzie pożerał wzrokiem swoje dawne miasto, nie wiadomo po raz który z rzędu ponownie doświadczając efektów przemiany.

Zaszczep w bohaterach strach przed tym zrodzonym z niebytu tworem. Jeśli nie są prawdziwymi herosami Barsawii, uciekną, ratując skórę i pozostawiając na Złoziemu obudzone, spersonifikowane Zło. Kto wie, czego może dopuścić się Kallus, zanim moc krwi się rozwieje, na powrót przenosząc go poza czas.

Być może jednak postanowią stawić mu czoło. Może chociaż jeden z nich zapragnie być uwieczniony w nieśmiertelnych balladach. Wampir jest jeszcze słaby i prawdziwie rozwścieczony tym, iż ofiary umknęły z jego leża. Uderzy w przeciwników całą gamą czarów wycelowanych w ich prawdziwy wzorzec (typu: *Astralna włócznia*, *Zwielokrotniony umysłowy sztylet*, *Astralne żądło*, *Uderzenie w aureę*). Dodatkowo może ponownie wysysać z bohaterów życie – uzupełniając w ten sposób swoją energię. Starcie powinno być straszliwe, ale szybkie. W **ED** należy nagradzać bohaterstwo – tak więc już teraz, opisując odwagę śmiałków, staraj się podkreślić epicki charakter wydarzenia. Wspaniałe bohaterskie szarże, nieugięta odwaga, straszliwa moc przeciwnika, poświęcenie postaci, by ratować Barsawię!

A potem pozwól, by któryś szczególnie udany cios pozbawił wampira głowy. Wtedy jego ciało wybuchnie, uwalniając nagromadzoną w nim moc, a duch ponownie wsiąknie w ten niezwykły wymiar, mieszczący się na styku astralu i rzeczywistości – wymiar, gdzie płynie czas.

OSTATECZNA KONFRONTACJA

Niezależnie od sposobu, w jakim bohaterowie opuścili nawiedzone Mashachreen, gdy tylko przebędą kościany most, spowije ich mgła. Uspokój rozkołysane nerwy śmiałków łagodnym opisem świata otulonego białym obłokiem spowijającej wszystko wulkanicznej pary. Ich misja poniekąd zakończyła się sukcesem.

Mają w ręku przedziwny, tętniący mocą miecz o krwistoczerwonej, kryształowej rękojeści i lśniącej niezmiernym lustro kłindze. Być może ich sakwy pełne są również innych zdobytych w przeklętym mieście skarbów. Jednak to tylko pozornie koniec – pozostaje wciąż kwestia, komu oddać miecz.

Wtem z mgły wynurzą się słudzy Ortasa. Sam Ortas będzie stał w niewielkiej odległości, na wzniesieniu. Słudzy poproszą bohaterów o zwrócenie miecza w zamian za obiecaną zapłatę. Niezależnie, czy śmiałkowie będą się wahali, czy też nie, zupełnie z drugiej strony nagle pojawi się Nazril. On też wspiał się na inne podwyższenie – stoi na wysokim wulkanicznym kominię tufowym, a jego płaszcz powiewa, unoszony podmuchem gorącego powietrza, wydobywającego się z kolumny. Krwawy elf jest zupełnie sam, wsparty jedynie na ksenomanckiej lasce. Nazril od początku podążał za bohaterami, nie chcąc ryzykować ponownej zdrady wynajętych adeptów. Teraz zaś postanowił nie dopuścić do przekazania Klucza w ręce współpracownika Horrora.

Zakrzyknie do bohaterów, by się powstrzymali, gdyż Ortas jest sługą Horrora, Klucz zaś potrzebny jest mu do wykonywania poleceń bestii. Oczywiście, kupiec wszystkiemu zaprzeczy. Będzie oskarżać Nazrila, że jest podstępny, zdradzieckim złodziejem, nasłanym przez królową Alachie (być może dopiero teraz bohaterowie rozpoznają sobie rasę pracodawcy). Będzie utrzymywał, iż gladius wcale nie jest kluczem do bramy między światami, a jedynie nasyconą magią bronią.

Sytuacja powinna być przez chwilę patowa – to gracie muszą ocenić, kto ma rację i komu oddać artefakt. Jednak gdy tylko zdradzą się ze swoim wyborem, druga strona natychmiast użyje siły, by zdobyć Klucz.

Pamiętając o skali estetycznej świata **ED**, powinniśmy dostosować miarę środków do finałowej sceny. Ortas zaatakuj, używając ksenomantycznej magii i zakłnie złe duchy przestrzeni astralnej w kłęby mgły otaczającej bohaterów (czar *Duch mgły*), jednocześnie rozkazując pomocnikom zdobyć artefakt. Natomiast Nazril użyje mocy, by ożywić szkielet smoka, który stanowi most do przeklętego miasta.

Uczyn scenę walki wielką! Puść szybką, pompatyczną muzykę. Pozwól mocom dwóch Ksenomantów ścierać się nad głowami bohaterów. Niech powietrze aż drży od magii. Niech śmiałkowie miotają się pomiędzy dwoma adwersarzami, do końca niepewni, kto jest dobry, a kto nie! Ostatecznie jednak Ortas rozkaże duchowi mgły zabić bohaterów – to powinno rozwiązać ich wątpliwości. Oczywiście, nawet najpotężniejszy czarny charakter nie ma szans z prawdziwymi herosami – jeżeli śmiałkowie będą stawali dzielnie, jak przystało na prawdziwych adeptów, pozwól im pokonać Ortasa i dopaść go. Niech ich miecze wymierzą sprawiedliwość słudze Horrora.

Jeśli zaś okażą się tchórzami – cóż, bądź bezlitosny; to w końcu *Heroic Fantasy*. Zwycięzca starcia (najprawdopodobniej Nazril) ruszy za nimi w pogoń, by odebrać Klucz do Fon-Gazaal – krainy Hurghasha Dormadraala.



Dziwna to przygoda. Jednak czasami, po tych wszystkich walkach, zagadkach detektywistycznych, intrygach – warto spróbować czegoś takiego. Zamieszczony tu scenariusz jest jakby historią wyjściową do tego, co zrobią bohaterowie. Radziłbym nie trzymać się go sztywno, potraktować tylko jako możliwy rozwój wydarzeń, przy założeniu, że śmiałkowie nic nie uczynią. Jeśli pozwolić im na wiele (inaczej niż sugeruje autor J) i jednocześnie okrasić historię dziwnym, starym postumentem na szczycie góry Llath, można uzyskać naprawdę ciekawy wynik. Czego Wam życzę...

Puszkina

Wojciech „Drake” Gruchała

SAMOTNY SZCZYT

Kordeth. Skalista pustynia smagana uderzeniami porywistego wiatru. Nad rozległą równiną góruje samotny szczyt. Stroma góra prawie kilometrowej wysokości. Na jednej ze ścian poruszyły się ludzkie sylwetki – dwóch odzianych w futrzane kubraki mężczyźni, wspinających się na szczyt. Nagle spod nóg jednego z nich posypały się kamienie. Mężczyzna obsunął się po zboczu kilka metrów w dół. Drugi obrócił się i spojrzał na towarzysza. Przez chwilę się przyglądał, po czym ruszył dalej pod górę.

Poniższa przygoda przeznaczona jest do **Gasnących Słońc**, ale bez problemu może zostać dopasowana do dowolnego systemu. Oryginalnie opisane tu wydarzenia miały miejsce na Kordeth, ale to również można zmienić – wystarczy wybrać dowolny obszar, gdzie panują surowe warunki i można znaleźć góry. Bohaterowie graczy mogą zostać wprowadzeni do gry jako lokalni przewodnicy (członkowie Gildii, ukarowie). Ewentualnie, mogą stanowić świętę Shiro Li Halana. Wymaga to jednak od Ciebie, Mistrzu Gry, ustalenia szczegółów dotyczących tożsamości Shiro, Tannaki i Umi.

Poprowadzenie tej przygody będzie kosztować Mistrza dużą ilość pracy – musi on odegrać skomplikowaną interakcję pomiędzy trójką bohaterów niezależnych. Do tego, z uwzględnieniem zawilej li hallańskiej etykiety...

POCZĄTEK

Do bohaterów zwraca się Tannaka, chcący wynająć przewodników do Llath. Jest to samotna góra, położona na kamienistej pustyni, pół tygodnia drogi terenowym łązikiem od osady, w której rozpoczyna się przygoda. Li Halan zaofერuje im nadzwyczaj hojną zapłatę za tę usługę. Jeżeli nie przyjmą propozycji, dowiedzą się po około tygodniu, że ktoś inny podjął się zadania i zgarnął kupę forsy. Jeżeli zaczną się wypytywać o tego szczęśliwca, mogą usłyszeć, że oprócz przewodnika wyruszyło dwóch mężczyzn i kobieta. Tymczasem wrócił tylko jeden z „turyistów”. Niech się głowią. W każdym razie lepiej, drogi MG, żebyś miał awaryjną przygodę pod ręką...

Jeżeli gracze przyjmą ofertę, Tannaka umówi się z nimi na poranek następnego dnia przy bramie wjazdowej do osiedla. Teraz bohaterowie powinni pomyśleć o zakupie

Tannaka Li Halan jest bardzo przystojnym, dwudziestoparoletnim mężczyzną. W momencie spotkania (i do końca przygody) ubrany jest w mocne, podróżne ubranie. Należy zaznaczyć, że mimo przeznaczenia, strój jest wysokiej jakości – i stosownej do tej właściwości ceny. Tannaka nosi czarne włosy zawinięte w skomplikowany kok z tyłu głowy. Ma również, jak każdy przyzwoity Li Halan, żółtą skórę, skośne oczy i wydatne kości policzkowe. Jest uzbrojony w katanę oraz pistolet dużego kalibru. Pozostaje bardzo grzeczny i miły, chyba że styka się z obcymi. W stosunku do nich jest nadal grzeczny, ale bardzo chłodny.

Tannaka to doskonały szermierz. Dobrze strzela i walczy wręcz. Zna się również na sztuce i jest doskonale wykształcony. Ponadto bardzo sprawny fizycznie i silny duchem.

wyposażenia i żywności (jeżeli nie mają pieniędzy, to czy pomyśleli o zaliczce?). Nie musisz im jednak tego sugerować, chyba że ktoś wie coś o *sztuce przetrwania*... Jeżeli nie znają się na oprowadzaniu wycieczek, po co przyjęli tę pracę?

Następnego ranka Tannaka razem z dwojgiem innych Li Halanów czeka przy bramie. Wynajął już łązik terenowy i ma przygotowane zapasy dla trzech osób na półtora

Shiro Li Halan: Tak naprawdę, on tu rządzi. Jest wysokiej rangi arystokratą, choć ani razu o tym nie wspomni. Nosi się podobnie do Tannaki, choć nie jest tak przystojny. W każdej innej dziedzinie jest o włos lepszy od swego towarzysza (i wasala). Jest też bardziej arogancki, choć dobrze się z tym kryje. Roztacza też silniejszą aurę władzy. Jeżeli bohaterowie podejmą jakiegokolwiek działania przeciw niemu, mogą odkryć, że samo szczęście sprzyściło się przeciw nim (TAK! Ten BN jest pod specjalną ochroną! Można by powiedzieć, że jego Anioł Stróż jest wyjątkowo czujny...). Przy okazji: Shiro również ma katanę i pistolet, ale automatyczny (kal. .47!).

Umi Li Halan: Nieśmiała i cicha małżonka Shiro. Piękna, drobna kobieta o delikatnej, orientalnej urodzie. Ona również jest ubrana w podróżne szaty. W zasadzie nie odzywa się i jest posłuszna mężowi.



tygodnia. Jego towarzysze to Shiro i Umi Li Halanowie. Obydwoje są bardzo grzeczni, ale zachowują się chłodno i z dystansem.

PODRÓŻ

Najprawdopodobniej jeden z bohaterów będzie kierował łażikiem, w związku z tym można urządzić kilka niespodzianek w rodzaju przegrzanego silnika itp.

W trakcie podróży, zarówno tam, jak i z powrotem, mogą wystąpić najprzeróżniejsze wydarzenia.

- Napaść grupy rozbójników w skalnym kanionie, przez który przyszło im jechać. Rozbójnicy uzbrojeni są w potwarzalne karabiny i długie noże. Ich przywódca może mieć pistolet maszynowy albo laser.
- Ogromne stado pustynnych bawołów przemieszcza się w poprzek trasy podróży do Llath. Jak je ominąć?
- Ostatnie trzęsienie ziemi otworzyło głęboką szczelinę. Trzeba ją przebyć albo objechać. Cóż jednak może się kryć na dnie?
- Jeden ze zbiorników z wodą pękł. Nie wiadomo, czy wody starczy na całą podróż. Jednakże Shiro nie zgadza się zawrócić.

Oczywiście, możesz zarzucić śmiałków zupełnie odmiennymi problemami... niech się męczą! (szczególnie, jeżeli lubią czytać teksty przygód, zanim zostaną one poprowadzone).

Niezależnie do czynników losowych, jakie dotkną bohaterów, czeka ich kilka innych wydarzeń.

Shiro i Umi spędzają noc w łażiku, natomiast Tannaka i śmiałkowie będą spać obok przenośnego grzejnika niedaleko pojazdu. Jednakże pierwszej nocy jeden z bohaterów się obudzi i zauważy brak Tannaki. Jeżeli zajrzy do środka łażika, odkryje, że Shiro i Umi też zniknęli. Gdy zacznie się rozglądać, dostrzeże Shiro stojącego po drugiej stronie pojazdu, wpatrującego się z napięciem w skały kilkanaście metrów dalej... Jeśli bohater będzie na tyle nierozsądny, by odezwać się do mężczyzny, napotka tylko jego lodowaty, morderczy wzrok. Li Halan popatrzy przez chwilę na śmiałka i pójdzie do łażika. Jeżeli bohater postanowi czuwać, Tannaka i Umi przyjdą zza skał po godzinie albo dwóch. Shiro nie pozwoli im się zobaczyć z bohaterami.

Następnego wieczoru Shiro wybierze się z Umi na „spacer”, pozostawiając podenerwowanego Tannakę przy łażiku. Tylko... kto idąc na spacer po pustyni, bierze koc? Umi wyraźnie nie będzie zadowolona z wycieczki, ale potulnie posłucha męża.

SZCZYT

Kolejna noc nie przyniesie żadnych niespodzianek, natomiast przed południem następnego dnia wyprawa dotrze do podnóża Llath. Shiro ogłasza, że po krótkim odpoczynku on i Tannaka wejdą na szczyt. Wyruszą po godzinie, w trakcie której obaj mężczyźni przygotowują sprzęt do wspinaczki (liny, haki i młotki) i spożyją posiłek. Tuż przed rozpoczęciem wędrowki obydwoj wypijają po czarce ryżowego wina, podgrzanego przez Umi.

Bohater obserwujący Li Halanów stwierdzi, że niewątpliwie wspinaczka górską nie jest im obca. Jeżeli będzie miał dość cierpliwości, by obserwować ich przez najbliższą godzinę (a do tego ma dobry wzrok) zobaczy, że na kolejnej półce skalnej, na wysokości dobrych kilkuset metrów, obydwoj mężczyźni zatrzymali się na jakiś czas. Dalsza obserwacja wykaże, że wspinaczkę kontynuują BEZ lin...

Niestety, teraz pozostało tylko czekać na ich powrót. Wejście na górę nie wchodzi raczej w rachubę; zresztą sowita opłata za poprowadzenie wyprawy nie jest aż tak duża... Zwłaszcza, że wiatr się wzmacza i niesie coraz więcej piasku. Mijają kolejne pełne napięcia godziny. I następne, i następne...

W końcu z góry, pośród szalejącego wichru, schodzi pojedyncza postać, szczelnie opatulona ciepłym płaszczem (obaj mężczyźni mieli takie same). Powoli zbliża się wśród podmuchów wiatru i tumanów piasku. Płaszcz łopocze na wicherze. Idzie powoli, uważnie krocząc po pokrytych pyłem kamieniach. Z bardzo niewielkiej odległości można dojrzeć na płaszczu ślady krwi. Mężczyzna zbliża się... i staje przed Umi, która ze strachem patrzy na przybyłego. „Przyniosłem ci prezent, kochanie!” – z aroganckim śmiechem Shiro zrzuca z głowy kaptur i upuszcza kobiecie pod nogi zawiniątko wielkości piłki, które niósł pod płaszczem. Następnie rusza do łażika. W tym czasie Umi pada na kolana i histerycznie szarpie oplatające pakunek szmaty... Spogląda na nią martwa twarz Tannaki.

Przez chwilę Li Halanka płacze cicho, po czym się podnosi, jakby podjęła jakąś decyzję; szczelnie owija się płaszczem i rusza ku górze. Chwilę później znika wśród rozszalałej burzy piaskowej.

Jeżeli bohaterowie będą chcieli ruszyć za nią, zatrzymają ich Shiro, nakazując powrót. Gdyby śmiałkowie zaprotestowali, uśmiechnie się tylko lodowato i powie: „To był jej wybór. Wreszcie, choć raz, okazała trochę hartu ducha...”.

KONIEC

Powrót jest szybszy i łatwiejszy niż droga do podnóża góry. Bohaterów przesładowuje tylko niczym niezmacony, lodowaty uśmiech Shiro. Jeżeli śmiałkowie kiedykolwiek powrócą na górę i wejdą na szczyt, znajdą tylko przysypane piachem ślady krwi. Po Umi i ciele Tannaki nie pozostało ani śladu...

Shiro wysiadł z wahadłowca. Rozejrzył się wokoło, wciągając do płuc powietrze rodzinnego świata. Kiedy otworzył oczy, zobaczył idącego ku niemu Wei-Tsina. Starzec pokłonił się i odezwał: „Cieszy nas wszystkich twój szczęśliwy powrót, czcigodny paniczku. Obawiam się, że z woli Wszechstworcy twój czcigodny rodzic niedługo połączy się z przodkami. Godzi się, by dziedzic tak możnego daimyo był przy łóżu śmierci swego ojca...”.

*Specjalne podziękowania dla Karoliny,
pod której postać powyższa przygoda była tworzona...*



Marcin Blacha

UPADEK YASUKI KAMOKO

Jest to historia o roninach, zemście, czarnej magii, przeznaczeniu i – oczywiście – o powinnościach samuraja. Występuje w niej wielu shugenja, a wśród naszych samurajów powinien znaleźć się przynajmniej jeden. Akcja scenariusza rozgrywa się w ciągu roku i można przygodę tę rozegrać na kilku sesjach, a koncentrując się na któreś z pór roku, MG stworzy osobną i krótszą przygodę. Opowieść o upadku Yasuki Kamoko może też służyć jako gawęda, opowiadana przez bardów Rokuganu.

JESIEŃ KRABA

W dniu, w którym ziemie Krabów odwiedził cesarski namiestnik, Yasuki Kamoko – w imieniu rodziny – podarowała gościowi mechanicznego słowika. Zabawka nie chciała działać i Yasuki Kamoko popełniła seppuku. Ceremonia odbyła się o wschodzie słońca, dwudziestego ósmego dnia w miesiącu Psa, kiedy to czci się zmarłych, a o zaszczyt asystowania przy niej, jako kashaku, poproszony został sam pan Kakita Tsudo – namiestnik Szmaragdowego Championa. Kakita powiedział do pani Yasuki, że nie dostrzega winy, ale tylko głupiec wchodzi między honor i miecz samuraja. Powiedział też, że jej krew przelana w tym dniu obmyje nazwisko rodziny i zaważy na imieniu Kamoko. Dwudziesty ósmy był słonecznym dniem, spadły pierwsze płatki śniegu.

Na początku jesieni okazało się, że Yasuki nie będą w stanie zapłacić cesarzowi corocznego podatku. Daymio rodziny poprosił o zwłokę i być może Szmaragdowy Champion przychyliłby się do prośby, gdyby nie podszepty Żurawi. Dworzanie podpowiedzieli prawej ręce cesarza, że gościem jednego z przybytków Kraba jest ronin Hashiru, będący wrogiem rodziny Kakita. Ten shugenja bez pana oskarżony został kiedyś o niehonorowe zwycięstwo w pojedynku z Żurawiem. Na dodatek człowiek ów wrócił z Krain Cienia obarczony klątwą, co może być przyczyną klęski nieurodzaju na ziemiach Yasuki. Kakita Tsudo porosił o możliwość zbadania sprawy i jako cesarski namiestnik ugoszczony został w domu pani Yasuki Kamoko. Gośćmi samurai-ko byli również bohaterowie graczy, bowiem daymio rodziny Yasuki zaprosił przedstawicieli innych klanów jako obserwatorów. W dwudziestym ósmym dniu miesiąca Psa pani Kamoko popełniła jigai, używając noża tanto, chociaż była samurajem i mogła użyć wakizashi. Jako że była samotna, jej włosy odziedziczyła nieletnia córka – uczennica szkoły Kuni. Oprócz bohaterów i pana Kakity Tsudo, w domu przebywał również tajemniczy Ugetsu, przyjaciel rodziny. Wszyscy goście pozostali na ziemi bez pana, bowiem po młodą Kamoko, córkę pani Yasuki Kamoko, dopiero posłano.

W pierwszym rozdziale historii bohaterowie poznają mają czterech głównych bohaterów niezależnych scenariusza. Są to: Yasuki Kamoko (córka), Kakita Tsudo, Hashiru i Ugetsu. Kilka słów o każdej z osób.

YASUKI KAMOKO

Ma szesnaście lat i zadatki na jedną z najlepszych shugenja szkoły Kuni. Jest wątłą, niską dziewczynką o przystrzyżonych na chłopaka włosach. Małomówna i zamknięta w sobie, nad honor i chwałę przedkłada ambicje i powinności wobec rodziny. Nie ma pojęcia o polityce, szkolenie Kuni zaś nie wpoilo jej zbyt mocno powinności samuraja. Śmierć matki traktuje bardzo osobiście i Kakita Tsudo stanie się jej wrogiem. Młodziutka Kamoko obarczona jest skazą Krain Cienia, spędziła bowiem na niegościnnych ziemiach Fu Lenga część czasu swojego szkolenia.

HASHIRU

Ronin i shugenja. Przystojny, barczysty, młody mężczyzna. Uczył się w szkole Asahina, ale po zabójstwie mistrza uciekł na ziemie Kraba i w Krainy Cienia. Poznawał tam czarną magię Maho i drogę szkoły Kuni. Hashiru potrafi wywoływać duchy i, jak na czarownika, jest biegły w posługiwaniu się mieczem. Ma charakter rozkapryszonego dziecka i brak mu skrupułów. Honor to dla niego puste słowo.

KAKITA TSUDO

Olśniewająco przystojny Żuraw jest nie tylko uzdolnionym muzykiem (koto), ale i wojownikiem oraz dyplomata. Potomek Pani Doji to wybraniec fortun, a jego zawrotna kariera na dworze niewątpliwie wynika z zaufania cesarza. Sprawa rodziny Yasuki bez wątpienia otworzy mu drogę do dalszych zaszczytów, a jeżeli uda się mu pozbyć Hashiru – ronina, który zdradził – powalił jednego z Kakita – we wszystkich staraniach zapewnione będzie miał poparcie rodziny. Tsudo to człowiek delikatny, nawet gdy trzeba dobyć miecza. Zawsze kieruje się cnotami Bushido, ale życie rzadko wystawiało jego honor na próby.

UGETSU YOGO UGETSU

Przyjaciel pani Kamoko, uważany za shugenja z klanu Smoka (rodzina Kitsuki), chociaż żaden Smok go nie zna. W rzeczywistości jest roninem z klanu Skorpiona – człowiekiem tajemniczym, nawet jak na przedstawiciela i przybranego, i prawdziwej rodziny. Podobno często



pojawia się w miejscach, w których dojdzie do tragicznych wydarzeń.

Ugetsu rzeczywiście zaproszony został nie bez powodu. Dalsza część tekstu wyjaśnia cel jego misji. Na razie bohaterowie staną wobec wysokiego, szczupłego mężczyzny o przenikliwym spojrzeniu oczu, maskowanych czarnym wachlarzem malowanym w szybujące smoki. Lakoiczny Ugetsu przyszedł na świat w rodzinie Yogo i choć odrzucił maskę Skorpiona, wachlarz zaś jest jej substytutem. Po śmierci pani Kamoko przejmie obowiązki gospodarza do czasu, gdy do domu przybędzie córka właścicielki i pełnomocnik daymio rodziny Yasuki.

CO DALEJ...

Seppuku pani Kamoko było wstępem do krótkiego śledztwa, na które bohaterowie mają cztery dni. Wówczas to, w towarzystwie wysłannika swojego daymio, przybędzie do domu młoda czarodziejka. Nasi samuraje powinni dowiedzieć się jak najwięcej, bowiem wiedza zapoczątkuje w przyszłości. Oto przed jakimi problemami stają bohaterowie.

ŻURAW I RONIN

Kakita Tsudo odbędzie rozmowę z Ugetsu, w czasie której zgodzi się poczekać ze swoim obowiązkiem cesarskiego namiestnika, wolny czas zaś poświęci na odzyskanie Hashiru. Ronin mieszka w gospodzie oddalonej o dwie godziny drogi od domu pani Kamoko, gdzie leczy rany po wyprawie w Krainy Cienia. Budynek to własność Yasuki. Shugenja udał się poza mur w poszukiwaniu remedium na nekającą go kłatwę, lecz zyskał tylko Skazę Cienia. Rozmawiając z bohaterami, nie wyjawia swoich podejrzeń. Obarczony jest jakoby kłatwą rzuconą nań podczas morderstwa shugenja z klanu Żurawia. Hashiru próbował wykraść swojemu sensei sekrety, a przyłapany na gorącym uczynku, przebił staro czarownika mieczem. To Ugetsu wyjaśnił mu działanie kłatwy: od czasu zabójstwa sensei ronin sprowadza śmierć do każdego domu, w którym zostanie ugoszczony. Pierwszą ofiarą przekleństwa była pani Kamoko, w gospodzie której Hashiru się leczył.

Ronin pojedynkował się z pewnym Kakitą, który również był uczniem zamordowanego shugenja i zabił Żurawia w honorowej walce. Jednak krewniacy Kakity twierdzą co innego. Tsudo nie jest w stanie udowodnić Hashiru prawdziwego zabójstwa, popełnionego na czarowniku, opiera się więc na zdaniu innych Żurawi. Wini Hashiru za wymaginowane morderstwo w rzekomo niehonorowej walce. Jeżeli tylko Kakita dowie się o Skazie Cienia, będzie miał dodatkowy argument, by potępić ronina.

Tsudo dąży do pojedynku. Wyzwie ronina, lecz z walką wspaniałomyślnie postanowi poczekać aż Hashiru wyleczy rany. Bohaterowie mają do rozstrzygnięcia problem gościnności. Ronin zatrzymał się w majątku Yatsuki, ale nie w domu pani Kamoko. Czy Żuraw, sam będąc gościem, może wyzwąć go na pojedynek bez

ujmy dla gospodarza? Co w sytuacji, gdy gospodyni nie żyje, a pełniący jej obowiązki Ugetsu milczy? Jeżeli bohaterowie nie wymyślą jakiegoś rozwiązania, po czterech dniach ronin ucieknie pod osłoną ciemności z gospody i do starcia nie dojdzie.

MECHANICZNY SŁOWIK

Prezent dla Kakity Tsudo to prawdziwe arcydzieło szkoły Kaiu. W klatce, na złotej żerdzi, siedzi metalowy ptak, a jego mechanizm nakręcany jest sprężyną. Umieszczona wewnątrz pozytywka wydaje dźwięki do złudzenia przypominające słowicze trele, układające się jednak w różnorodne melodie. Słowik nigdy nie śpiewa dwa razy tak samo. Podarek miał oczarować Kakitę, który słynie jako muzyk. Pani Kamoko nie wiedziała jednak, że mechanizm ptaka został zablokowany i nie sądziła, że ofiarowuje zniszczony prezent. Wobec braku środków na zapłacenie podatku, na dodatek obraższy gościa, wpadła w rozpacz i zdecydowała się na samobójstwo. Czyn był jej posagiem dla jedynej córki, wywołał bowiem podziw Żurawia.

Ptak fascynuje Kakitę. Następnego dnia po ceremonii seppuku artysta spróbował go uruchomić i nie udało się mu. Słowika popsuł Ugetsu, a zabawkę po swoim powrocie odblokuje dla Tsudo córka pani Kamoko. Żuraw będzie pod wielkim wrażeniem.

Kwestia prawa do posiadania urządzenia to kolejny problem dla bohaterów. Kakita owszem, otrzymał mechanicznego ptaka, wziął go nawet do rąk, ale nie dopełniono wszystkich formalności związanych z obyczajem otrzymywania podarków. Na dodatek kluczyk do sprężyny słowika został przy pani Kamoko.

Żuraw pożąda słowika. Na granicy grzeczności dopomina się o swoje prawa. Ugetsu znacząco sugeruje bohaterom, że zabawka nie należy do Kakity. Oni, jako niezależni obserwatorzy, będą musieli rozstrzygnąć problem, dokładnie roztrząsając zasady etykiety. Żadne wyjście z sytuacji nie okaże się dla nich korzystne.

TAJEMNICZY UGETSU

Jego rola w całej historii nie powinna być jeszcze jasna, ale osoba Skorpiona (będziemy go tak nazywać, by odróżnić Ugetsu od innych roninów w tej opowieści) winna zaintrygować bohaterów już na początku. Zainteresowanie wywołamy podając samurajom sprzeczne informacje o Ugetsu. Wiadomo na pewno, że był on przyjacielem pani Kamoko i wielokrotnym gościem jej domu. Z drugiej strony, domownicy pani Kamoko twierdzą, że kobieta nie chciała go na nauczyciela córki, choć ten nalegał. Kakita twierdzi, że Skorpion proponował mu odkupienie słowika ze względu na pamięć o zmarłej przyjaciółce. Ugetsu zarekomendował też pani Kamoko Hashiru, chociaż ronin nigdy wcześniej go nie spotkał.

Przez większość czasu Smok medytuje w ogrodzie, nie zważając na pierwsze zwiastuny zimy. Zaraz po śmierci pani Kamoko ogłosił się pełniącym obowiązki gospodarza



i poprosił bohaterów o zajęcie się rozstrzygnięciem wątpliwych sytuacji (był przyjacielem Yasuki Kamoko, więc może być uważany za stronniczego). Nawet jeśli samuraje nie relacjonują mu swoich poczynań, Smok w tajemniczy sposób wie o wszystkim, co uczynili.

Ugetsu zablokował mechanizm słowika, sądzi bowiem, że przedmiot może być niebezpieczny. Cała sprawa wyjaśniona została dalej, odgrywając Ugetsu wiedzą jednak póki co, że chcąc zapobiec niehonorowemu zabójstwu, przyczynił się do śmierci osoby, którą kochał.

A POTEM...

Po czterech dniach do domu przybędzie młoda Kamoko i wysłannik daymio Yasuki. Rozstrzygnięty zostanie spór o podatek. Kakita zgodzi się powrócić za sześć miesięcy, jako zadatek dla cesarza przyjmując cennego słowika. Ugetsu będzie starał się uczynić wszystko, co mieści się w granicach prawa, by zatrzymać zabawkę, ale wola daymio Yasuki weźmie górę. Kamoko zareaguje furją, lecz nie będzie miała nic do powiedzenia. Do czasu przejścia przez gempukku (co odbędzie się za około pół roku), pozbawiona zostanie prawa do zarządzania majątkiem, na rzecz najbliższego krewnego. Podczas pertraktacji Kitsuki Ugetsu zaproponuje adopcję dziewczyny. Młodziutka czarodziejka niechętnie zgodzi się na to, by mieć wpływ na zarządzanie majątkiem.

Od rodziny Yasuki bohaterowie dostaną cenne podarunki. Prezenty są dobrane zgodnie ze sławą każdego z bohaterów i powinny mile polećtać próżność samurajów (osoba znana jako teolog dostanie pięknie kaligrafowane własne traktaty, sławny łucznik otrzyma wymienitej jakości łuk). Na koniec wysłannik daymio poprosi bohaterów, by wrócili za trzy miesiące, ponownie w roli obserwatorów. Nadejdzie zima.

ZIMA ŻURAWIA

Ostatnie płatki śniegu spadły na cesarski dwór piętnastego dnia miesiąca Tygrysa, w Dzień Akodo, kiedy to Fortuny sprzyjają odważnym. Tego dnia do daymio rodziny Kakita przybył ronin o imieniu Hashiru i został przyjęty na audiencji. Hashiru poprosił o możliwość wyzwania na śmiertelny pojedynek pana Kakity Tsudo, i otrzymał zgodę. Tsudo przebywał wówczas na cesarskim dworze, gdzie z końcem miesiąca Tygrysa przedstawić miał swoją kompozycję muzyczną. Oznajmione mu zostało wyzwanie i Żuraw wyznaczył termin walki na dzień dwudziesty ósmy. Na miejsce pojedynku zaproszono samurajów z całego Rokuganu.

Samurajami tymi są nasi bohaterowie. Zimą spędzają w Pałacu Klanu Żurawia. Kakita odwiedza ich i zaprasza na pojedynek, gdzie będą mieli okazję obejrzeć koniec dzieła, którego początek już widzieli – Tsudo chce zakończyć rozmowę z Hashiru. Żuraw nie ma wątpliwości co do swojej wygranej, więc zaprasza bohaterów również na występ muzyczny pod koniec miesiąca. Pokaz przeznaczony jest dla najważniejszych dworzan i cesarza,

zaprezentowana zaś zostanie kompozycja na koto, odegrana przy akompaniamencie mechanicznego słowika.

Zabawka stała się własnością Kakity, bo Żuraw wpłacił cesarzowi równowartość słowika w koku (według uznania, ale bardzo dużo), przedmiot zatrzymując dla siebie. Może się to wydać czynem niegodnym, ale Kakita nie ma co do postępków zastrzeżeń. W rozmowie z bohaterami Żuraw wyzna, że jego daymio zgodził się na pojedynek, mając nadzieję raz na zawsze ukarać Hashiru za morderstwo, a i sam Tsudo jest rad, że będzie miał szansę rozplatać ronina. Wyraźnie lekceważy przeciwnika, uważając go za tchórza.

Bohaterowie będą zaciekawieni, co skłoniło Hashiru do zmiany zdania i dania satysfakcji Kakicie. Ronina odnajdą w herbaciarni, w otoczeniu kurtyzan. Na trzeźwo nie będzie zbyt rozmowny; miejmy nadzieję, że nasi samuraje przebiją go w picciu. Wówczas zgodzi się wyjawić sekret, jeśli samuraje przysięgną na honor, że go nikomu nie zdradzą. Hashiru po ucieczce podróżował, a pewna kobieta, z którą dzielił łożę, nauczyła go kontrolować kłątwe. Przekleństwo nie działa już przypadkowo. Teraz wystarczy, że ronin poprosi gdzieś o gościnę, by świadomie sprowadzić śmierć na właściciela domu. Herbaciarnia, w której przebywa Hashiru, należy do Kakity Tsudo.

Hashiru zdradzi również, że kobieta, która zasugerował mu sposób opanowania kłątwy, przybyła na dwór wraz z nim, by na własne oczy ujrzeć skutki treningu woli. Przed bohaterami znów stoją wyzwania.

NIECZYSTA GRA

Samuraje wiedzą o nieczystych intencjach ronina, ale zobligowani są przysięgą, więc nie powinni ich ujawnić. Mogą szukać rozmaitych kruczków (byli nietrzeźwi itp.), a mogą też uznać, że ujawnienie prawdy jest bardziej honorowe. Nawet jeżeli wybiorą mniejsze zło i ostrzegą Kakitę, ten nie zrezygnuje z pojedynku. Stwierdzi, że nie lęka się czarnej magii. Szukając dalszego rozwiązania, muszą respektować kodeks Bushido i zdawać sobie sprawę, że Żurawie są ich gospodarzami, a uczynienie roninowi krzywdy przed pojedynkiem byłoby dla nich ujmą.

POSZUKAĆ KAMOKO

Hashiru nie ma racji. Nie nauczył się wcale kontrolować kłątwy, bo nigdy nie był nią objęty. Przekleństwo wmówił mu Ugetsu, by odciągnąć uwagę od słowika. Ugetsu uważa, że przeklęty jest mechaniczny ptak i z nim związane są wszystkie nieszczęścia. Wystarczy uruchomić pozytywkę dla kogoś i zażyczyć sobie śmierci tej osoby, a słowik ów zgon wyśpiewa. Słuchacz umrze w przeciągu roku, najczęściej zaś przy pierwszej okazji, kiedy jego życie będzie zagrożone. Być może w ten sposób pani Kamoko chciała sprowadzić śmierć na Kakitę Tsudo? W takim razie jej dzieła dokończy córka.

Na podstawie opisu Hashiru, bohaterowie poznają, że kochanką ronina była Yasuki Kamoko. Szukając jej, na-



tkną się w mieście na tajemniczego Ugetsu, ale ten natchmiast zniknie im z oczu.

Poszukiwania Kamoko to wątek detektywistyczny, bowiem dziewczyna ukrywa się w herbaciarni, wśród gejsz. Samuraje będą musieli się wykazać kilkoma umiejętnościami powszechnie uznawanymi za niegodne. Na koniec zaś, jeśli ją odnajdą, okaże się, że Kamoko przybyła na dwór za zgodą daymio Yasuki. Chce wykazać, że znenawidzony Kakita nosi w sobie skazę Krain Cienia (w rzeczywistości efekt czaru Maho, rzuczonego przez Hashiru).

Ugetsu szuka swojej córki od wielu tygodni, ta bowiem uciekła z domu. Trafiał na jej ślad na zimowym dworze i nie ma pojęcia, co robiła po ucieczce i jakie są jej dalsze plany.

TERAZ ZAŚ...

Pojedynek między Hashiru a Tsudo odbędzie się na śniegu, w mroźny poranek. Oprócz bohaterów obecna będzie Kamoko i przyjaciele Żurawi. Shugenja bez nazwiska stanie przeciw uczniowi najlepszej szkoły szermierczej w Rokuganie. Kakita zginie, jego krew zaś zbruka biel śnieżnych zasp. Ronin odejdzie, nie zatrzymywany przez nikogo.

Bohaterowie mogą zostać do końca zimy i zobaczyć, jak Yasuki Kamoko wkracza w dorosłość podczas gammoku – turnieju na terytorium Żurawi, osaczona przez nienawiść gospodarzy.

WIOSNA SKORPIONA

Pani Yasuki Kamoko w młodości była piękną kobietą i swoją urodę zachowała w późniejszych latach. Mówią, że córka dorównywała pod tym względem matce. Po śmierci męża kobiecie wielokrotnie proponowano małżeństwo, chociaż wielu wskazywało na złą sławę, jaką cieszyła się droga Yasuki. Tylko jeden mężczyzna znalazł jednak w jej sercu coś więcej niż obojętność, a był nim Yogo Ugetsu, który przedstawiał się jako Kitsuki Ugetsu. Kochał on panią Kamoko.

Nad rodziną Yogo ciąży klątwa. Zdradzają oni tych, których kochają najbardziej. Z tego powodu, jak mówią, Ugetsu nie związał się z panią Kamoko, ale był przy niej zawsze w trudnych chwilach. Jedyńm prezentem, jaki kiedykolwiek dostała od niego wybranka, był mechaniczny słowik kupiony od pewnego Kaiu. Klątwa Yogo zadziałała przez zabawkę, w zatrważający sposób zbierając swoje ofiary wśród postronnych. Poprzez słowika Ugetsu zdradził i zabił panią Kamoko. Słodki śpiew śmierci stał się też narzędziem zemsty jej córki. Dwudziestego trzeciego dnia miesiąca Smoka, w Dniu Kwitnących Wiśni, na łożu śmierci ukrywający swoje nazwisko Yogo przywdział podobno maskę Skorpiona. Jak mówi legenda, uronił pod maską po jednej łzie za każdą z ofiar miłości.

Zgodnie z obietnicą, bohaterowie powracają na ziemię Yasuki po trzech miesiącach. By upomnieć się o to,

co cesarskie, w miejsce Kakity Tsudo przybywa inny namiestnik. Kamoko ma już prawo do zarządzania majątkiem, a Ugetsu spoczywa na łożu śmierci.

Nasi samuraje będą świadkami zemsty Żurawi. Dworzanie wpłynęli na cesarza i ten bardzo stanowczym tonem zażądał spłaty należności. Daymio Yasuki obarczył winą za nastawienie cesarza Kamoku, a jego pełnomocnik nakazuje dziewczynie oddać majątek, a w domyśle popełnić seppuku. Ta wyśmiewa żądanie daymio. Jej włości ulegają konfiskacie, stając się daniną dla cesarza. Kamoku pozbawiona zastaje nazwiska, a na rodzinę Yasuki spada z jej powodu hańba.

Równoległe z tymi wydarzeniami, w domowym zaciszu umiera Ugetsu. Zabija go żal. Bohaterowie, którzy będą odwiedzać konającego, usłyszą historię miłości Yogo do pani Kamoko. Sceny dramatycznych decyzji podczas pertraktacji i sceny spokojnej śmierci Ugetsu powinny przeplatać się nawzajem. O ile rokowania odbędą się przy biernym udziale bohaterów, o tyle konający wymagał będzie pełnego zaangażowania od rozmówców. Poprosi bohaterów o odnalezienie słowika i zniszczenie go. Poprosi też o opiekę nad Kamoko, która w rzeczywistości jest jego rodzoną córką. Klątwa Yogo nie umiera więc razem z Ugetsu. Nowe zadania dla bohaterów.

ODZYSKAĆ SŁOWIKA

Słowik jest teraz własnością rodziny Kakita i Żurawie nie oddadzą łatwo cennej zabawki, chociaż kojarzy się im ona niemiło. Jedyńy sposób na odzyskanie urządzenia to zwrócenie uwagi właścicieli na klątwę, którą jest ono obciążone. Shugenja Żurawi przebadają słowika i rodzina zgodzi się oddać ptaka – pod jednym warunkiem. Bohaterowie odnajdą i zlikwidują Hashiru. Słyszano, że ronin znowu jest gościem Krabów i przebywa na dworze daymio Kuni, gdzie kiedyś pobierał nauki i służył.

Informacje Żurawi są aktualne. Hashiru rzeczywiście gości u Krabów. Dalej jest przeświadczony o swojej klątwie, ale boi się konfrontacji z przybyłymi. Ostrzega ich, że osobie, która go zabije, uschnie ręka (to prawda – działanie zaklęcia wywołuje efekt podobny do działania skazy cienia).

Naszym samurajom ronin złoży następującą propozycję. Nie będą z nim walczyć, a on zdobędzie dla nich słowika. Bohaterowie mają do wyboru dwie możliwości. Pojedynek z shugenja władającym czarną magią lub przyjęcie jego propozycji. W drugim wypadku Hashiru przywoła ducha Kakity Tsudo i rozkaże mu, by nawiedzał swoją rodzinę dotąd, dopóki słowik nie zostanie zakopany na rozstajach, pod drzewem. Stamtąd mogą go zabrać bohaterowie. Rzecz jasna, Hashiru nie zwierzy się ze swojego plugawego planu.

Ducha Tsudo ugłaskać może tylko śmierć Hashiru. Shugenja muszą wykonać prosty test Teologii na poziomie 30 lub Wiedzy o Duchach na poziomie 15. Będą wówczas wiedzieli, że zjawie należy pokazać daisho mordercy i dla jej prześlągnięcia wybudować w miejscu pojedyńku ołtarzyk.



OPIEKA NAD KAMOKO

PRZEŚCIGNĄĆ WIATR

Jeśli nasi samuraje podjęli się opieki nad upadłą shugenją, nie pozwól im odzyskać słowika. Kamoko została roninem klanowym i opuszcza włości swojej rodziny, spluwając przez ramię. Nie został jej już nikt oprócz Hashiru, który przez jakiś czas był jej kochankiem i narzędziem zemsty. Kamoko zgodzi się podróżować razem z bohaterami, jeżeli tylko zawiodą ją oni do Hashiru. Niezależnie od sposobu, w jaki bohaterowie zdecydowali się zdobyć ptaka, ubiegnie ich ona w ostatniej chwili i ucieknie z zabawką, traktując ją jako jedyne dziedzictwo rodzinne. Jeżeli ronin żyje, razem zaszyją się gdzieś do lata.

I DALEJ...

Gracze mogą potraktować to jako koniec całej historii. Utwierdź ich w tym przekonaniu. Potem w Roku-ganie zakwitną kwiaty na drzewach, zboża dojrzeją. Nadejdzie lato.

LATO WILKA

Kamoko jakiś czas przebywała z kochankiem, Hashiru, i oboje byli wolni. Potem ich ścieżki się rozeszły, kiedy on w towarzystwie Kuni wyruszył do Krain Cienia. Kamoku postanowiła szukać nauczyciela – kogoś, kto rozwijałby jej zdolności magiczne. Jak mówią inni, szukała kogoś, kto uwolniłby ją od klątwy Yogo, bo chociaż nie знаła swojego przeznaczenia, musiała przekleństwo wyczuwać.

W lecie, pod naporem wiatru, na ziemiach Smoka trawy falują na grzbietach gór. Kamoko udała się wtedy do stóp góry Hode. Co siedem lat z jej szczytu schodzi Fukabu, Smok Bez Nazwiska. Mędrzec ten naucza zgromadzonych pod górą shintao i wybiera spośród nich jednego ucznia na najbliższe siedem lat. Fukabu zna wiele zagadek i jeszcze więcej odpowiedzi. Wśród zebranych najwięcej jest shugenja bez pana, bowiem długi okres nauki oznacza zaniedbanie powinności. Wielu przybywa, by skorzystać z jego nauk, ale tylko jedna osoba znajduje w nim daymio. Ósmego dnia miesiąca Małpy, kiedy to zakazany jest rozlew krwi, wśród wielu podobnych sobie ponownie odnaleźli się Kamoko i Hashiru. Razem stanęli u podnóża góry Hode.

Bohaterowie przybywają do góry Hode z ciekawości, dla nauk Fukabu lub by spisać słowa mędrca dla swoich mistrzów. Wśród koczujących samurajów spotykają Kamoko i Hashiru. Jeżeli ronin został zabity, wraca mimo to – odmieniony, co nadaje historii pikanterii. Kamoko wie, że samuraje odbiorą jej słowika, więc na oczach bohaterów ofiarowuje go Fukabu. Jest pewna siebie i przekonana o tym, że zostanie uczennicą mistrza i odbierze jakoś swój dar. Nie boi się ryzyka. Mędrzec nie będzie chciał oddać zabawki, a usłyszawszy od bohaterów jej historię, uśmiechnie się tylko dobrotliwie. Chcąc wypełnić ostatnią wolę Ugetsu, bohaterowie stają przed nowymi wyzwaniem.

Po siedmiu dniach wykładania shintao, kiedy najbardziej niecierpliwi opuścili podnóże góry Hode, Fukabu obwieszcza, że ma zamiar wybrać nowego ucznia. W tym celu przeprowadzi zawody. Osoba, która sprawi, że mechaniczny słowik zaśpiewa, zostanie jego uczniem. Po tych słowach Fukabu stawia słowika u swoich stóp, a kluczyk do pozytywki powierza przyzwanemu orłowi. Potem wypuszcza ptaka na wolność. Orzeł leci na szczyt góry Hode.

Nasi samuraje mogą wziąć udział w wyścigu i próbować wspiąć się na stromą górę – Fukabu odda im wtedy słowika. Dotrzeć muszą do orlego gniazda, a czekają ich próby wytrzymałości, zręczności i siły. Nawet refleks może być przydatny, gdy trzeba uskakiwać przed spadającymi kamieniami. Postaci potrafiące się wspinać, tudzież wysportowane, mają większe szanse być pierwszymi u celu. Na sam koniec trzeba stanąć oko w oko z orłem, na urwisku, i tu przydatne może być wiele umiejętności – od łucznictwa po obłaskawianie zwierząt. Można się też posłużyć magią. Wyprawa trwa cały dzień.

Na szczyt wspinać się będą wszyscy kandydaci z wyjątkiem Kamoko. Dziewczyna przygotowuje sobie zaimprovizowany warsztat i postanawia skonstruować wytrych. Nawet jeżeli bohaterowie pierwsi zdobędą kluczyk i szybko z nim wrócą, u stóp góry czekał będzie na nich Hashiru. Zatrzyma samurajów na tak długo, by Kamoko zdążyła uruchomić słowika.

KLĄTWA PO RAZ OSTATNI

Spadnie ulewny deszcz. Pokieruj wydarzeniami tak, by nasi samuraje zabili Hashiru, choćby przypadkiem. W tle śpiewał będzie słowik. Kamoko w furii zniszczy wówczas ptaka i stanie wobec bohaterów z wyciągniętym mieczem. Ta scena ma być najlepszym pokazem iaijutsu, jaki jesteś sobie w stanie wyobrazić. Opisz zachowanie dziewczyny i zasugeruj graczom problemy. Czy słowik był narzędziem śmierci, czy tylko jej zwiastunem? Samurajom przed oczami ukaże się zarys wszystkich wydarzeń, poczynając od samobójstwa pani Kamoko, a kończąc na śmierci Hashiru. Przypomnij graczom, że w żyłach Ugetsu i młodej Kamoko płynie przeklęta krew Yogo. Zwróć ich uwagę na obecność Skazy Cienia u dziewczyny, Kakity Tsudo i Hashiru. Zasugeruj, że kilku spośród bohaterów niezależnych było roninami i każdy popełnił jeden z grzechów (Kakita – pożądanie; Ugetsu – żal; Hashiru – strach). Jeżeli Kamoko zginie, Ugetsu znów zdradzi kogoś, kogo kochał, a wraz z nim zdradzą bohaterowie – Yogo oddał im bowiem pod opiekę córkę, a oni się zgodzili przyjąć obowiązek. Ten pojedynek to podsumowanie przygody i czas na refleksje. Przeciwnij oczekiwaniu na wydobycie broni, by wysnuć opowieść o minionych wydarzeniach.

Nadejdzie w końcu czas podjęcia ważnej decyzji. Nasi samuraje ustawili się w półkolu, a naprzeciw nich stoi Yasuki Kamoko, czyli Yogo Kamoko. Jeśli któryś z nich

dobędzie miecza, dziewczyna umrze. Jeżeli inicjatywa będzie po jej stronie, Kamoko odrzuci katanę i zwróci się w stronę mistrza Fukabu. Odejda oboje i ich sylwetki znikną za ścianą ulewy. W ten sposób Yasuki Kamoko zdradzi pamięć Hashiru i – ostatecznie – samą siebie.

DODATKOWE INFORMACJE

Scenariusz opiera się raczej na narracji i zawiera sporo detali dotyczących życia w Rokuganie. Stanowić może wprowadzenie do świata Szmaragdowego Cesarstwa. Jeżeli masz zamiar poprowadzić przygodę dla nowo stworzonych postaci, uczyni ich namiestnikami swoich daymio. Proponuję następujących bohaterów.

* Krab, shugenja: szkoła Kuni – Postać ta będzie posiadała informacje o Maho, Klanie Kraba i jego rodzinach, o szkole Kuni i jej uczniach. Bohater lepiej będzie się dogadywał z Yasuki. Zna czary Ziemi chroniące przed ziemią.

* Żuraw, bushi: szkoła Kakita – Przeciwieństwo wcześniejszego bohatera. Zręczny dyplomata, posiadający informacje o Żurawiach, etykietach, kodeksie Bushido. Biegły w sztuce Iaijutsu. Ze względu na wysoki status, wiarygodny świadek i arbiter.

* Skorpion, shugenja: szkoła Soshi – Drużynowy szpieg i detektyw, wyposażony w umiejętności niegodne i czary Powietrza, ułatwiające zdobywanie informacji. Może opowiedzieć pozostałym o rodzinie Yogo lub spróbować wykorzystać tajemnice bohaterów niezależnych do własnych celów.

* Ronin, shugenja – Przyjaciół pani Yasuki Kamoko. Na własnej skórze doświadczył życia bez pana, jest osobiście zaangażowany we sprawę, ale posiada niewielki autorytet. Ta postać dysponuje najniższą wiedzą i niewielkimi środkami, ale gracz ma duże możliwości, jeżeli chodzi o odgrywanie swojego bohatera.

Statystyki postaci możesz ustalić Ty, ale pozostaw graczom swobodę w określeniu ich celów, zachowania i charakteru.

Przydatne mogą być również statystyki ważnych bohaterów niezależnych. Oto one.

Yasuki Kamoko (córka)

Klan: Kraba	Profesja: shugenja	
Ziemia: 3	Wytrzymałość: 3	Siła Woli: 3
Ogień: 2	Zręczność: 2	Inteligencja: 2
Powietrze: 2	Refleks: 2	Intuicja: 3
Woda: 1	Siła: 1	Spostrzegawczość: 2
Pustka: 4		

Umiejętności: Kaligrafia: 1; Kenjutsu: 2; Medytacja: 2; Obrona: 2; Wiedza o Krainach Cienia: 3; Wysportowanie: 2; Aktorstwo: 2; Handel: 1; Iaiutsu: 1

Wady: Słabość (Siła), Skaza Krain Cienia (1)

Honor: przy pierwszym spotkaniu 2, potem maleje

Znane czary: Wyczucie, Zespolenie, Przywołanie, Odcinając od Korzeni, Jadeitowa Pułapka, Odwaga Siedmiu Gromów, Katana Ognia, Znajac Cienie, Władza Nad Umysłem.

Dodatkowe podbicie gdy rzuca czary Ziemi (pierwsza ranga w szkole Kuni).

Kashru

Klan: Ronin	Profesja: shugenja	
Ziemia: 3	Wytrzymałość: 3	Siła Woli: 3
Ogień: 3	Zręczność: 3	Inteligencja: 3
Powietrze: 2	Refleks: 3	Intuicja: 2
Woda: 2	Siła: 2	Spostrzegawczość: 2
Pustka: 2		

Umiejętności: Polowanie: 2; Kaligrafia 2; Medytacja 2; Medycyna 2; Wiedza o Krainach Cienia 2; Wiedza o Maho 3; Iaiutsu 1; Kenjutsu 1; Hazard 2; Uwodzenie 2

Wady i Zalety: Skaza Krain Cienia (2); Upośledzenie Społeczne – Ronin; Zła Reputacja; Odporny Na Magię (+15);

Honor: przy pierwszym spotkaniu 1, potem maleje

Znane czary: Maho – informacje o czarnej magii znajdziesz w MiM 11/2000.

Kakita Tsudo

Klan: Żurawia	Profesja: bushi	
Ziemia: 2	Wytrzymałość: 2	Siła Woli: 2
Ogień: 2	Zręczność: 3	Inteligencja: 2
Powietrze: 3	Refleks: 3	Intuicja: 3
Woda: 2	Siła: 2	Spostrzegawczość: 2
Pustka: 3		

Umiejętności: Etykieta: 3; Iaijutsu: 3; Kenjutsu: 3; Łucznicstwo: 1; Szczerść 3; Muzyka 3; Dyplomacja 2; Prawo 2; Handel 1

Zalety: Błogosławieństwo Bente; Przodek – Pani Doji; Jasny Umysł

Honor: 4

Techniki: Droga Żurawia; Niespodziewany Cios (druga ranga w szkole Kakita)

Ugetsu (Yogo Ugetsu)

Klan: Ronin	Profesja: shugenja	
Ziemia: 2	Wytrzymałość: 2	Siła Woli: 3
Ogień: 2	Zręczność: 2	Inteligencja: 3
Powietrze: 4	Refleks: 4	Intuicja: 4
Woda: 2	Siła: 2	Spostrzegawczość: 4
Pustka: 2		

Umiejętności: Dyplomacja 1; Etykieta 2; Kaligrafia 3; Medytacja 3; Szczerść 2; Shintao 2; Heraldyka 1; Śledztwo 3; Kenjutsu (wachlarz bojowy) 2; Aktorstwo 2;

Honor 2

Wady i Zalety: Klątwa Yogo (członkowie tej rodziny Klanu Skorpiona zdradzają osoby, które kochają najbardziej); Mroczna Tajemnica (Kamoko jest córką jego, a nie męża pani Yasuki Kamoko); Podopieczna (Kamoko); Szybki

Znane czary: Wszystkie czary Powietrza opisane w podręczniku L5K; Magiczne Zwierciadło

Dodatkowe Podbicie, gdy rzuca czary Powietrza (pierwsza ranga w szkole Soshi)



Joanna i Maciej Szaleniec

MAGIA PUSTYNI

Bezkresne, ciągnące się aż po horyzont morze piasków, skąpane w srebrzystym świetle stojącego w pełni księżyca. Ponad wydmami niesie się zawodzący śpiew i wtórujący mu opętańczy rytm bębenka. Gawr Ibn Haldun, zaklinacz dzinnów, rozpoczyna rytuał przyzwania. U jego stóp płonie niewielkie ognisko, z którego bije w niebo słup wonnego dymu. Czarownik nachyla się nad ogniem, wdychając narkotyczne opary. Jego oczy zachodzą mgłą, śpiew przechodzi w nieludzkie zawodzenie. Z krzykiem wyszarpuje zza pasa zakrzywiony kindżał i powoli, nieczuły na ból, otwiera żyły na przegubie. Krew ścieka wprost do stojącego na piasku glinianego dzbana, którego szyjkę otacza niepełny krąg arabskiego pisma. Dzban z wolna wypełnia się świeżą posoką. Gawr ciska w ogień kolejną garść ziół, wykrzykując inkantację przyzwania. Dym ogniska gęstnieje i poczyna więc się niczym tańcząca kobra. Nagle, jakby wyczuwając woń ludzkiej krwi, dym z sykiem wpada do dzbana. Krew bulgocze i wrze. Zaklinacz prędko chwyta pędzelek, by dokończyć święty werset otaczający szyjkę dzbana. Wtem z wnętrza naczynia rozlega się potężny ryk. Oszukany byt pragnie wyrwać się na wolność. Czarownik skupia całą moc swej jaźni, starając się jeszcze choćby przez chwilę kontrolować ruch trzymającej pędzelek dłoni. Na czoło występują mu kropelki potu, gdy wola dzinna ściera się z jego. Ostatkiem sił zamyka krąg świętego pisma.

– Teraz będziesz mi posłuszny, dzinnie! – szepce, osuwając się na zimny piasek.

MAGIA W ARABII

Od wieków arabska magia stanowi dla czarodziejów Starego Świata nieprzeniknioną, egzotyczną tajemnicę. Wynika to po części z faktu, że czary są w Arabii sztuką zakazaną, a osoby ją uprawiające karze się śmiercią. Dlatego też nie istnieją tam uniwersytety, w których magowie tworzyliby naukowe opisy swoich praktyk. Wiedza tajemna opiera się jedynie na przekazywanej z pokolenia na pokolenie ustnej tradycji, której korzenie nikną w pomroce dziejów.

Czarownicy Arabii nigdy nie nauczyli się sięgać do wymiaru Chaosu, by stamtąd czerpać energię do zaklęć, jak to ma miejsce w Starym Świecie. Zamiast samodzielnie wywoływać magiczne efekty w oparciu o runy i słowa Mocy, posługują się tajemniczą magią dzinnów.

DZINNY

W Arabii istnienie dzinnów i ich obecność w codziennym życiu ludzi jest traktowana jako fakt tak oczywisty, że nikt nie zastanawia się nawet, czym są te niezwykle istoty. Przywołać je może każdy, począwszy od prostych kobiet pragnących zapewnić sobie wierność męża, aż po potężnych czarowników, których moc decyduje o losach całych plemion. Tylko nieliczni czarodzieje z Północy zajmowali się bliżej tym zagadnieniem, jednak tajemnica nie została jak dotąd do końca wyjaśniona. Niektóre z dzinnów okazały się żywiołakami, inne zaś demonami przeróżnych bogów lub niezależnymi demonicznymi bytami zamieszkującymi Pustkę, jeszcze inne duchami zmarłych ludzi. Jednakże w przypadku znacznej części dzinnów, szczególnie

tych potężniejszych, nie udało się ustalić, czym są i z jakich tajemnych bezmiarów pochodzą. Niemniej przybierają one najrozmaitsze postacie, od komicznych po wywołujące strach.

MAGIA A RELIGIA

Kult Ormazda odnosi się zdecydowanie wrogo do wszelkich praktyk magicznych, wiążących się z wykorzystaniem mocy dzinnów. Wynika to między innymi z tego, że zaklinacze często posługują się poświęconymi bogu naczyniami i wyjątkami ze świętych tekstów, aby zamykać dzinny w przedmiotach. Kapłani są zdania, że używanie mocy Ormazda w celu podporządkowania sobie przeciwnych mu istot jest świętokradztwem, które powinno być karane śmiercią. Należy jednak sądzić, iż pierwotną przyczyną zakazania czarów przez panującą w Arabii religię była obawa kapłanów przed zbyt potężnymi czarownikami, którzy cieszyli się wielkim szacunkiem ludu i stanowili przez to niebezpieczną konkurencję dla Świętych Mężów Ormazda – fakirów.

Jak zatem wyjaśnić fakt, że w tym kraju, gdzie za używanie magii płaci się głową, niemal każdy potrafi korzystać z potęgi dzinnów? Otóż przez wieki sztuka czarowników rozwijała się tutaj łącznie z medycyną i tradycją życia codziennego, istnieje więc wiele zwyczajów przypominających rytuały magiczne, lecz nie mających nic wspólnego z przywoływaniem istot z innych wymiarów. Obok zaklęć przyzywających duchy posiadające moc uzdrawiania, istnieją nie mniej skomplikowane przepisy dotyczące stosowania zwyczajnych, nie mających magicznych własności leczniczych wywarów. Zwyczajowe obrzędy weselne dzieli jedynie



krok od czarów zmuszających małżonków do dochowania wierności. U tego samego handlarza można niekiedy kupić kolorowe amulety z tradycyjnymi znakami ochronnymi oraz posiadające prawdziwą moc medaliony, w których zamknięto potężne byty.

Jednym słowem – granica między życiem codziennym a magią jest bardzo płynna. Czarownikom niejednokrotnie udaje się uniknąć wyroku, jeżeli udowodnią, iż ich „podejrzone” czynności mają jedynie charakter artystyczny lub stanowią element tradycyjnej obrzędowości ich rodziny. Bywa, że nawet doświadczonemu kapłanowi trudno ocenić, czy dane zdarzenie jest jedynie zbiegiem okoliczności lub sprytną prestidigitatorską sztuczką, czy też efektem interwencji dżinna.

UMIĘTNOŚCI I PROFESJE MAGICZNE

Ponieważ żaden czarownik nie może w Arabii działać jawnie, często podają się oni za przedstawicieli innych zawodów, na przykład za lekarzy czy sprzedawców wyrobów artystycznych (w ten sposób mogą handlować przedmiotami, w których zaklęte są dżinny). Ze względu na prześladowania, niewielu jest prawdziwych magów, którzy z wiedzy tajemnej uczynili główne swoje zajęcie. Najczęściej magią parają się zwykli ludzie, na co dzień czerpiący dochody z innych źródeł: wojownicy, kupcy, rzemieślnicy czy tancerki.

Umiejętności związanych z praktykowaniem magii – oraz odpowiednich czarów – może w Arabii nauczyć się każdy. Nie istnieje narzucona odgórnie kolejność zgłębiania wiedzy o dżinnach – nie ma wszak uniwersytetów ani uczonych czarodziejów, którzy by tę wiedzę porządkowali. Dlatego też czarownicy, w przeciwieństwie do magów z Północy, nie mają „poziomów”. Ich potęgą zależy jedynie od tego, jakich czarów i rytuałów się nauczyli.

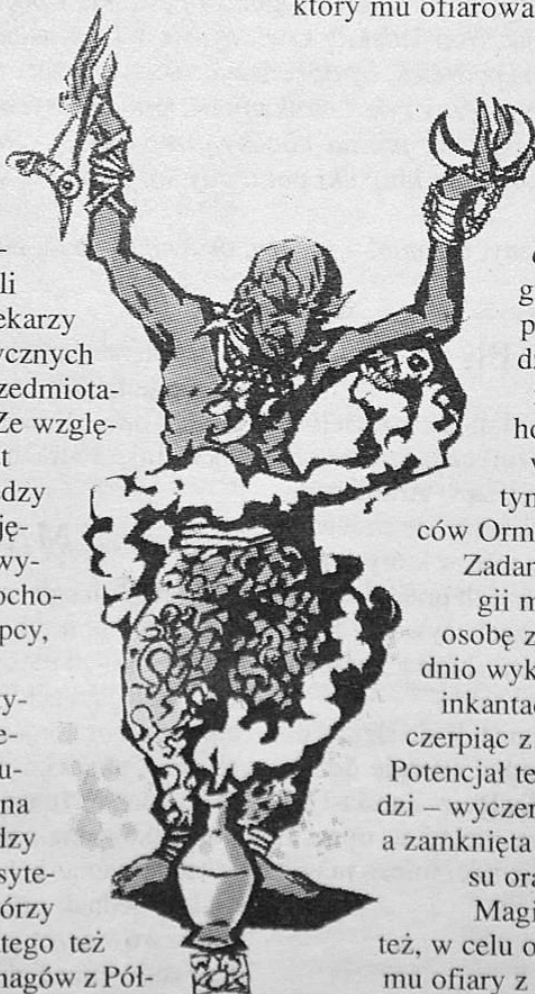
Istnieje kilka umiejętności, bez których nie można używać zaklęć opartych o magię dżinnów.

Dostrojenie dżinna (koszt 200 PD)

Istnieją w Arabii magiczne przedmioty, którymi mogą się posługiwać również osoby będące laikami w dziedzinie magii. Aby stworzyć taki artefakt, trzeba zaklętemu w nim wcześniej dżinnowi wpoić któryś ze znanych sobie czarów. W tym przypadku – jeżeli tylko demon dysponuje aktualnie dostatecznym poziomem mocy, czyli jest odpowiednio nakarmiony krwią – samo potarcie przedmiotu wyzwala magiczny efekt.

Artefakty takie osiągają na czarnym rynku astronomiczne wręcz ceny. Szczególnym powodzeniem cieszą się dywany, w które zaklęto dżinny dostrojone do czaru *Latanie*. Z punktu widzenia systemu działają one jak pozostałe przedmioty magiczne opisane w podręczniku. Jeden dżinn może zostać dostrojony do tylko jednego magicznego efektu.

Dostrajanie polega na otworzeniu swojego umysłu przed dżinnem, aby mógł on stamtąd wyczytać formułę zaklęcia. Należy wykonać test SW – porażka oznacza, że magowi nie udało się odgradzić jaźni od przeczesującego świadomość bytu (k3 punktów obłądu), jednakże nie przeszkadza to w dostrajaniu. Kiedy dżinn opuści umysł maga, ten nie pamięta już czaru, który mu ofiarował.



Magia dżinnów (koszt 100 PD)

Jest to umiejętność rzucania czarów z wykorzystaniem mocy dżinna. W tym celu należy posiadać przedmiot więzący zaklętą magiczną istotę. Zaklinacze najczęściej posługują się własnoręcznie sporządzonymi lampami lub medalionami, inni muszą nabyć te przedmioty za horrendalne ceny (minimalnie ekwiwalent 100 ZK), narażając się przy tym na gniew fanatycznych wyznawców Ormazda.

Zadaniem dżinna jest dostarczanie energii magicznej do rzuconego przez daną osobę zaklęcia. Wystarczy więc odpowiednio wykonać ruchy i wypowiedzieć słowa inkantacji, a spętany dżinn dokona reszty, czerpiąc z własnego magicznego potencjału. Potencjał ten – podobnie jak w przypadku ludzi – wyczerpuje się w miarę rzucania czarów, a zamknięta istota, odcięta od Wymiaru Chaosu oraz przenikających ziemię Wiatrów Magii, nie może go odnawiać. Dlatego też, w celu odbudowania mocy, trzeba składać mu ofiary z krwi – przy czym nie musi to być krew posiadacza przedmiotu (1 punkt Żywotności = k6 punktów magii; maksymalny poziom mocy zależy od potęgi danego dżinna i waha się zazwyczaj między 20 a 30 PM, choć w przypadku niektórych wielkich demonów może sięgać nawet 100 PM). Aby dżinn mógł wypić krew, należy utoczyć ją do naczynia, w którym się on znajduje, lub też wlać ją do specjalnie przygotowanej misy i potrząść przedmiot, by zmateralizowana istota mogła ją wychłptać.

Przy każdorazowym rzucaniu czaru należy wykonać test Siły Woli, jak w przypadku magów ze Starego Świata.

Poza niżej opisanymi czarami, arabscy magowie mogą wykorzystywać inne czary opisane w podręczniku i dodatkach do WFRP, z wyjątkiem jednak magii



Winniśmy zauważyć, iż owa zasada może doprowadzić do pozornej patologii – mag będzie czerpał energię z każdej przelanej przez niego krwi. Należy jednak zaznaczyć, iż karmienie dżinna odbywa się w trakcie specjalnego rytuału, do którego należy się przygotować. Tak więc nie wchodzi w rachubę zabity w walce przeciwnik; trzeba go pojmać żywcem, a następnie złożyć w ofierze, w czasie której to ceremonii zostanie wykrwawiony na śmierć, jego dusza zaś wraz z krwią – pożarta przez głodnego demona. Należy również pamiętać, aby odpowiednio opisać sam akt spijania krwi przez dżinna – jako odrażający i paskudny – by nikt z obserwatorów nie miał wątpliwości, czym jest magia dżinnów: bezlitosną demonologią.

dostęp do niemal nieograniczonego potencjału magicznego, będącego w posiadaniu istoty, która dopiero co przekroczyła międzywymiarowe wrota.

Aby zmusić dżinna do rzucenia czaru, czarownik musi stłamsić jego wolę, gdyż istota zazwyczaj nie zamierza poprzestać na niewielkiej porcji krwi. Znane są przypadki, gdy nieudana próba okielznania dżinna kończyła się gwałtowną i pełną męki śmiercią zaklinacza. Należy wykonać test SW (z ujemnym modyfikatorem zależnym od potęgi dżinna – wg uznania MG). Sukces oznacza, że udało się poskromić głód krwi i skierować moc dżinna w pożądanym kierunku. Nieudany test oznacza, iż byt nadal karmi się z ofiarnej rany, jednocześnie tłamsząc jaźń zaklinacza (utrata kolejnego punktu Żywotności, punkt obłądu). Kolejne testy Siły Woli wykonywane są z kumulatywnym modyfikatorem minus 5 za każdą próbę – aż do uzyskania efektu, postradania zmysłów lub śmierci maga.

Wszystkie te zmagania trwają ułamki sekund. Żaden człowiek nie jest w stanie utrzymać pod kontrolą rozszalałego dżinna dłużej niż przez okres czasu wystarczający do rzucenia jednego czaru.

Zaklinanie dżinnów (koszt 200 PD)

Pod pojęciem zaklinania dżinnów kryje się przyzywanie ich z innych wymiarów i zamykanie wewnątrz przedmiotów, najczęściej takich jak dzbany, kaganki czy wydrążone elementy biżuterii. Przedmioty te poświęcone są Ormazdowi. Na ich zewnętrznej powierzchni wypisuje się – zazwyczaj własną krwią – fragmenty świętych tekstów, pozostawiając jedynie szczelinę, przez którą będzie mógł wślizgnąć się demon. Następnie w odpowiednim rytuale napełnia się przedmiot świeżą ludzką krwią i przywołuje dżinna. Zwabiona do wnętrza istota zostaje następnie uwięziona wewnątrz naczynia, którego ścianek nie może przekroczyć, gdyż są one przesycone mocą Pana Światła.

Aby zakląć dżinna w przedmiot, trzeba najpierw utoczyć dla niego krwi (k6 punktów Żywotności), przy czym nie musi to być własna krew zaklinacza – można wykorzystać jako ofiarę inną istotę posiadającą duszę. Następnie czarownik musi poskromić szamoczącą się w przedmiocie istotę, dokańczając pisanie świętego wersetu (udany test SW). Jeśli test się nie powiedzie, dżinn najczęściej atakuje umysł zaklinacza (1 punkt obłądu).

Celowe potarcie przedmiotu powoduje zmaterializowanie się ponad nim zakłętego dżinna.

Zamawianie dżinnów (koszt 100 PD)

Jest to najprostsza umiejętność, pozwalająca wykonywać tradycyjne rytuały związane z przyzywaniem pomniejszych dżinnów. Często wykorzystują ją arabskie kobiety, przy czym niekiedy nie zdają sobie nawet sprawy, że okadzając kozy, by dawały więcej mleka, lub sypiąc ziola do herbaty wybranka celem zyskania jego

leczącej, przypisanej w Arabii fakirom. Warto wyjaśnić to na wstępie sprytnym graczom, planującym zostać zaklinaczami w rodzaju „perpetuum mobile”, którzy po nakarmieniu dżinna krwią, natychmiast kazaliby mu leczyć zadane sobie rany.

Używanie mocy dżinna do rzucania czarów z symbolem „Zm” nie wymaga użycia komponentów, a jedynie wymaganych punktów magii.

Okielzanie dżinna (koszt 300 PD)

Tylko nieliczni czarownicy potrafią wzywać dżinna i zmuszać je do posłuszeństwa bez pomocy materialnego zamknięcia. Jest to jednak niezwykle niebezpieczne. W wypadku zaklinania w przedmiot, mag musi jedynie przez krótką chwilę swoją wolą okielznać moc potężnego bytu, natomiast kontakt z wolnym dżinnem stanowi bezustanną walkę o dominację i nierzadko kończy się pożarciem zuchwałego czarownika przez tajemniczą istotę. Sytuację tę można porównać do przyzywania demona bez ochronnej bariery pentagramu.

Umiejętność okielznania dżinna jest nieodzowna w przypadku, gdy więźący go przedmiot zostanie zniszczony, a demon – najczęściej dyszący żądzą zemsty za podstępne uwięzienie – wydostanie się na wolność. Warto jednak pamiętać, że w przypadku bardzo potężnych istot magicznych próby opanowania szalejącej mocy kończą się zazwyczaj utratą zmysłów lub śmiercią czarownika.

Postać, która posiada tę umiejętność, może wykorzystywać wszystkie znane sobie czary arabskie, nawet jeśli nie posiada zakłętego dżinna. Aby zwabić Istotę z Pustki, zaklinacz musi dokonać rytualnego samookaleczenia. W tym wypadku nie można użyć krwi innej osoby, gdyż niezbędne jest zatrzymanie dżinna w bezpośrednim kontakcie z duszą czarownika. Fenomenem tego rytuału jest fakt, że zadane rany pozornie nie krwawią – tryskającą krew natychmiast pożera niewidzialny byt. Do przywołania wystarcza ilość krwi odpowiadająca punktowi Żywotności. W efekcie mag uzyskuje



przychylności, odwołują się do mocy zakazanych istot. Również kapłani patrzą przez palce na używanie tego rodzaju magii, gdyż nie jest ona szczególnie niebezpieczna, nie wiąże się z bezczeszczeniem symboli Ormazda, a przede wszystkim niezwykle trudno odróżnić ją od zwyczajowych czynności życia codziennego.

Postać, która opanowała tę umiejętność, może uczyć się rytuałów i zaklęć oznaczonych symbolem „Zm”. Aby uzyskać pożądany efekt, trzeba zaskarbić sobie przychylność dżinnów odpowiednią dla każdego rytuału ofiarą – dlatego absolutnie nie jest możliwe rzucenie zaklęcia bez stosownych komponentów. Co więcej, pominięcie nawet najdrobniejszego składnika jest niebezpieczne, gdyż może rozsierdzić złośliwe dżinny. Komponenty można sporządzać samodzielnie lub kupować w odpowiednich sklepach.

Używanie zamawiania dżinnów nie wymaga wydatkowania punktów magii.

Hartowanie woli

Ponieważ posługiwanie się arabską magią opartą na niebezpiecznej mocy dżinnów wymaga potężnej siły woli, wykształciły się tam przeróżne szkoły hartowania umysłu. Poprzez posty, medytacje lub umartwianie ciała, jak w przypadku potrafiących odsyłać dżinny fakirów, Arabowie umieją zmienić swój umysł w prawdziwą fortecę. Odzwierciedlają to trzy stopnie doskonalenia, które można opanować jedynie w podanej kolejności.

Niezlomna wola (koszt 100 PD): +10 do SW

Jaźń ze stali (koszt 200 PD): +10 do SW (kumulatywnie), +5 do Op

Forteca umysłu (koszt 300 PD): +10 do SW (kumulatywnie), +10 do Op (kumulatywnie), odporność na strach.

CZARY

Burza piaskowa

Koszt: 200 PD

Punkty magii: 8 (10)

Zasięg: jedna grupa

Czas trwania: 2k6 rund

Opis: Wokół celu zaczyna szaleć burza piaskowa (nawet jeśli nie znajduje się on na pustyni!). Osoby

znajdujące się w zasięgu burzy, z wyjątkiem samego maga, tracą równowagę na jedną rundę i nie mogą wtedy nic robić. W następnych rundach nie mogą się poruszać ani strzelać. Widoczność jest ograniczona do 3 metrów. Jeżeli mag wydatkuje 10 PM, wybrane przez niego osoby nie podlegają efektom burzy.

Fatamorgana

Koszt: 200 PD

Punkty magii: 3 + 2 za każdą kolejną godzinę lub podniesienie jakości iluzji (-10 do testu Int za każde dodatkowe 2 PM)

Zasięg: powyżej 5 km od maga (linia horyzontu)

Czas trwania: 1 godzina

Opis: Czar ten pozwala stworzyć w oddali iluzję miasta, oazy, gór itp. Kiedy oszukana osoba (niezdany test Int) stara się zbliżyć do iluzorycznego miejsca, obraz się oddala.

Koci chód

Koszt: 50 PD

Punkty magii: 3

Zasięg: dotyk

Czas trwania: k6 tur

Opis: Osoba dotknięta przez czarownika nabywa niemal kociej gibkości i gracji. Potrafi się bezszelestnie poruszać i wtapiać w cień. Uzyskuje przez to modyfikator +20 do testów skradania się i ukrywania.

Oczy księżycy

Koszt: 50 PD

Punkty magii: 2

Zasięg: dotyk

Czas trwania: godzina

Opis: Oczy osoby dotkniętej przez czarownika zaczynają lśnić bladym, odbitym blaskiem, nabywając zdolności widzenia w ciemności do 12 metrów.

Ognisty szal

Koszt: 200 PD

Punkty magii: 5

Zasięg: jedna osoba

Czas trwania: k3 rund

Opis: Zaklinacza ogarnia szal walki, jego ruchy stają się błyskawiczne. Liczba ataków podwaja się, a Inicyjatywa wzrasta o 20.

Pustynne źródło

Koszt: 100 PD

Punkty magii: 2

Zasięg: dotyk

Czas trwania: nieograniczony



Opis: Czarownik uderza laską w skałę i natychmiast z tego miejsca wytryskuje woda. Czar nie działa w terenie piaszczystym, gdyż uzyskana woda natychmiast wsiąka w piasek.

Rytuał przeobrażenia (Zm)

Koszt: 100 PD

Punkty magii: 3

Zasięg: specjalny

Składniki: włosy lub paznokcie ofiary, figurka, gwoździe lub szpilki

Opis: Czarownik sporządza figurkę wyobrażającą ofiarę, przytwierdzając do niej jej włosy bądź paznokcie. Następnie wykonuje rytuał przeobrażenia i wypowiada tajemną formułę, prosząc dżinny, by sprawiły, iż figurka i ofiara staną się jednym. Potem przebija się figurkę ostrym przedmiotem. W efekcie na wybraną osobę (jeśli nie zdała testu SW) sprowadza się nieszczęście. Jest to odwrotność umiejętności szczęście. W najbliższych wykonywanych przez zaczarowanego k6 testach obowiązuje modyfikator minus 10. Ponoć potężni zamawiacze dżinnów potrafią za pomocą rytuału przeobrażenia zadawać rany (tylko bohaterowie niezależni).

Urok (Zm)

Koszt: 50 PD

Punkty magii: 3

Zasięg: jedna osoba w zasięgu wzroku

Czas trwania: do wschodu słońca

Składniki: suszony nietoperz, słodkie korzenie

Opis: Czarownik uciera suszonego nietoperza ze słodkimi korzeniami i zprawia mieszaninę śliną, by uzyskać gęstą maź, którą następnie się naciera. Potem szepcze prośby o przychylność wybranej osoby, i wpatruje się hipnotycznie w jej oczy. Nieudany test SW ofiary powoduje, iż w kontaktach z nią czarownik ma premię +25 do Ogd.

Wywołanie choroby (Zm)

Koszt: 100 PD

Punkty magii: 4

Zasięg: metr od czarnego kota

Czas trwania: k6 godzin

Składniki: zdechły czarny kot, smoła, żywica

Opis: Czarownik gotuje w kotle smołę z żywicą, po czym pluje do mieszaniny i ze słowami „Tak, jak ten wywar wnika w ciało kota, niech choroba przeniknie tego a tego”, naciera gorącą mazią truchło zwierzęcia. Następnie kota trzeba podrzucić ofierze, tak by znalazła się ona w odległości mniejszej niż metr. Nieudany test SW oznacza, że zaczarowany zapada na k6 godzin na wybraną przez Mistrza dolegliwość, np. katar, biegunka, gorączka, drgawki, impotencja, nudności, swędząca wysypka.

Wywołanie miłości (Zm)

Koszt: 100 PD

Punkty magii: 6

Zasięg: jedna osoba

Czas trwania: do wschodu słońca

Składniki: głowa kameleona, piżmo, cukier, włosy lub paznokcie osoby, w której ma się zakochać ofiara, oraz kropla śliny ofiary

Opis: Czarownik gotuje wywar z głowy kameleona i dodaje piżmo, cukier oraz garść włosów lub paznokci i ślinę ofiary. Następnie należy sprawić, by wybrana osoba spożyła odrobinę wywaru, przy czym cichym szepcieniem trzeba powiedzieć: „Jak kameleon zmienia barwy, tak niech twoje serce odmieni się dla mnie”. Ofiara wykonuje test SW – porażka oznacza, że zakochała się w osobie, od której pochodziły włosy dodane do wywaru.

BARD

CENTRUM GIER

Fantasy Games and Science Fiction

FANTASTYCZNY SKLEP INTERNETOWY

www.bard.pl

Nasze sklepy:

31-135 Kraków

ul. Batorego 20

tel. (012) 632-07-35

31-060 Kraków

Pl. Wolnica 13

tel. (012) 430-57-27

40-049 Katowice

ul. Kościuszki 8

tel. (032) 257-18-17

50-079 Wrocław

ul. Ruska 46 (pasaż)

tel. (071) 341-74-72

GRY BITEWNE

RPG

GRY KARCJANE

WARHAMMER

WARHAMMER

GAMES WORKSHOP

MAGIC

LORD OF THE RINGS

TRADING CARD GAME

nowa gra kolekcjonerska

zamówienia:

przez internet,
telefonicznie lub faxem



Marcin Blacha

WOJNA O PIERŚCIEŃ

Akcja scenariusza rozgrywa się w jednym z dużych miast Imperium, powiedzmy w Altdorfie. Dla potrzeb gry założymy, że znajomym bohaterów jest jeden z miejscowych kupców – Oswald Beckett. W czasie gry będzie on patronem naszych postaci, wpędzającym ich w opisane dalej perypetie. Na scenariusz składają się dwa splecione wątki. Jeden z nich to losy geniusza alchemii, Hilberta Kocha, drugim są zmagania finansowe altdorfskich rodzin. Połączenie wątków pozwoli Ci poprowadzić przygodę na dwóch płaszczyznach – będzie to zarówno opowieść o łowach na nietypowego potwora, jak i osadzona w realiach miejskich historia o sztylcie i pieniądzu. Ten fiskalny dreszczowiec powinien w pełni wykorzystać realia Starego Świata, kontynentu, na którym jest miejsce i dla łowców czarownic, i dla przedsiębiorczych kupców. Postaraj się wykorzystać wszystkie atuty WARHAMMERA.

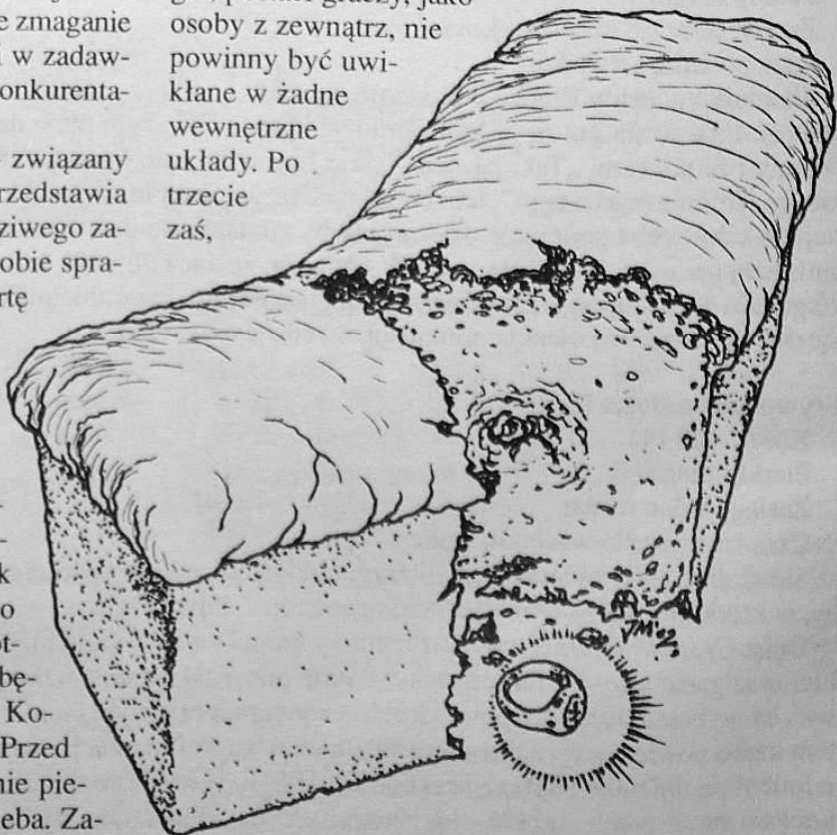
CESARSKI PIERŚCIEŃ

W Altdorfie trwa wojna między trzema wielkimi rodami kupieckimi i związanymi z nimi mniej liczącymi się handlarzami. Wszyscy chcą wygrać ogłoszony przez władze miasta przetarg na odnowienie murów miejskich i wyposażenie warowni w nowy sprzęt i zapasy. Rodziny uciekają się nie tylko do dyplomacji, ale i niejednokrotnie do środków nielegalnych. Owo zażarte zmaganie ma swoje źródło nie tylko w chciwości, ale i w zadawionej wendecie. Stosunki panujące między konkurentami wyjaśniają charakterystyki rodzin.

Znajomy bohaterów – Oswald Beckett – związany jest interesami z rodziną Hannensbachów. Przedstawia postaciom graczy propozycję szybkiego i godziwego zarobku. Chociaż nasi awanturnicy nie zdają sobie sprawy z konsekwencji decyzji, przyjmując ofertę kupca, wiążą się z obozem liścia kasztanowca. Propozycja związana jest z wielkim wydarzeniem, obejmującym skalą całe Imperium. Oto cesarski syn żeni się, pal licha z kim, a ktoś w mieście Altdorf skorzysta bardzo na tym ślubie. Wiekowy przywilej, nadany przez któregoś z dawnych cesarzy, z okazji ożenku następcy tronu zwalnia na rok z podatku jednego z obywateli tego zacnego miasta. Obojętnie, czy będzie nim prosty robotnik, czy możny arystokrata – przez rok nie będzie go obowiązywała żadna danina na rzecz Korony Imperium. O wyborze decyduje los. Przed ślubem obyczaj nakazuje świętować, piekarnie pieką więc na koszt miasta setki bochenków chleba. Za-

Scenariusz dedykuję piekarni „Monika”, w wypiekach której znalazłem sznurowadło. nim ciasto pozostawione zostanie w dzieżach, by wyrosło, cesarski pełnomocnik – hrabia Jensen – wrzuci do jednego z pojemników złoty pierścień. Następnego dnia kilka opancerzonych dyliżansów rozwoziło będzie wypieki po całym mieście, rozdając rumiane bochny tłumom na ulicach. Szczęśliwiec, który znajdzie w swoim chlebie pierścień, będzie osobą zwolnioną od podatków. Zwyczaj ten daje liczne możliwości nadużyć, ale cała tradycja jest ściśle kontrolowana przez starego Jensena, który troszczy się, by to los, a nie cwaniactwo, zdecydował o wyborze. Oczywiście, każde zabezpieczenie można obejść, o czym bohaterowie przekonają się osobiście, dostali bowiem ofertę konwojowania dyliżansów wiozących ciepłutkie pieczywo.

Z początku praca, chociaż nietypowa, nie będzie wydawała się ciężka. Bez wątplenia bohaterowie usłyszą o pierścieniu wcześniej – w każdej karczmie opowieści o cesarskim przywileju są ulubionym tematem piwnych dyskusji. Być może awanturnicy zdziwią się, że to właśnie im zaproponowano pracę dającą możliwość grubego nadużycia (mogliby próbować przywłaszczyć sobie skarb). Powody, dla których ich wybrano, są trzy. Po pierwsze, Oswald Beckett cieszy się renomą uczciwego człowieka, więc i poleceni przez niego powinni być godni zaufania. Po drugie, postaci graczy, jako osoby z zewnątrz, nie powinny być uwikłane w żadne wewnętrzne układy. Po trzecie zaś,





Hannensbachowie

Prowadzona przez surowego Ottona rodzina doszła do majątku dzięki kontraktom na zaopatrzenie wojsk imperialnych, ale rdzeń ich bogactwa to liczne nieruchomości i handel zbożem. Solidni i uczciwi kupcy nie grzeszą może nadmiarem szczodrobliwości i wyrozumiałości, ale liść kasztanowca, jakim pieczętują worki z mąką, stał się symbolem dobrej marki. Otton Hannensbach mieszka w Altdorfie, lecz ma za sobą karierę żołnierza w służbie świątyni Ulryka – po dawnych czasach pozostało mu zamiłowanie do częstych podróży. Z chęcią osobiście dogląda interesów w odległych stronach. Jego wuj został zabity przez dziada Marona Bauera, gdyż uwodził córkę starego. Zmagania o wygranie przetargu odnowiły stary konflikt i zaogniły go. Otton ma trzech synów i rzeszę krewniaków, a wszyscy wciągnięci są w rodzinny interes i wpisani w nieodgadnioną dla kogoś z zewnątrz hierarchię. Cała rodzina zbiera się co wieczór na kolacji i wszyscy zabiegają o łaski żyłastego starca, który wedle swojej woli dzieli wpływy i karze nieposłusznych.

Bauerowie

Maron Bauer jest mocno związany z kultem Sigmara. Nie szczędi datków na świątynie, a sam Teogonista poznał jego imię i raczył przychylnie wyrazić się o jego pobożności. Maron i syn dzierżawią miejski plac targowy, do tego związani są licznymi i niejasnymi układami z miejscowymi gildiami rzemieślniczymi. Ich kapitał jest bez przerwy w ruchu, najczęściej inwestowany w szybkie, nieraz ryzykowne przedsięwzięcia. Głowa rodziny słynie z dobrego nosa do rozmaitych okazji oraz z oczu szeroko otwartych na sytuację polityczną w regionie.

Maron jest żywym, wesołym człowiekiem, zapalonym hazardzistą. Nie żywi szczególnej nienawiści do rodziny Hannensbachów, ale zdaje sobie sprawę z zagrożenia, jakie stanowi wendeta. Wygranie przetargu zapewniłoby mu środki finansowe, wystarczające do całkowitego zniszczenia konkurentów.

Diottalevi

Tyleńskie korzenie tego rodu widoczne są nie tylko w brzmieniu nazwiska, ale i w sposobie życia. Bardziej bankierzy niż kupcy, mnóstwo sił poświęcają na utrzymywanie kontaktów z miejscową szlachtą. Jest to forma zabezpieczenia, bo zdają sobie sprawę, iż odpowiednio wzmocnione oskarżenie o obce pochodzenie mogłoby zagrozić pomyślności interesów rodziny w Imperium. Diottalevi znani są więc jako mecenasowie sztuki, rozrywek szlacheckich i dobroczyńcy miasta. Wybrani klienci zawsze mogą liczyć na wyrozumiałość i niski procent pożyczek, a osoby przebąkujące o pirackim rodowodzie fortuny domu milkną zadziwiająco szybko. Mało kto zdaje sobie sprawę z finansowych trudności Giovanniego Diottalevi. Wygrana w przetargu postawiłaby finanse jego domu na nogi, najpierw jednak należałoby zgromadzić kapitał konieczny dla tak dużego przedsięwzięcia. Problemy z uzbieraniem wystarczającej sumy stawiają szanse rodziny pod znakiem zapytania, ale Giovanni liczy na swoich politycznych przyjaciół i kontakty w altdorfskim świecie przestępczym.

do roboty przy rozwożeniu chleba potrzeba krzepkich i twardych chłopów – i prawdopodobnie bohaterowie tacy właśnie są.

Chwila niepewności nastąpi, gdy nasi awanturnicy zgłoszą się przed świtem do nowej pracy. Potężne, obite żelaznymi płytami dyliżanse ciągnięte są przez sześć wołów każdy. Na okolonym szpikulcami koźle miejsca starca dla woźnicy i jego ochroniarza. Na dachu ze specjalnymi zaczepami usadowić ma się śmiałek z halabardą. Wnętrze furgonu wypełnione będzie chlebem, ale znajdzie się tam trochę przestrzeni dla jeszcze dwóch osób: jedna będzie wydawała pieczywo przez wąskie okienko w drzwiczkach (w każdej chwili można zabezpieczyć je zasuwą), a druga – uzbrojona w długą palkę – odganiała będzie wszystkich, którzy spróbują wsadzić ręce do środka dyliżansu. Proponuję, by jeden z powołów całkowicie obsadzony został przez drużynę. Jej

członkowie przeżyją wówczas wspólnie tę ekscytującą przygodę w służbie piekarni Jego Cesarskiej Mości.

Sądząc po wyglądzie furgonów, przedsięwzięcie wydaje się ryzykowne, ale bohaterowie bardziej najedzą się strachu niż narażą na niebezpieczeństwo. Podzieliwszy między siebie role i załadowawszy wypieki do dyliżansu, ruszą wraz ze świtaniem. Ulice miasta strzeżone będą przez straż miejską i regularne wojsko, ale pobudzone tłumy trudno powstrzymać. Pojazd porusza się bardzo wolno i gapie z reguły uskakują tuż przed kopytami wołów. Od graczy zależy, jak rozdzielią między siebie funkcje, ale osoba usadowiona na dachu powinna bez przerwy rozglądać się na wszystkie strony, ochroniarz woźnicy musi dbać o kierowcę, sam powożący zaś potrudzi się nie tylko sterując wołami, ale i próbując przebić przez rozgorączkowane grupki obywateli. Każdy chce zdobyć cesarski pierścień, więc ekipa w dyliżansie



nie zazna spokoju. Podającemu bochenki szybko omdleją ręce, a po rękach bezustannie prał będzie natrętów strażnik okienka w drzwiczkach.

Zaserwuj graczom kilka „gorących” epizodów. W stronę pojazdu lecieć będą kamienie, dojdzie pewnie do zmasowanego ataku rozochoczonej tłuszczy, w pewnym momencie zorganizowana grupka opryszków zechce przewrócić wóz. Na pomoc gwardii bohaterowie mogą liczyć tylko na większych ulicach i placach miasta, a prawdziwe niebezpieczeństwo kryje się podczas przejazdów po mostach.

Trasa powozu nie jest imponująca, ale czas dłuży się niesamowicie. Wydaje się, że chleb załadowano w nieskończonej ilości. W końcu perfidnie podłożona drewniana kłoda złamie tylne koło. Pojazd zatrzyma się, a na pomoc pasażerom rzuci się wojsko. Jest to punkt kulminacyjny epizodu z pieczywem, bowiem tłumy wpadają w istny szał. Wówczas właśnie jeden z bohaterów, biorąc solidny zamach, przez przypadek łamie bochen i dostrzega wewnątrz złoty pierścień.

SUWEREN KOTÓW

Odejdźmy na moment od przygód w dylizansie i przyjrzyjmy się pewnej opowieści. Jest to historia o rodowodzie świeżym jak wczorajsze bułeczki, dająca początek osobnemu wątkowi. Z podanymi na początku faktami łączy ją ledwie miejsce – mury miejskie. Bohaterem będzie Hilbert Koch – alchemik, ponadto miłośnik kotów. Koch urodził się około pięćdziesięciu lat temu i praktycznie całe życie spędził nad zlewkami i menzurkami. Z przekonania przyjaciół wszystkiego, co żywe, z zamiłowania eksperymentator, postanowił ofiarować światu środek uniwersalny, leczący każdą chorobę. W czasie, gdy jego koledzy po fachu poszukiwali kamienia filozoficznego lub – jeszcze gorzej – eliksiru młodości, Koch podszedł do sprawy jak rasowy naukowiec. Dyskutował z lekarzami, czytał medyczne księgi i doszedł do własnych wniosków. Argumentował tak:

Ciało człowieka jest w stanie samo poradzić sobie z niektórymi chorobami. Nadmiar żywiołów w ciele powoduje dolegliwości, więc kiedy dominuje ogień, chory jest rozpalony. Ciało wytwarza zatem wodę, pocię

i po jakimś czasie wszystko wraca do stanu równowagi. Chyba, że nadmiar ognia jest zbyt duży.

To samo ziemia – brudna rana jątrzy się, ale nie zawsze wiadomo, jak ją zaleczyć. Morowe powietrze zabija zbyt szybko, by można było przeciwdziałać – taka już natura tego żywiołu. Nadmiar wody likwiduje się, przykładając do ciała pijawki. Ale i pijawki, bywa, nie pomogą.

W sumie cała sztuka medyczna nie jest wiele warta, bo nie wiemy do końca, jak pomóc ciału zdrowieć. Istnieje jednak stan, w którym choroby giną. Jest to lekarstwo Matki Natury, nazywane śmiercią – czyż gangrena nie zatrzymuje się, gdy człowiek umiera?

Nawet trąd przestaje żerować na martwym ciele. Gdyby móc umrzeć, ale tak nie do końca, byleby przypadły dolegliwości – powstać potem i żyć dalej!

Czarnoksiężnicy próbują tej sztuki od wieków, bez skutku, to fakt. Żle jednak stawiają problem, bo pragną wskrzeszać wszystkich: przebitych mieczem i umarłych ze starości, nie dopuszczając do siebie myśli, że czas w taki sposób umarłych już się skończył. Gdyby tak dobrowolnie, delikatnie, wsunąć się w objęcia śmierci... umrzeć i powrócić do życia...

Od teorii do praktyki długa droga. Koch miał plan i wiedział, co zrobić, nie wiedział natomiast – jak. Kilkanaście lat eksperymentów alchemicznych, w czasie których, prażąc mocz, odkrył przypadkiem fosfor, co pozwoliło mu w końcu opracować potrzebne formuły. Alchemikowi potrzebny był wywar, po wypiciu którego umiera się jak od trucizny, ale po którym można ożyć na nowo. Kocha nie zadowalały stany zbliżone do śmierci, w swoich dążeniach był konsekwentny i powiodło się mu. Pozostawało wcielić rezultaty badań... w życie.

Fraszka okazała się dokonanie przygotowań – alchemik miał pomoc w osobie swojego czeladnika i zaprzyjaźnionego przedstawiciela cechu aptekarzy. Aby udowodnić słuszność swojej teorii, najpierw zaraził się dżumą (przechowywał specjalnie zakonserwowane truchło szczura). Następnie wypił swój wywar i umarł. Ciało zostało zabalsamowane i przeniesione w tajemnicy



do cekhausu aptekarzy – miejsce było bardzo odpowiednie, bo nikt doń nigdy nie zaglądał, a znajomy aptekarz miał klucze do wszystkich drzwi. Zezwólk zamurowano, by choroba nieopatrnie się nie rozprze-strzeniła. Profilaktycznie, wraz z zabezpieczonym ciałem, zamknięto również kilka kotów – konspiratorzy chcieli ograniczyć populację ewentualnie roznoszących zarazę szczurów.

Koch nie wiedział dokładnie, kiedy wróci do życia, więc na wszelki wypadek co kilka dni jego uczeń przychodził w nocy do warowni i łomotał w ścianę, czekając na odzew. Mijały dni, a odzewu nie było. Po jakimś czasie ścianę rozkuto, a alchemik w swoim sarkofagu – i w towarzystwie kotów – leżał martwy. Powiało grozą.

Pomocnicy Kocha byli bardzo ostrożni, ale sekret nie do końca dało się zachować. Nocna straż zaczęła szerzyć plotki o nawiedzonym miejscu, co utrudniło pracę uczniowi alchemika i aptekarzowi, bowiem natychmiast znaleźli się śmiałkowie ciekawi duchów. Stopniowo wypierali ich spragnieni skarbów awanturnicy i pewnej nocy zdesperowany czeladnik Kocha musiał osobiście udać upiora.

A alchemik nie wstawał. Ani po tygodniu, ani po trzech. Jego przyjaciele zaglądali do grobowca już niejako z obowiązku. W końcu w ogóle przestali wierzyć w zmartwychwstanie. Wreszcie aptekarz umarł, a uczeń alchemika został medykiem i tylko czasem, w pijanym widzie, brał latarnię i szedł w nocy walić w ściany cekhausu.

Minęło osiem lat. Niewielu pamiętało o duchach. Tymczasem miasto postanowiło wyremontować mury i wymienić zapasy zgromadzone w basztach cechów. Komisyjnie otworzono wieżę aptekarzy – w środku czekała mumia w otoczeniu kilkunastu dziwacznych kotów. Wymierzyła w komisję obandażowaną dłoń i wykrzyczała grobowym głosem: „Przezwy-ciężyłem śmierć! Jestem królem świata!... A w ogóle, to coście za jedni?”.

INTRYG I KNOWANIA

Niczym na zakalec w cieście, w naszej przygodzie śmiałkowie natrafią na pajęczynę intryg. Liczne knowania bohaterów niezależnych dotyczyć będą kilku związanych ze sobą wątków, postaramy się je zatem jasno zobrazować.

Powszechnie wiadomym jest, iż żadna z najbogatszych rodzin kupieckich nie jest w stanie pozwolić sobie na zainwestowanie dużych pieniędzy w realizację przetargu na remont murów miejskich. Altdorfska szlachta zdaje sobie z tego sprawę i liczy na sojusz, który zakończy ciągnącą się od dawna i szkodzącą miastu rywalizację. Tymczasem zwolnienie na rok od podatku którejs z trzech wielkich rodzin oznaczałoby druzgocącą porażkę dla dwóch pozostałych. Dom ten

mógłby sobie pozwolić na zaoferowanie najkorzystniejszych dla miasta warunków kontraktu i byłby to gwóźdź do trumny dla pozostałych. Okazji nie można przepuścić – należy dopomóc losowi i zdobyć cesarski pierścień za wszelką cenę. Każda z rodzin będzie starała się odnaleźć obrączkę – za pomocą dostępnych jej środków. Przeważać będą metody nielegalne.

Tymczasem w tle perypetii finansowych do życia powrócił umarły. Osoba alchemika uznana została za upiora. Przerażeni rzemieślnicy zatrzasnęli drzwi i uciekli przed mumią z krzykiem – obecnie nie wiedzą, co z tym fantem zrobić. Wstydzą się przyznać, że przegnał ich arabski ożywieniec otoczony kotami. Każdy z osobna wierzy jednak, że upiór stanowi autentyczne zagrożenie i że wydarzenia w baszcie aptekarzy nie były majakiem.

Łącząc ten problem ze sprawą przetargu, radni zrzucają całą odpowiedzialność na wykonawcę kontraktu – to on będzie sobie musiał radzić z potępieniem. Z potencjalnych wykonawców tylko Maron Bauer wie o spotkaniu z Suwerenem Kotów – jego kontakty wśród członków gildii są na prawdę mocne – ale bogacz bagatelizuje cały rwetes. Sądzi, że po wygranej w przetargu poradzi sobie z potencjalnym zagrożeniem.

Sam zaś Koch został na powrót zatrzaśnięty w swoim „grobowcu”. Ma tam trochę specjalnie spreparowanej żywności, gorzej jest z wodą. Na szczęście pozostawiono mu narzędzia, dzięki którym będzie w stanie sam opuścić basztę.

Informacje o mumii dotarły do dawnego ucznia alchemika. Ten będzie milczał jak grób, lecz pospieszy do swojego starego mistrza, nie tylko po to, by na własne oczy zobaczyć cud, ale by pomóc biedakowi. Jego losy opisane zostały dalej.

Koty Kocha miały kontakt z substancjami użytymi w eksperymencie. Nie wyzdychały jeszcze, jak można by się spodziewać, lecz zmutowały się od spaczenia użytego do produkcji wywaru. Są niezwykle inteligentne i bardzo oddane swojemu panu, a alchemik zdał już sobie z tego sprawę. Używa zwierzaków jako pomocników, rozsyłając je po całym mieście. Ma to pewien skutek uboczny. Po otwarciu wieży, wolniutko zacznie roznosić się epidemia dżumy. Nie jest to motyw przewodni scenariusza, ale wątek poboczny, nadający przygodzie klimatu dreszczowca. Nikt nie będzie w stanie dokładnie zlokalizować epicentrum plagi, lecz pogłoski o zachorowaniach, połączone z plotkami o mumii, wywołają w Altdorfie panikę.

Zastanówmy się teraz, jak do tego wszystkiego powinni się odnieść bohaterowie. Postaci naszych graczy stały się dumnymi posiadaczami cesarskiego pierścienia, najpewniej więc postanowią odstąpić błyskotkę komuś, dla kogo będzie użyteczniejsza. Za godziwą zapłatą, ma się rozumieć. Bohaterowie powinni poznać sytuację w mieście. Rozumując logicznie, wpadną na pomysł, by zgłosić się ze znaleziskiem do którejs z najbogatszych rodzin w (bogaci płacą największe podatki). Jeżeli poradzą się swojego znajomego, Oswalda



NA TROPACH MUMII

Becketta, ten postara się, by dotarli z pierścieniem do Ottona Hannensbacha.

Żaden z bohaterów nie wie jednak, iż obrączka została zaczarowana. Zaklęcie podstępem rzucił wynajęty przez Diottalevich czarodziej, wprowadzony na salony hrabiego Jensena dzięki arystokratycznym kontaktom tileańskiej rodziny. Nieskomplikowana magia sympatyczna wiąże pierścień ze sroką, która jest w stanie śledzić go i wykraść w odpowiednim momencie. Zaczekaj, aż bohaterowie postanowią sprzedać pierścień, niech zawrą umowę, a potem przy pierwszej okazji ptaszysko wyrwie złoto z palców jednego z bohaterów.

Załóżmy, że bohaterowie obiecali sprzedaż Hannensbachom – jest to bardzo prawdopodobne. Zaaranżuj spotkanie. Pokazując pierścień członkom rodziny, drużyna straci przedmiot handlu, a sroka-złodziejka odleci. Nasi awanturnicy postanowią pewnie dostać przebrzydłe ptaszysko, obojętnie, czy celnym strzałem, czy goniąc je. Całe zdarzenie obserwuje mag Diottalevich, kontrolujący srokę. Zamiast przywołać ptaka, przyłączy się do pościgu, bowiem nie chce się zdradzić ze swoimi czarami.

Schwywanie ptaszyska okaże się łatwe – w teorii. Bohaterom będzie się zdawało, że już ujęli srokę, gdy złodziejkę pochwyci diabelnie zwinny kot. Zmienia się zatem obiekt pościgu. Przygotuj długą scenę gonitwy za zwierzakiem – bohaterom co chwila będzie się zdawało, że już go mają. Pościg skończy się pod wieżą aptekarzy. Kot wskoczy na mury miejskie i hyc, hyc – odbijając się od wystających ze ściany kołków, wylądował na ramieniu... mumii.

Wydarzenie obserwuje również dwuosobowa ekipa ludzi Marona Bauera, wysłana w celu potwierdzenia faktu istnienia ożywieńca. Bohaterowie spotkają jeszcze ten duet. Na oczach zgromadzonych mumia zginie w ciemnościach. W ten sposób wszystkie strony naszej przygody pojawią się w jednym miejscu i w jednym czasie. Rodziny kupieckie, podobnie jak bohaterowie, nie wiedzą oczywiście, że kota wysłał Kocha. Jednakże pierścień nie był upatrzonym celem zwierzaka. Po prostu alchemikowi potrzebna jest odzież i pieniądze na jedzenie – chce doprowadzić się do porządku i pokazać się wreszcie ludziom. A pierścień jest oczywiście ze złota, ma więc również wartość kruszcza.

Dysponujemy już dobrym materiałem na ciekawą przygodę, pozostaje tylko rozwinąć wątki i wykorzystać intrygę. Wymięsiwszy ciasto fabuły, czekać będziemy, aż wyrośnie. Mnie trudno jest przewidzieć postępowanie Twojej drużyny, miej więc na uwadze, że dalsza część tekstu to jedynie propozycja, którą dowolnie urobisz.

Zauważ, że bohaterom niezależnym nasza drużyna wydać się może podejrzana. Dziwnym zbiegiem okoliczności, jej członkowie związani są zarówno z murami miejskimi, jak z pierścieniem i z mumią na dodatek. Kto wie, czy nie stoi za nimi ktoś możny? Nie wiadomo, jak wiele te obdartusy wiedzą. Wobec tego kupcy postarają zakręcić się wokół awanturników również skwapliwie, co wokół pierścienia.

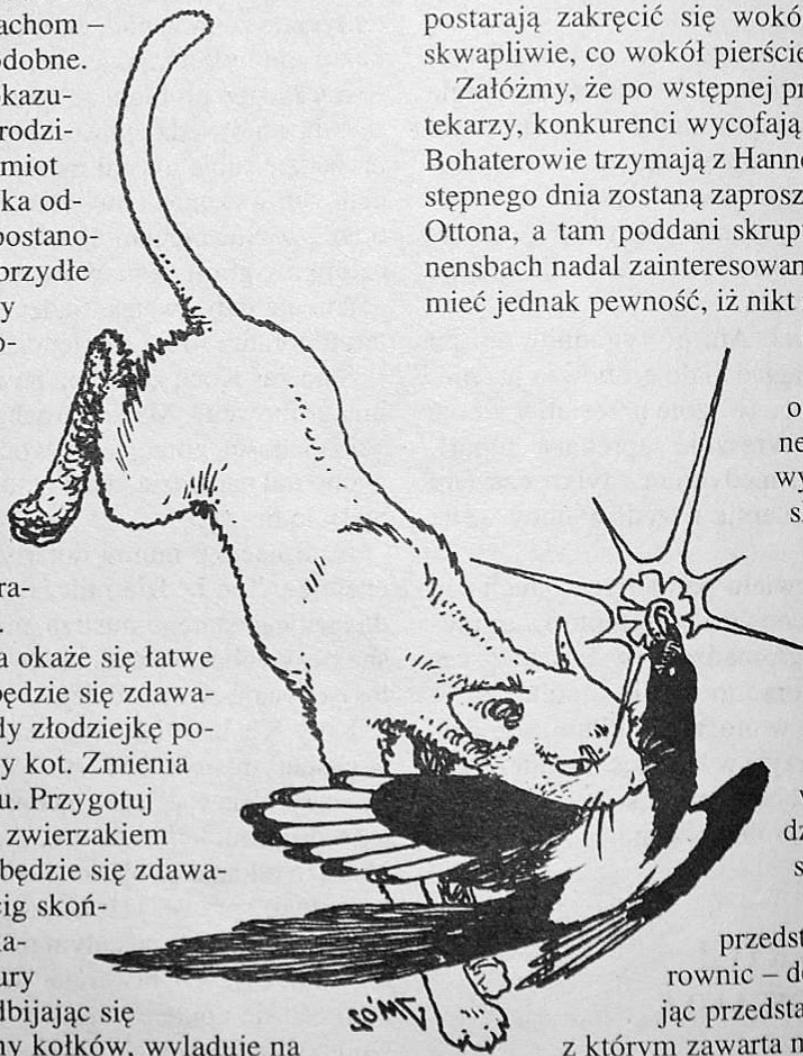
Załóżmy, że po wstępnej prezentacji przy wieży aptekarzy, konkurenci wycofają się, nie szukając zwady. Bohaterowie trzymają z Hannensbachami, więc już następnego dnia zostaną zaproszeni na kolację do starego Ottona, a tam poddani skrupulatnej inwigilacji. Hannensbach nadal zainteresowany jest pierścieniem, chce mieć jednak pewność, iż nikt nie próbuje go wykiwać.

Cały ceremoniał posiłku będzie pretekstem dla oświadczenia – skierowanej do drużyny propozycji wytropienia mumii i odzyskania zguby. Przy okazji można pozbyć się kłopotliwego upiora, wrogię bez wątpienia przedsięwzięciom handlowym.

Następnego dnia, po kolacji, uderzą Baurowie i Diottalevi. Obie rodziny przyszykowały podstęp. Dwaj ludzie Bauera, ci widziani przy murach, przedstawiają się jako łowcy czarownic – do bohaterów dotarli, znając przedstawiciela Hannensbachów,

z którym zawarta miała być transakcja. Musisz się postarać, aby gracze uwierzyli w tą historię. Zdradzę Ci pewien trick – jeżeli bohaterowie niezależni są bardzo dobrze scharakteryzowani, nikt nie podejrzewa, że są pomniejszych pomagierami wroga, gracze sądzą natomiast, iż osobnicy tacy skrywają mroczną tajemnicę. Przez pewien czas gry serwuj zatem grającym opisy zgorzkniałych outsiderów, stojących na bakier wobec społeczeństwa i nie widzących w zasadzie sensu życia – pozerów ścigających Chaos tylko dlatego, że jest to jedyna rzecz, na jakiej się znają. Stwórz dwóch wiedzminów podniesionych do kwadratu.

Przygotuj następnie króciutki wątek – jeden z podejrzanych nieznajomych, w momencie, gdy będzie śledzony, uda się do starego domu w centrum miasta. Wewnątrz



będzie czekała kobieta z dzieckiem, którego skóra pokryta jest czarnymi plamami. Mając pewność, że są obserwowani, zagrają krótką scenkę. Mężczyzna udawał będzie, że dziecko – jego synek – dotknięte jest chorobą Chaosu. Odnowi swoją przysięgę zemsty na wszystkim, co złe.

Wówczas bohaterom ujawni się drugi z udawanych łowców i twardo poprosi o oddanie rodzinie jej prywatności. Odprowadzając bohaterów, opowie, jak to ojciec przeniósł ze szlaku jakąś chorobę na syna i że z ciała mumii da się przygotować lekarstwo na dolegliwość. Ta mistyfikacja powinna załatwić sprawę – Bauer będzie miał swoje wtyczki w drużynie pierścienia.

Diottalevi są porywczy i nie tak eleganccy, jak sądzi większość lokalnej szlachty. Z ich strony czeka na bohaterów niespodzianka w postaci uzbrojonych zbirów. Nie ma się co rozpisywać nad technikami walenia pałą, od Ciebie więc zależy, czy śmiałkowie poradzą sobie z problemem. Jeśli nie, któregoś z członków grupy czeka spotkanie z zawodowym oprawcą, fachowo wyciągającym informacje o pierścieniu i mumii, a resztę drużyny czeka kolejna w karierze akcja odbicia uwięzionego kamrata. Diottalevi stracili najwięcej, a wiedzą najmniej, decydują się więc na ryzykowny krok.

Na kolejnym spotkaniu z miejskimi rajcami (może będą tam też postaci graczy?), w obecności innych kupców, Giovanni przedstawi zaporową dla reszty zgromadzonych propozycję realizacji kontraktu – wygra przetarg. Bauer i Hannensbach nie sprzeciwią się, wiedzą bowiem, że tileańska rodzina nie ma jak pokryć obietnic. Chyba że zdobyłaby pierścień, ale Maron i Otton sądzą, że to oni właśnie są najbliższymi błyskotki. Diottalevi ośmieszają się, zrujnują i pozostanie tylko dwóch konkurentów.

Do wątku kupieckiego powrócimy jeszcze, gdy bohaterom znudzi się tropienie ożywieńca. Na razie czeka ich kilka wycieczek po murach miejskich. Postaraj się tym wyprawom nadać nieco niepowtarzalnego nastroju. Mumia pokazuje się tylko nocą, bowiem Koch stara się doprowadzić do porządku i nie pokazywać ludziom za dnia. Do czasu, aż będzie wyglądał jak zwykły człowiek, woli nosić bandażę i ukrywać się w wieży, nocą kradnąc żywność i próbując się zorientować, jak długo nie żył. Drużyna może natknąć się na kilka ciemnych sprawek, niech pucieka przed nocnymi patrolami, ale mumię zobaczy najwyżej raz, i to z daleka, obowiązkowo w otoczeniu kotów.

Eskapady zaowocują jednak dwiema informacjami. Po pierwsze, w sąsiedztwie wieży aptekarzy da się dostrzec rozwój groźnej choroby. Po drugie, nocą w okolicy włóczy się dziwny człowieczek. Zapytany, odpowiada, że jest lekarzem i bada epidemię, woli jednak uciec przed przechodniami. Bardzo interesują go koty i mury wieży. Jest to oczywiście dawny pomocnik Kocha, który ze swoim patronem spotka się tylko raz. Odbędą długą i poważną rozmowę, jak na przyjaciół przystało. Lekarz obieca alchemikowi pomoc, ale nie zdoła zrealizować swoich planów, bowiem schwytają go

osiłki Bauera, zaalarmowanego przez wtyki w drużynie bohaterów.

Nasi herosi powinni widzieć to uprowadzenie, ale nie zdołają odbić lekarza. Będą natomiast wiedzieli, kto dokonał porwania, jeśli skonsultują się choćby z Beckettem czy z Hannensbachem.

Jeśli pojawią się przy wieży następnej nocy, na ich spotkanie wyjdzie kot. Zaprowadzi ich on do mumii. Jeśli zdecydują się dostać do lekarza, czekają Cię dodatkowe komplikacje. Tymczasem pozwólmy graczom wrócić ze świata nocnych straszylet do świata wielkiej finansjery.

JESZCZE RAZ PIEKARNIA

Diottalevi wygrali przetarg i spowoduje to zmiany w funkcjonowaniu altdorfskiego rynku. Bohaterowie powinni odczuć wahania cen oraz nerwowość pomniejszych kupców. Zauważą też zwiększenie się liczby ofert pracy dla podobnych im najemników. Poświęć trochę czasu na opis zachowania się miejskich handlarzy, odsuwając na razie na bok przewodni motyw przygody. Przygotuj kilka epizodów – spotkań z przypadkowymi bohaterami niezależnymi – z których wyniknie, że Diottalevi za duże stawki poszukują chętnych do egzekwowania długów (także, choć nie jest to powszechnie wiadome, do przeczesywania miasta w poszukiwaniu mumii). W karczmie postaci graczy będą świadkami sceny, w której gospodarz, próbujący wyrzucić za drzwi szczurołapa, zmienia zdanie, widząc w garści obdarta srebrne monety. Na bazarze ktoś puści plotkę, że tileańska rodzina sprzedaje swoją rezydencję, sąsiadującą z domem cesarskiego zausznika Tymana.

Tymczasem Hannensbachowie rozpoczęli ofensywę finansową i oferują nisko oprocentowane pożyczki, ale tylko na zakup budynków i ziemi, jak również obniżyli czynsze wynajmu swoich nieruchomości, co spowodowało nieznaczny odpływ pieniądza z rynku i podniosło ceny usług budowlanych. Bauerowie siedzą natomiast cicho, szykując precyzyjny plan, wymierzony wprost w naszych bohaterów.

Rodzina ta schwytała, jak pamiętasz, dawnego ucznia alchemika Kocha. Przesłuchanie mężczyzny pozwoliło Maronowi dowiedzieć się jeszcze więcej o mumii i opracować brzydką intrygę. Ludzie Bauera pójdą w nocy do punktu kontaktowego Kocha i jego przyjaciela. Wiedząc, że mumia jest zwykłym człowiekiem, mają nadzieję z łatwością odebrać mu pierścień.

Agenci Bauera w drużynie dowiedzieli się już, że bohaterowie nie mają nic wspólnego z „ożywieńcem”, więc przestaną z nimi współpracować. Ponieważ awanturnicy widzieli, kto porwał tajemniczego nocnego Marka (ucznia alchemika), może będą próbowali doń dotrzeć. Nie pozwól im się skontaktować z uprowadzonym, ale daj złudne nadzieje. Ponieważ nie zostanie on uwolniony, współpraca się nie zawiąże i z inicjatywą wystąpi bezpośrednio mumia, we własnej opatulonej osobie.



Koty Kocha łążą po całym mieście, śledziły też porywaczy i obserwowały poczynania bohaterów. Dysponując tak potężną armią szpiegów, alchemik jest dosyć dobrze zorientowany, kto z kim trzyma i kto do czego dąży. My będziemy dążyć do tego, by bohaterowie trzymali z mumią i nasz efekt osiągniemy, podsuwając im propozycję uwolnienia ucznia alchemika – wysłamy zmutowanego kota z wiadomością od Kocha.

Bauerowie rozmawiali bowiem ze zmartwychwstałym i zaproponowali mu wymianę – przyjaciel za pierścień. Jednak pierścień już dawno został wymieniony za żywność i wrócił... do piekarni. Ani Bauer nie jest opryskiem, ani mumia potworem, obie strony doszły więc do porozumienia.

Koch obiecał odzyskać pierścień od osoby, której go sprzedał, a Bauer oświadczył, że czeka rozsądny czas. Piekarnia znowu stanie się zatem obiektem zainteresowania, bowiem Maron będzie na własną rękę szukał złotego obiektu pożądania. Właśnie w tym czasie mumia skontaktuje się z bohaterami – Kochowi potrzebni są agenci mniej rzucający się w oczy niż zmutowane koty.

Zalóżmy pokojowy przebieg spotkania z alchemikiem. Gracze powinni zostać wcześniej nastraszeni: oto bowiem z mroków wyłania się potężna i mroczna postać, otoczona niesamowitym zwierzętami itd. Jednak pomijając kwestie światopoglądowe (skażenie Chaosem Kocha i kotów) i podejście bohaterów do dokonania ich rozmówcy (głupi pomysł leczenia śmiertelnych chorób), rozmowa winna być bezkonfliktowa. Więcej nawet – bohaterowie zgodzą się zapewne na współpracę z naukowcem, choćby ze względów ambicjonalnych. Poznali swoje role w kupieckich intrygach i wiedzą już mniej więcej, jak nimi manipulowano. Koch nie może obiecać wiele, apeluje zatem do sumień bohaterów. Jeżeli postanowią oni zakończyć wojnę o pierścień, zostaną skierowani do piekarni.

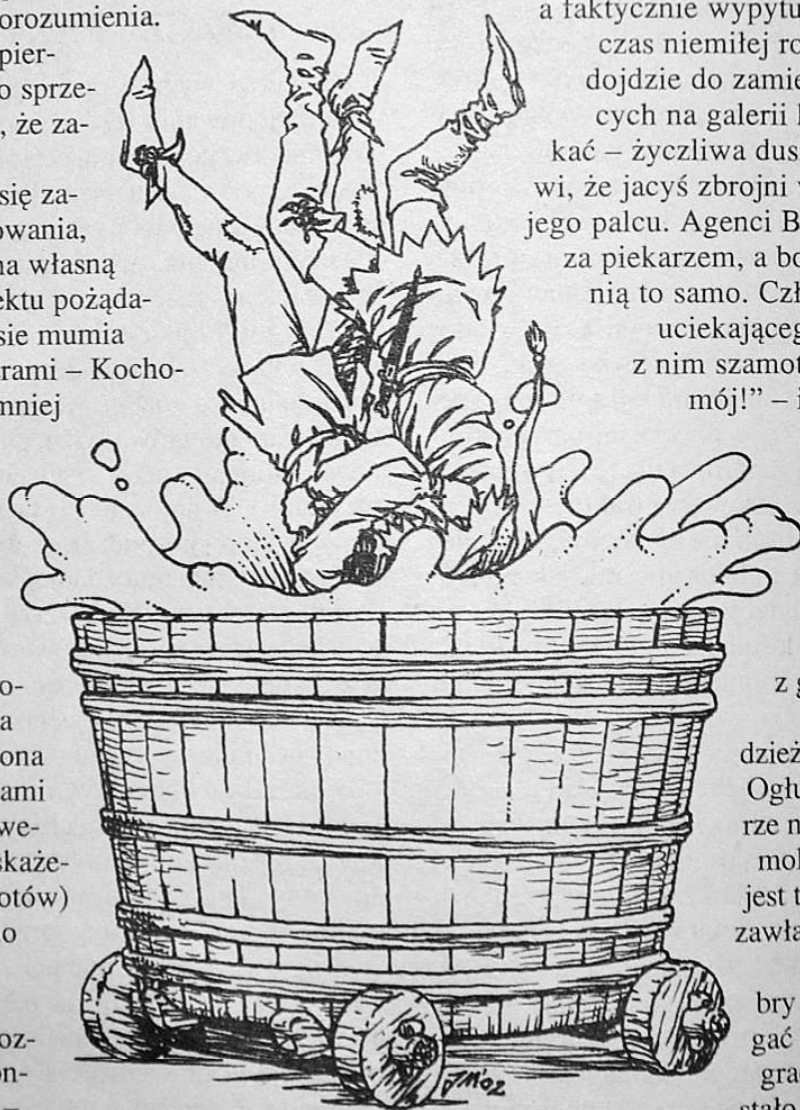
Alchemik nie pamięta osoby, której oddał obrączkę. Należy zatem dokładnie infiltrować cały budynek i odnaleźć obecnego właściciela złotego drobiazgu. Pomocny może być znów Oswald Beckett. Przypominam, że trwają przygotowania do uczczenia ślubu elektorskiego syna, zatem piekarnia pracuje pełną parą. Bohaterowie,

jako byli współpracownicy, nie będą mieli problemów z zatrudnieniem się na etatach ochroniarzy, a jeżeli któryś z nich zna się na naprawach albo jest krasnoludem zdolnym przez długie godziny dokładać paliwa do ognia w piecu i wygarniać popiół, zostanie wręcz przywitany z otwartymi rękami. Z jeszcze gorętszym przywitaniem spotka się halfling z umiejętnościami kucharza. Prace przy wypiekaniu trwają niemal na okrągło. W godzinach nocnych odbywa się krótka przerwa, nawet wtedy jednak palacze podtrzymują temperaturę palenisk.

Hasając po cesarskich budynkach, bohaterowie spotkają znanych im już ludzi Bauera, pseudo-łowców, zatrudnionych przy wypieku okolicznościowych kołaczy, a faktycznie wypytujących o pierścień. Podczas niemiłej rozmowy z jednym z nich dojdzie do zamieszania. Jeden z pracujących na galerii kuchcików zacznie uciekać – życzliwa dusza doniosła młodzieńcowi, że jacyś zbrojni wypytuja o błyskotkę na jego palcu. Agenci Bauera rzucą się w pogoń za piekarzem, a bohaterowie pewnie czynią to samo. Człowiek Marona dopadnie uciekającego pierwszy i zacznie się z nim szamotać. Krzyknie: „Jest mój, mój!” – i zręcznym ruchem jamy ustnej zdejmie pierścień z palca przytrzymywanego pracownika piekarni cesarskich.

W tym samym momencie obaj walczący stracą równowagę i runą z galerii wprost do ustawionej piętro niżej ogromnej dzieży z ciastem drożdżowym. Ogluszeni upadkiem adwersarze niemrawo spróbują wygrabić się z lepkiej substancji, jest to więc dobry moment, by zawładnąć pierścieniem.

Dla Ciebie jest to też dobry moment, by zacząć polegać całkowicie na pomysłach graczy, bowiem niewiele zostało do dodania. To, czy pierścień dostanie któryś z kupców, czy bohaterowie wykorzystają go sami, w jaki sposób uwolniony zostanie dawny uczeń alchemika, i czy by posiadać pierścień, trzeba będzie agentowi Bauera zaaplikować lewatywę – na wszystkie te pytania odpowiedzą spontaniczne reakcje grających. Podobnie wątek kontraktu na remont murów miejskich, temat cesarskiego ślubu i wątek powrotu Kocha na łono społeczeństwa – to są załączki zupełnie innych historii. Być może Twoi gracze zmierzają się z tymi wyzwaniem. Otwarte zakończenie oferuje nowe możliwości. Miejmy tylko nadzieję, że następnym razem, jedząc w karczmie obiad, bohaterowie z większą atencją potraktują rumiany bochenek chleba.





Łukasz „Klocek” Sikorski

INNE RASY NOVIGRADU

Chciałbym bardzo serdecznie podziękować Specjaliście d/s Nieludzi Wolnego Miasta Novigradu, Helmutowi Bekkerowi, za pomoc przy pisaniu niniejszego dzieła. W zasadzie większość tekstu wyszła spod jego pióra (moja własna twórczość to tylko kilka luźnych wtrąceń i przypisów) i to jemu należą się ewentualne pochwały. Wiem, iż to człowiek bardzo stronniczy w swych poglądach, lecz, niestety, jedyny tak obeznany z całym zagadnieniem. Na niektóre przedstawione tu sprawy musicie więc spojrzeć z pewnym dystansem. Tam, gdzie uznałem to za konieczne, wtrąciłem odpowiednie wyjaśnienia.

Autor

– *Dalście (...) skromną możliwość asymilacji krasnoludom, niziołkom, gnomom, elfom nawet.*

„Wieczny ogień”

Novigrad jest domem dla prawie trzydziestu tysięcy mieszkańców, nie licząc przyjezdnych – z tego mniej więcej piątą część stanowią nieludzie. Jest to grupa na tyle liczna, iż nie można jej pominąć przy jakichkolwiek opracowaniach. Mojej skromnej osobie przypadło więc spisanie wszystkiego, co o nie będących ludźmi mieszkańcach wiadomo. Przez wiele miesięcy nadstawiałem ucha w wielu miejscach; szperałem, gdzie się dało, a muszę wspomnieć, że mam wśród nieludzi wiele znajomości. W niniejszym raporcie przedstawiłem rzeczy nie tylko oficjalnie wiadome (takie informacje można uzyskać w każdej podłej karczynie, od byle jakiego novigradzkiego pijaka), lecz również te, z których nie każdy zdaje sobie sprawę. Oczywiście, na pewno coś pominałem... Jeszcze jedna rzecz, bez wątpienia bardzo istotna. Otóż w żadnym wypadku podawanie poniższych informacji do ogólnej wiadomości nie ma komukolwiek (a już szczególnie nieludziom) zaszkodzić. Wręcz przeciwnie. Mój raport ma na celu jedynie przybliżenie nam wszystkim, tj. ludziom z Novigradu, faktu, że nie tylko nasza rasa to miasto zamieszkuje, i że dobra współpraca z nieludźmi może przynieść obu stronom wyłącznie korzyści. Wiem, że wielu mych współziomków chętnie widziałoby świat, a w szczególności Nasze Miasto, wolne od ras innych niż ludzka, lecz może trafią do nich me słowa i nabiorą nieco tolerancji.

Spośród przedstawicieli obcych ras (przymiotnika tego nie używam, na Wieczny Ogień, w sensie negatywnym), których na stałe mieszka w Novigradzie około pięciu, może sześciu tysięcy, najliczniejsze są krasnoludy, choć niewiele mniej jest gnomów i niziołków (patrząc na każdą grupę z osobna). Zdecydowanie najmniej

reprezentantów mają w Novigradzie elfy, których liczba waha się w granicach setki, no może dwóch (optymistycznie rzecz ujmując). Jeszcze gorzej ma się sprawa z mieszańcami elfio-ludzkimi. Z moich obliczeń wynika, iż krasnoludów może być około dwóch tysięcy, gnomów zaś i niziołków po niewiele więcej aniżeli półtora tysiąca. Później nieco zajmę się omówieniem ciekawostek każdej ras z osobna, na razie chciałbym powiedzieć kilka słów na temat nieludzi w ogóle.

Novigrad jest wprawdzie miastem teokratycznym, lecz nieludzi (w zasadzie to nie wszystkich, lecz o tym za chwilę) – choć zazwyczaj nie są gorliwymi wyznawcami Wiecznego Ognia – traktuje się z pewnym pobłażaniem. Wynika to z faktu, iż krasnoludy i niziołki mają świetne predyspozycje do interesów oraz, w przeciwieństwie do większości ludzkich kupców, nie starają się za wszelką cenę ominąć płacenia podatków. Co do gnomów, miasto dzięki kontaktom z nimi nabywa wiele z wymyślanych przez nich technologii. Przykładem może być novigradzki port, słynący w całym świecie z nowoczesnych machin używanych do ładowania i rozładowywania statków kupieckich. Dzięki tym unikalnym urządzeniom są one opróżniane z towarów niemalże dwukrotnie szybciej, niżli w innych portach. Władze miasta zdają sobie sprawę z pożyteczności nieludzkich obywateli, dlatego też przysmakują oko na ich odmienność religijną. Dbają jednakże o to, by ze swymi poglądami za bardzo się nie obnosili – wszak mogłoby to zaszkodzić kultowi Wiecznego Ognia. Na szczęście, nieludzie mają na tyle rozumu w głowie, by trzymać się tych zaleceń.

– *Boście jedna banda są, wy nieludzkie, zapowietrzone niziołki i krasnoludy.*

„Wieczny ogień”

Przedstawiciele ras nieludzkich, jak udało mi się zauważyć, dzielą się na dwa obozy. W pierwszym są krasnoludy ze swymi kuzynami gnomami oraz z niziołkami. W drugim zaś samotnie trawia w żalu swój smutny byt elfy wraz z garstką półelfów. Zresztą, przez inne rasy zazwyczaj i tak nie są rozróżniani. Elfy (oraz półelfy – jeśli czytelnik pozwoli, dla uproszczenia sprawy dalej nie będę już rozróżniał jednych od drugich*) są

* Moje podejście do obu tych ras wynika z tego, iż większość półelfów i tak nie przyznaje się do płynącej w ich żyłach ludzkiej krwi, więc w zasadzie ciężko byłoby mi rozdzielić mieszańców od elfów pełnej krwi. Danych na temat tego, ilu mieszańców żyje w Novigradzie, w zasadzie brak – i tak zawsze obie te grupy są brane razem.



obserwowane z nieco większą dokładnością przez władze i nie cieszą się tak dużym zaufaniem, jak inni nie-ludzie. Wynika to na pewno z faktu, iż z tej rasy miasto nie ma tak wielkiego pożytku, co z pozostałych. Nie do pominięcia zdaje się być to, że w głowach elfów mogą się rodzić jakieś nierozsądne pomysły i dziwne wyobrażenia co do ich miejsca w tymże mieście. Jak zapewne czytelnik się orientuje, Novigrad został wybudowany na fundamentach miasta stworzonego przez Starszą Rasę, więc nie wiadomo, jakie prawa Aen Seidhe mogą sobie teraz rościć. Dlatego zarówno obywatele, jak i władze traktują elfy z należyтым dystansem. Ta podejrzliwość i brak zaufania (jak najbardziej zresztą uzasadnione) zaowocowały taką, a nie inną liczbą przedstawicieli tej rasy w mieście.

Co do praw, jakie posiadają przedstawiciele ras nie-ludzkich, sytuacja jest nieco śliska. Duża część ludzi uważa, iż wyłącznie wyznawcy kultu Wiecznego Ognia powinni mieć prawo bycia obywatelami Novigradu i uzyskać wynikające z tego korzyści. W zasadzie, jako że miasto jest rządzone teokratycznie, tak właśnie winno być. Władze jednakże doskonale zdają sobie sprawę, iż gdyby nie krasnoludy, gnomy i niziołki, rozwój ekonomiczny byłby znacznie wolniejszy. Dlatego też nie-ludziom także daje się możliwość zostania obywatelami Novigradu, jednakże na nieco innych zasadach aniżeli wyznawcom Wiecznego Ognia.

Drugim ominięciem powszechnych praw, służącym rozwojowi miasta, jest nadane nie-ludziom (przez samego Hierarchę) pozwolenie na tworzenie odrębnych organizacji cechowych. Naturalnie, wyjątkiem od tej reguły są gildie kupców i bankierów – niemal w całości zdominowane przez krasnoludy.

Ostatecznie, co też jest często praktykowane, wszyscy ci, którzy nie są obywatelami, partaczą poza muraми miasta, gdzie skupione są wszelkie niebezpieczne dla zwartej zabudowy zakłady, a więc kuźnie, rzeźnie, garbarnie itp. Oczywiście, gdy jakiś nieczłowiek pragnie zostać członkiem naszego kultu, to tylko wypada go pochwalić – wtedy też uzyskuje pełne prawa obywatelskie.

Teraz wytłumaczę, na jakich zasadach nie-ludzie, którzy nie należą do naszego Kościoła, mogą u nas zamieszkać. Prawa te w historii miasta wielokrotnie się zmieniały – prawie za każdym razem, kiedy zmieniała się władza – co dowodzi tego, iż sprawa na pewno jest kontrowersyjna. W chwili obecnej, od dłuższego już czasu, nie-ludzie mają status gości, którzy traktowani są zgodnie z wszystkimi niemal przywilejami obywatelskimi. Na pierwszy rzut oka brzmi to może nieco mgliście, jednakże rozwiązanie sprawdza się doskonale. Nie wchodząc za bardzo w szczegóły (jeśliby takowe czytelnika interesowały, proszę zwrócić się z zapytaniem do osób uprawnionych), nie-ludzie mają pełne prawa sądowe, to znaczy mogą dociekać swych roszczeń, gdy stanie im się krzywda (pobicie, kradzież i tak dalej), choć wyjątkiem są tu kwestie religijne. Pod względami, jakie przedstawiłem wyżej, nie-ludzie są traktowani jak wszyscy inni członkowie naszej społeczności

(wprawdzie kilkakrotnie mych uszu dochodziły zarzuty, iż w praktyce tak dobrze to nie wygląda, lecz były to na pewno jakieś prowokacje).

Zdecydowanym minusem pozostawiania poza kultem Wiecznego Ognia jest to, iż nie-ludzie (nie dotyczy tych nawróconych, jak już wspominałem) nie mogą zajmować czołowych miejsc w władzach, które – z oczywistych względów – przysługują tylko oświeconym.

Nie ma natomiast przeciwwskazań ku temu, aby pie-li się w górę jako nie-ludzie interesu (co też z powodzeniem czynią) i reprezentowali gildie przed władzami miasta. Są zatem w Radzie WMN dwie izby: izba rajców i izba doradców. Pierwsza obejmuje, rzecz jasna, ludzi, druga zaś „przedstawicieli gości”, czyli starszych cechów nie-ludzkich. Obie izby obradują wspólnie i każdy głos w trakcie podejmowania decyzji jest równoważny.

Z tego, co piszę, czytelnik mógłby odnieść błędne wrażenie, iż nie-ludzie raczej niechętnie zostają wyznawcami Wiecznego Ognia. Nic bardziej mylnego. Wprawdzie nie mogą się teraz podeprzeć statystykami, lecz wielu spośród przedstawicieli innych ras zostało oświeconych, wkraczając w szeregi członków naszego kultu* (dotyczy to przede wszystkim niziołków, lecz również krasnoludów i gnomów, a nawet elfów). Przy okazji chciałbym zaznaczyć, iż dla naszego kościoła liczy się wiara, a nie rasa.

Teraz w kolejności, którą podyktowały dane liczbowe, chciałbym omówić każdą rasę z osobna.

Krasnoludy

– Nie, kochany, jedno, co można zrobić, to podejść do rzeczy filozoficznie, czyli powiedzieć sobie „srak to pies”. (...)

„Wieczny ogień”

Jak już pisałem, krasnoludy stanowią najliczniejszą grupę nie-ludzi zamieszkujących Novigrad. Z kronik możemy się dowiedzieć, iż jest tak od dawien dawna. Krasnoludy wypracowały sobie w Novigradzie bardzo silną pozycję, szczególnie jako kupcy i bankierzy, choć zdobyły też wielkie wpływy jako właściciele manufaktur, czego potwierdzeniem jest bez wątpienia ich liczba na przedmieściach i Nowym Mieście.

Najsilniejszą pozycję mają krasnoludzcy bankierzy, kontrolujący znaczną część obrotu gotówką w Novigradzie. Od kilkunastu lat przedstawicielem gildii bankierów jest zawsze ktoś z bajecznie bogatej rodziny Zammorto, z którą zresztą – jak wieść niesie – spokrewniona jest rodzina Vivaldich. W zasadzie, choć

* W rzeczywistości władze kultu Wiecznego Ognia niechętnym okiem spoglądają na nie-ludzi. Często mają miejsce prześladowania innych ras wyznających tę religię. Tak naprawdę, tylko niziołki wkraczają w szeregi kultu, a i tak dzieje się to bardzo rzadko.



niewielu ludzi jest tego świadomych, większa część banków, a co za tym idzie i pieniędzy, znajduje się w rękach krasnoludów.

Z kolei krasnoludscy kupcy są olbrzymią konkurencją dla ludzi. Co prawda nie mają takiego monopolu jak bankierzy, lecz stanowią bardzo silną grupę. Wyraźnie widać to na Starym Mieście, gdzie wiele kantorów i kamienic należy do brodaczy. Wprawdzie często słyszy się narzekania ludzi zajmujących się kupiectwem, że krasnoludy odbierają im rynek, lecz prawda jest taka, że ludzie wolą handlować właśnie z nimi ze względu na uczciwość oraz gwarancję terminów i jakości. Pod tymi względami krasnoludy znacznie przewyższają większość kupców pochodzących z naszej rasy i może właśnie dlatego, mimo iż nie mają najniższych cen, wyrobiły sobie tak wysoką pozycję.

Wiele krasnoludów para się też rzemiosłem. Choć wcale nie tak dużo kuźni, garbarni i innych manufaktur znajduje się w rękach brodaczy, faktem jest, iż prawie wszystkie z nich są chlubą naszego miasta. Zresztą dzięki nim również ludzie rzemieślnicy osiągnęli tak wysoki poziom – czego to konkurencja może dokonać! Śmiać mi się chce, kiedy czasem słyszę, jak te same osoby gardłują, aby ograniczyć działalność krasnoludzkich zakładów, a jednocześnie chwają się przed przyjezdnyimi wysokim poziomem novigradzkiego rzemiosła. Zazwyczaj też powołują się wówczas na znane w szerokim świecie wyroby rodziny Cohenn.

Poza bogatymi i przedsiębiorczymi krasnoludami, o których pisałem wyżej, wiele przedstawicieli tej rasy pracuje jako robotnicy (będąc chętnie zatrudnianymi przez swych współziomków, choć nie tylko), skrybowie, ochroniarze oraz najemnicy. Krasnolud w Novigradzie nie ma raczej problemów ze znalezieniem pracy. Nawet jeśli nie zatrudni go inny krasnolud, zawsze znajdzie się dla niego jakieś zajęcie. Osobnicy uprzedzeni do nieludzi nie wiedzą nawet, ile tracą, odrzucając uczciwość i pracowitość brodatych pracowników. Większość poważniejszych firm bez żadnych oporów zatrudnia krasnoludy. Brodacze i tak najchętniej współpracują z innymi nieludźmi (no, może z wyjątkiem elfów).

Omawiając krasnoludy mieszkające w naszym mieście, powinienem też dodać, iż mają one specjalne prawa dotyczące pochówku. Prawa te wywalczyła bardzo dawno temu cała krasnoludzka społeczność, z bankierami i kupcami na czele. Według tych przywilejów miasto odstąpiło brodaczo fragment Starej Nekropolii. Oczywiście, krasnoludy muszą płacić od tegoż gruntu coroczny podatek oraz są zobowiązane (wedle kronik same to zaproponowały) do pochówku na koszt własny wszystkich zmarłych krasnoludów, nawet biedaków. Aż wstyd przyznać, lecz właśnie ta wydzielona część cmentarza wygląda najlepiej i jest zdecydowanie najbardziej zadbane.

Jednakże z krasnoludzką nekropolią wiąże się również wiele problemów. Otóż wedle licznych opowieści, które zna każdy mieszkaniec Novigradu, kurhany i groby brodaczy są pełne przeróżnych kosztowności. Nie brakuje śmiałków gotowych sprawdzić prawdziwość

Któremuś z graczy może przyjść do głowy zbadanie prawdziwości plotek o bogactwach w krasnoludzkich grobach – dlatego, Bajarzu, powinieneś znać całą prawdę. Istotnie, brodacze dosyć często chowają bliskich razem z ich ulubionymi przedmiotami, często wartymi niemałe pieniądze. Są to głównie broń i zbroje, jak również rzeczy codziennego użytku typu: fajki, narzędzia, ulubione naczynia, czasem instrumenty muzyczne. Czasem trafia się warta krocie biżuteria. Dlatego też groby krasnoludów, szczególnie tych najbogatszych, stanowią nie lada gratkę dla hien cmentarnych i najpodlejszych złodziei.

Jednakże gdyby Twoi gracze postanowili spróbować w łatwy sposób zdobyć fortunę, srodze się zawiodą. Oczywiście, da się obrabować krasnoludzkie grobowce, jednak będzie to bardzo trudne. Jak już wspomniano, wydzielona część cmentarza pilnowana jest dzień i noc przez przynajmniej pięciu Stróżów Spokoju – dobrze wyszkolonych krasnoludzkich wojowników – oraz kilka tresowanych psów. Nawet jeśli straże okażą się łatwe do wyminięcia, w każdej bogatszej mogile na pewną znajdą się wymyślne pułapki. A jeśli i je uda się unieszkodliwić, łup winien być spory. Kwestie moralne pozostawiam graczom...

Nie trzeba chyba przypominać, że żaden krasnolud nie poważyłby się na taki czyn!

tychże plotek i uszczknięcia czegoś dla siebie. Z tych powodów rzeczona część cmentarza oddzielona jest od reszty murem, a jej terenu strzeże zawsze kilku strażników. Niestety, gdy któryś z tych Stróżów Spokoju (tak nazywają cmentarnych strażników) okaleczy lub zabi je (co, na szczęście, zdarza się bardzo rzadko) jakiegoś rabusia – miasto zaczyna wrzeć. Ludzie się oburzają, iż krasnoludy mordują ich braci (co jest nieprawdą, gdyż każda tego typu sprawa jest skrupulatnie sprawdzana i rozpatrywana przez sądy), a krasnoludy się skarżą, iż są dyskryminowane i nie przestrzega się praw nadanych im przez władze (wedle tych praw ludzie nie mogą ingerować w to, co dzieje się na oddzielonej części cmentarza, chyba że w wyjątkowych sytuacjach).

Kuźnia i sklep rodziny Cohenn

Czuję się zobowiązany napisać nieco więcej na temat krasnoludzkiego rodu Cohenn, którego wyroby kowalskie i płatnerskie słyną na całym Kontynencie. Ten, kto może pochwalić się klingą czy pancerzem opatrzonym charakterystycznym symbolem rodu, jest z pewnością znakomitym (i bogatym) znawcą uzbrojenia. Tak się składa, iż gościłem niegdyś na obiedzie w domu tejże rodziny i poznałem bliżej niemal wszystkich jej członków. Jak się dowiedziałem, każdy mężczyzna w rodzie jest zbrojmistrzem lub płatnerzem i każdy specjalizuje się jedynie w wyrabianiu jednego rodzaju typowych dla



Zakupy w sklepie rodziny Cohenn mogą być zabójcze dla sakiewki klienta. Ceny są tak wygórowane, że na zakup co lepszych wyrobów mogą sobie pozwolić tylko naprawdę bogaci. Zasadniczo, cena minimalna za broń czy pancerz wynosi trzykrotność ceny, za którą bohaterowie mogą kupić podobny przedmiot u konkurencji. Celowo napisałem „minimalna”, ponieważ jeśli klient wygląda na takiego, który ma co nieco w mieszkaniu (doświadczonym oczom sprzedawcy na pewno taka rzecz nie umknie), cena będzie znacznie wyższa. Dodatkowo, może podbić ją wyjątkowe bogactwo zdobień (zresztą, każdy wytwór rąk jakiegokolwiek Cohenna jest wytwornie zdobiony). Kolejnym czynnikiem zwiększającym cenę są specjalne życzenia klienta, na przykład miecz dostosowany do wagi, wzrostu i długości rąk zamawiającego (no i, oczywiście, preferencji). Rzeczona cena wzrasta wówczas dwukrotnie. Kiedy jednakże towar wykonywany jest na zamówienie, klient musi również dysponować niemałą ilością czasu, ponieważ realizacja zlecenia trwa czasem nawet kilka tygodni.

Jednakże prawdą jest, iż nikt, kto zakupił pancerz czy broń wykonane przez Cohenna, nie ma prawa narzekać. Najwyższa jakość wykonania – w połączeniu z najlepszą stalą i finezyjnymi ozdobami – sprawia, iż każdy przedmiot wychodzący z kuźni rodu jest jedyny w swoim rodzaju. Dlatego też, drogi Bajarzu, jeśli któraś postać kupi cokolwiek u Cohennów, daj jej później powody do dumy i zadowolenia: niech ktoś czasem rozpozna i pochwali miecz albo pancerz, niech przedmiot ten okaże się niezawodnym. Niech gracz czasem ma wrażenie, że to właśnie lekkość i wyważenie broni uratowały mu życie.

Cohennowie wytwarzają metalowe pancerze i tarcze, w których elementy skórzane używane są tylko przy wykończeniach. Nie można zatem kupić u nich skórzanej zbroi czy drewnianej tarczy. Jeśli chodzi o broń, to na pewno nie można u nich nabyć żadnych prostych maczug (choć buzdygany czy buławy jak najbardziej) ani jakiegokolwiek broni miotającej. Najczęściej wytwarzaną bronią są miecze, sztylety, topory i broń drzewcowa, a z pancerzy – elementy zbroi płytowych oraz zbroje łuskowe i kolczugi.

Przejdźmy do kwestii technicznych.

* Dzięki idealnemu wykonaniu, zbroje i broń Cohennów są zazwyczaj nieco lżejsze od innych (można odjąć około 10-15% wagi, a jeśli przedmiot został wykonany na zamówienie, może być lżejszy nawet o 20%).

* Broń nosząca symbol Cohennów (oczywiście tylko oryginały!) zadaje jedną-dwie rany więcej (tylko broń drzewcowa i dwuręczna), zaś dopasowana indywidualnie, może pozwolić na obniżenie kosztów manewrów o 1 lub 2 PW.

siebie przedmiotów. Stąd też wiadomo, dlaczego nie można już kupić charakterystycznych mieczy jednoręcznych z wydłużoną klingą, które wykuwał nieżyjący już Wladmer Cohenn. Oczywiście, szczegóły dotyczące produkcji tak znakomitego uzbrojenia są tajemnicą, od Heekernena (głowy rodu) udało mi się jednak dowiedzieć, iż sukces zależy od starych krasnoludzkich technologii, liczących sobie ponad tysiąc lat! Niestety, na pancerze czy broń noszące znak Cohennów, mogą sobie pozwolić tylko nieliczni – jednakże zaręczam, iż nikomu jeszcze nie było żal wydanych pieniędzy. Zresztą, mimo tychże wysokich cen, klientów nie brakuje.

Gnomy

Drzwi otworzyły się i do kantorka wpadło coś w zielonej, filcowej czapce i futerku z łaciatych królików, przepasanym konopnym powrostem. (...)

– Co to jest, do cholery? – wyjąkał Jaskier.

– Młody gnom – powiedział Geralt.

„Wieczny ogień”

Gnomy są w Novigradzie wyjątkowo liczne. Nie jest tajemnicą, iż niezbyt dobrze się czują poza swymi górskimi siedzibami. Dlatego też jesteśmy dumni z tego, iż tak wielu przedstawicieli tej rasy obdarzyło nas zaufaniem. Wynika to na pewno z faktu, iż miasto daje im doskonałe warunki do pracy nad nowymi wynalazkami, które to zajęcie cenią sobie ponad wszystko. Oczywiście, nie wszyscy przedstawiciele gnomiego ludu zajmują się projektowaniem skomplikowanych maszyn. Po pierwsze, nie ma aż tylu miejsc pracy w tej dziedzinie. Po drugie, nie każdy gnom jest na tyle pomyślny, by się tym zajmować. Po trzecie wreszcie, nie każdy chce być wynalazcą. Wielu młodzików pragnie jednak zostać w przyszłości kimś takim jak Tedhofrey Rutsenstein (pomysłodawca urządzeń zainstalowanych w naszym porcie i zarządca Wielkiej Fabryki Wynalazków) czy słynny Dziadunio Kersipal Stefhengenger.

Smutną rzeczą jest, iż większość ludzi nie za bardzo przepada za gnomami, uważając je za złośliwych cudałów – choć ci, co poznali bliżej przedstawicieli tej rasy, zgodnie twierdzą, iż to lud sympatyczny, ale pełen ekscentryków. Z tego powodu mało który gnom znajduje zajęcie u ludzkich pracodawców. Na szczęście, krasnoludy chętnie zatrudniają swych dalekich kuzynów. Chyba w każdym banku i zakładzie należącym do brodaczy pracują jakieś gnomy – i vice versa. Również nieziołki lubią nosatych wesołków i nie widzą żadnych powodów ku temu, aby z nimi nie współpracować.

Gnomy doskonale odnajdują się w naszym mieście, choć wstyd przyznać – głównie za sprawą innych nieludzi. Większość tych ludków pracuje jako rzemieślnicy (ta sytuacja bardzo im, o ile mi wiadomo, odpo-

wiada, ponieważ uwielbiają prace manualne), niektórzy szczęśliwcy zostają przyjęci do Wielkiej Fabryki Wynalazków i zajmują się tam tworzeniem rzeczy niezwykłych; spora grupa młodzieży zarabia jako pracownicy domów handlowych i posłańcy (wołą, gdy mówi się na nich „kurierzy”), a reszta dorabia, gdzie popadnie.

Niestety, gnomy są najbardziej nieufną rasą spośród nieludzi i nie udało mi się zebrać więcej informacji, ponad to, co już napisałem – choć z grubsza zarysowałem sytuację tej grupy w Novigradzie. Czuję się jednakże zobowiązany przybliżyć czytelnikowi (zwłaszcza, jeśli ten pochodzi spoza miasta) dwie ciekawe lokacje, nierozdzielnie związane z gnomami.

Wielka Fabryka Wynalazków

Jest to niezwykle ciekawe miejsce, którego reprezentatywną częścią jest bez wątpienia Muzeum Odkryć Ekstranowoczesnych i Techniki Skomplikowanej, choć jestem pewien, iż to, co gnomy pokazują odwiedzającym (za całkiem sporą opłatą: korona za osobę, dzieci połowę; 10 każdego miesiąca zwiedzanie za darmo), to tylko najmniej ciekawe eksponaty. A i tak jest na co popatrzeć! Buchające parą kotły napędzające skomplikowane maszyny. Narzędzia, których przeznaczenia można się tylko domyślać. Ruchome miniatutki ludzi i zwierząt... I wiele, wiele innych cudów.

Przedstawianie dziwnych urządzeń i ciekawostek technicznych to jednak tylko poboczna działalność Wielkiej Fabryki Wynalazków. Zgodnie z nazwą, głównym jej celem jest opracowywanie nowych projektów, mogących przyczynić się w jakikolwiek sposób do rozwoju miasta. Oczywiście, skuteczność działań i dokonywane postępy są ściśle nadzorowane przez odpowiednich urzędników – wszak miasto nie może łożyć pieniędzy na bezproduktywne instytucje. Na szczęście, od czasu wprowadzenia przez gnomich inżynierów nowych machin do rozładunku statków (wspominałem o tym już wcześniej) opracowanych przez Tedhofreia Rutsensteina – obecnego Wielkiego Inżyniera (dla niezorientowanych – u gnomów kogoś w rodzaju najwyższego kapłana), malkontentom jakby zabrakło argumentów.

Sklep „Rupiecie Gnoma Wynalazcy”

Właścicielem sklepu jest stary gnom Kersipal Stefhengenger, zwany przez wszystkich Dziaduniem. Niewykluczone, że to najstarszy mieszkaniec Novigradu (nie licząc elfów); wedle plotek liczy sobie już dobrze ponad dwieście lat – choć sam nigdy nie mówi o swoim wieku. Kiedyś pracował w Wielkiej Fabryce Wynalazków, lecz z niewiadomych powodów odszedł stamtąd i nie chce mieć z tą instytucją nic wspólnego. Żeby jednak nie marnować swych talentów, postanowił otworzyć sklep, który teraz możecie odwiedzać (proszę szukać na Zachodnim Bazarze). Dziadunio i jego przybytek stanowią nie lada gratkę dla odwiedzających nasze miasto, dlatego też

Drogi Bazarzu, przedstaw Kersipala jako osobę wygadana i dość uszczypliwą. Jego ulubione zajęcia to opowiadanie klientom o swych towarach i targowanie się z nimi (a musisz wiedzieć, iż jest w tym mistrzem). Uwielbia przy tym żartować, czasem dość ostro. Na pierwszy rzut oka, Dziadunio może wydać się starym, złośliwym gderaczem, lecz w rzeczywistości to osoba wielkiego serca. Prawdopodobnie dlatego przepada za nim okoliczna dzieciarnia.

Oczywiście, Dziadunio jest za stary, aby samodzielnie zajmować się sklepem, nawet tak niewielkim. Ma do pomocy dwóch młodych gnomów, którzy są jednocześnie spadkobiercami jego wiedzy. Ich główne zadanie, wyjąwszy obsługę klientów i pilnowanie, by smarkacze czegoś nie zwędziły, to ciągle przekopywanie niezliczonych półek, regałów i skrzyń w poszukiwaniu ukrytych przez Dziadunia towarów. Obaj młodzieńcy często żartują, iż w skarbach Kersipala można znaleźć dosłownie wszystko. I rzeczywiście, jeśli by popatrzeć na asortyment dostępnych tu rzeczy, sklepik jest zarazem muzeum techniki, kramem z zabawkami i pamiątkami, no i oczywiście – graciarnią.

Jeśli gracze będą potrzebowali jakichś nietypowych przedmiotów oraz cudów techniki, to swe kroki powinni skierować właśnie do sklepiku Dziadunia. Oto przykładowe, gnomie wynalazków, które można nabyć u Kersipala: Garnek do Gotowania Naciśnieniowego; pierścień z lupą zamiast oczka; sztuczna szczeka – rozmiar uniwersalny; teleskopowe kije do pomidorów; niewysychający inkaust; woda w proszku; składany nożyk z grzebieniem i ostrzałką; pudełko zamykane od środka... i wiele, wiele innych. Mimo iż niektóre przedmioty wydają się być całkowicie niepraktyczne, pamiętaj, że kiedy Stefhengenger je wymyślał, miały służyć jakemuś celowi (zazwyczaj ułatwiającemu życie) i nie są to jakieś szaleńcze konstrukcje. Ceny musisz, niestety, ustalić sam, za każdym razem troszkę inne – Dziadunio ma wszak już nienajlepszą pamięć.

prócz różnych technicznych zabawek, Kersipal sprzedaje również pamiątki i wszelakie drobiazgi.

Niziołki

– Wielmożny kupiec Sulimir (...) kazał powtórzyć, że kupiec Bibertveldt, niziołek, jest wieprzem dzikim i szczeciniastym, spekulantem i wydrwigroszem, i że on, Sulimir, życzy Bibertveldtowi, aby oparszywił.

„Wieczny ogień”



Niziołki to rasa, która najlepiej zasymilowała się z ludźmi. Nie mają wobec nas żadnych uprzedzeń, a i my odnosimy się do nich przychylniej aniżeli do krasnoludów czy gnomów (nie wspominając już o elfach). Warto także wspomnieć, iż każda szanująca się gospoda i tawerna zatrudnia choć jednego kucharza z tejże rasy. Zresztą, to istoty zdolne, dające sobie radę w każdej sytuacji – można więc spotkać je prawie wszędzie. Zarabiają na życie w przeróżny sposób, chociażby jako pomocnicy rzemieślników, karczmarze, a nawet jako obrotni kupcy.

Często się zdarza, iż niziołków nie traktuje się poważnie (trudno się dziwić, skoro mają wzrost dwunastoletnich dzieci), lecz nie raz dały przykład tego, iż mimo małych rozmiarów są wielkie duchem i potrafią stawić czoło każdej sytuacji. Doskonałym przykładem jest postać Biberveldta, który ostatnio w krótkim czasie wyrobił sobie mocną pozycję w kupieckich szeregach. Jakiś czas temu w kręgach ludzi interesu (i nie ludzi, oczywiście) postać ta stała się niemal żyjącą legendą.

Pozostając w temacie, nie mógłbym nie wspomnieć o słynnej wśród nie ludzi gospodzie „Małe Co Nieco” niziołka Brunona Herberbecka...

Karczma „Małe Co Nieco”

Niestety, nie mogę zaprosić wszystkich czytelników na posiłek do karczmy Brunona Herberbecka, ponieważ

Karczma „Małe Co Nieco” to świetne miejsce na spożycie posiłku (wszystkie potrawy są po prostu wyśmienite, a ceny niezbyt wygórowane, szczególnie jak na novigradzkie warunki). Bez trudu można tu też zasięgnąć języka. Bruno Herberbeck naprawdę sporo wie o życiu miasta, i to nie tylko o sprawach dotyczących nie ludzi. Nie handluje jednak informacjami, jak to ma we zwyczaju wielu innych karczmarzy, za garść drobników mielących ozorem na prawo i lewo. Tym, co usłyszał, dzieli się tylko z przyjaciółmi i osobami zaufanymi. Warto należeć do tegoż kręgu. Informacje uzyskane od karczmarza mogą naprawdę ułatwić życie w mieście (szczególnie nowym przybyszom), może on też umożliwić kontakt z ważniejszymi osobami (głównie nie ludźmi), znaleźć jakąś robotę, a nawet skontaktować ze światem przestępczym (choć sam nigdy nie bierze udziału w żadnych szemranych interesach).

Jeśli w Twojej drużynie ktoś gra postacią krasnoluda, gнома lub niziołka, w „Małym co nieco” powinien znaleźć miejsce przyjazne, sympatyczne i bezpieczne. Karczma jest tak bardzo lubiana przez nie ludzi, iż był tu chyba każdy gnom, niziołek i krasnolud bawiący w Novigradzie. To doskonałe miejsce, aby nawiązać znajomości.

ludzie są tam niezbyt mile widziani. Zresztą, niskie stoły, ławy i krzesła skutecznie odstrasza wszystkich, których wzrost różni się znacznie od wzrostu gнома czy krasnoluda. Czytelnik bez trudu dojdzie do wniosku, iż w takim razie niemile widziane będą w karczmie również elfy. Będzie to słuszny wniosek. Jak już wspomniałem, elfy w naszym mieście nie są mile widziane nawet przez innych nie ludzi.

Ja sam (mimo iż jestem człowiekiem – nie mam co do tego wątpliwości) bywałem kilkakrotnie w „Małym Co Nieco”, myśląc, iż może zyskam sobie sympatię stałych bywalców, jednakże niechętnie spojrzenia innych klientów skutecznie rozwiały me nadzieje. W sumie, nawet rozumiem, że nie ludzie chcą mieć miejsce, gdzie mogą przebywać tylko w swoim towarzystwie – wszak ludzie mają takich wiele.

O ile więc czytelnik nie jest rasy ludzkiej (ani elfiej), to śmiało mogę polecić karczmę Brunona, choćby ze względu na doskonałą kuchnię. Z moich wiadomości wynika, iż wszyscy (no... prawie wszyscy) nie ludzie w mieście odwiedzają „Małe Co Nieco” i chwalą sobie serdeczną oraz „domową” atmosferę tego miejsca. Co do obsługi, jak nietrudno się domyślić, u Brunona (który jest karczmarzem) pracują tylko nie ludzie: kuchnię zajmuje się jego żona Lotta i córka Petunia, porządku pilnuje dwóch krasnoludów, pomocnikami zaś są gnom i niziołek.

Elfy

– *Współżyć na waszych warunkach? (...) Utracimyż tożsamość? (...) Współżyć z waszymi kobietami i iść za to na strycalek? Względnie patrzeć, co spotyka na każdym kroku dzieci będące skutkiem takiego współżycia?*

„Kraniec świata”

Cóż, jak już wspomniałem, elfów jest w naszym mieście naprawdę niewiele. W sumie, dość rzadkim widokiem jest wędrujący po ulicy Aen Seidhe. Nieufność, jaką są obdarzani, spowodowała, iż unikają innych, zadowolając się własnym (lub innych elfów) towarzystwem. Jeśli ktoś pragnie spotkać kogoś z tych zarozumiałców, polecam zajazd prowadzony przez jednego z nich, niestety już poza murami miejskimi – więc będziecie musieli przejść się kawalek. Przybytek nosi nazwę „Domowe Ognisko” i z zaskoczeniem się przekonałem, iż nazwa nie jest myląca. Nawet mimo pewnego dystansu, którym darzę tę rasę, przyznać muszę, iż lokal jest całkiem przyjemny, choć bywałem w lepszych...

Elfy zajmują się w Novigradzie tym, czym tylko im się uda. O ile mi wiadomo, kilka z nich jest kupcami, jeden zresztą dorobił się nawet sporego majątku (pewnie

Rzeczywiście, „Domowe Ognisko” jest bardzo przyjemnym zajazdem, gdzie można się dobrze najeść i wypocząć. Właściciel, Aedrin Tourivvel, jest w gruncie rzeczy dość sympatyczny i można się z nim dogadać. Lokal stoi tuż za miastem i przeznaczony jest raczej dla przyjezdnych niż dla uprzedzonych do elfów mieszkańców Novigradu. Aedrin i jego pracownicy (wszyscy są elfami) są dowodem na to, iż nie wszyscy przedstawiciele tej wyniosłej rasy bywają tak zarozumiali i niedostępni, jak się o nich sądzi (szczególnie w mieście). Kiedy przełamie się pierwsze lody, okazuje się, iż z elfami z „Domowego Ogniska” można się nawet napić gorzałki (a mają wcale tęgie głowy).

nielegalnie) i zatrudnia kilku współziomków, część pracuje jako rzemieślnicy (trzeba nieludziom przyznać, że radzą sobie z misternymi pracami), a kilka elfek (i pół-elfek, lecz któż by je tam rozróżnił) dorabia sobie nawet w „Passiflorze” – luksusowym domu rozpusty (tak, czasem nawet elfy wiedzą, gdzie ich miejsce).

W zasadzie, z elfami nawet nie ma zbyt dużego kłopotu, choć zdarza się sporadycznie, że jakiś wda się w bijatykę. Każdy jednak tłumaczy się, iż to on został napadnięty.

Niestety, Aen Seidhe nie mają w Novigradzie lekkiego życia, bez różnicy – miejscowi czy przyjezdni. Bardzo częste są obrażania i zaczepiania przez miejscowych (w tym innych nieludzi, szczególnie krasnoludy). W razie jakichkolwiek kłopotów, elfy nie mają co liczyć na sprawiedliwość ze strony władz, nie wspominając nawet o jakiegokolwiek pomocy.

O biedniejszych nieludziach

Teraz chciałbym jeszcze napisać kilka słów o tych nieludziach, którym nie udało się zdobyć fortuny. Mieszkają razem z innymi biedakami w dzielnicy rozciągającej się wokół Teatrum. Z tego, co mi wiadomo, choć ciężko jest zdobyć pewne informacje dotyczące tego rejonu, ci najbiedniejsi nieludzie radzą sobie tam wcale dobrze. Szczególnie krasnoludy, jako bitne i silne, oraz niziołki, sprytnie i obrotne, wyrobiły sobie mocną pozycję w tamtejszym półświatku. O ile wiem, wśród biedoty nie ma elfów, gnomów jest zaś tylko garstka. Wiele krasnoludów zarabia na życie, walcząc na arenie z różnymi monstrami. Niektóre z nich zyskały niemałą sławę i pieniądze. Z przykrością muszę jednak stwierdzić, iż, co karygodne, wielu z nieludzi zamieszkujących dzielnicę biedoty wzmocniło szeregi organizacji przestępczych – i to zajmując wysokie stanowiska, a nawet stając się najgroźniejszymi przestępcami w mieście. Ta właśnie grupa psuje reputację uczciwych nieludzi, nie zdając sobie sprawy, jak wiele tracą w ten sposób ich współziomkowie.

Na tym kończą się zapiski, które otrzymałem od Helmuta Bekkera. Chciałbym na koniec dodać jeszcze słowo od siebie. Niestety, Helmut zapomniał chyba (lub też to pominął) o jeszcze dwóch nieprzyjemnych kwestiach.

Otóż, po pierwsze, uważam, iż mam obowiązek dodać, iż nieludzie są często oszukiwani przez ludzkich pracodawców, zwykle czujących się bezkarnie. Zdarza się nawet, że nie wypłacają im należnego wynagrodzenia – wiedząc, że jeśli sprawa trafi do sądu, prawdopodobnie ją wygrają.

Drugą, niechętnie omawianą przeze mnie sprawą, jest to, iż nieludzie nie mają wstępu do wielu miejsc w mieście. Typowym przykładem jest „Passiflora”, gdzie mogą przebywać jedynie elfki – niestety, tylko jako prostytutki. Choć według najświeższych plotek coś się w tym względzie zmieniło, ja nie daję temu zbyt dużej wiary.

I tym pesymistycznym akcentem kończę niniejszy raport.

Nagroda „Magii i Miecza”

Redakcja czasopisma MiM postanowiła rozpocząć wręczanie własnej nagrody. Nagroda nie ma jeszcze swej nazwy, ma już za to tradycję – czy może raczej będzie miała? Wspominaliśmy już co nieco o niej, ale należy się Wam wreszcie pełen wachlarz informacji.

Po pierwsze, nagradzać będziemy najlepiej wydany i najlepszy (bo to zwykle idzie w parze) podręcznik wydany w danym roku. W tym przypadku chodzi nam o rok 2001.

Po drugie, decyzja o tym, jaki podręcznik zostanie nagrodzony, przebiegać będzie dwuetapowo.

Etap pierwszy: Klubowicze MiMa – tak, tak, ci sami – wypełniają specjalną, przyslaną przez nas ankietę, obdarzając podręczniki punktami. My skrupulatnie wszystkie punkciki sumujemy, aby otrzymać listę pięciu pozycji nominowanych. W przypadku równej liczby punktów nominację może otrzymać więcej niż pięć pozycji.

Etap drugi: Kapituła – Pięciu Gniewnych Ludzi – decyduje, któremu z tych pięciu podręczników należy się nagroda. Tajemnicą kapituły pozostanie, w jaki sposób spośród pięciu pozycji wyłoni tą najlepszą. Należy jednak wierzyć, iż owych Pięciu Gniewnych Ludzi, znających się na rzeczy i znanych w środowisku, wie co najlepsze. A oto skład kapituły: Piotr Gny (przewodniczący), Tomasz Andruszkiewicz, Jacek Brzeziński, Tomasz Z. Majkowski i Michał Oracz.

Po trzecie wreszcie, nagrodę po raz pierwszy wręczymy na MAGIKONie.

A teraz rzecz najważniejsza – nominacje do nagrody za rok 2001, które zawdzięczamy naszym klubowiczom i za które im dziękujemy. Lista jest alfabetyczna.

Kanty i kanclerze (MAG)

Przewodnik szeryfa (MAG)

Wampir: Maskarada 3 ed (ISA)

Wiedźmin: gra wyobraźni (MAG)

Władca Zimy (Portal)



MAGIKON



ZAPRASZAMY NA KONWENT DO WARSZAWY

W dniach 5-7 kwietnia 2002 roku
odbędzie się wielki konwent miłośników fantastyki i RPG, od którego
rozpocznie się świętowanie wydania stu numerów magazynu

MAGIA I MIECZ

Dziesiątki prelekcji, wielu znanych autorów s-f, prawdopodobnie
goście z zagranicy, specjalnie organizowane sesje RPG
– to tylko część z przygotowywanych atrakcji.

To wydarzenie, którego nie wolno przegapić.

Organizatorzy:

Wydawnictwo MAG i KF Nexus

Miejsce konwentu:

Warszawa, Zespół Szkół Specjalnych
przy ul. Elektoralnej 5

Numer konta:

ING BANK ŚLĄSKI SA o/W-wa
10501054-2257712261.

Akredytacja:

Do końca stycznia wynosi 40 zł,
w lutym – 50 zł, w marcu i na miejscu – 60 zł.
Klubowicze MiMa mają zniżkę 5 zł.



To tu ma się
odbyć konwent

Tu wysiadasz
z tramwaju

Zespół Szkół
Specjalnych nr 5
Elektoralna 12/14

Wejście od
ul. Orlej
Warsz
Osro
Kultura
Scena
T. Jansson
Szp. Św. Ducha

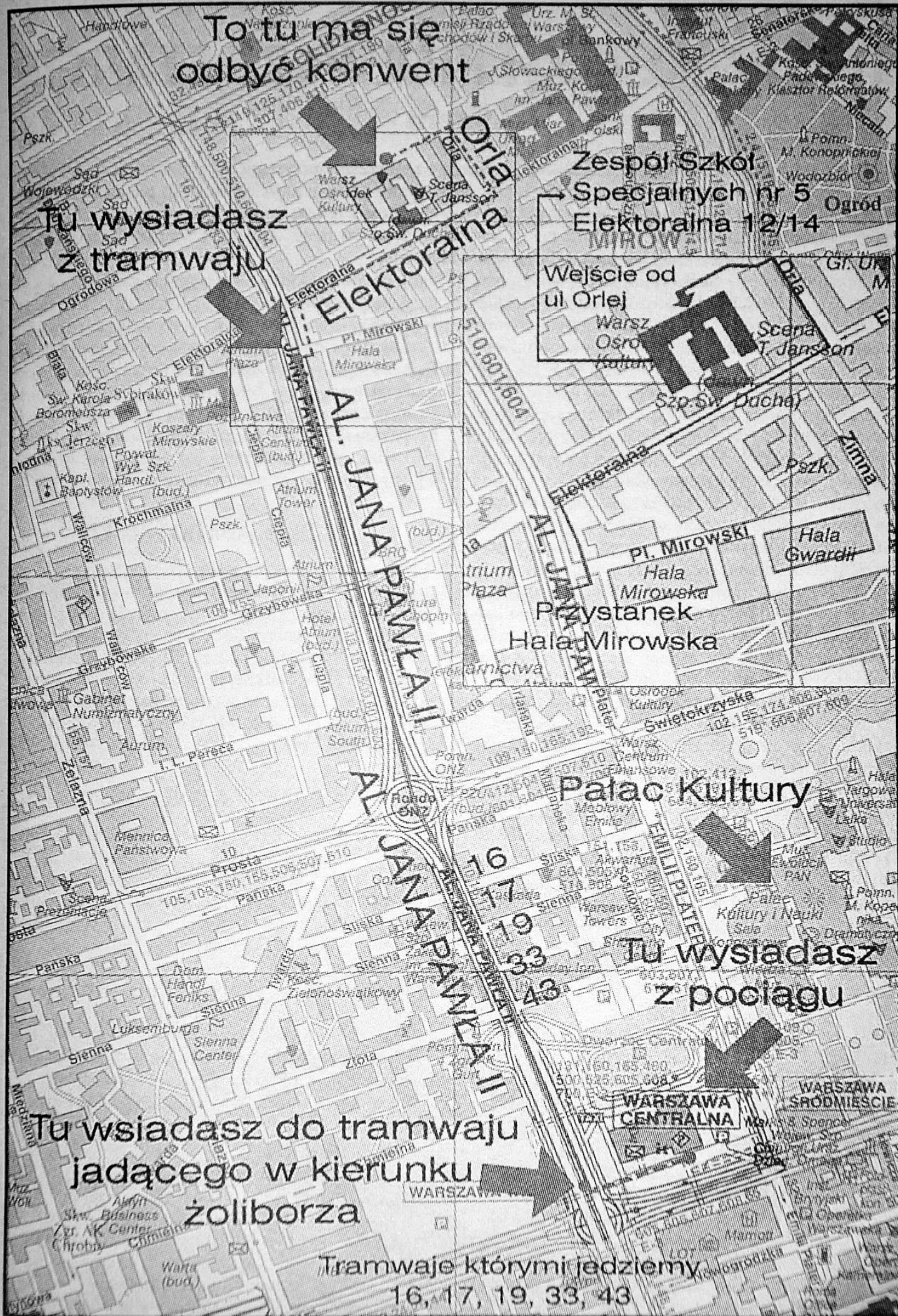
Przystanek
Hala Mirowska

Pałac Kultury

Tu wysiadasz
z pociągu

Tu wsiadasz do tramwaju
jadącego w kierunku
Żoliborza

Tramwaje którymi jedziemy
16, 17, 19, 33, 43





THORGAL CCG: PIERWSZE STARCIE

Shent

Stało się! Kupiliśmy karty, przeczytaliśmy instrukcję i zamierzamy przystąpić do zbudowania talii. Jedynej i niepowtarzalnej – takiej, która zapewni nam cześć, sławę i liczne zwycięstwa. Jeśli graliśmy wcześniej w jakąś karciankę, nie będziemy mieć większych problemów z tym zadaniem. Kłopot pojawia się, gdy po raz pierwszy trzymamy karty w rękę i nie mamy pomysłów na to, jak nasza talia może wyglądać. Mam nadzieję, że ten artykuł pomoże wam poradzić sobie z tym problemem.

Na początku mamy niezbyt dużą kolekcję kart, przez co nasze możliwości będą bardzo ograniczone. Dlatego też między wyglądem naszej talii a wyobrażeniem o niej zapewne będzie istotna różnica. Wraz z upływem czasu, kiedy przybędzie nam zarówno kart, jak i wiedzy o grze, o wiele łatwiej będzie nam ułożyć idealną talię. Dlatego powinniśmy odpowiedzieć sobie na pytanie, jaka tak naprawdę ma ona być. Czy ma składać się z bohaterów o określonym charakterze, czy też może powinniśmy grać samymi wikingami? Na szczęście gra została skonstruowana w taki sposób, że nie musimy opowiadać się jednoznacznie po którejkolwiek ze stron lub gromadzić kart określonego typu. Istnieje oczywiście parę sensownych sposobów „sprofilowania” talii. Możemy choćby ułożyć talię pozbawioną złych lub dobrych bohaterów. Jest to logiczne działanie, ponieważ ten wybór raczej nas nie ogranicza, a często natraficie na karty, na których będzie napisane „tej misji nie mogą wykonywać dobrzy/zli bohaterowie”.

Zupełnie inaczej ma się sprawa, gdy zdecydujemy się ułożyć talię składającą się z danego typu postaci, czyli np. samych mieszkańców krain Aran bądź Brek Zarith. Dla nas jest to bardzo wygodna sytuacja, ponieważ możemy tak dobrać podstępny i misje, by nasi bohaterowie mieli odpowiednie pluse. Co jednak zrobić, gdy przeciwnik nie ma lub ma mało postaci, na które działają nasze podstępny? Bardzo utrudnia to nasze działanie i talia staje się w pewien sposób ograniczona. A czasem skuteczne zablokowanie ruchu przeciwnika zapewnia nam zwycięstwo w grze. Dlatego powinniśmy stworzyć talię, która umożliwi nam nie tylko spokojne realizowanie misji, ale również pozwoli utrudnić życie przeciwnikowi.

„ODNALEŹĆ PAŁAC ODYNA”

Powinniśmy zacząć od wyboru misji, które nasi bohaterowie będą musieli wykonać. Jak wiemy, dzielą się

Konkurs

Wśród osób, które do 10.03.2002 przyślą poprawną odpowiedź – wraz z kuponem – na poniższe pytanie, otrzymają nagrody ufundowane przez EGMONT (komiksy i karty). A oto pytanie:
„Jaki kolejny numer posiada ostatnio wydany w Polsce album Thorgala?”

one na takie, do których potrzebujemy postaci z wysoką Kondycją (K) lub Przebiegłością (P). Nad Szczęściem (S) nie powinniśmy się zbytnio zastanawiać, ponieważ misje na S nie należą do często spotykanych. Podczas tego wyboru musimy cały czas pamiętać o posiadanych przez nas bohaterach, gdyż możemy mieć świetne karty na P, które nie będą nam potrzebne, gdy talia nasza składać się będzie z samych silnych, ale głupich wikingów: Dobór misji jest więc ściśle związany z posiadanymi przez nas kartami bohaterów.

„RYCERZE JADĄ DO WIOSKI”

Należy zdecydować, jakich bohaterów umieścimy w talii. Musimy dobrać ich w miarę proporcjonalnie do liczby misji, by nagle się nie okazało, że podczas rozgrywki nie mają oni nic do roboty. Na początek proponowałabym 10-15 misji i 12-15 bohaterów. Należy również pamiętać, że możemy mieć do trzech egzemplarzy jednej karty, dzięki czemu jeśli będziemy mieć powtarzającą się silną postać, zwiększymy naszą szansę na wygraną.

„NIE DAMY RADY TEJ BESTII”

Kolejnym krokiem będzie wybranie odpowiednich stworów. Mają one utrudniać grę przeciwnikowi (nie możemy wystawić ich w misji, którą wykonujemy, chyba że opis na karcie mówi inaczej). Również i nam mogą się przydać, ponieważ rywal będzie musiał włożyć więcej wysiłku w wykonanie swojej misji. Stwory są ważne również z racji zależności, jakie występują między nimi a niektórymi bohaterami. Na przykład jeśli wyłożymy SHARNA razem ze SLIVIA, wtedy nie będzie można zagrywać na nią podstępów. Możemy wybrać dowolną liczbę tego rodzaju kart, ale pamiętajmy, że nasza talia nie powinna liczyć więcej niż 70 kart i jeśli wybierzemy ich za dużo, może zabraknąć miejsca na inne, lepsze karty.

„UMIESZ STRZELAĆ Z ŁUKU?”

Teraz powinniśmy przejrzeć posiadane przez nas przedmioty i zastanowić się, czy w ogóle umieścimy je w talii. Może się tak zdarzyć, że będziemy mieć świetną łódź, ale ani jednej misji, w której moglibyśmy jej użyć. Umieszczanie tej karty w talii będzie więc bez sensu. Podobnie jak włożenie do niej łuku, gdy nie mamy

THORGAL

luczniaka. Są jednak przedmioty – jak np. KUSZA – które umożliwiają nam wykonanie jakiegoś podstępu (w przypadku kuszy dociągnięcie karty z talii), przez co mogą okazać się przydatne.

„UROK”

Zastanówmy się teraz nad czarami. Jak wiadomo ciężko w dzisiejszych czasach o porządne zaklęcia, podobnie jak o dobrego maga. Dlatego początkowo liczba posiadanych przez nas czarów będzie ograniczona i powinniśmy rozważyć, czy opłaca się zamieszczać je w talii. Może się zdarzyć, że podczas rozgrywki będziemy dysponować kartą czarodzieja, który jednak nie będzie posiadał zaklęć, których mógłby użyć. Albo na odwrót – czary bez maga są nawet jeszcze bardziej bezużyteczne. Nie zmienia to faktu, że talia złożona z magów i doskonałych czarów będzie bardzo potężna. Czasem jednak trzeba mierzyć siły na zamiary.

„TO PODSTĘP?!”

Ostatnim krokiem jest wybór podstępów. Są to bardzo ważne karty i od ich nierzadko będzie zależeć zwycięstwo. Możemy podzielić je na takie, które pomagają nam (zwiększają K bohatera, zmniejszają trudność misji itp.), i te, które przeszkadzają przeciwnikowi (np.

obniżają współczynniki bohatera lub nie pozwalają zagrywać na niego podstępów).

Podstępy dobieramy w oparciu o bohaterów. Jeśli są oni słabi, a misje dość trudne do wykonania, powinniśmy – przynajmniej początkowo – skoncentrować się na kartach, ułatwiających nam wykonywanie zadań, a dopiero na drugim miejscu dobierać takie, które szkodzić będą przeciwnikowi. Jednak w miarę upływu czasu, gdy proporcje się zmieniają, będziemy musieli dokonać odpowiednich modyfikacji. Liczba tego rodzaju kart w naszej talii zależeć będzie oczywiście od tego, ile bohaterów, stworów, misji, przedmiotów i czarów wcześniej wybierzemy. Moim zdaniem nie powinna ona zejść poniżej 25.

*

Ułożyliście już talię która wydaje wam się dobra? Spędziliście dwie godziny oglądając karty i zastanawiając się, która konfiguracja będzie najlepsza? Jest tylko jeden sposób, by to sprawdzić. Trzeba zagrać. Nie martwcie się, jeśli po dwóch rozgrywkach stwierdzicie, że wasza talia jest beznadziejna i ułożycie ją od nowa. Nie ma w tym nic dziwnego, ponieważ trzeba mieć wszystkie karty, by ułożyć talię idealną. A jak wszyscy wiemy, ideałów nie ma.

○

Wirtualne Imperium Fantastyki

- codzienna aktualizacja
- nowinki
- książka
- galerie
- filmy
- gry
- opowiadania

www.fantasy.gry.wp.pl



NOWA

KRAINA GOBLINÓW

Edycja 3.1

pod redakcją
Maćka Kocuja

ZŁOTE GOBLINY

Po wielu latach kpin i nieodpowiedzialnych żartów Kraina Goblino-
wa stała się na tyle poważnym pismem,
by móc wreszcie ufundować własną
nagrodę. Od dziś Złote Goblino-
wa będą przyznawane przez naszych Czy-
telników, którzy wybiorą swych fa-
worytów spośród nominowanych
przez redakcję bohaterów. Złote Go-
blino-
wa przyznajemy nieustająco, co
miesiąc w nowej kategorii.

Oto nominacje w kategorii najbar-
dziej spartolona próba blefu:

1.

**Krasnolud Flint udający człowieka
i usiłujący przedostać się przez
bramę tylko dla ludzi:**

– To niby jak ktoś nosi brodę i to-
pór to musi być od razu krasnolud?
Wy, ludzie, jesteście jednak strasznie
prymitywni...

2.

**Czarodziej Erazmus przesłuchiwa-
ny w sprawie kradzieży:**

– To jak, czarodzieju, ukradłeś
ten topór?

– Nie.

– Kłamiesz!

– Tak...

3.

**Kapłan Seleukus przebrany za starą
wieśniaczkę, próbujący zmylić
szpiegów i dostać się przed oblicze
dowódcy straży:**

– Zejdź mi z drogi, prostaku, i na-
tychmiast prowadź przed oblicze
swego dowódcy!

LIST OTWARTY DO PREMIERA BELKI

Jesteśmy całkiem doświadczoną grupą poszukiwaczy przygód. Zdarzyło nam się już rozwalić niejednego smoka, a pokonywanie hord orków i wściekłych demonów jest dla nas codziennością. Natknęliśmy się jednak na coś, co kompletnie nas przerasta. Po ostatniej przygodzie okazało się, że mamy ogromną dziurę w grupowym budżecie... Pokróćce postaram się wyjaśnić, jak do tego doszło.

Czarodziej całą otrzymaną z budżetu zaliczkę na magiczne pergaminy wydał w burdelu. W dodatku trzeba mu było jeszcze kupić z grupowych pieniędzy leczenie wstydliwych chorób, bo nasz kapłan stwierdził, że nie będzie się dotykał do jego przyrodzenia.

Bard Stefan namówił nas na sfinansowanie z grupowego budżetu magicznej mandoliny, której melodia miała nam pomagać w walce z potworami. Jednak już w trakcie pierwszej rozruby w karczmie bard użył instrumentu w sposób nieregulaminowy, rozbijając go na głowie jakiegoś rozjuszonego barbarzyńcy. Trzeba było wydać setki sztuk złota na naprawę.

Nasz kapłan podczas wizyty w lesie przypadkowo zbezczeszczył święte drzewo i musieliśmy złożyć horrendalne ofiary, co by zdjąć z biedaka kłatwę.

Paladyn wziął dwie pożyczki pod zastaw swego jeszcze nie do końca zbudowanego zamku, bo nie miał na spłatę karcia-nych długów. Teraz z grupowego budżetu spłacamy odsetki żebyśmy przynajmniej mieli gdzie mieszkać, bo na spanie w karczmie to nikt z nas już od dawna nie ma żadnej kasy.

Czy może nam pan, panie Belka, poradzić, jak załatać naszą dziurę budżetową, bo mam wrażenie, że kupione (na kredyt) przez naszego paladyna igła i nici nie na wiele się przydadzą...

Z poważaniem

Krasnolud Dorf

KĄCIK POZDROWIEŃ

Dziś pozdrowienia dla Barda Stefana:

Wielu sukcesów w grze na mandolinie
oraz szybkiej i sprawnej przeprowadzki

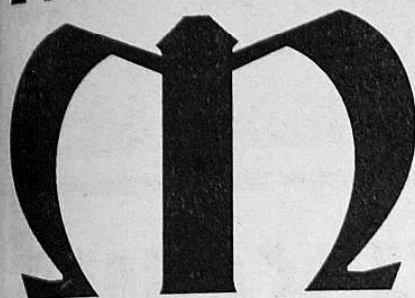
Zyczą sąsiedzi.

Jacek Drewnowski

PRZEPRASZAM, KTÓREŹY DO GWIAZD?



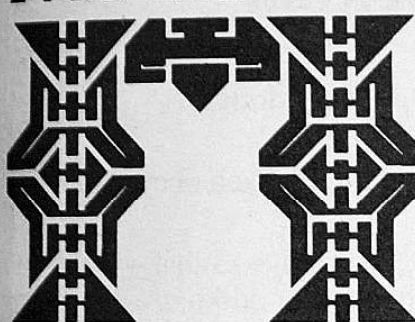
MIASTO



MAGIA



MASZYNA



MASZYNA



MASZYNA

problem transportowania ludzi i zasobów na niewyobrażalne odległości. W odpowiedzi science fiction przedstawiła wiele pomysłów. Mieliśmy astronautów, latami podróżujących w stanie hibernacji. Mieliśmy gigantyczne, samowystarczalne statki, wyruszające w wielopokoleniowe loty, po których do celu docierały prawnuki członków pierwotnej załogi. Mieliśmy najróżniejsze „drogi na skróty” – nadprzestrzenie i hipernapędy. Mieliśmy wreszcie „skróty” innego rodzaju – gwiazdne wrota, portale, bramy, bramki, furtki.

Ten ostatni patent wykorzystał Jacek Dukaj – laureat Nagrody im. Janusza A. Zajdła za ubiegły rok – w opowiadaniu „Muchobójca”, zamieszczonym w tomie „W kraju niewiernych” (Zajdła dostał Jacek za inną nowelkę z tego samego zbioru). Polecam tę książkę, uprzedzając lojalnie, że z pewnością nie jest lekturą lekką i wymaga od czytelnika nieustannego skupienia. Ponad 500 stron wypełnia jednak ogromna liczba znakomitych pomysłów – w każdym opowiadaniu pojawia się ich kilka, i to takich, że niejednemu autorowi starczyłyby za podstawę całego cyklu powieściowego. Miłośnik fantastyki, urzeczony nowatorskimi ideami, poczuje się zarazem w dukajowych światach jak u siebie: ta proza niejednemu adeptowi SF mogłaby posłużyć za wzór, jak w twórczy sposób wykorzystywać znane schematy.

W „Muchobójcy” transport pomiędzy Ziemią i innymi światami odbywa się za pośrednictwem Bram, które zbudowano według instrukcji przysłanej ludzkości przez nieznaną cywilizację. Bramy są potwornie energochłonne,

dlatego „przejścia” następują tylko raz w tygodniu, a same urządzenia, znajdujące się w rękach największych światowych mocarstw i ponadnarodowych konsorcjów, można policzyć na palcach. Po ich „drugiej stronie” trwają zażarte i dzikie walki o nowe dominia, przy których historyczne wojny potęg kolonialnych wydają się zabawą ołowianymi żołnierzami; tak właśnie odpowiada Dukaj na pytanie „co będzie dalej” – kiedy kolonizacja stanie się już możliwa.

W przypadku tak szybkiej komunikacji, biorąc do tego pod uwagę inne założenia autora, wizja wydaje się bardzo wiarygodna. Gdybyśmy jednak postawili na długą podróż pionierów – czy to w stanie hibernacji, czy statkiem wielopokoleniowym – nie byłoby miejsca na podobne wojny. Gdy nie występuje przepływ zasobów między koloniami a Ziemią, ziemskie konflikty interesów nie mają w nowych światach sensu. Pozostaje miejsce na spory innego rodzaju – które i bez udziału obcych na pewno nastąpią.

Sposób i czas podróży na inną planetę to kwestia wyboru autora. Fantastyka daje tutaj różne możliwości, pojawią się też zapewne nowe pomysły. Wybór ten pociąga jednak za sobą pewne konsekwencje, ogranicza liczbę dostępnych odpowiedzi na pytanie „co będzie dalej”. Temat kolonizacji w jaskrawy sposób potwierdza więc starą prawdę: każda fantastyczna wizja musi mieć sens; każdy fantastyczny świat musi być wewnętrznie spójny. Biermy przykład z Dukaja.

Tematem przewodnim tego-
rocznego Krakonu była kolo-
nizacja. Zagadnienie
omówiono szeroko, także z per-
spektywy historycznej, wiadomo
jednak, że miłośników fantastyki
najbardziej interesuje kolonizacja
obcych planet. Pomysł wielokrot-
nie podejmowali autorzy SF –
mnóstwo opowiadań, powieści
i całych cykli, zarówno z okresu
klasycznego, jak i całkiem współ-
czesnych rozgrywa się w opano-
wanych przez ludzkość, odle-
głych zakątkach wszechświata.

W świecie nauki już dziś cał-
kiem serio mówi się o możliwości
terraformowania Marsa i założenia
na tej planecie osad ludzkich.
Pisarze nie muszą się ograniczać
do Układu Słonecznego i często
wysyłają bohaterów do innych ga-
laktyk. Do rozwiązania pozostaje

W najbliższym czasie w MiM:

100!



SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

Wszystkie ceny aktualne do
15.04.2002

ZASADY ZAKUPU PRODUKTÓW



1. DO KAŻDEGO ZAMÓWIENIA, bez względu na jego wysokość, prosimy doliczyć kwotę kosztów wysyłki, wynoszącą 5 zł (nie dotyczy prenumerat).
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? DRUKOWANYMI LITERAMI!

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

Magia i Miecz

Numery archiwalne

MIM24 – MIM49	4,90 zł
MIM50 – MIM77	6,50 zł
MIM78 – MIM80	6,90 zł
MIM81 – MIM84	9,90 zł
MIM85 – MIM89	11,00 zł
MIM90	8,50 zł
MIM91-92	15,00 zł
MIM93 – MIM98	7,90 zł

Uwaga: Numery 31-32, 41-42, 43-44, 55-56, 67-68 i 91-92 są podwójne.

Prenumerata półroczna
od numeru 100 do numeru 105

PP100 40,00 zł

Prenumerata roczna
od numeru 100 do numeru 111

PR100 70,00 zł

NOWOŚĆ!

Najlepsze z MiM: Artykuły

❖NMA1 45,00 zł

Najlepsze z MiM: Przygody (tom 1 i 2)

❖NMP1 45,00 zł

❖NMP2 45,00 zł

Labirynt

Labirynt nr 1

LB1

Labirynt nr 3

LB3

Labirynt nr 4

LB4

Labirynt nr 5: Warhammer

LB5

Labirynt nr 6: Zew Cthulhu

LB6

Labirynt nr 7: Warhammer

LB7

Deadlands – Martwe Ziemie

Podręcznik gracza (twarda oprawa)

3,90 zł DLPGR 95,00 zł

Przewodnik Szeryfa (twarda oprawa)

15,00 zł DLPSZ 95,00 zł

Stróże prawa

15,00 zł DLSPR 45,00 zł (R+P)

Karty i kanciarze

29,00 zł DLKIK 45,00 zł (R)

Tancerze Ducha

39,00 zł DLTND 45,00 zł (P)

Groszowa powieść: Córa zatracenia

45,00 zł DLGP1 15,00 zł

Groszowa powieść: Dzień niepodległości (P)	15,00 zł	ZCPBT	35,00 zł
DLGP2	(P)	Księga bestyj	(R)
Groszowa powieść: Nocny pociąg	15,00 zł	ZCXIB	15,00 zł
DLGP3	(P)	Almanach potworów	(R)
Groszowa powieść: Adios, a-mi-go!	20,00 zł	ZCALP	45,00 zł
DLGP8	(P)	Krainy Snów	(O, P)
		ZCKRS	59,00 zł
		Przerazające podróże	(P)
		ZCPOP	21,00 zł
		Maski Nyarhotepa	(P)
		ZCMAN	49,00 zł
		Dzień Bestii	(P)
		ZCDZB	50,00 zł
		Twierdza Wron	(P)
		ZCTWR	29,00 zł

NOWOŚĆ! PROMOCJA!
Plecko na Ziemi
 Podręcznik podstawowy (twarda oprawa)
 ♦ PZRP 75,00 zł
 dla członków Klubu MiMa 65,00 zł
 (nie kumuluje się innymi rabatami)

Earthdawn - Przebudzenie Ziemi

Podręcznik podstawowy (twarda oprawa)	69,00 zł
EDRPG	(R)
Księga wiedzy	45,00 zł
EDKWI	(R)
Ścieżki adeptów	55,00 zł
EDSAD	(R)
Mieszkańcy Barsawii	45,00 zł
EDMB1	45,00 zł
EDMB2	(R)
Magia: Księga wiedzy tajemnej	49,00 zł
EDMAG	(R)
Mroczne sekrety Barsawii	39,00 zł
EDMSB	(O)
Wężowa Rzeka	49,00 zł
EDWRZ	(P)
Kozmar z przestworzy	35,00 zł
EDKZP	(O)
Powietrzna Przystań i Vivane	89,00 zł
EDPPV	(O)
Przygody w Powietrznej Przystani	32,00 zł
EDPPP	(R+P)
Stwory Barsawii	49,00 zł
EDSTB	(P)
Spługawieni	35,00 zł
EDSPL	(O)
Therańskie Imperium	85,00 zł
EDTHI	(O)

Gasnąca Słońca

Podręcznik podstawowy (twarda oprawa)	89,00 zł
GSRPG	(R)
Podręcznik gracza (twarda oprawa)	59,00 zł
GSPGR	(O+P)
Dziwne miejsca	32,00 zł
GSDZM	(P)
Ekran Mistrza Gry	32,00 zł
I Przewodnik po Pandemonium	(O)
GSEIP	45,00 zł
Byzantium Secundus	(R)
GSBSE	75,00 zł
Kapłani Niebiańskiego Słońca	(O)
GSKNS	20,00 zł
Lenna Hawkwoodów	(O)
GSCP1	20,00 zł
Lenna al-Malików	(O)
GSCP2	20,00 zł

Wiedźmin - gra wyobraźni

Podręcznik podstawowy (twarda oprawa)	69,00 zł
WDRPG	9,90 zł
Zasady podstawowe	9,90 zł
WDZAP	39,90 zł
Czas pogardy	14,90 zł
WDCZP	14,90 zł
Biały Wilk nr 1	14,90 zł
WDBW1	14,90 zł
Biały Wilk nr 2	14,90 zł
WDBW2	79,00 zł
Zew Cthulhu	79,00 zł
Podręcznik podstawowy (twarda oprawa)	79,00 zł
ZCRPG	

ZCPBT	35,00 zł
Księga bestyj	(R)
ZCXIB	15,00 zł
Almanach potworów	(R)
ZCALP	45,00 zł
Krainy Snów	(O, P)
ZCKRS	59,00 zł
Przerazające podróże	(P)
ZCPOP	21,00 zł
Maski Nyarhotepa	(P)
ZCMAN	49,00 zł
Dzień Bestii	(P)
ZCDZB	50,00 zł
Twierdza Wron	(P)
ZCTWR	29,00 zł

Śródziemie

Przewodnik po Śródziemiu	35,00 zł
SRPPS	(O)
W poszukiwaniu palantira	(P)
STWPP	28,00 zł
Wilkołak: Apokalipsa	
Ekran Narratora	(R, P)
WAEKR	7,00 zł
Rytuał przejścia	(R, P)
WARPR	13,00 zł
W krwawym blasku Księżyca	(P)
WAWKB	16,00 zł

Dzikie Pola

Podręcznik podstawowy (twarda oprawa)	30,00 zł
DPRPG	(R, P)
W stepie szerokim	(R, P)
DPWSS	18,00 zł
Ogniem i mieczem	(R, P)
DPOIM	18,00 zł
Inne	
Aphalon	45,00 zł
*APPOD	

GRY KARCJANE

Inferno - magazyn gier karcjanych

Nr 2	3,50 zł
INFO2	
Nr 3	4,80 zł
INFO3	

Doomtrooper - Żołnierz zagłady

Warzone	6,00 zł
DTWAR	
Paradise lost	8,00 zł
DTPAL	
Dark Eden: Mroczny Raj	
Talia podstawowa	28,00 zł
DESTA	
Zestaw dodatkowy	9,00 zł
DEDOD	

Kult

Talia podstawowa	35,00 zł
KTSTA	
Zestaw dodatkowy	8,00 zł
KTDOD	
Inferno	8,00 zł
KTINF	

INNE

Battletech	
Battletech: Kompendium	(R)
BTKOM	15,00 zł
Warzone - gra bitewna	
Kompendium, tom 1: Świt wojny	(R)
WZSWW	55,00 zł
Kompendium, tom 2: Bestie wojny	(R)
WZSBW	55,00 zł

00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430	stempel pobrano opłatę zł podpis przyjmującego	Pokwitowanie dla wpłacającego zł słownie wpłacający tel. <small>Imię, nazwisko, dotkliwość adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIĆ, PROSIWY)</small>
00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430	stempel pobrano opłatę zł podpis przyjmującego	Pokwitowanie dla banku zł słownie wpłacający tel. <small>Imię, nazwisko, dotkliwość adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIĆ, PROSIWY)</small>
00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430	stempel pobrano opłatę zł podpis przyjmującego	Pokwitowanie dla poczty zł słownie wpłacający tel. <small>Imię, nazwisko, dotkliwość adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIĆ, PROSIWY)</small>
00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430	stempel pobrano opłatę zł podpis przyjmującego	Pokwitowanie dla posiadacza rachunku zł słownie wpłacający tel. <small>Imię, nazwisko, dotkliwość adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIĆ, PROSIWY)</small>

Lp.	Kod	Nazwa	Ilość (sztuk)	Suma (nowe zloty)
				Ogólna wartość zamówienia
				Wartość z upustem 10% (tylko przy zamówieniach powyżej 100 zł)
				Koszty wysyłki
				Całkowita suma wpłaty
				5,00 zł

Lp.	Kod	Nazwa	Ilość (sztuk)	Suma (nowe zloty)
				Ogólna wartość zamówienia
				Wartość z upustem 10% (tylko przy zamówieniach powyżej 100 zł)
				Koszty wysyłki
				Całkowita suma wpłaty
				5,00 zł

Lp.	Kod	Nazwa	Ilość (sztuk)	Suma (nowe zloty)
				Ogólna wartość zamówienia
				Wartość z upustem 10% (tylko przy zamówieniach powyżej 100 zł)
				Koszty wysyłki
				Całkowita suma wpłaty
				5,00 zł

Lp.	Kod	Nazwa	Ilość (sztuk)	Suma (nowe zloty)
				Ogólna wartość zamówienia
				Wartość z upustem 10% (tylko przy zamówieniach powyżej 100 zł)
				Koszty wysyłki
				Całkowita suma wpłaty
				5,00 zł

LITERATURA

Literatura RPG

Pierścień tęsknoty (ED)
EDPIT 19,90 zł

Beletrystyka

Clive Barker „Imajica: Pięte Dominium” (1/2)
SMCB2 35,00 zł

Clive Barker „Imajica: Pojednanie” (2/2)
SMCB3 35,00 zł

John Barnes „Milion otwartych drzwi”
SMJB1 25,00 zł

C. J. Cherryh „Przybysz” (1/3, wyd. II)
SMCC1 29,00 zł

C. J. Cherryh „Najeźdźca” (2/3)
SMCC2 23,00 zł

C. J. Cherryh „Spadkobierca” (3/3)
SMCC3 29,00 zł

C. J. Cherryh „Prekursor” (1/3)
SMCC4 32,00 zł

Glen Cook „Słodki srebrny blues” (1/9)
SMGC1 25,00 zł

Glen Cook „Gorzkie złote serca” (2/9)
SMGC2 25,00 zł

Glen Cook „Zimne miedziane ły” (3/9)
SMGC3 25,00 zł

Glen Cook „Stare cynowe smutki” (4/9)
SMGC4 25,00 zł

Glen Cook „Ponure mosiężne cienie” (5/9)
SMGC5 25,00 zł

Glen Cook „Czerwone żelazne noce” (6/9)
SMGC6 25,00 zł

Stephen R. Donaldson „Skok w konflikt:
Prawdziwa historia” (1/5)
SMSD1 10,00 zł

Stephen R. Donaldson „Skok w wizję:
Zakazana wiedza” (2/5)
SMSD2 29,00 zł

Stephen R. Donaldson „Skok w potęgę:
Mroczny zachłanny bóg powstaje” (3/5)
SMSD3 35,00 zł

Dave Duncan „Niechętny szermierz” (1/3)
SMDD1 22,00 zł

Dave Duncan „Dar mądrości” (2/3)
SMDD2 23,00 zł

Dave Duncan „Przeznaczenie miecza” (3/3)
SMDD3 23,00 zł

Dave Duncan „Połączany łańcuch” (1/3)
SMDD4 29,00 zł

Dave Duncan „Władca ognistych krain” (2/3)
SMDD5 35,00 zł

Dave Duncan „Niebo mieczy” (3/3)
SMDD6 35,00 zł

Dave Duncan „Zakłeta wnęka” (1/4)
SMDD7 29,00 zł

Steven Erikson „Ogrody księżycy” (1)
SMSE1 35,00 zł

Steven Erikson „Bramy domu umarłych” (2)
SMSE2 39,00 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

C. S. Friedman „Obcy brzeg”
SMCF4 35,00 zł

Neil Gaiman „Nigdziebądź”
SMNG1 27,00 zł

Neil Gaiman „Gwiezdny pył”
SMNG2 22,90 zł

Neil Gaiman „Dym i lustro”
SMNG3 27,90 zł

Elizabeth Haydon „Rapsodia” (1/3)
SMEH1 35,00 zł

Elizabeth Haydon „Proroctwo” (2/3)
SMEH2 35,00 zł

Elizabeth Haydon „Przyszanienie” (3/3)
SMEH3 35,00 zł

Patricia A. McKillip
„Mistrz Zagadek z Hed” (1/3)
SMPM1 22,00 zł

Patricia A. McKillip
„Dziedziczka Morza i Ognia” (2/3)
SMPM2 22,00 zł

Patricia A. McKillip „Harfista na wietrze” (3/3)
SMPM3 25,00 zł

Patricia A. McKillip „Zapomniane bestie z Eldu”
SMPM4 25,00 zł

Patricia A. McKillip „Wieża w kamiennym lesie”
SMPM5 25,00 zł

Feliks W. Kres „Północna granica” (1/5)
SMFK1 19,00 zł

Feliks W. Kres „Król Bezmiarów” (2/5)
SMFK2 27,00 zł

Feliks W. Kres „Grombelardzka legenda” (3/5)
SMFK3 37,00 zł

Feliks W. Kres „Pani dobrego znaku” (4/5)
SMFK5 27,00 zł

Feliks W. Kres „Piektło i szpada”
SMFK4 29,00 zł

Larry Niven, Jerry Pournelle „Miasto Późog”
SMNP1 35,00 zł

Bruce Sterling, William Gibson
„Maszyna różnicowa”
SMBS1 29,00 zł

Bruce Sterling „Święty płomień”
SMBS2 29,00 zł

Sean Stewart „Wskrzesciel”
SMSS1 13,90 zł

Sean Stewart „Nocna straż”
SMSS2 29,00 zł

Michael Swanwick „Stacje Przyływu”
SMMS1 15,90 zł

Michael Swanwick „Córka żelaznego smoka”
SMMS2 23,00 zł

Walter Jon Williams „Aristoi”
SMWW1 19,90 zł

Walter Jon Williams „Miasto w ogniu” (cz. 2)
SMWW3 35,00 zł

Walter Jon Williams „Stacja aniołów”
SMWW4 29,00 zł

Walter Jon Williams „Klejnoty koronne”
SMWW5 23,00 zł

Lawrence Watt-Evans „Niedoczarowany miecz”
SMLW2 25,00 zł

Lawrence Watt-Evans „Jednym zaklęciem”
SMLW1 25,00 zł

Gene Wolfe „Ciemna Strona Długiego
Słońca” (1/4)
SMGW2 22,00 zł

Gene Wolfe „Jeziro Długiego Słońca” (2/4)
SMGW3 22,00 zł

Gene Wolfe „Caldé Długiego Słońca” (3/4)
SMGW4 27,00 zł

Gene Wolfe „Exodus z Długiego Słońca” (4/4)
SMGW5 29,00 zł

**Wszystkie produkty Wydawnictwa MAG
do nabycia w EMPIKACH**

WIEDŹMIN

– gra wyobraźni –

według

Andrzeja Sapkowskiego



„Biały Wilk” nr 1:
– Wszystko o driadach.
Magia lasu, archetypy, tajemnice
Brokilonu, przygoda...
Już do kupienia!

„Biały Wilk” nr 2:
– Wszystko o Novigradzie.
Opis metropolii i jej tajemnic. Pomy-
sły na przygody. Nowe archetypy.
Kult Wiecznego Ognia. I ko-
lorowy plan miasta!

Czas Pogardy: Wojny
z Nilfgaardem

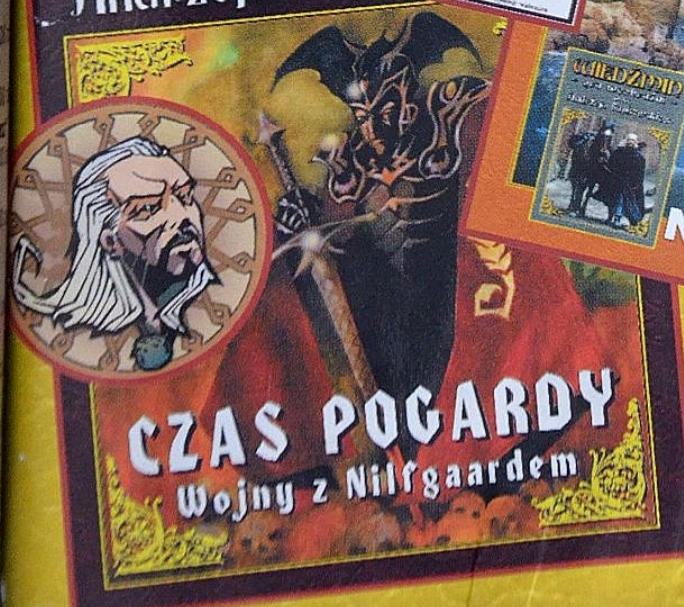
– Pierwszy suplement
do systemu, za-

wierający
rozszerze-
nie zasad,
uzupełnie-
nie informa-
cji o magii
oraz inne nie-
spodzianki.
Znajdziesz tu
także dokładny
opis cesarstwa
Nilfgaardu.



TAJEMNICE
NOVIGRADU

WIEDŹMIN: gra wyobraźni



CZAS POGARDY
Wojny z Nilfgaardem

W przygotowaniu:
Miecz Przeznaczenia – Epicka kam-
pania autorstwa Joanny i Macieja
Szaleńców.

PIEKŁO NA ZIEMI

Witaj w piekle

Mamy rok 2094, ale przyszłość nie jest naszą przyszłością. Wojna Ostateczna zakończyła się 13 lat temu, kiedy w nadnaturalnym dniu zagłady spadły bomby, zabijając miliardy ludzi, przemieniając świat w Martwe Ziemi i pozwalając tajemniczemu Mścicielom oblec się w ciała. Te plugawe istoty popędziły przez Spustoszone Ziemi, nekając nielicznych ocalałych z Apokalipsy, a potem w tajemniczych okolicznościach przekraczając Mississippi. Od tego czasu ludzkość walczy o odbudowanie świata. Miasta giną w upiornych burzach, więc żywi muszą żyć na pustkowiach.

Deadlands: Piekło na Ziemi to w pełni kompatybilna gra z nagrodzonym systemem Deadlands: Martwe Ziemi. A to jeszcze nie koniec naszej historii, opowiedanej przez najdziwniejsze gry kiedykolwiek stworzone!

Znów nadszedł czas bohaterów. Gracze mogą wcielić się w postaci „radioaktywnych” siewców zguby, szukających zemsty stróżów prawa, wypalających mózgi psychonów, poszukujących rupieci śmieciarzy i prawych templariuszy bądź też zwykłych ludzi ocalałych z pożogi.

Tylko opierając się otaczającej ludzkość ze wszystkich stron ciemności bohaterowie mogą sprawić, iż Piekło na Ziemi dobiegnie końca — i niech się lepiej pośpieszą. Niektórzy Mściciele mogą powrócić.

to wkrótce.

