

MAGAZYN FABULARNYCH GIER WYOBRAŹNI

INDEKS: 322954

MiM

Magia i Miecz 05

cena 7,90 zł (w tym 7% VAT)

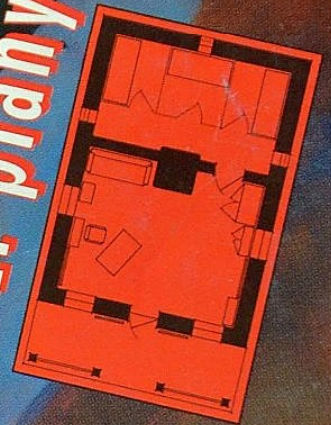
nr 101 maj 2002

PACHNIDŁO
opowieść
do ED i nie tylko...

WIEDŹMIN:
Próba serca

WFRP: Arabii ciąg dalszy

DL: plany



Konkursy z nagrodami!

ilustracja © FASA Corp.

J. Miracola 95



MIM 101
Kupon konkursowy

multimedia

MANTA

Twój
Cyberświat

Konkurs Primitive Wars

Redakcja
miesięcznika *Magia i Miecz*
wraz z firmą MANTA
ogłaszają konkurs
dotyczący rewelacyjnej strategii
czasu rzeczywistego,
produkcji Wizard Soft
wydanej w Polsce
przez firmę MANTA

A oto pytania konkursowe:

1. Jak nazywa się patriarcha demonów w grze „Primitive Wars”?
2. Ile misji dla jednego gracza przewidziano w grze „Primitive Wars”?
3. Jaką nazwę nosi nowa gra taktyczna wydawana właśnie przez firmę Manta?

Na zwycięzców czekają nagrody w postaci pięciu sztuk gry „Primitive Wars”

Odpowiedzi prosimy nadsyłać na adres:

Wydawnictwo MAG
Cypryjska 54, 0-765 Warszawa
NIE ZAPOMNIJ DOŁĄCZYĆ KUPONU!!!



MANTA Multimedia Sp. z o.o. ul. Matuszewska 14, 03-876 Warszawa
+48 22 332 34 50, fax: +48 22 332 34 60 e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl

ŻYCIE TO DZIWNĄ RZECZ

Życie ma niezwykłą umiejętność zaskakiwania nas na każdym kroku. Co i raz wręcza nam albo suty napiwek, albo daje kopa. Raz się cieszymy, by innym razem popaść w stan depresji totalnej. Zwykle dzieje się tak za sprawą ludzi lub wydarzeń – mniej lub bardziej ważnych, ale mających wielki wpływ na nas. Przed laty wydawało się, że wydanie 100 numeru gazety RPG w Polsce będzie wydarzeniem na MAXA. Teraz, kiedy stało się to faktem, okazuje się, iż... życie potoczyło się dalej. Niezauważenie stuknęła nam 100 i mogliśmy się dowiedzieć o sobie ciekawych rzeczy.

Takich jak choćby, że w sumie **MiMa** to kupować nie warto. Nie ma tam nic przecież ciekawego. I nigdy nie było. Lepiej wygrać prenumeratę, albo dostać na spotkaniu. Bo wtedy nagle się okazuje, że w sumie to **MiMa** mieć warto. I nawet przeczytać. Wtedy nagle znajdzie się coś ciekawszego.

Życie to dziwna rzecz, bo w sumie nie wiem, gdzie tu logika... Za darmo wezmę, ale żeby zapłacić za czyjąś pracę... Nie napiszę, że to typowo polskie... O! Napisałem!

Na to wszystko nakładają się dziwne środowiskowe koterie, nienawiści różnych klubów i kręgów miłośników tej lub innej wizji tego czy innego systemu tudzież świata. Życie to dziwna rzecz, bo jakby się tak głębiej zastanowić, to w ogóle nie ma sensu. Po co się kłócić, narzekać i denerwować? Czy życie nie jest na to za krótkie?

Czy konwent nie powinien być okazją do spotkania nowych ludzi? Do zabawy? A nie do zapicia się z dala od domu?

Czy czasopismo (każde!) nie powinno być do czytania z przyjemnością? Czymś, z czego się czerpie? A nie tarzą strzelniczą?

Czy ludzie o podobnych zainteresowaniach nie powinni być znajomymi? Jeśli nie przyjaciółmi? A nie wrogami z bliżej nieokreślonego powodu?

Życie to jednak dziwna rzecz...

T. Kreczmar

PS. Z żalem muszę pożegnać odchodzącego z naszych łam redaktora Michała Marszałika, potocznie zwanego Puszkinem. Dziękuję mu za wieloletnią współpracę i niemały wkład w **MiMa**. Do zobaczenia! Jego miejsce zajmie osoba nie z powietrza, jak się to mówi. Witamy od razu na łamach Tomasza Z. Majkowskiego, czyli szeroko znanego – przede wszystkim w krakowskim fandomie – Majkosza.

MiMa

5(101)/2002

REDAGUJE ZESPÓŁ:

Tomek Kreczmar (redaktor naczelny)
krzak@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 Gnypp (Panorama, ED, ŚM, WFRP)
toread@rpg.pl
Michał Marszałik (Almanach, GS)
puszkin@rpg.pl
Jarosław Musiał (dział graficzny)
jarek@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 Kałat (WWW)
ingwar@rpg.pl

STRONA MiMa:

<http://www.magiamiecz.pl>

PRENUMERATA:

Monika Wernio (prenumerata@mag.com.pl)

DZIAŁ REKLAMY:

Anna Chojuj (reklama@mag.com.pl)

OPRACOWANIE GRAFICZNE I PROJEKT TYPOGRAFICZNY:

Tomek Laisar Fruń, Jarosław Musiał

SKŁAD I ŁAMANIE:

Tomek Laisar Fruń

KOREKTA:

Bartek


STALE WSPÓŁPRACUJĄ:

Piotr Cieśliński, Jacek Drewnowski, Piotr „Ramel” Koryś, Sławomir Łukasz, Tomasz Z. Majkowski, Łukasz „Kłoczek” Sikorski, Michał Stachyra, Maciej i Joanna Szaleńcowie, Piotr Wyskok

ADRES REDAKCJI:

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

WYDAWCA:

 Wydawnictwo MAG
Jacek Rodek (prezes)
jrodek@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:

© FASA Corp.

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

**Panoramas:**

- Co tam za morzem panie słycać.
Brytyjski świątek RPG, cz. 1 ————— 6
Krzyszyna Nablić
- The Wheel of Time Roleplaying Game ————— 8
Eshin
- Deadlands: Tancerze Ducha ————— 10
Michał „Duzon” Stachyra
- Legenda Pięciu Kręgów: Droga Jednorożca 11
Krzyszyna Nablić
- Wieści ————— 13
1 + 1 > 2
- Kombinatoryka Thorgalowa ————— 74
Grzegorz Zieliński

State' działy:

- MiM(ochodem) – Dziś pytanie:
Czy cRPG może być wstępem
do prawdziwego RPG? ————— 3
- Listy ————— 4
- Nowa Kraina Goblinów, edycja 3.4 ————— 76

Felietony:

- Miasto, magia, maszyna:
Atak klonów? ————— 77
Jacek Drewnowski

Almanach:

- Chałupa z krwi i kości,
czyli rzecz o tym, jak nasi dziadowie
domy budowali ————— 18
Robert Kowalski

Deadlands:

- Rzeki na Dziwnym Zachodzie ————— 26
Piotr „Ramel” Koryś
- Plany ————— 30

Earthdawn:

- Pachnidło.
Część 1: Perfumy i sztylety ————— 34
Tomasz Z. Majkowski

Piekło na Ziemi:

- Przerwany lot M237 ————— 46
Jerzy Cichocki

Świat Mroku:

- Rodzina Wschodu a mitologia ————— 53
Patrycja „Zaphiel” Perka

Warhammer

- Pałac Wodospadów.
Druga część kampanii „Miasto ze Złota” — 55
Joanna Szaleniec

Wiedźmin:

- Próba serca ————— 65
Maciej Szaleniec

Hasło numeru:

– Jeśli ma być w grupie paladyn, to ja go będę grał! – w trakcie losowania postaci



Dziś pytanie: CZY CRPG MOŻE BYĆ WSTĘPEM DO PRAWDZIWEGO RPG?

Pewnie. A wędkarstwo? Pewnie. A rzut oszczepem? Pewnie. cRPG jeszcze bardziej, choć powiedziałbym, że są za i przeciw. Antycypuje, że pojawia się odpowiedzi, że można, więc pokażę nieco drugiej strony. Otóż gry komputerowe są bardzo odtwórcze. To znaczy nie trenujemy wyobraźni, raczej karmimy ją prostą substancją treściową. Osoby grające w cRPG są na straconej pozycji wobec tych, które na przykład więcej czytają. Po wtóre sam układ monitora, odtwórczość i szybkość akcji nadwiera ludzka umiejętność koncentracji. Otóż i telewizja, i komputer produkuje ludzi, którzy nie mogą się skupić. Dzieci „telewizyjne” nie mogą nauczyć się czytać przez to na przykład. Próby komputerowców mogą przez to szybko zakończyć się niepowodzeniem.

Miłosz Brzeziński

Może być niezłą „bazą” dla nowowtajemniczanych. Jeśli jakiś maniak **Baldurs Gate’a** usłyszy, że będzie mógł przeżyć przygodę, w której uczestniczą naraz inni koledzy, a komputer (czytaj MG) nie stawia żadnych ograniczeń, to od razu sięgnie po kostki. Inna sprawa, że ta gra komputerowa została oparta na mechanice **AD&D**. Ponadto łatwiej będzie takiemu koleśowi wyobrazić sobie „kulę ognia”, którą właśnie opisuje Mistrz, czy inne czary zazwyczaj efektywnie przedstawiane w cRPGach.

Jerzy Cichoński

Pewnie, że mogą. Wystarczy dać za przykład Tormenta, czy Baldur’s Gate’a. Jednak, nie ma co ukrywać, zdarza się to rzadko.

Piotr Gnyp

Są! To widać, ile osób odzywa się na pl.rec.gry.rpg – część z nich na pewno łapie się za głowę, że cały piękny świat wyobraźni stoi przed nimi otworem... Ilu zostaje? Ilu da radę? Kto wie...

Tomek Kreczmar

Sadze ze jak najbardziej.). Mojej Mamie niedawno pokazałem Diablo II. Zaczęła grać codziennie. Kiedyś proponowałem, że pokażę jej sesję RPG – stanowczo odmawiała. Dziś dało się namówić Mamę na pierwszą sesyjke (jedyńka – ale zawsze :)).

Michał Marszałik (po raz ostatni u nas!)

Gry komputerowe, przy całej interaktywności współczesnych tzw. cRPG, pozostają rozrywką indywidualną, gdy klasyczny erpeg to zabawa społeczna. Poza tym nie uwrażliwiają na narrację mówią i zabawy językiem w ogóle. Słowem, gry komputerowe mogą być takim samym wstępem do gier fabularnych, jak książki, kino czy dziecięca zabawa „w Indian i kowbojów” i nie przypisywałbym im szczególnej w tym względzie roli.

Tomasz Z. Majkowski (po raz pierwszy u nas!)

Zależy jakie. Na pewno nie Baldur’s Gate, bardziej niż RPG przypominające grę strategiczną. Ale na przykład taki Daggerfall – czemu nie? Pokazuje jak może wyglądać gra fabularna. Temu, komu się spodoba, na pewno spodobać się zwykłe sesje. Dają wszak o wiele więcej możliwości.

Maciej Nowak-Kreyer

Wszystkie drogi prowadzą do RPG – jeśli ktoś jest typem „poszukiwacza” prędzej czy później zacznie grać w prawdziwe RPG. Pod warunkiem jednak, iż ma znajomych którzy zachcą go w ową rozrywkę wprowadzić. Zdarzają się wypadki, że ktoś uczy się grać z podręcznika...no ale sam ze sobą to niewiele pogra, potrzebuje towarzystwa.

Poison Ivy



Kochani Czytelnicy!

Miło mi witać się z Wami po raz kolejny. Mam nadzieję, że jesteście dnia dzisiejszego (jakikolwiek by on był w odmęcie czasoprzestrzeni) w równie dobrym humorze jak ja, i że lektura „Listów” Was z niego nie wybiję :-). Zamierzam nadal za każdy opublikowany list przyznawać kropkę, ale nie będę już tego dodatkowo podkreślać w komentarzu. Jestem przekonana, iż przeciwnicy kropek wybaczą mi ten mały nałóg, a zwolennicy nie poczują się „wylani wraz z kąpielą”. Jeśli jednak miałoby być inaczej, to jak zwykle czekam na Wasze komentarze: poisonivy@mag.pl. A nagrody? Nie tracę nadziei, iż kiedyś roześlę zdobywcom trzech kropek...

Dziewiczy konwent

Yoyo!

Światło otworzyło mi oczy i odrzuciło cień wspomnienia dawnych czasów. Nastąpiła nowa rzeczywistość i wszystko się skończyło. Chodzi mi oto, że obudziłem się w poniedziałek po odeśpaniu 2 nieprzespanych nocy na magoconie :). Ano wróciłem z niego i wzięła mnie chęć wyrażenia swego zdania tudzież opinii o nim (inna sprawa, że to był mój dziewiczy konwent) to tak: Mi się podobało, choć wiem, że znajdzie się wiele osób, które wiedzą lepiej. Nie mam do czego porównywać tego cona, ale z relacji wielu ludzi mogę coś sobie wyobrazić.

Ludzi może dużo nie było (choć czy prawie 400 to mało?), lecz to pokazało mi, co to fandom i z całą odpowiedzialnością mówię, że jeśli ktoś nie był na konwencie, to nie zaznał prawdziwego fandomu!

Dwa, że poznałem wiewiele ciekawych osób – wymieniać nie będę. Ot tak sobie idąc po korytarzu widzę jakiegoś gościa i po chwili gadamy jak starzy znajomi (mimo różnicy wieku) – bardzo miłe i budujące. Porozmawiać można nawet ze znaną osobą (np. Kłoczek, z którym znam się od „5 osób do środka” przy drzwiach wejściowych, czy Asia i Maciek Szaleńcowie – wspomniała para ludzi).

Chwalić należy także szkołę i stołówkę (pозdrowienia dla pani, co daje herbatę na krechę :)).

Dalej... szkoda, że niektóre prelekcje się nie odbyły, ale kilka genialnych zamazuje niedociągnięcia. Muszę napisać, że najlepsze to tworzenie scenariuszy i porady w prowadzeniu MG – AiM Sz., krasnoludem być – Kłoczek, poradnik bajania – MNK i Pusz (pamiętacie walkę? :) i dekalogi MM i Repka (kolejność częściowo przypadkowa).

Słowo o sobie, jakby ktoś się zastanawiał, kto to pisze: tzw. Wiedźmak, czyli gość z przedziałkiem i w koszulce RPG, co się strasznie dużo pyta :)))))))).

Żałuje ze PI, Toread i MNK tak szybko wybyli :((.

Papa; jeszcze się odezwę

Wiedźmak

Bardzo się cieszę, iż „ten pierwszy” konwent przypadł Ci do gustu. Mam nadzieję, iż jeszcze wiele tego typu doznań przed Tobą, no i gratuluję wytrzymałości! Dwie noce bez snu ho, ho...

Inspiracje

Odpowiedź na list Willy'ego (MiM #99)

Jako inspirację do WoDa polecam wszelakie powieści gotyckie, np. „Dra Jekylla i Mr. Hyde`a” czy też „Hienę cementarną”

Stevensona. Jeżeli lubisz takie klimaty – przeczytaj kilka szmatławych horrorów. Z reguły da się je przerobić na scenariusze lub choćby wykorzystać kilka elementów. Do sesji „politycznych”, czyli opartych np. na intrygach w koterii, doskonale nada się „Książę” (sic!) Machiavellego. Problemy tam przedstawione nadadzą się na główną oś konfliktów.

Jeżeli chciałbyś, aby Twoi gracze podczas rozgrywania scenariusza rozważali przy okazji jakiś problem natury etycznej czy filozoficznej, warto poczytać filozofów – Senekę, Arystotelesa czy Tomasza z Akwinu. Z góry ostrzegam, że nie są to lekkie lektury, ale ich znajomość może się opłacić. Do prowadzenia dyskusji przyda się natomiast „Erystyka”.

Schopenhauera – polecam każdemu, bo przyjemna to lektura, a techniki w niej zawarte można z powodzeniem stosować na co dzień.

Na zakończenie, proponuję Ci również zaznajomienie się z katastrofistami – Heideggerem, Kirkegaardem czy Camusem; „Dżuma” tego ostatniego to świetny materiał na scenariusz czy nawet kampanię.

Pozdrawiam

Mateusz „Inkwizytor” Budziakowski

Znowu do przodu

Szanowna Poison Ivy

No proszę, znowu do przodu! Polskie RPG, teraz CCG; byle dalej; jakiś system bitewny, a potem... aż się rozmarzyłem... Gratulacje – dla Was za to, że wydajecie; dla Nas za to, że chcemy grać w to, co Wy wydajecie. Przy okazji nie zapominajcie o starszych systemach (może powiecie mi, czy WFRP wróci na polski rynek wydawniczy?). Choć cieszy taki obrót sprawy, martwię się, ponieważ w **MiMie** przybywa działów, a nie przybywa stron (wiem, wiem, więcej stron – większa cena...), ale i tak nie jest źle, w końcu kupuję i czytam (choć tylko kilka działów) **MiMa**... :-).

Szanowny „Grzyb”-ie, [MiM# 99 przyp. P.I.] chcesz komercjalizacji? Większej reklamy? Ponieważ zbyt mało ludzi wie o to RPG? Zastanawiałeś się dlaczego tak jest? To nie kwestia reklamy, ale Nas samych – większość RPGraczy (przynajmniej tak wynika z moich obserwacji) tak naprawdę boi się mówić o swym hobby (tak, boi :-), by nie być odebrany przez „zwykłych ludzi”, których pełno wokół nas, za jakiś „świrów”. Ludzie, nie bójcie się, mówcie o tym głośno, a tak reklama przyniesie na pewno pozytywne efekty; w końcu to My jesteśmy inteligencją kraju, a któż do takich nie chciałby się przyłączyć? Wiem to, w ten sposób udało mi się zwerbować już niejednego człowieka. Weźmy sprawy we własne ręce, a nie zrzucajmy na barki innych...

Pozdrowienia ze Starego Świata

GOMRUND



Co robić z...

Wiele razy na łamach **MiMa** pojawiło się pytanie „Co zrobić z przepakowanymi bohaterami graczy?”. Odpowiedzi były różne. Jednym z podanych rozwiązań było zabicie postaci. Jest to z pewnością wyjście skuteczne, acz niebezpieczne, gdyż może zaowocować rozpaleniem w graczach nienawiści do MG, a być może nawet do RPG. Mam lepsze rozwiązanie. Dla formalności – nie twierdzę, że jest to wyłącznie mój pomysł i nie wiem, czy nie został już wcześniej przedstawiony. Bardzo dobrym rozwiązaniem jest odebranie bohaterom sprzętu, magicznych przedmiotów, zbroi itd. oraz okaleczenie ich (sic!). Tak zrobiłem ze swoimi graczami. Poprowadziłem im przygodę, w której na końcu tracą przytomność. Następnym razem budzą się w celi więziennej – bez ekwipunku, jeden z nich miał poważnie złamaną rękę, inny ucięte prawie wszystkie palce u prawej dłoni, co czyniło ją bezużyteczną etc. Mroczny Nieznajomy ratuje ich z opresji, ale dalej muszą sobie radzić sami, okaleczeni, bez miecza ni grosza przy duszy. Gracze początkowo niezłe się wściekli, ale później spodobała im się gra, ponieważ zaczęli jak gdyby od początku, ale mieli już pewne doświadczenie – przyszedł czas na zabawy w skradanie się (są poszukiwani, bo uciekli z więzienia – dodatkowy motyw napędzający), w MacGyvera (trzeba jakoś przeżyć w lesie bez ulubionego topora dwuręcznego) itd., itp. Jestem prawie pewien, że rozwiązanie to można wykorzystać w większości drużyn bez zbędnego łamania nosów i rozlewu krwi.

DreamER

PS Jeszcze o mnie usłyszycie.

Pomysł niezły, zastanawiam się tylko, czy ulubionej postaci Twojego gracza odrosło te kilka odrąbanych paluszków hehe... No bo w to, że odzyskali w końcu wszystkie magiczne przedmioty z nawiązką nie wątpię.

Pozdrawiam Was bardzo, bardzo gorąco

Poison Ivy

Smoczy Kiel

Niestety na Magikonie nie udało nam się zebrać całości Kapituły, w związku z czym nie wręczyliśmy Smoczego Kła. Głosowanie przeprowadziliśmy więc nieco później i nagrodę wręczymy na tegorocznym Polconie. A kto jest zwycięzcą? Nie trzymamy już was dłużej w niepewności – oto wyniki:

3 miejsce – Władca Zimy – wydawnictwo Portal

2 miejsce – Wiedźmin: Gra Wyobraźni – wydawnictwo MAG

1 miejsce – Wampir – wydawnictwo ISA

Gratulujemy zwycięzcy!

Piotr Gnyp (przewodniczący kapituły)

KŁAKON 2002

24-26 maja w Warszawie

Wirtualny Caern zaprasza wszystkich na pierwszy koncert poświęcony grze **Wilkołak: Apokalipsa**

Nawet jeśli nie znasz tego systemu, lub wiesz o nim niewiele – przyjeźdź. Szykujemy specjalny blok dla początkujących obrońców Gai. Więcej informacji na stronie www.klakon.prv.pl.

Zaproszenie

Sekcja Fantastyki Towarzystwa Retorycznego Wydziału Polonistyki UW organizuje konferencję naukową poświęconą zagadnieniu

TEORIA ŚWIATÓW ALTERNATYWNYCH W FANTASTYCE

Konferencja odbędzie się w dniach **7 i 8 maja 2002** w godz. 10:30-16:30 w sali konferencyjnej Centrum Informatycznego UW, ul. Krakowskie Przedmieście 26/28.

Zaproszeni goście: Anna Brzezińska, Andrzej Zimniak, redakcje: Nowej Fantastyki, Science Fiction, fantazinu, esensji.

Z końcem marca 2002 roku rozpoczęła działalność **Agencja Wydawniczo-Literacka RUNA**, która została założona przez Paulinę Braiter-Ziemkiewicz, Annę Brzezińską i Edytę Szulc.

Paulina Braiter-Ziemkiewicz (ta od pomysłów) – absolwentka anglistyki Uniwersytetu Warszawskiego, tłumaczka, felietonistka, krytyk filmowy i literacki, publicystka; ma w dorobku ponad 40 opublikowanych przekładów powieści (autorstwa m.in. J.R.R. Tolkiena, S. Kinga, N. Gaimana, U.K. LeGuin) oraz liczne opowiadania; publikuje na łamach m.in. „Feniksa”, „Nowej Fantastyki”, „Focusa”, „Esensji”. Jeden mąż, jeden kot.

Anna Brzezińska (ta od artystów) – absolwentka historii KUL oraz absolwentka i doktorantka mediewistyki Central European University w Budapeszcie, pisarka i publicystka („Przekrój”, „Gazeta Wyborcza”, „Portal”). Opublikowała dwie powieści „Zbójce gościniec” (1998) i „Żmijowa harfa” (2000) oraz szereg opowiadań – dwukrotna laureatka Nagrody Fandomu Polskiego im. Janusza A. Zajdla (najważniejszego wyróżnienia w polskiej literaturze fantastycznej), wyróżniona także nagrodą Europejskiego Stowarzyszenia SF (ESSF). Jeden mąż, trzy koty.

Edyta Szulc (ta od kasy) – absolwentka zarządzania i marketingu Uniwersytetu Warszawskiego, analityk finansowy. Pracuje w dziale promocji Teatru Narodowego w Warszawie. Jeden mąż, trzy koty.

W sumie mają 93 lata, siedem kotów, trzech mężów (wszyscy spod znaku Strzelca), cztery magisteria, jeden doktorat w drodze i firmę.



CO TAM ZA MORZEM PANIE SŁYCHAĆ

BRYTYJSKI ŚWIATEK RPG, CZ. 1

Krysia Nahlik

Przebywając przez kilka miesięcy zeszłego roku w Wielkiej Brytanii w charakterze studenta z dużą ilością wolnego czasu, postanowiłam nie rezygnować z ulubionych rozrywek. Z punktu zapisałam się do lokalnego klubu RPG i gier bitewnych, oczekując różnych rewelacji, tłumów dobrze poinformowanych w rynku oraz doświadczonych graczy i tuzinów czasopism do wyboru i do koloru. Prawda okazała się być jednak nieco inna. Pod niektórymi względami się rozczarowałam, pod innymi wręcz przeciwnie – pobyt na Wyspach mile mnie zaskoczył. Czym i jak – postaram się opisać w tym bardzo subiektywnym i niekompletnym przeglądzie brytyjskiego światka graczy.

KLUBY – STUDENCI DO KOSTEK MARSZ!

Na tym polu Brytyjczycy są świetnie zorganizowani. Każdy chyba uniwersytet (czytaj – każde małe miasteczko, które ma ponad 300 lat) posiada przynajmniej jeden klub poświęcony grom fabularnym, bitewnym i pokrewnym. Choć na Wyspach bitewniaki biją na głowę popularnością wszelkie inne formy rozrywki i zazwyczaj to na nich skupiają się owe kluby, miejsce dla rolplejowców też się znajduje. A ponieważ zabawę łożnianymi żołnierzkami traktuje się tam z dość dużym szacunkiem, toteż nie ma problemu ze wsparciem finansowym ze strony uczelni, wynajmem sal na turnieje czy LARPy i w ogóle zapleczem. Klub, do którego należałam, mieścił się na uniwersytecie w Bangor, małym walijskim miasteczku składającym się głównie z uczelni i jej studentów, wyposażonym w jeden mały sklep z grami. W skrócie, w dziurze zabitej dechami, ale cywilizowanej, czyli takiej, w której powinno znaleźć się wielu miłośników RPG. Liczył sobie oficjalnie około 50 członków, z czego pokazywało się regularnie ze dwudziestu – jeśli mi wiadomo, to dość przeciętny rozmiar na skalę krajową. Co ciekawe, klub ten uchodzi za jeden z „najlepszych” w kraju, o czym świadczą notoryczne zwycięstwa w turnieju Nationals (więcej na ten temat na samym końcu).

GRACZE I ICH ULUBIONE SYSTEMY – WARHAMMER TYLKO DLA POLAKÓW?

Niemal od początku rozpoczęłam wśród lokalnych graczy żmudną inwigilację. W co grają, od kiedy, z kim, jak często... Pod tym względem nie zebrałam żadnych rewelacji, pomijając fakt, że wszyscy grają bardzo regularnie i że ludzi zajmujących się RPG od 15 czy więcej lat można spotkać na każdym kroku. Takie „smoki” zaczynały zazwyczaj od AD&D... i większości przypadków na nim poprzestają, nabywając tylko nowe dodatki do potężnych kolekcji i spotykając się raz na pół roku z tymi samymi, często dzieciętymi już kolegami, by pochodzić po podziemiach i powspominać dawne czasy. Wśród młodszych stażem graczy oraz tych mniej konserwatywnych króluje jednak Świat Mroku, głównie WAMPIR, choć WILKOŁAK również cieszy się popularnością. MAG i UPIÓR mają nieduże grupki oddanych miłośników.

Tu mała dygresja: nie jest żadnym zaskoczeniem, że „WoDziarstwo” i związane z nim stereotypy są powszechne na całym świecie. Typowy angielski miłośnik Świata Mroku

ubiera się na czarno, obwiesza klanowymi broszkami, cytuje najnowsze dodatki z pamięci oraz cierpi na sesjach. Zaskoczeniem jest natomiast fakt, że zazwyczaj przy tym pozostaje otwarty na inne systemy, nie traktując innych graczy z wyższością. Nie zauważyłam też, by komuś przychodziło do głowy klasyfikować graczy na „mrocznych” i „turlaczy” – może zamiast snuć takie dywagacje po prostu dobrze się bawią?

Poza tą czołówką grywa się głównie w nieśmiertelny ZEW CHTULHU, systemy bliskiej przyszłości: SHADOWRUNA i CYBERPUNKA, nieco EARTHDAWNA oraz angielski ekwiwalent Świata Mroku – SLA INDUSTRIES. Ta ostatnia gra, mało znana poza Wielką Brytanią, to coś pomiędzy KULTEM, CYBERPUNKIEM a DELTA GREEN – bardzo ponura rzeczywistość alternatywna. Wielu miłośników ma GURPS oraz wiekowy już AMBER DICELESS RPG, oprócz tego dostępnych jest wiele starych systemów, które wycofano z druku zanim RPG rozprzestrzeniło się w Polsce, a których tytuły ani mnie, ani zapewne Wam nic by nie mówiły. Nic dziwnego, że przy tak dużym wyborze klasyki do nowinek podchodzi się zazwyczaj ostrożnie – kiedy spytałam o popularne w USA i Polsce DEADLANDS czy L5K, jedynie kilka osób coś o nich słyszało, ale nikt w nie nie grał. Biorąc pod uwagę, że członkowie klubu pochodzili z najróżniejszych zakątków kraju, przegląd ten wydaje się oddawać główne tendencje wśród graczy.

Wielu z Was zakrzyknie teraz pewnie: a co z WARHAMMERem? Przecież to ojczyzna naszej ukochanej gry! Okazuje się, że WFRP jest w Wielkiej Brytanii trochę na wymarciu. Przeciętny gracz fantasy starej szkoły sięga raczej po AD&D, a po WFRP sięgają nieliczne grupki, zazwyczaj odznaczające się koszulkami ulubionych zespołów heavy-metalowych utrzymanych w odpowiednim klimacie. Miejmy nadzieję, że zapowiadane przez *Hogshead Publishing* nowe dodatki coś na tym polu zmienią. Jak na razie wciąż niesłabnącą popularnością cieszy się tylko gra bitewna – zarówno podstawowe WFB, jak i jej liczne odłamy, takie jak WARHAMMER 40K, MAN O' WAR / SEA OF BLOOD oraz BATTLEFLEET GOTHIC (czyli WARHAMMER w kosmosie).

LARP – PRZEBIERAŃCY WSZELKIEJ MAŚCI, ŁĄCZCIE SIĘ!

Wszędzie na Wyspach niezwykle popularne jest urządzenie średniowiecznych przebieranek z różnych okazji – a to założenia jakiegoś miasta przez Wikingów, a to bitwy Sakso-



nów z Normanami, a to kolejnego szkockiego powstania. Istnieje też szereg towarzystw zajmujących się tylko i wyłącznie odtwarzaniem historycznych bitew. Nic więc dziwnego, że w tak przyjaznej atmosferze wyrosło wiele bardzo aktywnych i fachowo zorganizowanych cyklicznych LARPów terenowych, głównie w realiach pseudo-europejskich fantasy. Spośród wielu gier tego typu najbardziej znane są dwie: THE GATHERING oraz OMEGA LRP. Ten pierwszy to zarówno świat, jak i system, w który gra się przez całe 12 miesięcy w lokalnych grupach, by co roku zjechać na ogólnokrajowy spęd, liczący do 3000 osób. Wszystkie „oficjalne” imprezy z tego cyklu odbywają się pod egidą organizatora, Lorien Trust (<http://www.melgir.demon.co.uk/lrp/lorien/lorien.html>).

Zasady THE GATHERING zakładają użycie specjalnej „gumowej” broni (nie mam pojęcia, z czego się ją naprawdę robi, ale jest miękka na końcach i z daleka wygląda realistycznie...), która dostarcza mnóstwo radości, choć do tanich nie należy. Impreza odbywa się w przyjaznej, zrelaksowanej atmosferze.

OMEGA LRP to chyba najbardziej profesjonalnie prowadzona z tego typu imprez, choć składa się jedynie z dwóch spotkań na rok, na które zjeżdża kilkaset osób. Na ich stronę internetową <http://www.omegalrp.freewire.co.uk> powinien zajrzeć każdy, kto chciałby się dowiedzieć, jak fachowo zorganizować i zaprezentować własnego LARPa.

Na tych, którzy wolą intrygi pod dachem od tarzania się z mieczem w błocie czeka rzecz jasna drama. W Wielkiej Brytanii działa obecnie wiele lokalnych organizacji i klubów zajmujących się graniem w Świat Mroku na żywo, na większą skalę liczą się jednak dwie konkurencyjne: Camarilla UK (<http://www.camarilla.org.uk/>) oraz UK Masquerade (<http://www.ukmasquerade.org/>), których członkowie zresztą, jak wieść niesie,

niezbyt się wzajemnie lubią. Camarilla UK wydaje się aspirować do miana klubu „elitarnego”, podobnie trochę jak nasz rodzimy PESM, na plus liczy jej się fakt rozdawania członkom gustownych metalowych, przedstawiających nie wiadomo co znaczków, które łatwo wpiąć w klapę.

THE NATIONALS - RPG JAKO SPORT ZESPOŁOWY

Ze względu na brak samochodu i pieniędzy nie udało mi się dotrzeć na żaden z rozlicznych brytyjskich konwentów, ciężko mi się więc na ten temat wypowiedzieć. Zainteresowanych odsyłam na stronę brytyjskiego RPGA (Role Playing Games Association), gdzie można obejrzeć listę imprez zapowiadanych na najbliższy rok (<http://rpgauk.com/members/events.asp>). Jedyną imprezą, której przegapienia szczerze żałuję, są tzw. Nationals, czyli Student National Wargaming and Roleplaying Championships. W tym corocznym konwento-turnieju zmagają się kluby studenckie, wystawiając reprezentacje swoich przedstawicieli w kilkunastu kategoriach gier i konwencji fabularnych, bitewnych oraz LARPów. W przeciwieństwie do Pucharu Mistrza Mistrzów ocenia się tam wyłącznie graczy, MG z klubu organizującego w danym roku zawody mają za zadanie przedstawić i poprowadzić jak najlepszy scenariusz ku ucieście wszystkich. Zwycięstwo, wraz z zaszczytem organizacji kolejnej edycji Nationals, przypada klubowi, którego gracze odniosą sukces w największej liczbie kategorii. Pomysł wydaje się sprawdzać świetnie, może i u nas dałoby się zorganizować takie międzyklubowe zmagania. Informacje na temat tegorocznej edycji znaleźć można na stronie <http://www.bwrps.org.uk/nationals.php>.

Wirtualne Imperium Fantastyki

-codzienne aktualizacje

-nowinki

-książka

-galerie

-film

-gry

-opowiadania

www.fantasy.gry.wp.pl



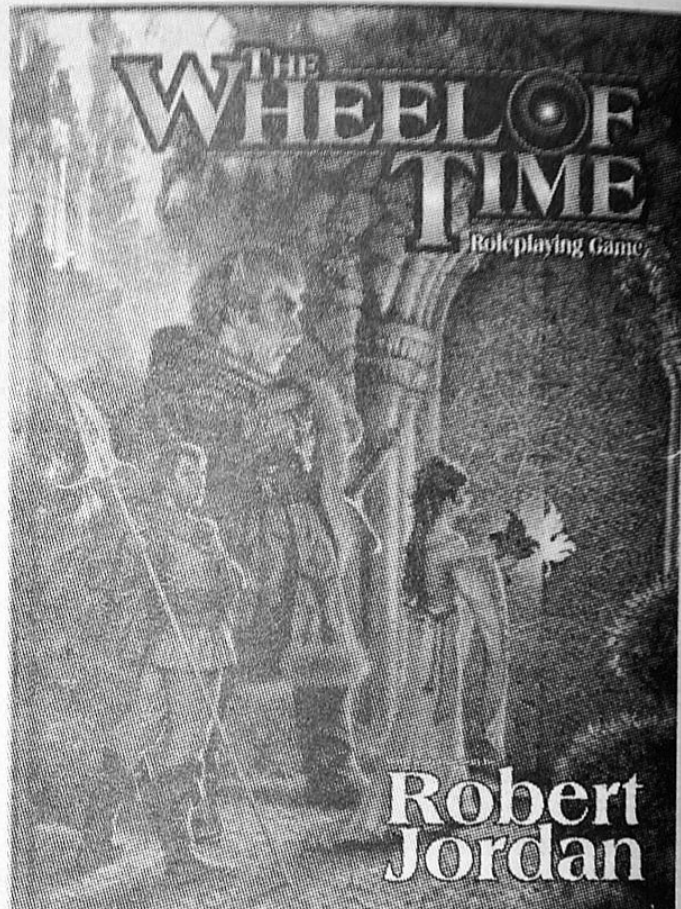
THE WHEEL OF TIME ROLEPLAYING GAME

Koło Czasu obraca się, a Wieki nadchodzą i mijają, pozostawiając wspomnienia, które stają się legendą. Legenda staje się mitem, a nawet mit jest już dawno zapomniany, kiedy nadchodzi Wiek, który go zrodził.

Te słowa rozpoczynają każdy z tomów cyklu „Koło Czasu”, teraz zaś, dzięki firmie *Wizards of the Coast*, rozpocząć będą niejedną sesję. Wydany na licencji D20 system wprowadza nas w niezwykle świat książek Roberta Jordana. 320-stronicowy podręcznik wydany został w całości w kolorze, na dobrej jakości papierze. Niestety, oprawa graficzna nie zachwyca – choć niektóre ilustracje dobrze oddają klimat serii, to wiele wydaje się być wepchnięte na siłę.

Śmierć jest lekka jak pióra, powinność ciężka jak góra.
Lan Mandragoran

System tworzenia postaci jest stosunkowo prosty i nie różni się zbyt od tego, co oferują inne systemy D20. Grać można przedstawicielami ludzi lub Ogrów, ale autorzy oferują nam w zamian możliwość wcielenia się w przedstawicieli różnych narodów – od doskonałych spiskowców z Caihren do zaprawionych w bojach Aielów. Ciekawy jest także dobór profesji – można m.in. grać szkolonym w dyplomacji szlachcicem czy algai'd'siswai – wojownikiem Aielów, polegającym w walce na szybkości zamiast na zbroi. Umiejętności i charakterystyczne dla D20 wyczyny nie różnią się zbyt od normalnego zestawu, dodano jedynie kilka specyficznych dla tego świata, w tym tzw. utajnione wyczyny, zatracone przed wiekami zdolności, które z czasem objawiają się u postaci.



Rozdział o ekwipunku został przygotowany z dużą starannością – znajdziemy tu dokładny opis nie tylko zbroi i broni, ale każdego oferowanego dobra, a także szkice niektórych towarów (w tym różnych zbroi – całkiem przydatne, jeśli MG potrzebuje opisać gromadkę najemników, a nic nie przychodzi mu na myśl) oraz ciekawą notkę o tworzeniu historii posiadanych przedmiotów i broni.

Czas rzucić kości!

Mat Cauthon

Walka w WOT RPG jest dynamiczna i ekscytująca, nawet jeśli nie należy do niezwykle realistycznych – test ataku, a jeśli udany – rzut na rany. Nie ustala się, gdzie trafił cios, a trafienia krytyczne polegają na zwiększeniu liczby zadawanych obrażeń i mają miejsce, gdy wyrzuci się 20, rzucając za atak, po czym uda się wykonać dodatkowy rzut





Zalety:

- Możliwość łatwego stworzenia ciekawej postaci.
- 9000+ stron powieści, a na nich setki pomysłów, lokacji i BNów.
- Wspaniały, niezmiernie rozbudowany świat.

Wady:

- Błędy i nieścisłości w stosunku do powieści.
- Marne rozwiązanie kwestii Jedynej Mocy.
- Jeśli trzymać się wszystkich zasad, gra staje się potworną turlaniną.

ukazano Jedyńa Moc w podręczniku, sugeruje, iż autorzy zbyt wzorowali się na D&D. Nie tylko powiązano ją z inteligencją i wiedzą, co nie ma przełożenia na świat powieści, ale też wprowadzono ograniczenie dziennego jej stosowania – co stoi w sprzeczności z obrazem ukazany w serii! Można oczywiście uznać te zabiegi za próbę utrzymania równowagi w grze, ale zasady te są dosyć irytujące dla miłośników dzieł Roberta Jordana.

Kolejny rozdział – o prowadzeniu gry – jest dobrze napisany, choć być może za mało w nim odwołań do świata gry, a za wiele ogółów. Po nim następuje dosyć skromny bestiariusz, niezły napisany opis świata i przegląd magicznych przedmiotów, na jakie mogą natknąć się gracze. Podręcznik kończy prosta przygoda, tocząca się równoległe do akcji powieści.

Podsumowując, KOŁO CZASU jest jednym z ciekawszych systemów, oferującym graczom i MG niezwykle bogaty świat, gotowy na przyjęcie praktycznie każdego rodzaju kampanii – od klimatycznego *dark fantasy*, gdy gracze desperacko próbują ocalić świat, aż po radosne *hack&slash*. Ironicznie jednak te wszystkie zalety skierowane są do ludzi nie znających dzieł Jordana – fani tych utworów będą bowiem wysoce poirytowani licznymi błędami i przekłamaniami, których naprawienie wymaga od MG wiele pracy i wysiłku.

Opisał, na rozkaz M'Haela Mazrima Taima i ku chwale Lorda Smoka

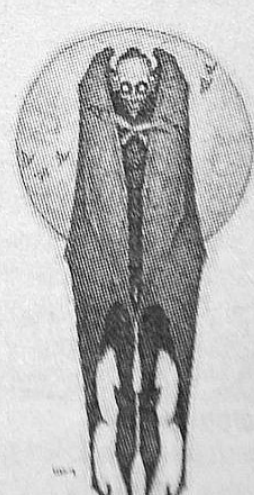
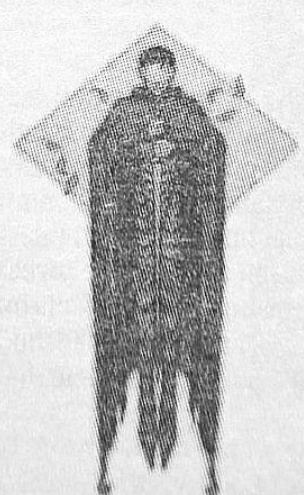
Eshin

na trafienie. Zamieszczono jednakże pewne zasady, które bardziej wymagającym graczom pozwolą na stosowanie nieco bardziej wyszukanej taktyki, np. specjalne rodzaje ataków, ogłuszenia przeciwnika czy pośredniego wspierania towarzysza w walce z danym wrogiem.

Asha'mani, zabijajcie!

Mazrim Taim

Jedyńa Moc. Energia, która napędza Koło Czasu, wszechpotężna siła, którą władają ludzie obdarzeni darem – lub przekleństwem – Przenoszenia. Darem, gdyż potęga, jaką włada jej użytkownik, jest ogromna. Przekleństwem, bowiem droga do tej potęgi jest trudna i bolesna, czasem wręcz niebezpieczna. Zwłaszcza dla mężczyzn, im bowiem grozi Skaza doprowadzająca potrafiących Przenosić do szaleństwa i śmierci... Niestety, sposób, w jaki





tytuł: DEADLANDS: TANCERZE DUCHA
 autor: Paul Beakley
 wydawca: Pinnacle Entertainment Group
 wydawca edycji polskiej: Wydawnictwo MAG
 tłumaczenie: Tomasz F. Misiorek

Hej, gringo! Znudziło Cię granie kolejnym takim samym rewolwerowcem, następna postać kanciarza już nie budzi u Ciebie emocji? To może pora zobaczyć Dziwny Zachód oczami jego rdzennych mieszkańców? Pomoże Ci w tym dodatek **Tancerze Ducha**. Zresztą informacje w nim zawarte pomogą również Szeryfom i posse, nie mających zamiaru zmieniać barwy skóry na czerwoną, lecz chcących przeżyć przygody wśród Indian.

Cóż więc w podręczniku mamy? Oczywiście standartowy podział na trzy części, który jednak nie jest do końca tradycyjny, gdyż zamiast „Terytorium Posse” mamy część „Na Wojennej Ścieżce”, zamiast „Ziemi Niczyjej” – „Święte Tereny”, natomiast „Słowa Wodza” to nic innego jak „Biuro Szeryfa”.

Skupmy się zatem na części przeznaczonej dla graczy. Wstęp okraszony jest bardzo poprawnym politycznie wyjaśnieniem, że twórcy tego dodatku bardzo szanują rdzennych Amerykanów i nie chcą ich urazić. Cóż, amerykańska specyfika. Przede wszystkim mamy przewodnik po krainach Indian autorstwa Charleya Bawoła, który przybliży nam historię, dzieje i zwyczaje Indian, ich obecny status – dokładnie opisano tu większość ważnych plemion, zarówno tych mieszkających w państwach



Gracze, chcący wcielić się w postaci Indian, znajdą tu najważniejsze potrzebne im do tego wiadomości, ale bez zbędnej szkolnej paplaniny, a z samym mięchem – tym, co tygrysy lubią najbardziej. Są tu więc charakterystyki różniące poszczególne plemiona, wybór ducha opiekuńczego, wobec którego mamy obowiązki, ale który też daje postaci szczególne zdolności i wiele innych zasad. Dzięki temu żaden stworzony Indianiec nie będzie taki sam, a przygody zamieniają się w legendy o dumnych wojownikach. Jednak tym, co różni ten suplement od wcześniejszych – **Stróżów Prawa i Kantów i Kanciarzy** – to wiadomości poszerzające naszą wiedzę o świecie gry. Dlatego też polecam **Tancerzy** wszystkim Szeryfom, niezależnie od tego, czy mają w posse czerwonoskórego, czy nie.

Jeśli masz wśród graczy chętnych do wcielenia się w rolę szamana, wodza lub innego członka plemienia – musisz mieć ten podręcznik. Będziesz mógł dołączyć takiego bohatera do istniejącej już drużyny bądź poprowadzić kampanię dla całego klanu.

Jerzy Cichocki

Dodatek o Indianach to w DL rzecz ważna i potrzebna. **Tancerze Ducha** są dobrze przygotowani, sprawnie napisani i naładowani ciekawym materiałem, który pozwoli z łatwością wprowadzić do gry czerwonoskórych, z całym ich folklorem, wierzeniami i wszelką specyfiką. Drażniącą rzeczą jest „kolejne sto mocy”, które czynią Indian najpotężniejszymi mieszkańcami Dziwnego Zachodu (poczekajcie jednak na następną książkę, ten ranking szybko się zmienia), oraz zamieszczone na początku przeprosiny, w których zwała się tak pobieżne potraktowanie sprawy indiańskiej na niewielką objętość książki. Ciekawe, dlaczego taka informacja nie znalazła się w dodatku o świątobliwych, gdzie na 20 stronach streszcza się wszystkie największe religie świata? Nawet jeśli nie lubicie Indian (jak ja), bez tego dodatku Dziwny Zachód nie jest kompletny.

Tomasz Z. Majkowski

Kolejny dodatek „profesyjny”. Po rewolwerowcach i kanciarzach możemy teraz poznać wszystkie tajemnice Indian (no dobra, rdzennych Amerykanów). Z trzech, jakie na razie wyszły w Polsce, ten jest moim zdaniem najlepszy. Dobre tłumaczenie (no, ale tłumaczom DL nic nie można zarzucić), niezłe ilustracje (a że się powtarzają, to wina *Pinnacle*), no i kupa przydatnych informacji – praktycznie nie ma tutaj żadnych niepotrzebnych słów. Co prawda ja wolę więcej opisów świata, mniej nowych czarów, mocy, darów itp., ale w tej książce proporcje między opisami a mocami są niezłe (w przeciwieństwie do **Kantów i kanciarzy**). Najważniejsze, że dodatek jest moim zdaniem niezbędny, nawet jeśli nie ma się czerwonoskórego gracza w posse. Informacje w nim zawarte bardzo poszerzają wiedzę o Dziwnym Zachodzie. W sumie – kawał dobrej roboty, warto wydać prawie 50 złotych na ten dodatek. Nie będziecie żałować, nawet jeśli z Zachodu wolicie 7 pułk kawalerii USA niż Winnetou. Howgh!

Ramel



indiańskich (Kraj Siuksów i Konfederacja Kojota), jak i poza nimi (USA, CSA, Ziemia Sporne). Dowiadujemy się, kto jest czym sojusznikiem, a kogo ma za wroga. To prawdziwy rarytas – chyba najlepsza część podręcznika, choć jak dla mnie mogłaby być nieco rozszerzona, kosztem chociażby części czarów. Szkoda też, że nie została zamieszczona dokładniejsza mapa z zaznaczeniem, gdzie mieszkają dane plemiona. Z kolejnego rozdziału dowiadujemy się, jak stworzyć sobie Indianina (są też oczywiście gotowe archetypy). Rozdział czwarty poświęcony jest duchom opiekuńczym, które może mieć każdy czerwonoskóry – przyznam, że niektóre z nich (np. Niedźwiedź czy Bizon) sprawiają, że naszego chłopca z tomahawkiem należy się naprawdę bać. Dalej mamy całe mnóstwo indiańskich czarów – czyli coś dla pragnących zostać szamanami. Jest tu w czym wybierać – przysługi, rytuały... niektóre lepsze, inne gorsze... obronne i agresywne... dla każdego coś miłego.

Na Świętych Terenach mamy dwa rozdziały – pierwszy opisuje święte przedmioty (jak je zrobić i jak ich używać) oraz całą masę przykładowych świętych relikwii; drugi zaś to opis Krainy Wiecznych Łowów (oczywiście nie jest tu powiedziane to co najważniejsze – o tych rzeczach wie tylko Szeryf... to jest Wódz).

No i na koniec Słowa Wodza, z których można się dowiedzieć, kto naprawdę jest kim, za kim stoi i o co tu w ogóle chodzi. Jest tu, jak to w DEADLANDSach, sporo smaczków tylko dla oczu Szeryfa.

Podsumowując stronę merytoryczną, trzeba stwierdzić, że Paul Beakley wykonał kawał dobrej roboty, przybliżając nam świat czerwonoskórych. Dodatek to kopalnia informacji przydatnych każdemu Szeryfowi, a i gracze z pewnością z chęcią przeczytają „Przewodnik po Ziemiach Indian”.

O ile do strony merytorycznej trudno się jest przyczepić, o tyle strona techniczna podręcznika pozostawia trochę do życzenia. Pierwsza, najbardziej rzucająca się w oczy wada podręcznika, to papier, na którym go wydano. Jest niesamowicie cienki – przez co teksty, a zwłaszcza obrazki prześwitują z jednej strony na drugą. Ilustracje w ogóle wyglądają dużo gorzej niż w oryginale – chyba odpowiednia gramatura papieru winna zostać zachowana. Korekcie i tym razem nie udało się wychwycić wszystkich literówek, nie są one jednak zbyt rażące. Do błędów zaliczyć jeszcze trzeba pewne błędy składu – np. pomyłone podpisy stron (Posse zamiast Na Wojennej Ścieżce), ale to już rzeczy znacznie mniej istotne. Zastrzeżeń nie budzą natomiast tłumaczenie i redakcja – tekst czyta się naprawdę miło, bez żadnych zgrzytów.

Czy warto kupić ten podręcznik? Decyzja należy do Ciebie, Czytelniku. Ale mam nadzieję, że spotkamy się kiedyś na wojennej ścieżce...

Michał „Puszon” Stachyra

Zalety

1. Dobre tłumaczenie.
2. Kompendium wiedzy o Indianach.
3. Sekrety i smaczki w Słowach Wodza.

Wady

1. Fatalny papier.
2. Cena (45 zł) – chciałoby się, by była niższa.
3. Brak mapki.

Za użyczenie podręcznika dziękuję sklepowi Dom Gracza z Krakowa.

tytuł: **LEGENDA PIĘCIU KRĘGÓW: DROGA JEDNOROŻCA**

autorzy: **Edward Bolme, Andrew Heckt**

wydawca: **Alderac Entertainment Group**

wydawca polski: **Tori**

tłumaczenie: **Rafał Pawlik, Anna Kowalcze**

Droga Jednorożca to druga po **Drodze Żurawia** wydana w Polsce pozycja z serii dodatków do L5K, opisującej Wielkie Klany Rokuganu. Co prawda można ją kupić już od kilku miesięcy, ale lepsza późna recenzja niż żadna, szczególnie że kolejnej – **Drogi Kraba** – wciąż nie ma.

Na pierwszy ogień okładka – ilustracja bardzo ładna, utrzymująca poziom serii, choć w nieco odmiennym stylu. Wewnątrz ilustracje czasami trochę nierówne, ale w większości bardzo klimatyczne – szczególnie spodobały mi się te całostronicowe oraz portrety przykładowych bohaterów. Niektóre są utrzymane trochę w nastrojach mangowych, całe szczęście tylko trochę. No i oczywiście wszędzie mnóstwo koni, jak na kawalerski klan przystało... Niestety, podobnie jak w poprzednim dodatku, druk jest nieco szarawy i mało kontrastowy.

A jeśli chodzi o treść, to jest jej pełno, nawet na szerokich marginesach – podręcznik zawiera pięć rozdziałów i tyleż obszernych dodatków. Całość otwiera opowiadanie, dobrze wprowadzające w nastrój dzikich stepów i egzotycznych tradycji Jednorożca. Podobnie rozdział pierwszy, „Dzieci Shinjo”, wypełniają listy, raporty





Dodatek rozczarowuje. Historia 800-letnich wędrówek klanu streszczona została w nieciekawej i mocno naciąganej historyjce na paru zaledwie stronach. Reszta podręcznika także nie zachwyca – zwłaszcza rozdział o magii spoza Rokuganu. Po **Drodze Żurawia** spodziewałem się czegoś znacznie lepszego. Mam wrażenie, że podręcznik został napisany „na kolanie” – bez żadnej konkretnej wizji. Fani klanu powinni się nim zainteresować ze zrozumiałych względów. Natomiast reszta graczy może z czystym sumieniem wydać pieniądze na coś innego.

Ingwar

Droga Jednorożca utrzymuje wysoki poziom serii. Wygodny układ treści, atrakcyjny język, niebrzydka szata graficzna i – przede wszystkim – zajmująca treść czynią ją obowiązkową pozycją na półeczce każdego fana Legendy, zwłaszcza że dotyczy klanu, który najtrudniej sobie wyobrazić po lekturze podstawki.

Tomasz Majkowski

i relacje odzwierciedlające opinie pozostałych klanów o Jednorożcach, zazwyczaj pełne oburzenia i zgorzienia na ich barbarzyńskie obyczaje... Czyta się je podobnie jak w książce o Żurawich świetnie, choć nie są aż tak poetyckie.

W „Historii Klanu Jednorożca” opisano długowiekowe wędrówki ludu Ki-Rin poza granicami Rokuganu – i tu robi się naprawdę ciekawie. Autorzy nie poszli na łatwiznę, dzieje się sporo, a opis wydarzeń sugeruje wystarczająco dużo tajemnic, by każdy MG coś dla siebie znalazł. Począwszy od tajemniczego losu Shinjo po walkę z Żyjącą Ciemnością (dla ciekawskich zdradzę, że wiąże się to z jedną z największych tajemnic świata L5K) aż po magię barbarzyńców z zachodu, historia trzyma w napięciu. Na marginesach tej części znajdziemy smaczki dotyczące zwyczajów i tradycji klanu oraz poezję wędrowną Jednorożców.

Najbardziej „mięisty” rozdział, czyli „Bohater”, zawiera to, co zwykle, czyli nowe szkoły bushi Moto, emisariuszy Ide i Panien Wojny Otaku, umiejętności, wady, zalety i obszerne tabele dziedzictwa. Wszystko, czego tylko miłośnicy pakowania postaci mogą sobie zażyczyć. W części czwartej – „Kto jest kim w Klanie Jednorożca” – przedstawiono najważniejszych członków klanu w sposób ciekawy i wyczerpujący, a przy tym pozwalający MG wplątać bohaterów w niektóre opisane tam rozgrywki. Zaskakuje tylko brak kogokolwiek z rodziny Moto – a szkoda, bo jest ona bardzo ciekawa i zasługuje przynajmniej na jednego bohatera. Do tego na marginesach komplet czcigodnych przodków, którymi można obdarzać nasze postaci.

Mocną stroną podręcznika jest tradycyjnie rozdział piąty, w którym możemy wybrać sobie jednego z kilku gotowych bohaterów. Co ciekawe, wybiegają oni nieco poza stereotypy rodzin, których można by się spodziewać po lekturze dodatku. Wszyscy mają ciekawą historię, opowiedzianą w drugiej osobie i są bardzo grywalni, choć ciężko byłoby złożyć z nich drużynę. Wystarczy skopiować kartę i można grać.

W dodatkach znalazło się wszystko inne, czyli zawiązki przygód, opisy prowincji, mapa klanowej twierdzy i nowe czary. Tych ostatnich jest dużo, w większości dosyć dziwnych, jako że Jednorożce mają własne poglądy na magię oraz wiele tajnych zaklęć. Oprócz „zwykłych” czarów żywiołów opisano też *meishodo* – tajemniczą magię imion i talizmanów, która czyni niektórych shugenja z klanu Jednorożca naprawdę egzotycznymi. Najciekawszy jest jednak

dodatek „Strategia i taktyka”, z którego zupełny laik wojskowy, taki jak ja, może się dowiedzieć, do czego naprawdę w Rokuganie przydaje się kawaleria i jak jej używać na polu bitwy. Towarzyszy mu dokładna analiza taktyki Jednorożców, ilustrowana schematami bitew i komentarzami pokonanych przy jej pomocy wrogów. Mniemam. Sporo miejsca zajmuje też opis koni i barbarzyńskiego ekwipunku przywiezionego przez klan Ki-Rin z dalekich krain.

Droga Jednorożca utrzymuje bardzo wysoką poprzeczkę dodatków do Legendy Pięciu Kręgów. Polecam ją każdemu fanowi systemu – choć osobiście za Jednorożcami nie przepadam, znalazłam w niej wiele ciekawych informacji i inspiracji do przygód plus dużą dawkę „legendarności”. Polskiemu wydaniu – z wyjątkiem bładości druku – nic nie można zarzucić: tłumaczenie jest dobre, czyta się bardzo miło i bez zgrzytów. Jeśli tylko na tym dodatku firma Tori nie poprzestanie, czeka nas bardzo porządna seria.

Krystyna Nahlik

Zalety:

- * Dużo ciekawych informacji i pomysłów na przygody.
- * Nastrojowe opowiadania.
- * Dobre tłumaczenie.

Wady:

- * Nierówne ilustracje.
- * Błady druk środka.

Zwycięzcy konkursu THORGAL, sponsorowanego przez wydawnictwo EGMONT: Grzegorz Pasek z Rzeszowa, Michał Kotuła z Krakowa, Adam Olszewski z Lublina, Zdzisław Jakuski z Lubiąża i Jan Pocięchaj z Ławy. Nagrody – ufundowane przez wydawnictwo EGMONT – prześlemy pocztą.



Pod koniec marca do sklepów trafił dodatek do HELL ON EARTH „The Unity”. Ten z długi oczekiwany przez fanów serii DEADLANDS podręcznik zawiera – poza kilkoma nowymi zasadami – najlepszą, jak twierdzą beta-testerzy kampanię firmy PEG. W przygodzie o epickim rozmachu gracze będą mogli zmierzyć się z największymi wrogami Spustoszonego Zachodu, poznać tajemnice, które przewijają się od początku historii Martwych Ziemi, dowiedzieć się o losie dr. Hellstromme’a, wkroczyć do Krainy Wiecznych Łowów, wreszcie przeżyć kontakt z obcymi i dostać się na planetę Banshee. Autor, sam Shane Hensley, wyjaśnił i połączył w tym jednym dodatku wszystkie zawite zagadki, które mogły was trawić podczas lektury kolejnych książek do DL czy HoE. Jest jeszcze jeden mocny punkt kampanii: Niesie ze sobą wprowadzenie do trzeciej, ostatniej części trylogii – LOST COLONY. Obok tego suplementu nie sposób przejść obojętnie!

*

Niestety, nasza zapowiedź o ukazaniu się w marcu Lord of the Rings RPG okazała się być przedwczesna. Przesuwając wydanie już po raz drugi, Decipher zapowiedział ostatecznie na konwencji GAMA w Las Vegas termin premiery na czerwiec 2002, pozostaje więc czekać i nie ślinić się za bardzo. Firma ujawniła za to plany wydawnicze dodatków do LotR RPG aż do końca tego roku. Zaraz po podręczniku podstawowym w lipcu 2002 ma się ukazać piękna edycja limitowana, w sierpniu ekran Narratora (tak! Narratora!) i Hero's Journal (czyżby coś na kształt Dzienników Podróży do L5K?), a potem kolejno co miesiąc: we wrześniu The Fellowship of the Ring Sourcebook (pierwsza z pozycji opisująca wydarzenia z trylogii, ich wpływ na Śródziemie oraz wykorzystanie w grze), w październiku Fell

Beasts and Wondrous Magic, w listopadzie The Two Towers Adventure Game, w grudniu Moria, a w styczniu 2003 The Two Towers Sourcebook. Trzeba już zacząć ciuć, ale za to będzie o co prosić Świętego Mikołaja...

*

Kolejna gra RPG doczekała się adaptacji filmowej, tym razem kategorii co najmniej C! Eden Studios, Inc wraz z Fountainhead Productions ogłosiły zamiar wyprodukowania i dystrybucji pełnometrażowego filmu opartego na popularnej wśród miłośników zombie grze All Flesh Must Be Eaten. Produkcja nosi roboczy tytuł „Walking with the Dead”, reżyserią zajmą się słynni w kręgach miłośników niskobudżetowego horroru Joe i Dan Masucci. Premiera DVD (film nie trafi do kin) zapowiadana jest na jesień 2003. Według zapowiedzi reżyserów „Walking with the Dead” zadowolili nawet najbardziej wymagających fanów ekranu pełnego żywych trupów. Na DVD oprócz samego filmu ma się znaleźć reportaże z kręcenia filmu, wywiady oraz przygoda do AFMBE oparta na filmie. Brains! Brains!

Coś dla leni: Na stronie: <http://seventhsanctum.com/gens/> można znaleźć generatory dosłownie wszystkich, co tylko może Mistrzowi Gry przyjąć do głowy. Jest tu

generator imion w różnym stylu, magicznych przedmiotów, złych bóstw, statków kosmicznych i nazw gospod... A zblazowani mogą wygenerować sobie własną obelgę w stylu anime, by zbluzgać nią wrogów.

*

Wydawnictwo Otherworld Creations postanowiło skupić się w nowej serii – Vergo – na podręcznikach dla dojrzałych odbiorców, zajmujących się przedstawieniem „ciemnej strony mocy” różnych rzeczy w interesujący sposób, prezentując historyczny i literacki przekrój zagadnienia wraz z przykładami wykorzystania go w grach fantasy, sf i współczesnych. Pierwszy zapowiadany tytuł to Forbidden Kingdoms, po nim mają nastąpić Mercenaries: Born of Blood, Cities: Born of Stone, Magic: Born of Power, Religion: Born of Faith, i Rebellion: Born of Power.

*

Według zapowiedzi Ignacego Trzewiczka w momencie pisania tego newsa – MACHINA – czyli nowa gra Wydawnictwa Portal znajduje się już w drukarni. W związku z tym w momencie, gdy to czytacie, powinna już pojawić się w sklepach – ze swej strony obiecujemy, że pełniejszą recenzję przeczytacie u nas, gdy tylko uda nam się ją dostać w swoje ręce.

Nowości AEGu

Keeping the world safe... from itself. W kwietniu ujrzała światło dzienne od dawna zapowiadana nowa gra ze stajni Alderac Entertainment Group, poświęcona w całości szpiegom różnej maści, a tak właściwie to dwie gry. Na całość składa się system SPYCRAFT, rzecz jasna w pełni dostosowany do mechaniki d20 oraz settingu Shadowforce Archer, utrzymanego w konwencji wysokobudżetowego serialu sensacyjnego o szpiegach. Redaktorem linii jest Patrick Kapera, współautor wielu dodatków do L5K i 7th Sea.

Sam SPYCRAFT to głównie uniwersalne mięsko, a więc wszelkie zasady dotyczące broni palnej i innych nowoczesnych wynalazków w d20, nowe szpiegowskie klasy i umiejętności plus „filmowe” modyfikacje mechaniki.

Shadowforce Archer Worldbook (zapowiadany wcześniej jako **Series Archer**) jest z kolei opisem świata do owego systemu. Zimna Wojna się skończyła, Bond poszedł na emeryturę, ale Supertajna Fundacja Archera wciąż chroni świat przed równie supertajnymi zagrożeniami. Zatrudnieni w jej szeregach szpiegowie wyposażeni w nowoczesne gadzety i psionikę stawiają czoło szaleńcom, ogólnoświatowym spiskom i skorumpowanemu politykom. Jeszcze więcej prestige classes, featsów i innych przyjemności.

Całości towarzyszyć rzecz jasna będzie masa dodatków, wśród których najbardziej interesująco wygląda storyline podzielony na... sezony, na wzór serialu TV czy komiksu w odcinkach, który ponoć kształtować będą gracze na całym świecie. Na razie ze strony internetowej www.shadowforcearcher.com można ściągnąć dwa odcinki „radiowego” serialu szpiegowskiego wprowadzającego w realia, całą masę opowiadań oraz wersję „lite” systemu SPYCRAFT.

W maju ma ukazać się najnowszy podręcznik źródłowy z serii d20 ze stajni AEG, pod krótkim tytułem **Gods**. Wewnątrz znajdziemy 16 panteonów bóstw i 30 wyznań takich ras jak mroczne elfy, hobgobliny, minotaury czy też orki. Święte symbole, czary kleryków, mapy świątyń, co tylko dusza zapragnie. Wszystkie te informacje można wykorzystać właściwie w dowolnym świecie fantasy.



Exalted

W marcowym numerze **MiMa** mogliście przeczytać o najnowszym dziecku *White Wolf* – **Exalted**. Panowie z *Białego Wilka* przez ostatnie kilka miesięcy nie próżnowali i wydali już kilka dodatków do tego systemu. Oto one:

**Exalted Storyteller's**

Companion. Prawdziwa mądrość wymaga wiedzy, prawdziwa siła wymaga mądrości. Przed Solarami na każdym kroku stają wyzwania, od machinacji Terrestriali, poprzez pierwotną moc duchów żywiołów i furie Księżykowych Wyniesionych, aż po innych Celestiali. Podręcznik dla Narratorów opisuje te wyzwania w szczegółach, kontynuując rozdział o Antagonistach podręcznika głównego. Podręcznikowi towarzyszy Ekran Narratora pełen przydatnych tabel.

**Caste Book: Dawn.**

Obroncy Niezwycięzonego Słońca, mistrzowie sztuk zabijania – kasta Świtów stanowi pancerną pięść Solarów. Lecz nie są tylko krwiożerczymi zabójcami, niosą światło Słońca do najmroczniejszych miejsc. W pierwszym z dodatków opisujących poszczególne kasty Solarian znajdziemy sekrety, filozofię i wspomnienia z Pierwszej Ery kasty Świtów, jak również Uroki, które czynią ich członków niezrównanymi w świętej walce.

**Caste Book: Zenith.**

Procy Niezwycięzonego Słońca, sędziowie nowej Pierwszej Ery – kasta Zenitu jest głosem Słońca na ziemi, walcząc w jego imieniu o dobro i sprawiedliwość. To kapłani, sędziowie, święci i przywódcy Solarów. W drugim dodatku opisującym kasty poznamy wspomnienia z Pierwszej Ery kasty Zenitu i wspólne wizje Słońca, które ich jednoczą, jak również nowe Uroki, czary i artefakty, które pomagają im wypełniać wyznaczoną przez Słońce misję.

**The Dragon-Blooded.**

Narodzeni w chwale, dekadency i okrutni Terrestrialie pochodzą od Pięciu Smoków Żywiołów. Są niekwestionowanymi panami Stworzenia, lecz dla ich królestwa nastały ponure czasy. Podręcznik ten jest pierwszym z serii pozwalających wcielić

się w inne rodzaje Wyniesionych niż opisywani w podręczniku głównym Solarowie. Zawiera opis społeczeństwa Terrestriali, jak również zasady tworzenia bohaterów wywodzących się spośród tych wojowniczych arystokratów oraz sztuki walki zakonu Pięciu Nieskalanych Smoków.



Book of 3 Circles. Potęga czarów jest nieograniczona, niełatwo ją jednak opanować. Podczas złotych lat Pierwszej Ery Wyniesieni zgłębili tajniki magii – sztuki zmieniania Stworzenia za pomocą Esencji i siły własnej woli. Jednak Wiek Chwały minął i pozostały im jedynie okruszki dawnej wiedzy. Czy uda się odzyskać to dziedzictwo? Podręcznik zawiera ponad 50 zaklęć ze wszystkich trzech Kręgów magii, jak również sposoby tworzenia nowych zaklęć i magicznych przedmiotów oraz opis wielu czarowanych urzędów.



Times of Tumult. Solarianie powrócili do świata zamętu i wojny. Wielkie imperium chwieje się na krawędzi upadku, na tych, którzy wplaczą się w wir wydarzeń, czekają fortuna i potęga – lub śmierć. Cztery przygody pełne duchów, cudów z czasów Pierwszej Ery i sekretów wygnanych Pierwotnych Autochtonów zabiorą graczy do wszystkich zakątków Stworzenia.



Scavenger Sons. Buntowniczy Łupieżcy (Scavengers) wygrzebali się spod ruin Pierwszego Królestwa i krwią wywalczyli sobie miejsce pośród jego gruzów.

Od tego czasu władcy Królestwa pożądali ich ziem i skrzyń pełnych relikwii z Pierwszej Ery, ale choć ich ziemie wciąż najeżdżano, nikomu nie udało się ich podbić. Podręcznik opisuje Ziemię Łupieżców, ostatni bastion oporu przeciwko Dynastii, i ich burzliwą historię.

Savage Seas (zapowiedź). Życie żeglarza to znój i chwała. Po morzach Stworzenia podróżują bogactwa wszystkich narodów Królestwa, lecz są one pełne niebezpieczeństw, piratów, zdradliwych raf i nieprzewidywalnych duchów morza. Podręcznik zgłębia oceany i technikę żeglowania po nich w świecie **Exalted** – obok opisu życia żeglarza znajdziemy w nim opisy i plany różnych okrętów.

Pojawiły się nominacje do kolejnej edycji nagród **Origins** – oto interesujące nas kategorie:

Najlepsza Przygoda

Hell in Freeport – *Green Ronin Publishing*

Last Days of Constantinople – *Avalanche Press*

Madness in Freeport – *Green Ronin Publishing*

Midnight's Terror – *Kenzer & Co*

Return to the Temple of Elemental Evil – *Wizards of the Coast*

Unseen Masters – *Chaosium, Inc.*

Najlepszy dodatek

Forgotten Realms Campaign Setting – *Wizards of the Coast*

Kingdoms of Kalamar – *Kenzer & Co.*

Legions of the Hell – *Green Ronin Publishing*

Oriental Adventures – *Wizards of the Coast*

Ragnarok! Tales of the Norse Gods – *Avalanche Press*

Najlepszy system

Adventure! – *White Wolf Game Studio*

Hackmaster – *Kenzer & Co.*

Little Fears – *Key20 Publishing*

Terra Incognita: The NAGS Society Handbook – *Grey Ghost Press*

Wheel of Time Roleplaying Game – *Wizards of the Coast*

W Londynie ogłoszono po raz kolejny nominacje do nagrody **Diany Jones** za mistrzostwo w tworzeniu gier, za rok 2001!

Dla osób, które nie znają tej nagrody, należy słowem wyjaśnienia dodać, że jest to jedna z ważniejszych nagród na angielskim rynku, przyznawana przez anonimowych twórców. Zwykle są to grube ryby, pokroju **Wicka** czy **Haigena**, jednak nigdy ich nazwiska nie są podawane do publicznej wiadomości, więc to tylko spekulacje.

Oto lista nominowanych:
DE PROFUNDIS – **Michał Oracz** (kolejne gratulacje!)

THE DYING EARTH ROLEPLAYING GAME – **Robin Laws, John Snead and Peter Freeman**

ROBIN D. LAWS – oczywiście jako osoba, a nie gra. Nominacja za jego rozliczne dokonania na naszym poletku

SORCERER – **Ron Edwards**

Zwycięzcę poznamy na tegorocznym **Gen Conie**.

Zainteresowani samą nagrodą po więcej informacji powinni się udać na stronę

http://www.erstwhile.demon.co.uk/diana_jones/.

*

Na koniec marca *Brichester University Press* zapowiedziało wydanie pierwszego numeru nowego magazynu poświęconego Cthulhu we współczesnym świecie (Zew Cthulhu 1990 i Delta Green) pt. „The Black Seal”. W pierwszym numerze 84-stronicowego pisma mają się znaleźć artykuły poświęcone tajemnicom Wysp Brytyjskich. Magazyn będzie się ukazywał dwa razy do roku i ma być dostępny na terenie Wielkiej Brytanii oraz wysyłkowo, na zamówienie. Większość autorów aktywnie działa na amerykańskiej liście dyskusyjnej *Delta Green*. Pierwsze strony wyglądają oszałamiająco! I pomyśleć, że pismo ma formułę „przez graczy – dla graczy”. Obok możecie zobaczyć okładkę pierwszego numeru.



*

Pojawiła się strona Klubu Miłośników Fantastyki – Zapomniana Kraina. Na razie jest jeszcze w fazie testowej, ale autorzy zapowiadają duży serwis poświęcony WFRP i ED – dwóm największym wydaniom po polsku grom fantastyki. Całość znajdziecie pod adresem WWW.kmfzk.pl.

*

ISA już w maju ma wydać D&D FABULARNĄ GRĘ PRZYGDOWĄ!. Całość – w formie pudełka – ma zawierać wszystko, co jest potrzebne, aby zapoznać się ze światem „Lochów i Smoków”. Za tłumaczenie odpowiedzialny jest sam Tomasz Andruszkiwicz. A oto, co znajdziemy w środku:

- Księgę Zasad – 32 strony czarno-białe
- Księgę Przygód – 48 stron czarno-białych
- Karty Postaci, statystyki potworów, diagramy walki – 32 kolorowe strony

- 89 kolorowych żetonów przedstawiających bohaterów, potwory, skarby itd.
 - Kolorową mapę podziemi
 - Zestaw 6 kości wielościennych, niezbędnych do gry
- Całość ma kosztować ok. 40PLN.

*

Triumfalny powrót *Kryształów Czasu*. Pod sieciowym adresem www.kc3ed.republika.pl znaleźć można trzecią już odsłonę tego systemu. Ciekawe, kiedy powstanie projekt KC d20, albo KC: gra wyobraźni.

*

Już niedługo nakładem *White Wolf* ukaże się *DARK AGES REVISED*. Cóż – postaramy się Wam przedstawić jak najszybciej pełną recenzję tego podręcznika.

*

John Wick odchodzi z RPG. Aktualnie pracuje dla firmy *Blizzard* i z klasycznych gier fabularnych przesiadł się na komputerowe. Szkoda. To spora strata dla nas.

Jeżeli chcecie przeczytać jego wyjaśnienia – zapraszam na stronę: <http://www.indierpgs.com/forum/viewtopic.php?t=1763>.

*

Światowa premiera filmu „Władca Pierścieni: Drużyna Pierścienia” na kasetach video i DVD planowana jest na 6 sierpnia 2002. Od 12 kwietnia można już go zamawiać na oficjalnej stronie filmu www.lordoftherings.net. Jak dotychczas nie wiadomo, kiedy pojawi się polska wersja. Dwupłytowa edycja DVD zawierać będzie wersję zwykłą i szerokoekranową filmu, na razie bez żadnych dodatkowych scen (te mają znaleźć się dopiero na Special Extended DVD Edition, dłuższej w sumie o 30 minut, która ukaże się jesienią). Oprócz samego filmu czeka na nas rzecz jasna masa innych atrakcji: kilkanaście dokumentów i wywiadów różnej długości, specjalna 10-minutowa zapowiedź „Dwóch Wież”, wszystkie trailery i reklamówki pierwszej części trylogii, teledysk piosenki „May It Be”, zapowiedź gry Electronic Arts opartej na „Dwóch Wieżach” oraz zajawka Special Extended Edition DVD, a jakże.

Sprostowanie

Przy recenzji *Realms of Sorcery* (MiM 99) zabrakło imienia i nazwiska autora – Marka Nogi, za co chciałbym go przeprosić

Plotr Gnyp

BARD

CENTRUM GIER

Fantasy Games and Science Fiction

FANTASTYCZNY SKLEP INTERNETOWY

www.bard.pl

Nasze sklepy:

31-135 Kraków
ul. Batoiego 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. Rуска 46 (pasaż)
tel. (071) 341-74-72

WARHAMMER

WARHAMMER
40,000

GAMES WORKSHOP

MAGIC
The Gathering

THE LORD OF THE RINGS
TRADING CARD GAME

nowa gra kolekcjonerska

zamówienia:
przez internet,
telefonicznie lub faxem



**Organizatorzy Imladris i Krakonu Galicyjska Gildia Fanów Fantastyki
oraz
Niezrzeszony Fandom Krakowski
zapraszają na**

POLCON 2002

który odbędzie się w Krakowie w dniach 29 sierpnia do 1 września 2002
(w budynku Wydziału Fizyki AGH, ul. Reymonta 19, oraz w obiektach pobliskich).
W programie dziesiątki prelekcji, spotkania z pisarzami, twórcami komiksów,
gier fabularnych, karcianych i bitewnych, goście krajowi i zagraniczni,
pokazy filmów, konkursy, LARPy i inne atrakcje.
Podczas Polconu odbędzie się wręczenie Nagrody im. Janusza A. Zajdla.

Akredytacja do 31 lipca: 55,-
od 1 sierpnia: 65,-

Akredytacja wspierająca upoważniająca do korespondencyjnego głosowania
na Nagrodę Zajdla (zgłoszenia przyjmowane do końca lipca) 15,-

Noclegi w salach zbiorowych 5,-/os za całość konwentu.

UWAGA: do 15 lipca noclegi w akademikach w gwarantowanej cenie 30,-/os./dobę,
po 15 lipca ceny mogą ulec zmianie.

Wszelkie wpłaty prosimy kierować na konto:
Galicyjska Gildia Fanów Fantastyki
31-469 Kraków, ul. Młyńska 2/77
Bank Spółdzielczy Rzemiosła w Krakowie
85890006-111360-27006

Nagroda im. Janusza A. Zajdla za rok 2001

Nagroda im. Janusza A. Zajdla jest coroczną nagrodą w dziedzinie
fantastyki, przyznawaną przez miłośników SF autorom najlepszych polskich
utworów literackich. O jej przyznaniu decyduje głosowanie
wszystkich uczestników POLCONu, czyli Ogólnopolskiego Konwentu Miłośników
Fantastyki. Nagroda jest przyznawana w dwóch kategoriach:
powieści i opowiadania.

Każdy czytelnik fantastyki może wybrać od jednego do trzech utworów
z każdej kategorii, wydanych w minionym roku kalendarzowym. Wszystkie
głosy są równoważne. Na podstawie zgłoszeń Komitet Organizacyjny POLCONu wyłoni
nominacje z obu kategorii. Dopiero spośród tych nominowanych utworów
uczestnicy POLCONu 2002 w Krakowie dokonają wyboru Laureatów
Nagrody im. Janusza A. Zajdla za rok 2001.

Propozycje nominacji do Nagrody (maksymalnie trzy utwory w kategorii
opowiadanie i trzy w kategorii powieść) prosimy nadsyłać imiennie do 15 lipca 2002 roku na
adres:

Tomasz Z. Majkowski
skr. poczt. 2
30-104 Kraków 45
z dopiskiem ZAJDEL,

lub mailem: zajdel@polcon.art.pl

Wśród autorów nadesłanych nominacji rozlosujemy nagrody.

KLUB MIMOWICZÓW

Niniejszym przypominamy o niezwykłym klubie, którego zamierzeniem jest skupienie wszystkich miłośników gier fabularnych wydawanych przez MAGa. Jego członkiem może zostać każdy, bez większego wysiłku. A z członkostwem wiązać się będzie wiele bonusów, zalet i plusów. Jakich? Oto ich lista, którą będziemy starali się cały czas poszerzać.

1. MiMowicz otrzymuje zniżkę w wysokości 20% na wszystkie RPGowe produkty wydawnictwa MAG sprzedawane wysyłkowo. Oznacza to, iż każdy podręcznik jest dla niego o 1/5 tańszy! Uwaga: Rabaty promocyjne nie sumują się.
2. MiMowicz ma prawo raz w roku wymienić zniszczony podręcznik podstawowy do dowolnego systemu, płacąc za to operację zaledwie 60% ceny detalicznej. Innymi słowy: członek klubu wysyła nam zniszczony podręcznik wraz z potwierdzeniem dokonania wpłaty, a my odsyłamy my nowy, pachnący jeszcze drukarnią produkt. Uwaga: MiMowicz może wymienić podstawkę danego systemu tylko raz na pięć lat; nie może więc co roku wymieniać podręcznika ED, może rok po roku wymieniać np. podręczniki ED, ZC, a potem GS.
3. MiMowicz za każde 10 zł przeznaczone na erpegowe produkty MAGa otrzymywać będzie jednego maga – wirtualną walutę wydawnictwa. Raz na pół roku MiMowicz otrzyma specjalny kupon zamówienia oraz listę dostępnych produktów wraz z ich cenami

w magach. Do tego zestawu dołączona będzie również aktualnie posiadana przez MiMowicza liczba magów. Uwaga: Warto więc zachowywać wydruki z kas potwierdzające zakup towaru wydawnictwa MAG!

4. MiMowicz będzie brał udział w specjalnych konkursach organizowanych tylko dla członków klubu!
5. MiMowicz będzie raz w roku otrzymywał kupon do głosowania, dzięki któremu odda głosy na m.in.: najlepszy produkt wydawnictwa MAG z danego roku i najlepszą przygodę w czasopiśmie „Magia i Miecz”.

To na razie tyle, jeśli chodzi o zalety bycia MiMowiczem. Teraz musimy tylko powiedzieć, jak wstąpić w szeregi MiMowiczów. Sprawa jest niezwykle prosta i wymaga dokonania dwóch operacji.

1. Każdy MiMowicz musi być aktualnym prenumeratorem czasopisma „Magia i Miecz”. W chwili, gdy kończy się prenumerata, automatycznie kończy się członkowstwo w klubie.
2. Aby wstąpić do klubu, MiMowicz musi wypełnić poniższą kartę członkowstwa. Po jej wypełnieniu kartę należy przysłać do wydawnictwa MAG, gdzie MiMowicz zostanie wprowadzony do ewidencji.

Przygotuj się więc na wstąpienie do klubu MiMowiczów. Otwieramy przed Tobą nową przyszłość!

ANKIETA KLUBOWICZA MIMA

Prosimy o jak najszybsze przesłanie ankiety. Jej wersja internetowa pojawi się na stronie www.magiai-miecz.pl. Jej wypełnienie i przesłanie oraz prenumerata MiMa są warunkami przystąpienia do klubu.

Imię:

Nazwisko:

Adres:

Miasto:

Telefon:

E-mail:

Wiek:

Gram w następujące gry MAGa:

DL ED GS WGW ZC

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych

zgodnie z ustawą z dn. 29.09.1997 r. o ochronie danych osobowych Dz.U. nr 133 poz. 883.



Robert Kowalski

CHAŁUPA Z KRWI I KOŚCI,

CZYLI RZECZ O TYM,

JAK NASI DZIADOWIE DOMY BUDOWALI

WSTĘP

Zapewne wielu się zastanawia, co też można napisać o chałupach, jakie kiedyś wznoszono. Do czego to wykorzystywać? Nie skłamię, mówiąc, że na pewno nieraz w swoich przygodach przechodziliście przez wioski. I jakie one były? Jakież takie nijakie albo ciągle takie same. Może jednak warto poznać nieco prawdy o tym, jak to wyglądało. Uwierzcie mi, nie wszystkie wsie były takie same, a i chałupy w większości przypadków różniły się od siebie. Mam nadzieję, że uchylę nieco tajemnic sztuki, aby pomóc Wam odnaleźć trochę więcej realizmu w przygodach, które będziecie przeżywali w wioskach: Imperium, Śródziemia, w nieznanach krainach Barsawii i w tych mrocznych, odciętych od świata osadach, gdzie zatrzymał się czas.

CHAŁUPA WIEJSKA Z CZEGO BUDOWAĆ?

(Czyli rób chałupę z tego, co masz pod ręką)

Zatem zaczynamy. Pierwsze pytanie, jakie moglibyśmy zadać, brzmi: „Z czego budowano?”. Wszyscy zapewne odpowiedzą: „To proste”. No właśnie. Z czego? Głównymi budulcami wykorzystywanymi w średniowieczu były: drewno, kamień i glina. No dobrze, ale czy używano ich razem? Otóż zasadniczo skłaniano się do wykorzystywania tylko jednego surowca, którego było w okolicy najwięcej. Najlepszym uznaniem cieszyło się drewno, ale na obszarach, gdzie było materiałem deficytowym i dość droгим, wykorzystywano częściej kamień i glinę. Dobrym przykładem takich domostw są obszary Szkocji i Skandynawii, gdzie wznoszono domy z kamienia, a jedynie dachy opierano na drewnianych żerdziach, dochodzących do sześciu metrów długości. Na nie kładziono gałęzie i okrywano mchem, porostami i darnią, tworząc tym samym zwarte pokrycie, nie przepuszczające wody. Jak wyglądały takie chałupy, można zobaczyć w filmach „Rob Roy” lub „Waleczne serce”, ale w tym drugim wygląd domostw przedstawiono ogólnikowo.

Glina jako materiał budowlany rozpowszechniła się na terenach rolnych, gdzie lasy zostały znacząco zredukowane i liczba drewna była ograniczona. Zaczęto więc stosować system wiązany, gdzie ściany wznoszono w oparciu o konstrukcję drewnianą, wypełnianą

gliną. Ale tego typu rozwiązaniami zajmiemy się nieco później.

Przejdźmy zatem do drewna. Zasadniczo w tym artykule zajmiemy się tylko zabudową drewnianą, gdyż nasza kultura architektury wiejskiej wyrosła na drewnie. Łatwiej jest więc mówić o tym, co możemy jeszcze spotkać na wsi. W wiekach średnich powierzchnie Polski pokrywały gęste lasy, które dostarczały drewno pozwalające się w łatwy sposób kształtować, a jednocześnie posiadające doskonałe walory ociepleniowe.

PIERWOTNE KONSTRUKCJE

(Jak to dach nad głową sklecić)

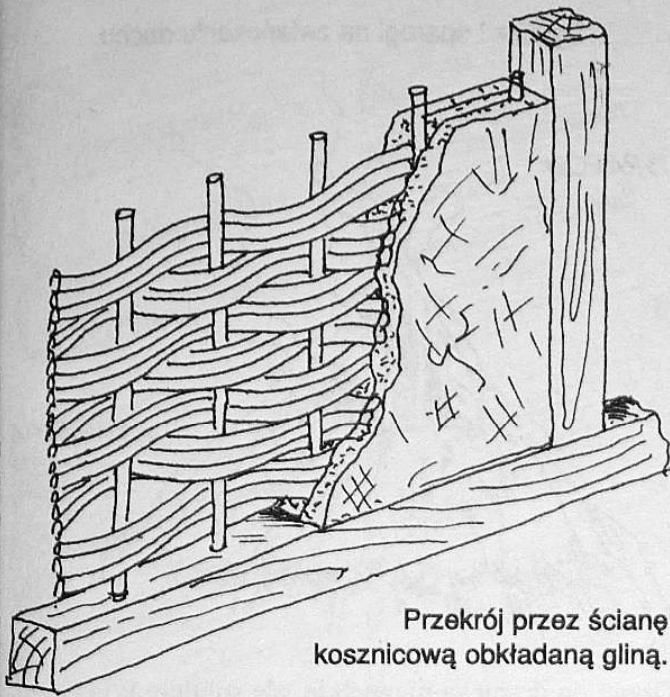
Domy wznoszone początkowo nie były dziełami sztuki. Wyobraźcie sobie chałupę wiedzmy, stojącą gdzieś w głębokim lesie. Nie jest ona piękna ani wystawna. Jest najprostsza, jaką można sobie wyobrazić. Nie ma solidnej konstrukcji, niemal chyli się ku ziemi, gdyż tak właśnie początkowo budowano.



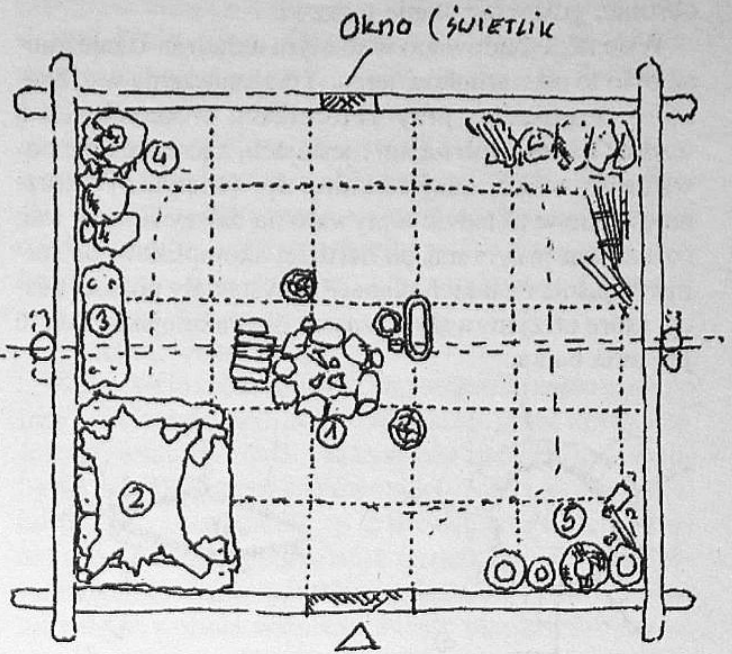
Pierwotnie kopano ziemianki i półziemianki, które przykrywano dachem czterospadowym, opierając go o podłoże, lecz z czasem zaczęto wznosić chałupy naziemne. Niewysokie, z pokryciem dachowym niemal sięgającym ziemi. A na nim mchy, porosty, darni, gałęzie i trzcina, jeśli w pobliżu były jeziora. W górach stosowano pokrycie drewniane zwane dranicami¹⁾. Wszystko podparte na kilku solidnych palach i otoczone ścianami z plecionych gałęzi (ściany kosznicowe²⁾). Aby było cieplej, takowe ściany oblepiano gliną i sitowiem, by po wyschnięciu tworzyły zwartą powierzchnię.



Schemat chatupy jednoizbowowej.



Przekrój przez ścianę kosznicową obkładaną gliną.



1. OGNISKO
2. POŚCIANIE
3. ŁAWA
4. ZAPASY ŻYWNOŚCI
5. NARZĘDZIA I NACZYNIĄ GLINIANE

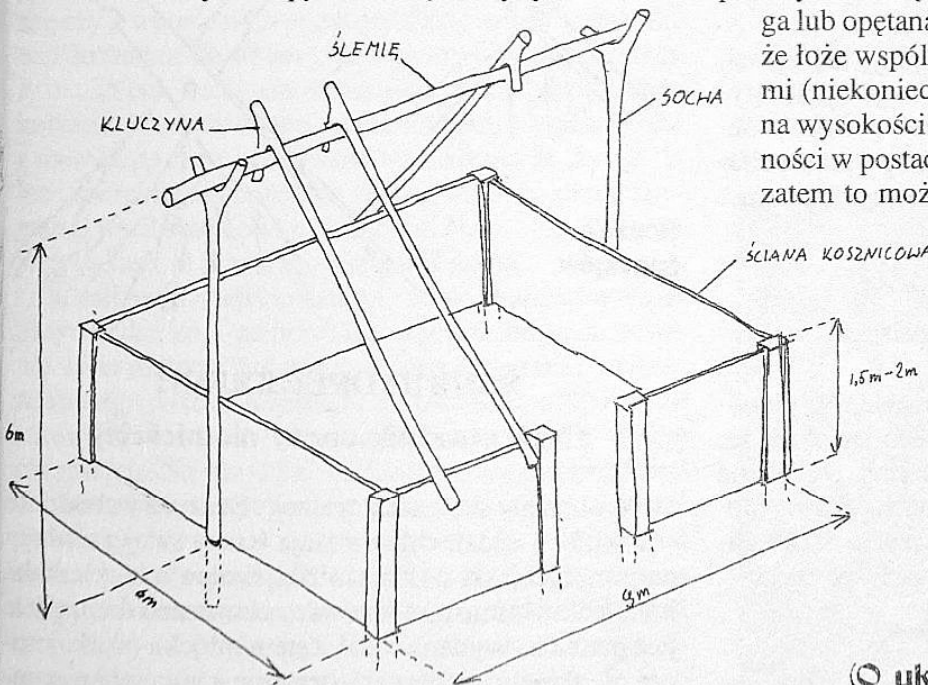
Nie myślcie sobie, że moglibyście się zakraść pod okno i zajrzeć do środka. Dlaczego? Bo takich okien nie było. Jedyne otwory to wejście, mające średnio 140 cm wysokości, i dziury w dachu, przez które wydobywa się dym. Jeśli chcecie, to można próbować coś podsłuchać, bo ściany są dość cienkie, mają około 15 cm. Jak się ktoś uprze, to może się przez nie przebić. Mijamy tylko nadzieję, że nie trafi na sochę (słup podtrzymujący dach, mierzący do 6 m, rozwidlony na końcu) i nie zawali całej chatupy na resztę drużyny.

kamieni, ułożonych na klepsku, wokół niego chrust, garnki i przeróżne narzędzia codziennego użytku (lub, w Waszym mniemaniu, przedmioty krwawego kultu czy przemysłne urządzenia wykonane przez szalonego maga lub opętaną babę. Strach ma wielkie oczy). A także łoże wspólne (3 x 3 m) zasłane zazwyczaj skórąmi (niekoniecznie ludzkimi) i sianem. Pod powalą, na wysokości do 3 m, suszące się zioła, zapasy żywności w postaci pasów mięsa czy całych zajęcy... Ha! zatem to może nie całkiem chata wiedźmy? Tylko wkurzonego trapera, który właśnie wrócił z polowania i widzi grupę obwiesiów dewastujących jego skromne domostwo.

– Idźcie w cholere, podłe obwiesie. Wiedźm szukajta se w Pierdziszewie.
 – A gdzie to jest? – zapyta co bardziej rozgarnięty.
 – Za lasem.

WIEŚ

(O układzie wsi parę słów)



Schemat konstrukcji dachu sochowego.

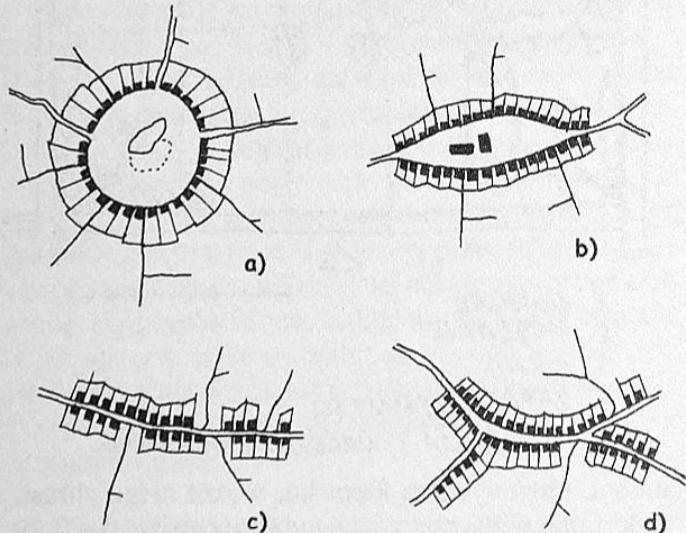
Czy myślcie, że będzie Wam łatwo znaleźć wiedźmę, kiedy wpadniecie do środka? Nie spodziewajcie się przestronnych komnat. Zobaczycie – jeśli zdołacie się przyzwyczaić do gryzącego dymu i półnroku – pojedynczą izbę, szeroką na 6-9 m, gdzie, uwierzcie mi, jest wszystko. Na środku palenisko wykonane z polnych

Taaaak! Za lasem. Tam, gdzie się kończy gęsta puszcza, stoi wieś. Nie za wielka, ani nie za mała. Ot, wieś, jakich wiele. Otoczona zewsząd uprawną ziemią, którą przez lata wydzierano puszczy na prawie edyktów, jakie nadawał możnowładca tych terenów. Czynił to, by zwiększyć pogłowie chłopstwa i przysporzyć sobie mnogich zapasów żywności, materiałów budowlanych



i ludu służebnego, który to mógłby wystąpić w jego obronie, gdy wróg stanie u drzwi.

Wsie takie budowano w różnym układzie. Uzależnione było to od warunków terenu i przeznaczenia wsi. Niektóre wznoszono przy zbiornikach wodnych, inne wzdłuż traktów lub na ich rozstajach, a jeszcze inne powstawały wokół miejsca kultu, np. świątyni. To zróżnicowanie w układzie wpływało na dalszy rozwój wsi, i z czasem przybierał on bardziej skomplikowane formy. Właśnie na takich planach powstawały później osady, które otrzymywały z czasem prawa miejskie. Ale to już inna bajka.



Różne układy wsi:

a) okolnica, b) owalnica, c) przydrożnica, d) widlica.

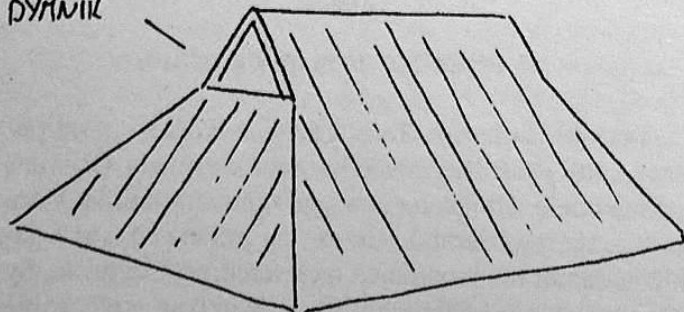
Wróćmy do naszej wsi. Mamy okazję przyrzeć się wsi, gdzie krzyżują się dwa trakty. Jest plac targowy, świątynia i karczma. Domy tutaj chłopów są bardzo zróżnicowane. Od wspaniałej zagrody wójta po prostą chałupę, do której właśnie zbliżyli się nasi łowcy czarownic.

CHAŁUPA NA UBOCZU

(Czyli standard powszechny)

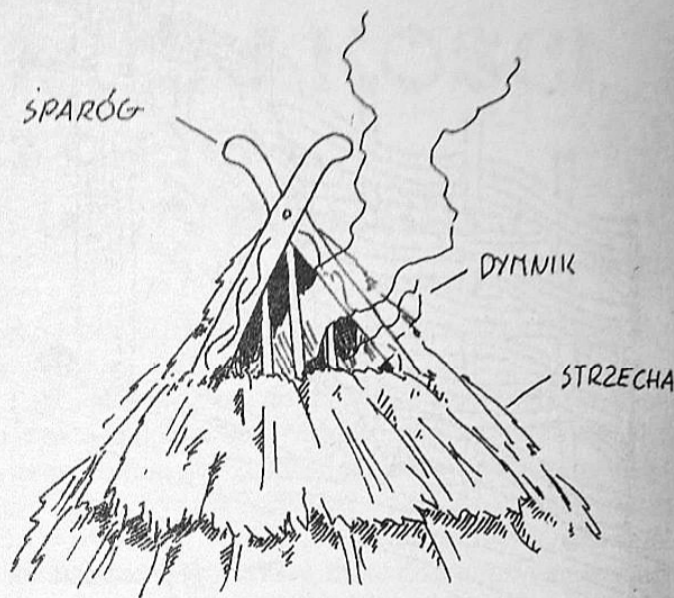
Cóż zatem mogli ujrzeć nasi bohaterowie? Na pierwszy rzut oka chałupa prezentuje się nieco lepiej niż to, co widzieli w puszczy. Ma solidne ściany wykonane z sosnowych bali, wysoko sklepiony dach pokryty słomą i spadający na cztery strony. Na szczycie dachu widać dymniki³⁾, przyozdobione na szczytach śparogami⁴⁾.

DYMNIK



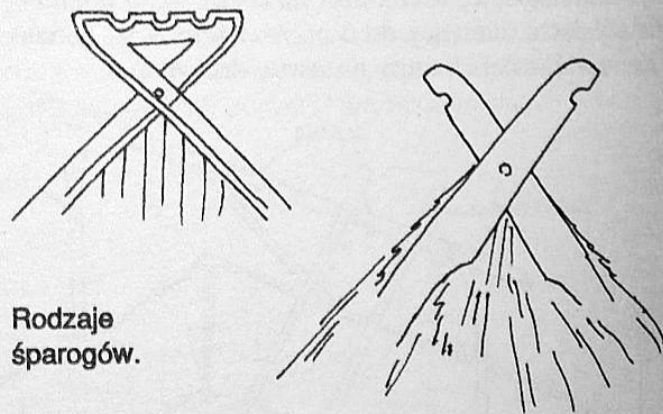
Umiejscowienie dymnika w dachu.

Dymnik i śparogi na zwieńczeniu dachu.



Drzwi do domu są niewielkie, ale solidne. Widać grubą próg i framugi. Nasi śmiałkowie mogą dostrzec także małe okienko z okiennicami. Przed wejściem zwykle stała ława, na której przesiadywał chłop, jeśli nie był na polu lub jeśli nie krzątał się przy zielniku⁵⁾. Na podwórzu przechadzają się kury, a zza chałupy dobiegają odgłosy bydła i świń. Ot, sielska atmosfera.

Ale jak ma się rzecz, jeśli chodzi o grę?

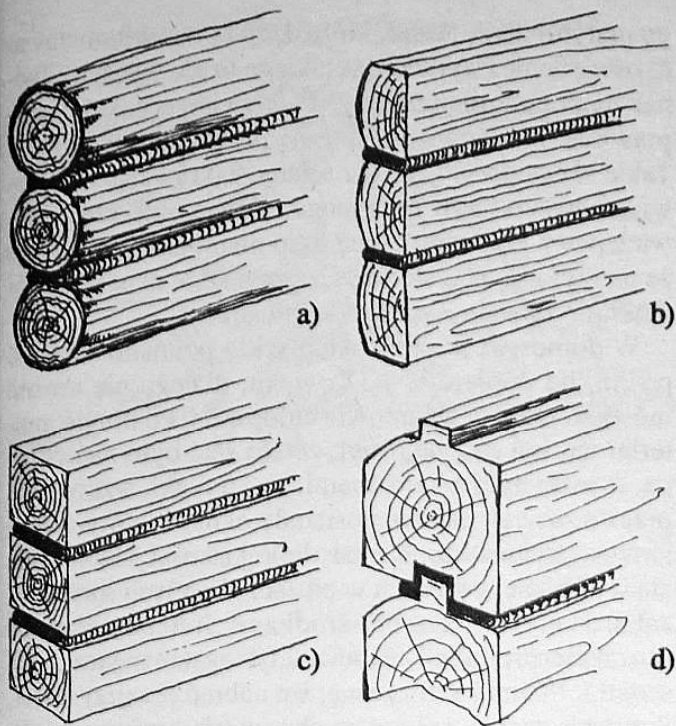


Rodzaje śparogów.

ŚCIANA DREWNIANA

(Czyli strażnik cnoty niewieściej)

Wyobraźmy sobie taką sytuację. Drużyna wchodzi do wioski. I co widzi: chłop maluje ściany swojej chałupy na jasnoniebieski kolor. No cóż, wolno mu. Ale hola, hola. Tak właśnie na Mazowszu oznaczano dom, gdzie jest panna na wydaniu. Ha! Zatem młódka jakaś i jeszcze nie tknięta, a chłopaki strasznie spragnieni niewieścigo towarzystwa. A gdzie ukryto ten skarb? Może by tak zakraść się i podejrzeć białogłowę? I tu mamy problem. Wedrzeć się do chałupy to gwałt, a oni tylko popatrzeć przyszli. Przez okno nie da rady, bo na straży stoi jakowaś matrona i spode łba patrzy. To może przez szczeliny w ścianach da się na młódkę zerknąć. Niestety, panowie, nie w tym przypadku. Chałupy chłopские zwykle budowano solidne. To nie ściana kosznicowa,



Rodzaje ścian: a) ściana z okrągłaków, b) ściana z połowizn lub inaczej plannic, c) ściana z belek prostych, d) ściana z belek z wcięciem i wypustem.

którą można rozgrzebać czy też dziurę wywiercić. W średniowieczu zazwyczaj ściany budowano z belek ciosanych z pnia. Wygląd belek mógł przyjmować różne kształty. Całych okrągłaków, połowizn (zwanych też plennicami, patrz rys.), belek pełnych i półkolistych, z bruzdą ukośną czy z wpustem i wypustem. Takie ściany mogły nawet dochodzić do 40 cm grubości, ale standardowo miały ok. 25 cm. Belki ustawiano jedna na drugiej, łączono kołkami i uszczelniano mchem, słomą i struzinami z drewna, po czym czopowano warkoczami ze słomy. Takie uszczelnienie stanowiło solidną ochronę przed zimnem (i wścibskimi podglądaczami). No trudno. Pozostało poczekać, aż Kasia pójdzie gąsiki pasać.

W folklorze wiejskim istniało wiele elementów związanych z domem – na przykład wspomniane już malowanie ścian różnymi kolorami. Ściany były także zdobione różnego rodzaju deseniami. Można więc wykorzystać takowe motywy do ubarwiania nieco obrazu chałup chłopskich. Na przykład zdobienie ścian wizerunkami duchów opiekuńczych czy maskarami odstrasżającymi złe duchy. Ściany domostw mogą stanowić też pewne wskazówki dla graczy. W czasie wiosny górale szorują ściany domów, aby drewno lepiej się konserwowało. Jest to zwyczaj jak gdyby wymiatania zimy z zakątków domostwa i przygotowanie na przyjęcie wiosny.

DRZWI

(Czyli stres dla graczy)

Przyjrzyjmy się drzwiom. Oto element, który wielu graczy przyprawia o gęsia skórkę. Ileż to razy łapaliśmy się na ten numer z pułapkami czy zatrutymi klamkami?

Bez obaw, u chłopów ten problem nie występuje. Albo otwierasz drzwi z kopa, albo kulturalnie za drewniany skobel. W dawniejszych czasach we wsiach stosowano różne zamknięcia, czy to skoble proste, czy obrotowe, ale zawsze miały prostą konstrukcję i bardzo rzadko były wykonane z żelaza. Dlaczego? Z prostej przyczyny. Żelazo to drogi towar, a chłop nie posiadał wiele. Kiedyś za pełne uzbrojenie rycerza można było kupić wieś, a przy bardziej szlachetnej stali – dwie wsie. Policzcie więc sobie, czy stać chłopca na metalowy zamek w drzwiach. Chyba nie.

No to co, wchodzimy?

Wyobraźcie sobie sytuację, że zostaliście zaproszeni do izby przez właściciela domu. Wchodząc przez drzwi wejściowe, wszyscy, oprócz krasnoluda i niziołka, musieli by się schylić, bo wejście mierzyło około 140 cm wysokości i 1 m szerokości. Czy to dziwne? Ależ nie. W taki oto sposób konstruowano wejścia, przy okazji wymuszając na gościu złożenie pokłonu gospodarzowi. Często też naprzeciw wejścia wieszano święty obrazek lub krzyż, aby wchodzący pokłonił się także przed Bogiem. Ten zwyczaj można łatwo zaadaptować do dowolnego świata fantasy. Małe wejście miało też znaczenie praktyczne, gdyż ograniczało się tym samym powierzchnię, przez którą uciekało ciepło, jak i również zmniejszało liczbę nieproszonych gości, którzy mogliby stanąć obok siebie. Wszak w ciasnych gardzielach łatwiej zatrzymać licznego wroga znacznie mniejszą liczbą obrońców.

OKNO

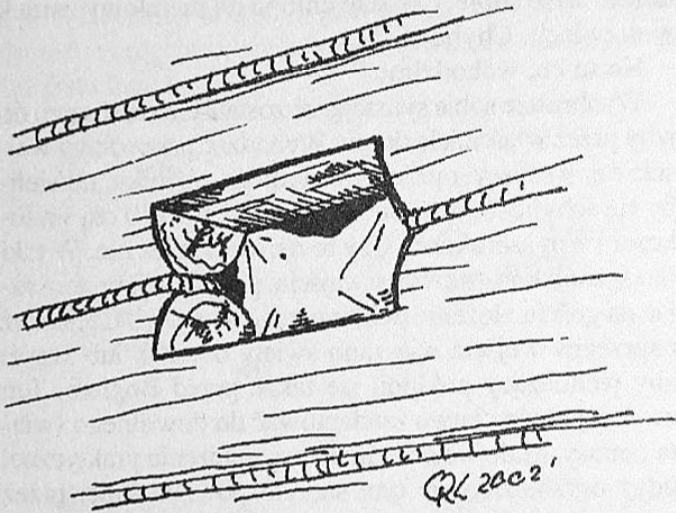
(A co to takiego?)

Okna. Jakże popularne w naszych czasach. Wyobraźcie sobie taką sytuację: na skraju wsi wyskoczyła na Was





jakowaś banda drabów, chcąc Was obrabować i wydusić ostatni grosz. Jakimś cudem udaje się Wam odeprzeć pierwszy atak i schronić w chałupie, gdzie zabarykadowaliście się w izbie. Jest niewielka, ale posiada tylko jedno wejście oraz okno. Tak, zapewne wszyscy od razu rzucą się do ucieczki właśnie przez nie. I tu zaczynają się schody. Zapytacie „dlaczego?”. Przecież wszyscy wiedzą, jak wygląda okno, ale nie wszyscy wiedzą, jak wyglądało w średniowieczu.



Okno ze skórą jako przesłoną.

Zasadniczo, okna w tym okresie były rzadkością. Służyły jedynie do doświetlenia pomieszczeń mieszkalnych. Były zatem stosowane dość często w zamkach, w zabudowie sakralnej i w domach znaczących panów. Jednak w domach chłopskich były rzadkością. Dlaczego? Bo większość życia toczyła się na zewnątrz chałupy, a to, co realizowało się w domu, nie wymagało aż tyle światła. Dlatego okna pojawiły się tam, gdzie pomieszczenia były naprawdę ciemne lub miały spełniać funkcję reprezentacyjną. Chociaż w większości pomieszczeń panował półmrok i światło przedostawało się przez nieszczelny dach lub przez specjalnie w tym celu wykonywane świetliki, to z czasem zaczęto stosować coraz częściej okna w izbach mieszkalnych. Ilość okien zależała od zamożności chłopca, co się przekładało na rozmiary i ilość pomieszczeń, jednak ich liczba nie przekraczała 3. Rozmiary też nie były imponujące. Przez długi czas okna były wycinane w dwóch sąsiadujących belkach i dlatego też miały rozmiar nie przekraczający 30 cm wysokości i 50 cm szerokości (były to wymogi konstrukcyjne). To trochę mało, aby się mógł przecisnąć rostry wojownik w pełnym oporządzeniu rycerza zaciężnego. Niziołek powinien sobie jednak poradzić, ale jak tu otworzyć takie okno? Jak było skonstruowane?

Z materiałów archeologicznych trudno jest wywnioskować, jaki konkretnie kształt miały okna w zabudowach chłopskich, ale na podstawie późniejszych wzorów stosowanych w budownictwie można przypuszczać, że pierwotnie otwory okienne były zabezpieczane okiennicą otwieraną na zewnątrz, z zatraskiem lub skoblem drewnianym. Stosowano też zabijanie otworu okienne-

go małymi deseczkami, które dzięki prześwitom dawało oświetlenie (wyrwać coś takiego to nie wyczyn). Jednak najpopularniejsze były skóry zwierzęce, które, wyprawione w odpowiedni sposób, przepuszczały światło. Takie skóry przybijano do ściany, zakrywając całą powierzchnię otworu okiennego. Zobaczenie czegośkolwiek przez tego typu błonę było niemożliwe, no chyba że patrzyło się pod słońce. Czasami takie okna były dodatkowo zabezpieczane okiennicami.

W domostwach chłopskich szkło pojawiło się dość późno, bo dopiero w XIX wieku, dlatego nie można mówić o szkle w zabudowie chłopskiej. Po drugie, materiał ten był na tyle drogi, że nie stać było nań chłopca. Inaczej było z karczmami. Te budynki, wznoszone przez możnych panów, posiadały okna, w których wykorzystywano szkło. Nie tak dobrej jakości jak obecnie, ale wytapiane w piecach w postaci okrągłych soczewek zabarwianych różnymi środkami lub odyminianych w trakcie produkcji, zapewniały wystarczającą ilość światła. Później szlifowane, by nabrać przejrzystości, były obsadzone w ołowianych ramach, tworząc swego rodzaju witraże. Na takie okna stać było niewielu, dlatego oknami szklanymi zajmujemy się przy karczmach i dworach.

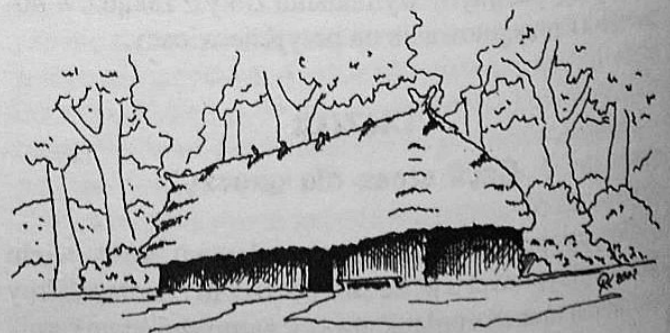
DACH

(Czyli, co można w strzesze znaleźć)

Zatrzymajmy się na chwilę przy dachu. Wyobraźcie sobie taką sytuację: właśnie szliście sobie skrajem lasu i dotarliście do wioski, skąd dobiegał hałas. Myślicie sobie: festyn. Ale za chwilę widzicie zbrojnych, którzy właśnie łupią chłopów. Podatki!

Zapewne zadacie sobie pytanie, a co to ma wspólnego z dachami? Może nic, ale licho wie, co chłopcy trzymają w strzesze chałupy. Jest ona gruba na 20 cm i łatwo tam ukryć jakieś żelastwo. Pamiętacie film „Walczyki”? Ojciec Wallace’a właśnie tam trzymał miecz. Często chłopcy w późniejszych czasach chowali tam kosy – było tam dość sucho, więc ostrza nie rdzewiały zbyt szybko. Poza tym dzieciaki nie miały sposobności się nań nadziać. Możliwość ukrywania różnych rzeczy może okazać się zbawienna. A i wkurzeni chłopcy czasem mogą pogonić poborców, którzy nie wiedzą, co chłop w strzesze trzyma.

Czy można było po takim dachu łązić? Jest taka możliwość, ale odradzałbym tego typu zawody (chyba że





w chwili, kiedy rozwścieczeni knechci szukają zemsty na każdym obcym). A dlaczego? Ano, zwykle dachy wznoszono dość stromo (45-75° nachylenia) i bez drabiny można łatwo zlecieć. Nachylenie dachu było uzależnione od klimatu panującego na danym obszarze. Trzeba było zadbać, by śnieg nie zalegał na dachu, bo niechybnie mogło to doprowadzić do zawalenia chałupy. Oczywiście, wystarczyło być akrobatą. Każdemu wolno! Ale w starych chałupach łatwo trafić na dziurę i w znacznie szybszym tempie dostać się do środka lub ześliznąć się i wyładować w gnojniku⁶⁾. A to bolesne doświadczenie, zważywszy na drogę w dół, jak i na straty moralne.

Zapytacie, dlaczego można było trafić na dziurę? To proste. Dachy były kryte z początku trzcina, potem słomą (jeszcze zabudowania z początków XIX wieku kryte słomą nie były rzadkością). A sposób wykonania dachu polegał na układaniu wiązek słomy w szeregach, począwszy od dołu dachu, i dalej ku górze, nakładając wiązki słomy na poprzednią warstwę. Jeśli dach nie był odnawiany, słoma mogła w pewnych miejscach zgnić i w ten sposób rozluźniała się konstrukcja pokrycia dachowego, co znacznie podnosiło szansę znalezienia nowej drogi do wnętrza chałupy – lub bolesnego obicia.

IZBA

(Czyli gdzie gości przyjmowano)

Pora przyjrzeć się miejscu określanym przez wszystkich jako serce domu.

– A witojcie, pany.

– Proszę, wejdźta w moje skromne progi.

– Matka, dajta no panom jakowąż strawę. A ty, Icek, leć no do obejścia, przynieś jojki i urznij nieco suszu, co by panowie nie spluneli na naszo gościne.

Izba to największe pomieszczenie w domu. Wywodzi się ona w prostej linii od domów jednoizbowych, o których wspominałem już wcześniej. W początkach izba ta spełniała wszystkie funkcje: była miejscem przygotowywania posiłku, spania i magazynowania zapasów oraz całego dobytku. Zwykle osiągała rozmiary

6 x 6 m. W rogu znajdowało się palenisko, które od XIV wieku zaczęło być wypierane przez piece butelkowe, które odprowadzały dym w okolice powały, skąd uchodziło dymnikami na zewnątrz. W wyniku swobodnego unoszenia się dymu, osmalana była powała izby (czyli dach izby, związany z belkami podtrzymującymi konstrukcję dachu). Dlatego izby na początku nazywano czarnymi. W późniejszych czasach zaczęto budować izby białe, które stały się miejscami reprezentacyjnymi, gdzie przyjmowano znacznych gości i trzymano odświętne ubrania, święte obrazy, pięknie zdobione naczynia i wyposażenie domowe. Zwykle izba biała posiadała podłogę drewnianą, zaś w pozostałych pomieszczeniach znajdowała się polepa. Z czasem podłoga pojawiła się w alkierzu i komorze, ale dopiero od XIX wieku zaczęto używać podłogi również w sieni.

KOMORA TO RZECZ ŚWIĘTA

(Czyli gdzie dobra składowano)

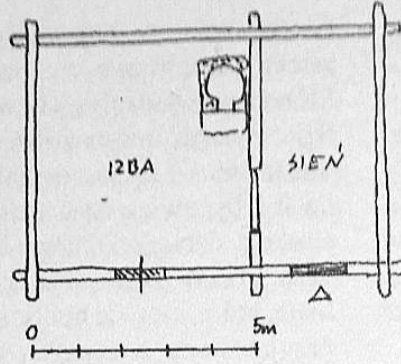
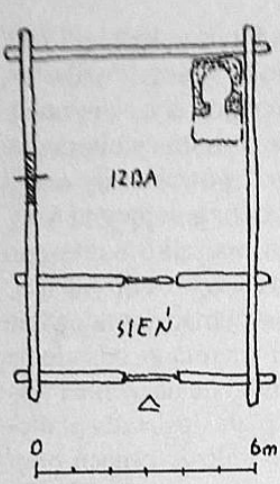
Wspomnieliśmy już o wszystkich istotnych elementach domu chłopskiego. Pozostało nam przyjrzeć się innym jego częściom. Zaczniemy może od sieni. Występowała w każdej chałupie i spełniała funkcję przedsionka oraz miejsca, gdzie trzymano różne narzędzia rolne (oczywiście, nie mówimy o dużych narzędziach typu radła lub sochy). Z czasem chałupy były wzbogacane o nowe pomieszczenia. Warto wspomnieć o komorze. Była to izba, gdzie trzymano wszystkie potrzebne i cenne rzeczy, jak ubrania świąteczne, narzędzia, zapasy, czasem pieniądze i wiano dla panny młodej. Ot, i gratka. Jak drużynie zabraknie pieniędzy, i zabiją w sobie moralność, łatwo będzie im znaleźć miejsce, gdzie chłopcy trzymali swe skarby. Ale miejcie się na baczności! „Chłop żywemu nie przepuści, jeśli się uprze, to cię wydu... dopadnie.”

Kolejnym pomieszczeniem, o którym chciałem wspomnieć, jest alkierz. Była to izba zwykle budowana przy izbie mieszkalnej, ale gabarytami była znacznie mniejsza. Pełniła funkcję sypialni, a występowała w chałupach zamożniejszych chłopów, na przykład wójta wioski. Taki człek zwykle był majętny w porównaniu z innymi chłopami. Alkierz występował także w karczmach i w dworcach, ale o ich przeznaczeniu i funkcjach w tych miejscach zajmiemy się w późniejszym czasie.

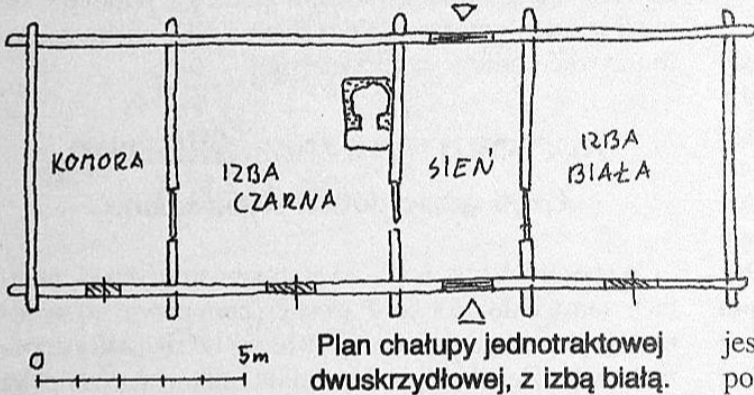
PLANY

(Różne rozwiązania chałup i obejść)

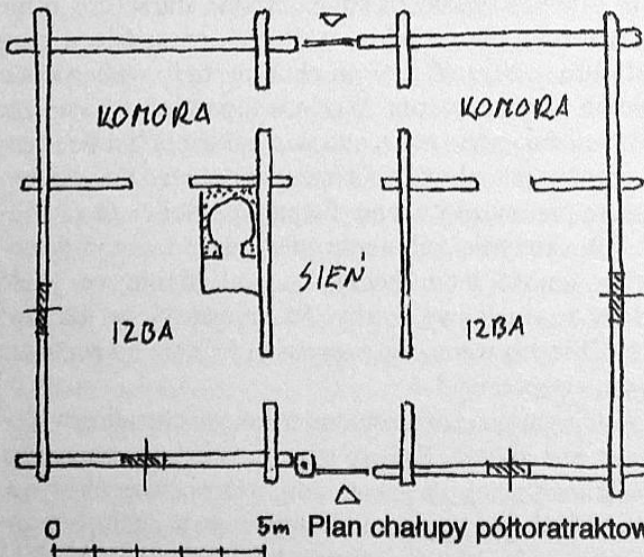
Różnice w konstrukcji chałup chłopskich były duże. Zależało to od zamożności, statusu, wiekowości chałupy oraz od regionu, gdzie dom zbudowano. Jednak zasadniczo rozplanowanie chałup miało podobne cechy. Podstawowy podział rodzaju domów, jakiego można dokonać, będzie zależał od układu pomieszczeń domostwa. Na przykład domy jednotraktowe, półtraktowe



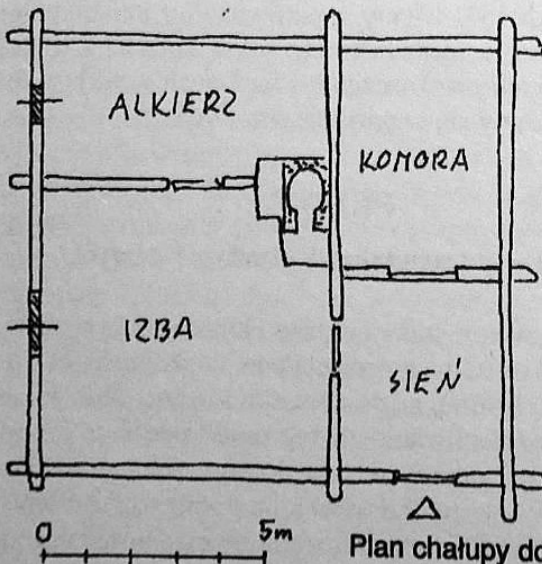
Plany chałup jednotraktowych prostych.



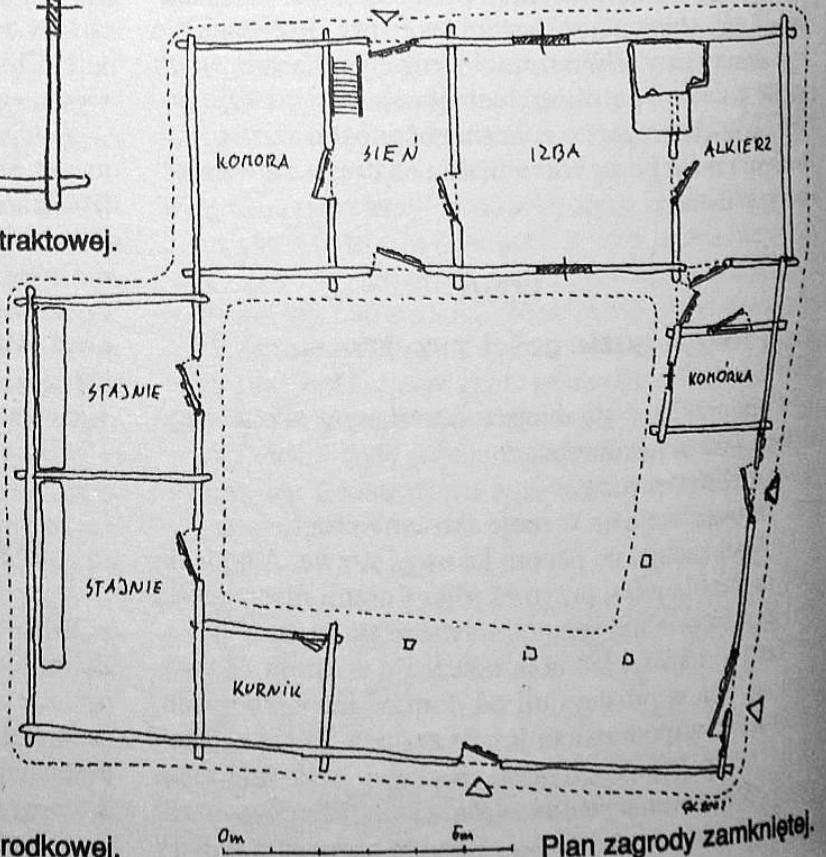
Plan chałupy jednotraktowej dwuskrzydłowej, z izbą białą.



Plan chałupy półtoraktowej.



Plan chałupy dośrodkowej.



Plan zagrody zamkniętej.

i dośrodkowe. Wpierw jednak wymienię typy pomieszczeń. Zasadniczo chałupy chłopskie składały się z sieni, izby mieszkalnej. Dodatkowo do izby była dołączana komora i alkierz. Z czasem pojawienia się białej izby rozdzielano chałupę na dwa skrzydła, gdzie łącznikiem była sień. Pierwotne zabudowy dwuskrzydłowe miały wspólną sień z oborą, gdzie trzymano inwentarz, ale z czasem odchodzono od wspólnego mieszkania ze zwierzętami. Na rycinach przedstawione zostały plany chałup w trzech układach: jednotraktowym, półtoraktowym i dośrodkowym, który to charakteryzuje się zorganizowanym układem pomieszczeń wokół pieca (są to jednak późniejsze układy chałup, nadające się do wykorzystania w **Dzikich Polach**).

A ZWIERZYŃĘ TO GDZIE TRZYMAŁA? (Czyli parę słów o obejściach)

Dobrze. Dobrnęliśmy prawie do końca naszej opowieści, poświęconej chałupom wiejskim. Ale jeszcze nie wspomnieliśmy o otoczeniu, w jakim występowały domostwa. Zasadniczo wygląd zagród nie różni się od obecnych, ale warto wspomnieć, że rzadkie były (tak popularne obecnie) stodoły. Funkcjonowały raczej wolnostojące stogi z sianem, które z czasem zaczęto przykrywać dachami. Dlatego, drodzy gracze, nie szukajcie stodoł, gdy chcecie iść spać na siano, bo nie macie za co zapłacić karczmarzowi. Znajdźcie sobie przytulny stóg siana, i w kimę. Może jak Wam się poszczęści, to traficie na młodą Kasię, która pasa gąski, jak z Jasiem sprawdzają.



co tam w koszyku ma Kasia. Ale baczcie, czy przypadkiem nie nadchodzi ojciec, bo Wam skórę wygarbuje i zamiast noclegu będziecie mieli ścieżkę zdrowia.

Inne budynki gospodarcze, jak obora, stajnie i chlew, były organizowane w zamknięte obejścia, które wznoszono w bezpośrednim sąsiedztwie budynku mieszkalnego, tworząc tym samym zagrodę zamkniętą (lub inaczej zespoloną), lub w pewnym oddaleniu, tworząc zagrodę wolnostojącą. Pomiędzy tymi dwoma typami występowały jeszcze style przejściowe, ale mam nadzieję, że MG wykażą nieco własnej inwencji przy tworzeniu zagród chłopskich.

BUDYNKI GOSPODARCZE

(Czyli słówko o ich konstrukcji)

Warto też na zakończenie wspomnieć o tym, jak budowano budynki gospodarcze. Otóż zasadniczo wznoszono je z tych samych materiałów, co domostwa. Jednak nie budowano ich tak solidnie. Stosowano często znacznie prostsze rozwiązania. Ściany stawiano, oszczędzając na materiałach. Przez długi czas wykorzystywano ściany kosznicowe w stodołach, oborach i kurnikach, nawet nie wykorzystując gliny do podniesienia temperatury w środku. Co do stajni – budowanych razem z domami – ze względów praktycznych wznoszono solidne konstrukcje, by zachować spójność całego budynku. Dlatego też istnieje o wiele większa szansa wydostania się z kurnika, gdzie wrzucili nas knechci, niż z domu. Sforsować ścianę nie jest tak trudno.

W przypadku spichlerzy, gdzie składowane było ziarno i inna żywność, chłopcy zawsze dbali o takie budynki. Doceniali myszy i walczyli z nimi, chroniąc zazdrośnie własne zbiory, toteż były to solidne konstrukcje.

I to by było na tyle!

Ilustracje: autor

Przypisy

- ¹⁾ **Dranice** – deski długości do 3 m, układane na przemian do kierunku słoików, co w czasie wysychania i paczenia się desek lepiej uszczelniało dach.
- ²⁾ **Ściany kosznicowe** – wyplatane z giętkich gałęzi drzew stosowanych do wyplatania koszy (wiklina, leszczyna itp.).
- ³⁾ **Dymnik** – trójkątny otwór w dachu, zabezpieczony przed deszczem okapem, służący jako ujście dymu z chałupy.
- ⁴⁾ **Śparog** – drewniane zakończenie listew krzyżujących się na szczycie dachu, zwykle pięknie zdobione, element artystyczny w domach chłopskich.
- ⁵⁾ **Zielnik** – ogród przydomowy, gdzie chłopcy hodowali najpotrzebniejsze zioła i warzywa.
- ⁶⁾ **Gnojnik** – miejsce składowania odpadków i nieczystości z obejścia (obecnie miejsce z gnojówką).

Bibliografia

- Bogusz Wanda – Projektowanie architektoniczne i budownictwo rolne – Dokumentacja budowlana cz. 5, Warszawa 1988
- Gloger Zygmunt – Encyklopedia staropolska
- Kłos Juliusz – O budownictwie drewnianym i murowanym w Polsce, Warszawa
- Krassowski Witold – Dzieje budownictwa i architektury na ziemiach Polskich, tomy 1, 2, 3, Warszawa 1991
- Odbudowa wsi polskiej – projekty zagród włościańskich, praca zbiorowa, Warszawa 1915
- Pokropek Marian – Budownictwo Ludowe w Polsce, Warszawa 1976
- Szołginia Witold – Architektura i budownictwo, Warszawa 1991
- Szura Andrzej – Park Etnograficzny w Tokarni, Kielce 1985
- Szyller Stefan – Tradycja budownictwa ludowego w architekturze polskiej, Warszawa 1917

FIRMOWE SKLEPY WYDAWNICTWA MAG

zapraszają:

Warszawa GOBLIN, stacja Metro-Centrum,
Galeria handlowa pawilon 2001A, tel (22) 654 42 30

Wrocław OGRYN, DH Kameleon, ul. Szewska 6
tel (71) 785 19 57, e-mail: ogryn@mag.com.pl

Literatura fantasy i SF, gry fabularne,
gry karciane i bitwne, akcesoria do gier

Rabaty dla stałych klientów

NIE MOŻESZ OMINAĆ TYCH MIEJSC!



Rewelka! Po przeczytaniu tego tekstu nie będziecie się już głupio gapić na graczy, którzy zechcą wybrać podróż rzeką zamiast koni. Poza typowymi informacjami o podróżach czy wyglądzie statków znajdziecie kilka deadlandsowych smaczków. Polecam!

Barman

Piotr „Ramel” Koryś

RZEKI NA DZIWNYM ZACHODZIE

Witajcie w kolejnej części „Przewodnika po Ameryce Północnej”. W poprzednich mieliście już okazję poznać jakże specyficzny Zachód, a także Labirynt, Szare Miasto, a nawet Meksyk. Reporterzy „Epitaph” zabrali Was też na wyprawę po Wschodzie, zarówno Stanów Zjednoczonych, jak i Konfederacji. Ja wezmę Was na nietypową przejażdżkę – podróż łodziami po wodach Ameryki Północnej.

Nazywam się Peter Ramelsen i byłem przez kilka lat drugim oficerem na „Shannon” – parowcu kursującym po rzece Saint Johns na Florydzie. Pisywałem również „raporty” z Florydy dla znanego wszystkim Lacy O’Malleya, a po zatopieniu „Shannon” przez okręty komodora Duponta – który doszedł do wniosku, że przemycamy na pokładzie żołnierzy – przenieśliśmy się do Nowego Orleanu. Służę tam w kapitanacie portu rzeczno-ogólnego oraz dalej pisuję do różnych przewodników. Sądzę, że właśnie dlatego Lacy poprosił mnie o stworzenie tego tekstu. Dziś niewiele osób może równać się doświadczeniem z takim wilkiem morskim jak ja. No dobra, już mnie znacie, więc do rzeczy.

RZEKI ZACHODU

I TE WSPANIAŁE STATKI, KTÓRE PO NICH PŁYWAJĄ
czyli dlaczego mam wejść na tę łajbę, zamiast wybrać pociąg?

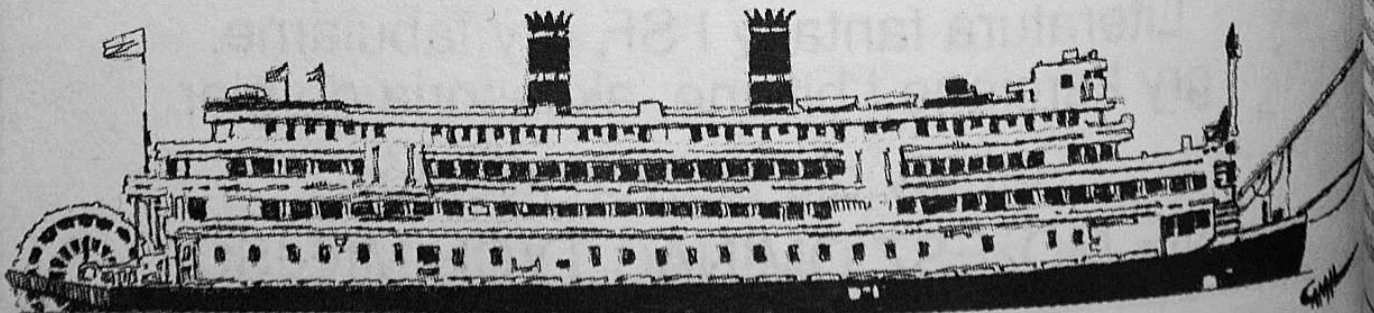
Od samego początku kolonizacji nowego kontynentu system rzeczny był szeroko wykorzystywany. Osadnicy zaadaptowali indiańskie łodzie i podróżowali drogami wodnymi, które były szybsze i bezpieczniejsze [Do czasu, gdy zaczęły się tam pojawiać wynaturzenia – przyp. Barman] od łądu, gdzie w każdym miejscu mogli czaić się rdzenni mieszkańcy Ameryki. Z biegiem lat łodzie były coraz większe i szybsze – można więc

było przewozić więcej, a tracić mniej czasu, dzięki czemu osiedla nad rzekami takimi jak Missisipi czy Hudson rozwijały się prężniej niż te w głębi kontynentu.

Prawdziwa rewolucja rozpoczęła się wraz z budową przez Roberta Fultona łodzi parowej „New Orleans”. Kursowała rzekami Ohio i Missisipi do jej miasta docelowego, wzbudzając niemały podziw i zainteresowanie w czasie całej podróży. Zastosowanie upiorytu jako napędu zmieniło oblicze transportu rzeczno-ogólnego. Parostatki zapewniały wygodny, szybki i stosunkowo tani sposób przemieszczania, otwierając dla osadników coraz to większe połacie kontynentu. Jednocześnie pojawiły się jednak problemy, które zwiększały ryzyko podróży. Pierwsze łodzie upiorytowe były narażone na pożary pokładu, eksplozje kotła [Szeryf powinien się domyślać dlaczego – przyp. Barman] czy zatopienia spowodowane uderzeniami o dno rzek, które na Zachodzie są wyjątkowo płytkie.

Niebezpieczeństwa nie zniechęcały jednak ani klientów, ani kompanii rzecznych, gdyż na miejsce zniszczonych łodzi bardzo szybko pojawiały się następne, szczególnie po roku 1870, kiedy to do budowy zaczęto stosować nowy wynalazek – stal upiorytową. Wykorzystywanie tej niezwykle lekkiej, ale wytrzymałej stali pozwoliło na konstruowanie statków o mniejszym zanurzeniu, dzięki czemu mogły pływać po większej liczbie rzek, a także bezpiecznie podróżować po Labiryncie, gdzie podwodne skały są wyjątkowo groźne. Dla przykładu, parowiec „Bertrand” miał 18-calowe zanurzenie i mógł spokojnie przepłynąć z Missisipi do okolic Wielkich Jezior, wykorzystując Drogę Świętego Wawrzyńca.

Zajmę się teraz troszkę dokładniej tymi okrętami, specjalnie dla tych, którzy pochodzą z suchych jak pieprz części Północnej Ameryki.

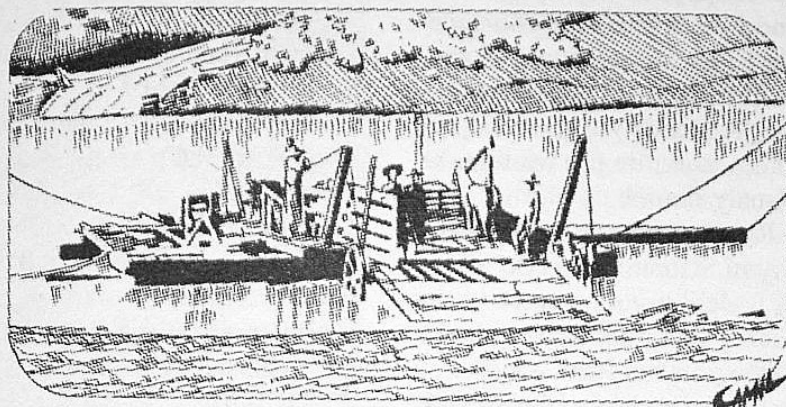




PAROWCE

Istnieje kilka typów parowców, które różnią się między sobą zadaniem, do jakich zostały przeznaczone. Wiadomo, czym są parowce przeznaczone do obsługi rzek w Ameryce. To zwieńczone pokładami spacerowymi prawdziwe kilkupiętrowe domy, nad którymi wznoszą się kominy i maszty. Na dużych rzekach, takich jak Missisipi czy Hudson, statki te mogły pomieścić całe miasteczka. Rzeki mniejsze (takie jak np. Saint Johns) były obsługiwane przez mniejsze jednostki – coś na kształt pływających hoteli typu „Kentucky” czy „Dean Richmond”. W okolicach Nowego Orleanu niektóre firmy mają nawet swoje siedziby na parowcach, jak np. Thayer Shipping na parostatku o nazwie „New Dynasty”.

Podróże po Missisipi czy Missouri trwają przeważnie kilka dni (Missisipi w swej spławnej części ma 3000 mil), a z powodu lepszych warunków, jakie towarzyszą wycieczce, są droższe niż podróże koleją na takich samych



odcinkach. Niestety, rząd Stanów Zjednoczonych Ameryki prowadzi na Missisipi strategię zwaną „Taktiką Anakondy”. Jednostki rzeczne floty USA atakują miasta Konfederacji oraz okręty pływające pod jej banderą, a także statki prywatne – w tym np. liniowe okręty pasażerskie, szczególnie w dolnym biegu Missisipi. Na rzekach w głębi Ameryki, szczególnie na Zachodzie, nie ma takiego zagrożenia, więc podróżni naprawdę często korzystają z usług kompanii rzecznych.

Po roku 1870, kiedy to wyprodukowano pierwszy upiorytowy kocioł parowy, łodzie z roku na rok stawały się szybsze i miały coraz większą wyporność, przez co można było przewozić więcej ludzi i towarów, zapewniając kompaniom rzeczonym dodatkowe zyski. Poza tym, wykorzystanie stali upiorytowej zwiększało wydajność statku, a zmniejszało praktycznie do zera ryzyko wybuchu kotła.

Oprócz przewozu pasażerów, takie łodzie zajmują się również transportem towarów, jednakże w związku z koniecznością ograniczania ciężaru statku, parostatki holują za sobą barki. Niektóre okręty pasażerskie są adaptowane do przewożenia pojazdów i bydła przez rzeki lub wzdłuż nich. Takie parowce to promy i promy wycieczkowe.

Promy z Zachodu są troszkę inne niż te, które możecie spotkać na Wschodzie, gdyż ze względu na dość duże prądy na rzekach w głębi kraju są masywniejsze, a załadunek odbywa się od burt, a nie rufy – inaczej prąd bardzo łatwo może porwać taki statek. Promy wycieczkowe są szybsze i wygodniejsze niż zwykłe, ale kosztem ładowności. Wielu bogatych baronów kolejowych czy potentatów na

rynku bydła wynajmuje te łodzie na różne przyjęcia czy imprezy, więc kompanie rzeczne przeważnie inwestują choćby w jedną.

RZeki

Dobra, szczury lądowe, wiecie już, czym są statki pływające po (nie)spokojnych rzekach USA i CSA. Teraz powiem Wam o dwóch najważniejszych, z punktu widzenia marynarza, rzekach.

* **Missisipi** – królowa amerykańskich rzek. Jest największą rzeką po tej stronie Atlantyku. Na świecie ustępuje podobno tylko starem Nilowi, ale ja sądzę, że to

Parowce mogły przewozić od 50 pasażerów po krótkich trasach lub na bardzo luksusowych statkach, do około 400 ludzi na Missisipi, plus prawie czterdziestoosobową załogę wraz z obsługą. Podróżni mieli do dyspozycji kabiny w czterech kategoriach: od luksusowych apartamentów do kej w salach wspólnych (zazwyczaj po 10 ludzi w kabinie). Na pokładach znajdowały się kasyna (w związku z prawem zakazującym hazardu na amerykańskiej ziemi), restauracje, tarasy widokowe oraz sale balowe. Cena biletu wahała się od 5 do 500 \$.

Opis przykładowego „pływającego hotelu”, kursującego po Missisipi, Rio Grande czy innych większych rzekach Ameryki: główna sala jest oświetlona przez wielkie iluminatory oraz szklany dach, w nocy przez kilkanaście lamp gazowych. W korytarzach po obu stronach znajdują się drzwi do kabin pasażerskich. Same pokoje zaaranżowano na styl arabski, z lukowymi sklepieniami, które wraz ze ścianami przyozdobiono złotymi i białymi ornamentami. Wszystko sprawia wrażenie niesamowitego przepychu. W każdym z rogów kajuty znajduje się mała lampka, a na środku sufitu wielki, kryształowy żyrandol. Meble wykonane są z drewna różanego, z pluszową tapicerką i metalowymi, złotymi ozdobami; podłogi przykryto dywanami, które również są stylizowane na arabskie. Mówi się, że nawet statki Kleopatry nie mogły stawać w szranki z wielkością liniowych parostatków amerykańskich.

plotki. Wielka Miss to aktualnie granica, oddzielająca cywilizowany Wschód od Dziwnego Zachodu. Nie jest to spokojna linia, o nie. Ciągłe walki między armiami obu krajów, a także dziwne rzeczy, jakie dzieją się nad Missisipi sprawiły, że w potocznym języku rzekę tę zaczęto nazywać Rzeką Krwi.

Dobra, ale Wy to pewnie już wiecie, więc może troszkę konkretów. Miss ma źródło w jeziorze Little Elk w Minnesocie i ciągnie się aż do Zatoki Meksykańskiej. Stanowi ważny szlak żeglugowy, gdyż przez większość swojego biegu jest splawna, a poprzez sieć kanałów łączy się z Wielkimi Jeziorami na północy, co sprawia, że transport rzeczny stanowi alternatywę dla podróży kolejowych. Płynąć po Missisipi jest i szybciej, i bezpieczniej niż pociągiem, no i nie trzeba się przesiadać tak często. Tereny nad Missisipi są gęsto zamieszkane, gdyż na początku kolonizacji Ameryki rzeka zapewniała łatwy dostęp do tych osiedli. Niestety, żyją w niej raczej nienajmilsze stworzonka, niektóre tak wielkie, że na śniadanie zjadają jakiś mały domek na prerii.

* **Rio Grande** – wielka Rio Grande to z kolei granica między Skonfederowanymi Stanami Ameryki a Meksykiem (no dobra, Meksy woleliby starą granicę – rzekę Nueces – i nie są z obecnej za bardzo zadowoleni). Przez większość swego biegu potężna Rio Grande jest raczej płytka i powolna, co bardzo utrudnia jakąkolwiek żeglugę – ludzie nie potrzebują łodzi ani promu, jeśli mogą przejść z jednego brzegu na drugi, prawda? Im bliżej morza, tym Grande bardziej zasługuje na swój przydomek. Nurt rzeki robi się szybszy, dno schodzi głębiej, no i jeśli nie jesteś Jezusem, nie próbuj raczej przechodzić z brzegu na brzeg. Tam też można spotkać statki takie jak na Missisipi.

Tak jak nad Miss, przy Rio Grande znajduje się dość dużo osiedli ludzkich – woda użyźnia ziemię, zapewnia zdrową hodowlę bydła, no i syci spragnionych pastuchów. Nie jest aż tak niebezpieczna jak Rzeką Krwi, jednak nie jest tam też zbyt słodko. Rokrocznie wielu ludzi porywa zdradliwy czasem nurt, poza tym nie tylko krowy przyłazą się tam napić – często zamiast ukoić pragnienie, człowiek syci jakiegoś jaguara czy kuguara.

WROGIE WODY,

czyli te mniej miłe aspekty podróży wodnych



Dowiesz się teraz, Szeryfie, troszkę o tym, co może spotkać Twoich pastuchów na wodach Ameryki – od Missisipi, przez Rio Grande, aż do Labiryntu. Najpierw opowiem o tym, co czyha niezależnie od tego, gdzie pływają, potem opowiem o „lokalnych specjalnościach”.

WOJNA TRWA NADAL...

Wody są miejscem wielu bitew, tak jak reszta naszych krajów, a nierzadko te walki są krwawsze i brutalniej-

sze niż gdzie indziej. Od 1861 r. Marynarka Wojenna USA stosuje dość specyficzne metody walki – Taktykę Anakondy, o której już wcześniej napomknąłem. Na wodach Labiryntu i Rio Grande grasują korsarze, posiadający listy kaperskie obu krajów (czasami obu jednocześnie) oraz pospolici piraci, jako dodatek do jednostek Unii, Konfederacji i Cesarstwa Meksyku.

PRZYKŁADOWY „WILK RZECZNY”

Siła 4k6

Sprawność 3k12

Pływanie 3

Skradanie 1

Sterowanie: statki 4

Walka: szabla 3

Wspinaczka 3

Szybkość 3k6

Wigor 2k6

Zręczność 2k6

Strzelanie: rewolwery 3

Charyzma 4k8

Bajanie 2

Zastraszanie 2

Duch 3k6

Jaja 2

Spostrzegawczość 2k10

Artyleria 2

Szukanie 3

Spryt 2k8

Przetrawianie: wielkie wody 3

Wiedza 1k10

Zawodowstwo: żegluga 3

Znajomość terenu: [wybierz] 2

Dech 20

Przewagi:

Gruboskórny 3

Niezwykły głos (przeróżający) 1

Ruchomości (mała łódź) 2

Wycucie kierunku 1

Zawady:

Nalógowiec -3

Cheiwiec -2

Mściwy -3

Przesadny -2

Klamoty: Szabla, Colt Navy, 50 kul .36, mapa wybrzeża, kompas, sekstant, łajba, 158\$.

MISSISIPPI I JEJ DOPŁYWY

Tę rzekę upodobał sobie wyjątkowo wredny kawał sukinsyna, jaki żyje na naszym pięknym świecie. Dobra, może nawet dwa wyjątkowe sukinsyny, każdy inny. Pierwszy, opisany parę lat temu w Tombstone, to rzeczny lewian.



Ów lewiatan to taka ośmiorniczka, nad którą poprawiali Mściciele. Nie zmienili jej za bardzo, tylko trochę powiększyli. Tak jakoś do wielkości domu. Całkiem dużego domu, muszę przyznać. Wynaturzenie to większość czasu spędza na dnie Miss, wystawiając swoje macki tuż nad powierzchnię wody. Macki przypominają pływające kłody, których jest pełno na rzece, tylko że te przeważnie wyłapują ludzi z pokładu przepływającego statku. Potwór nie cierpi z powodu straty kilku macek, bo posiada zdolność szybkiej ich regeneracji – po tygodniu czasu wygląda jak nowy.

RZECZNY LEWIATAN

(za dodatkiem „Rascals, Varmints & Critters”):

Cechy fizyczne: S: 4k12, Spr: 3k10, Sz: 4k10, Wig: 2k12+4, Zr: 2k6.

Walka: mackami: 3k10, skradanie 4k10, pływanie 3k10.

Cechy umysłowe: D: k12, Cha: 3k10, Spo: 2k8, Spt: 1k6, W: k4.

Rozmiar: Macka 5, Ciało 25

Terror: 9

Specjalne zdolności:

Zbroja: lewiatany to sprytnie bestie, dzięki czemu odkryły, że we wrakach statków albo nawet domach porwanych przez rzekę mogą znaleźć świetne kryjówki. Ze swojej „muszli” normalnie atakują mackami, dzięki niej posiadają jednak osłonę o poziomie odpowiednim dla materiału, z którego zbudowana jest siedziba. Na szczęście takie pancerze są często dziurawe, a wtedy wystarczy w te dziury tylko wcelować.

Ugryzienie: wielki dziób zadaje ofierze obrażenia równe S+2k8.

Obrażenia: ze względu na wielkość, rzeczny lewiatan może w walce stracić dwa razy więcej Tchu, więc na potrzeby walki liczy się, jakby miał Dech w wysokości 56.



Pływanie: wynaturzenie owo porusza się w wodzie z Tempem 30, może też bez problemu zmieniać głębokość zanurzenia. „Pancerz”, jaki nosi czasem na sobie, nie zmienia mu Tempa.

Atak mackami: ofiara pochwycona przez mackę (po udanym teście trafienia) jest na dobrej drodze do pyska ofiary i znajdzie się tam po trzech rundach, podczas których może próbować się uwolnić, jeśli tylko będzie miała przebicie w przeciwnym teście Siły.

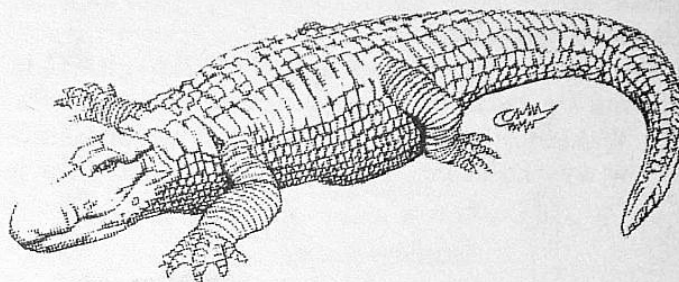
Widzenie ciepła: lewiatan „widzi” dzięki mackom, które wyczuwają ciepło żywych stworzeń.

Wrażliwy na ogień: ogień zadaje wynaturzeniu podwójne obrażenia.

Wygląd: jak w opisie.

To milutkie stworzonko, to tylko jedno z duetu, które zamieszkuje Missisipi i jej delcie. Drugim jest znany wszystkim aligator, którego okrucieństwo ludzi z okolic Rzeki Krwi powiększyło do niespotykanych nigdzie indziej (na szczęście) rozmiarów.

GATOR



Cechy fizyczne: S: 5k12+12, Spr: 2k6, Sz: 2k8, Wig: 5k12, Zr: 2k6.

Uniki 2k6, walka: szczęki 6k6, skradanie się 5k6, pływanie 8k6.

Cechy umysłowe: D: k4, Cha: 3k8, Spo: 2k6, Spt: 2k6, W: 1k4.

Zastraszanie (większość ludzi sra w gacie na widok czegoś takiego, nagle wypływającego przed nim) 6k8

Tempo: 5 na lądzie, 10 w wodzie.

Rozmiar: 15

Dech 40

Terror: 9

Zdolności specjalne:

Zbroja: skóra zapewnia mu zbroję o wartości 2.

Ugryzienie: Siła+2k12.

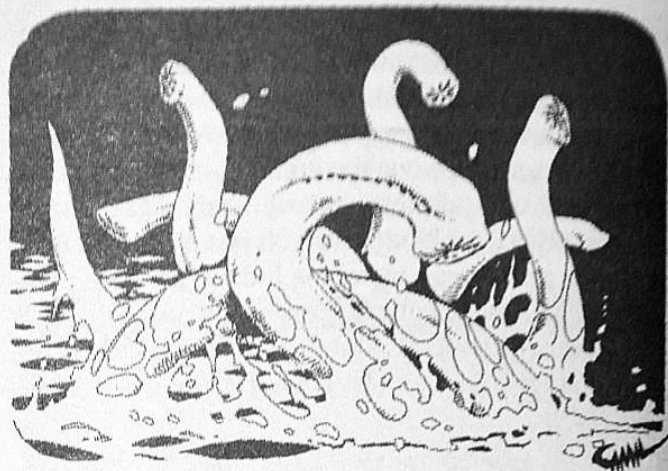
Wygląd: Gator, jak gator. No, może troszkę większy... Dużo większy!

RIO GRANDE

Ta rzeka różni się od Missisipi tym, że jest spokojniejsza. Zauważcie – spokojniejsza, a nie łagodniejsza. Rio Grande nie jest wcale bezpiecznym miejscem. Mimo że zbyt płytka dla rzecznych lewiatanów i gatorów, nie myślcie sobie, że diabeł odpuściłby tak długi odcinek wody bez jakiegoś urozmaicenia.



Nad brzegami Wielkiej Rzeki grasuje potworek, będący krzyżówką boa dusiciela, minoga oraz Hydry wziętej z greckiej mitologii. Meksykańscy Indianie nazywają go Serpiente Sangrienta. Bestia żywi się krwią, którą zapewniają ludzie wypasający nad brzegami rzeki bydło. Aha, Serpiente Sangrienta nie pogardza też ofiarami znajdującymi się na pokładzie barki czy promu. I jeszcze jedno – zostawia ciała swoich ofiar na pożarcie dzikim drapieżnikom, co pozwala wynaturzeniu zachować anonimowość.



SERPIENTE SANGRIENTA

(za dodatkiem „South o’ Border”)

Cechy fizyczne: S: 3k10, Spr: 3k10, Sz: 4k10, W: 3k6, Zr: 3k8.

Walka: na macki 4k10

Cechy umysłowe: D: 1k4, Cha: 2k6, Spo: 2k6, Spt: 1k6, W: 1k6.

Zastraszanie 6k6

Tempo: 10

Rozmiar: 8

Dech 10

Terror: 11

Zdolności specjalne:

Ugryzienie: Potwór może ugryźć (S+2k6) i jeśli uda mu się zadać ranę, to wgrzyza się w delikwenta. W każdej następnej turze zadaje mu obrażenia w wysokości 1k6. Kiedy dojdzie w danej lokacji

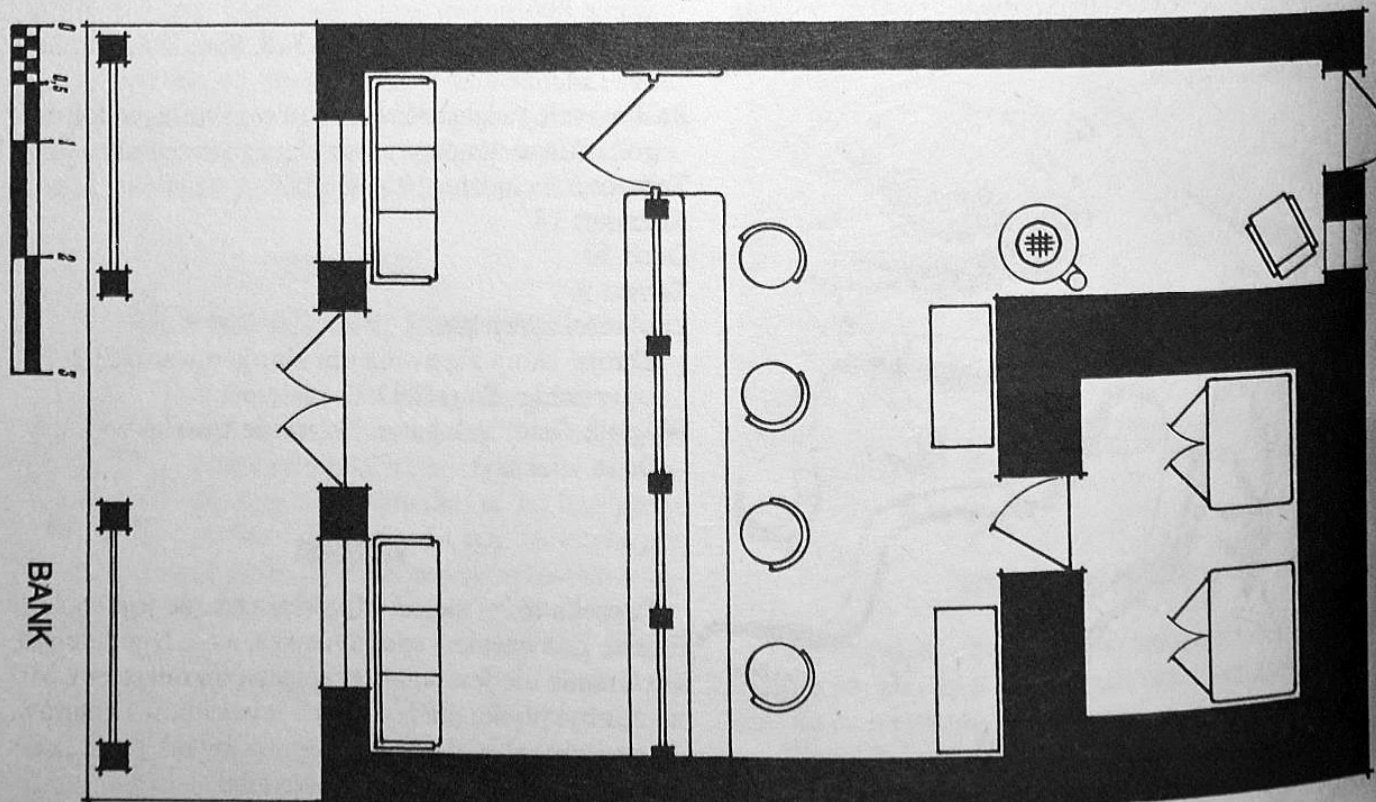
do poziomu ciężkich ran, zaczyna powolutku wysysać z niego krew (k6 Tchu na rundę), aż ofiara wreszcie się przekręci. Postać może próbować odzepić się od bestii w każdej rundzie przez pokonanie jej w przeciwstawnym teście *Siły*. Jeśli ofiara wygra, dostaje jeszcze k6 obrażeń, ale jest wolna jak ptaszek.

Kilka Ataków: Serpiente Sangrienta może wykonać każdą macką jeden atak na rundę, na jeden lub więcej celów, oczywiście jeśli Szeryf ma wystarczającą ilość kart (każdy atak jest liczony jako akcja).

Unieruchomienie: Macka może zamiast gryzienia unieruchomić ofiarę (uwolnienie jak w przypadku gryzienia, tylko nie otrzymujesz obrażeń).

Wygląd: jak w opisie wyżej.

PLANY

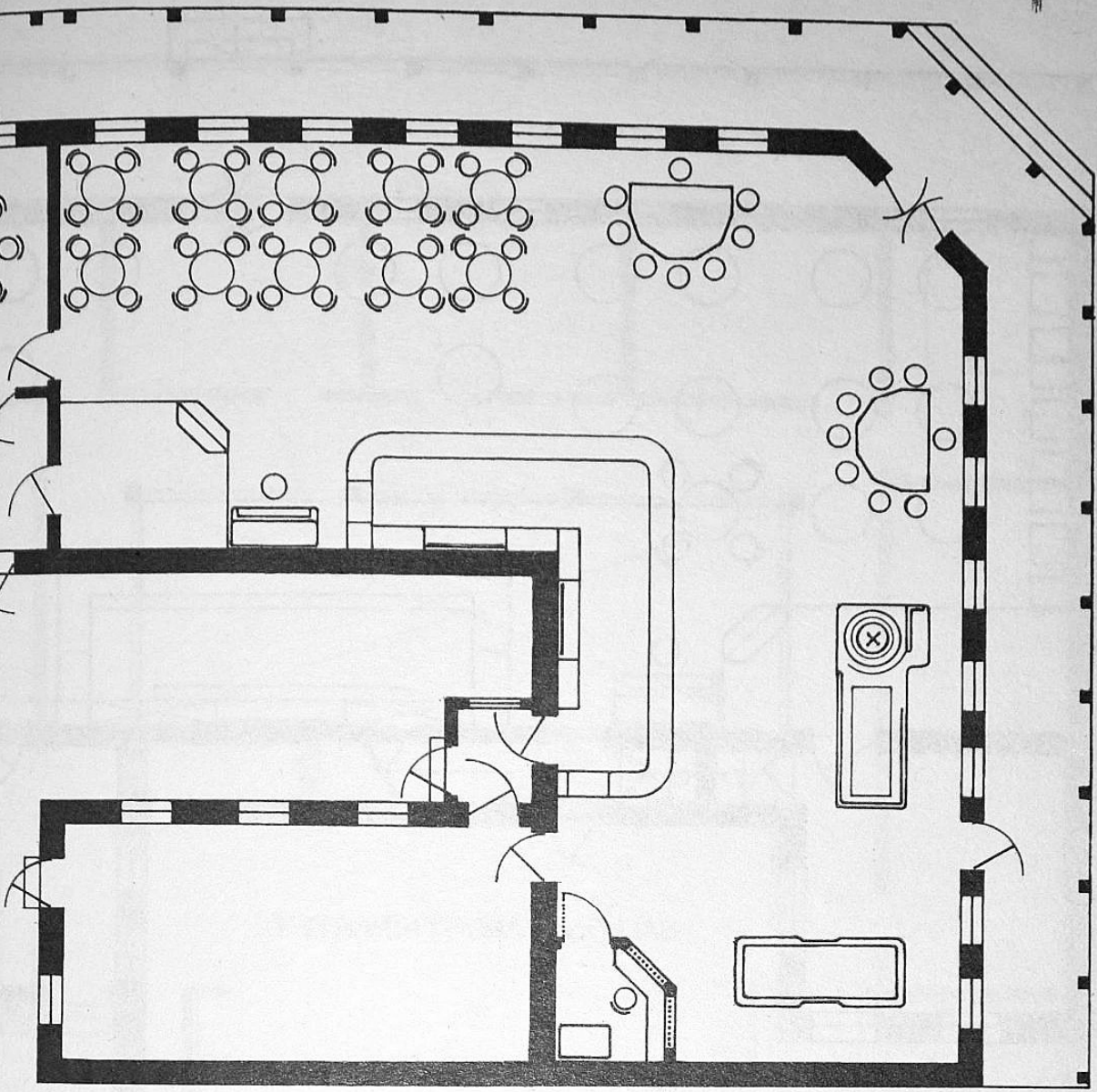




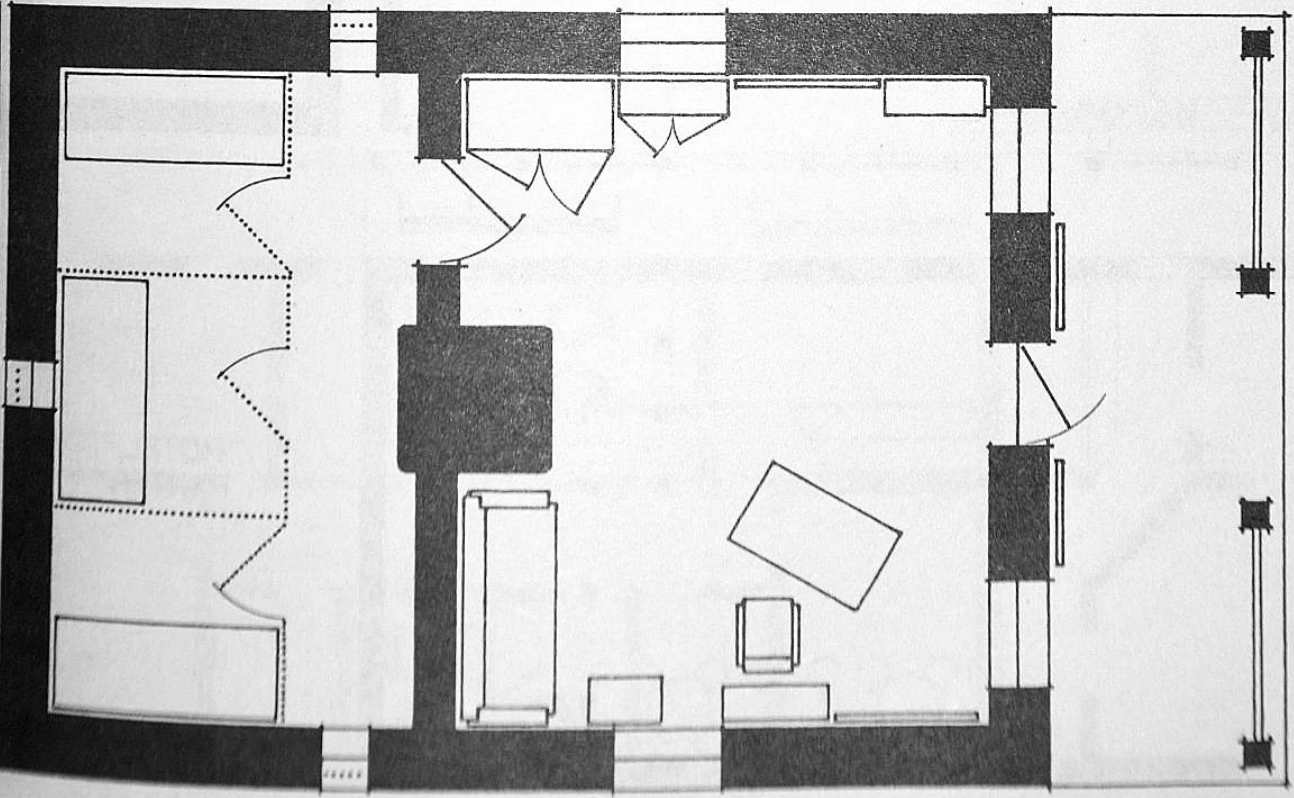
owoltku
de), aż ci
próbowa
e przez p
iły. Jesli
zeń, ale

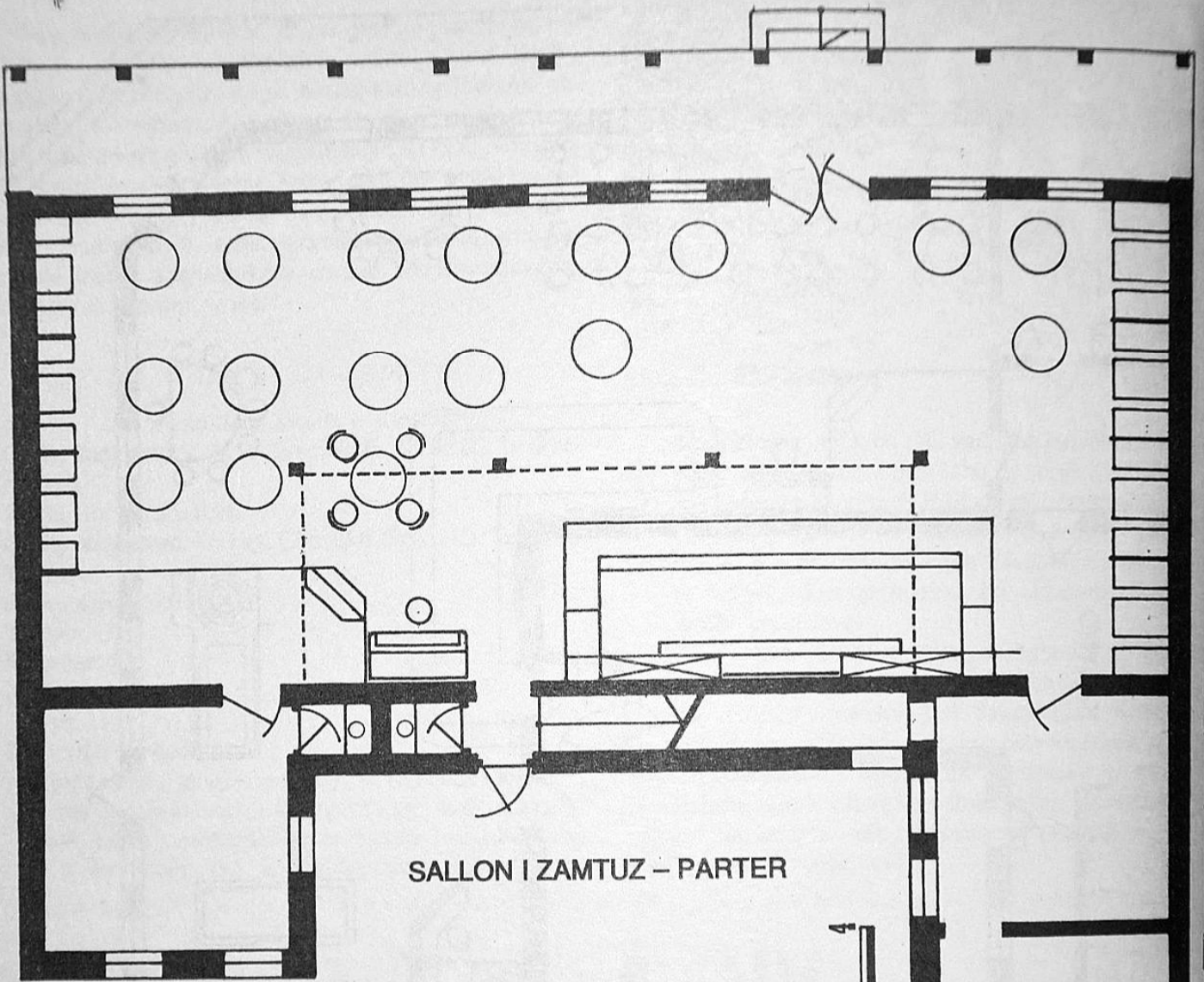
oże wyk
eden lub
na wyst
y jako ab
ast gryz
w przyp
ażen).

KASYNO

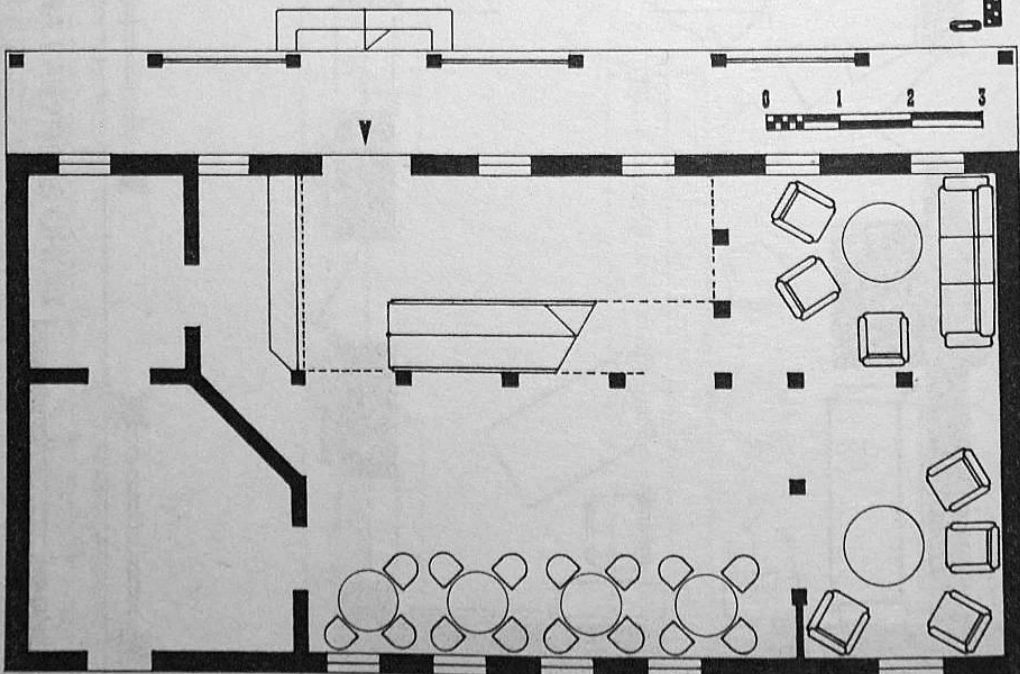


BIURO SZERYFA I ARESZT

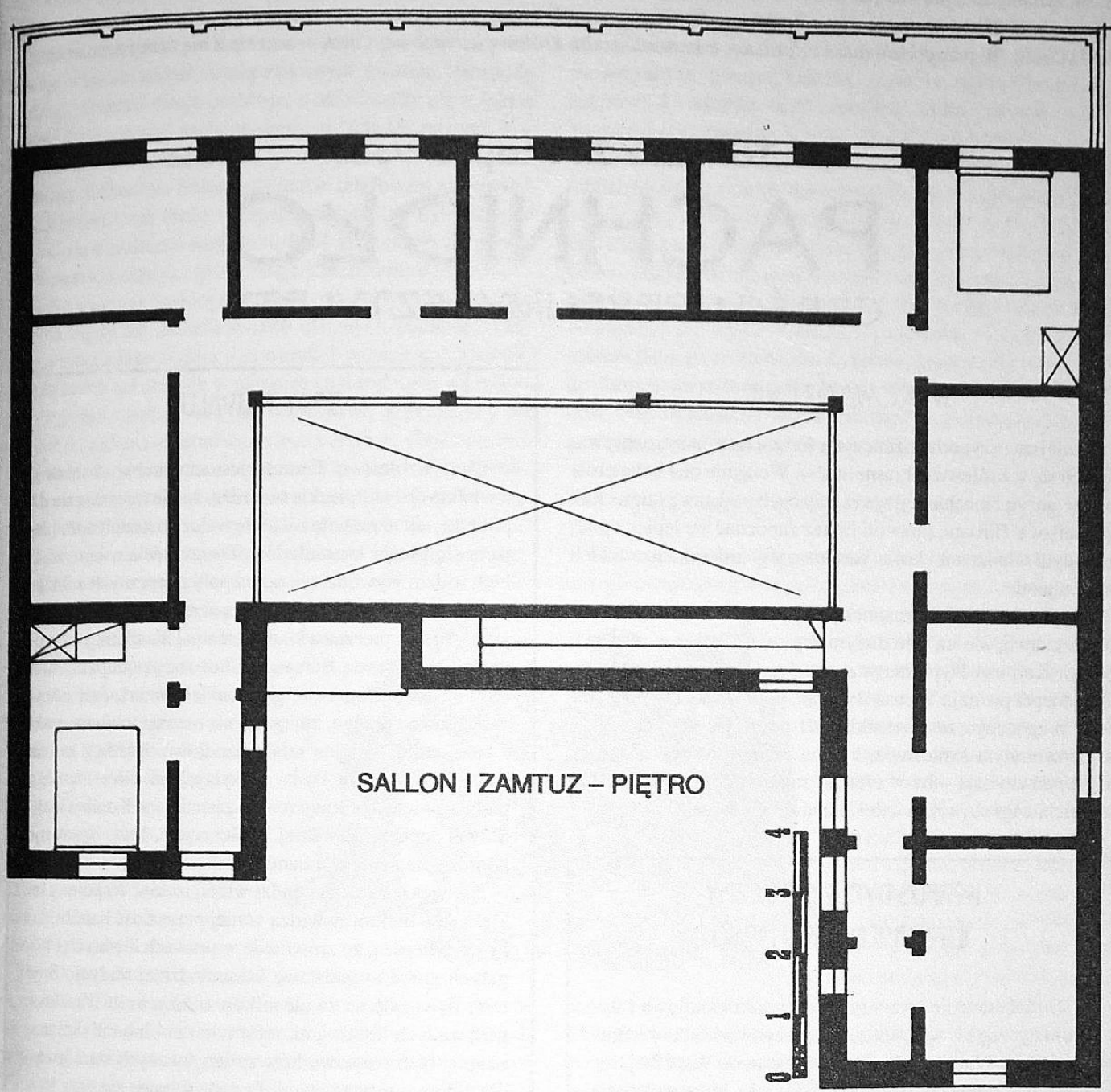




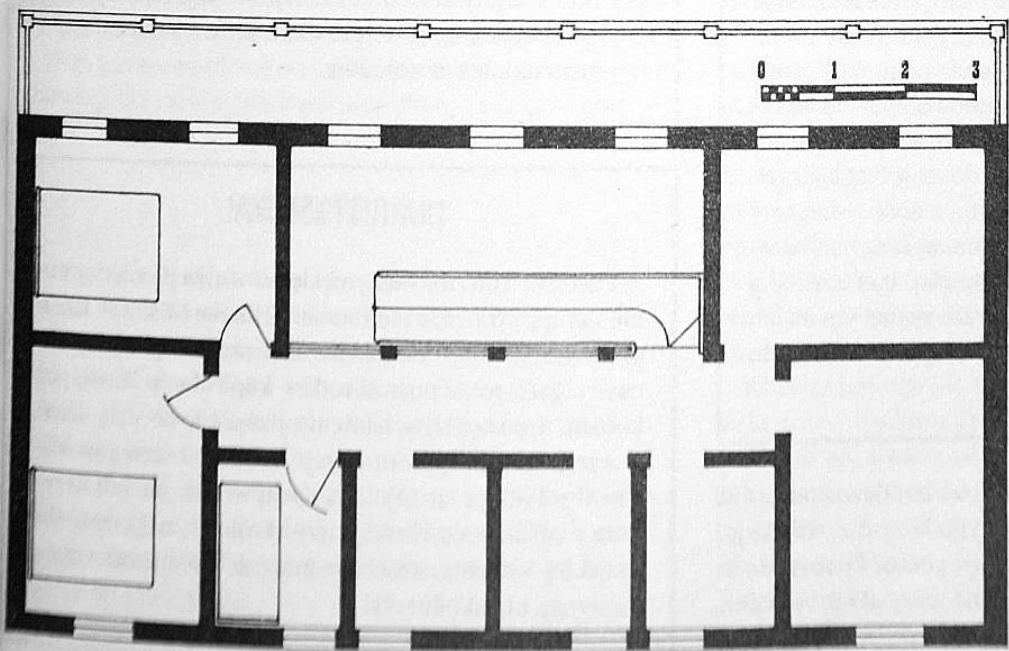
SALLON I ZAMTUZ - PARTER



HOTEL:
PARTER



SALLON I ZAMTUZ - PIĘTRO



HOTEL:
PIĘTRO

Zaczynamy kolejną kampanię do EarthDawna, tym razem znanego już Wam wszystkim Tomka Majkowskiego. Akcja rozgrywa się w Throalu, dlatego przed poprowadzeniem przygody warto będzie przeczytać ponownie „Historię Throalu” (MIM 9(S1)/2000). W przygodzie masa informacji o krasnoludzkim królestwie, więc naprawdę warto się z nią bliżej zapoznać.

trd

Tomasz Z. Majkowski

PACHNIDŁO

CZEŚĆ I: PERFUMY I SZTYLETY

WPROWADZENIE

Niniejsza przygoda rozpoczyna serię scenariuszy rozgrywających się w królestwie krasnoludów. Wciągnie ona bohaterów w sieć intryg i machinacji wstrząsających podstawą kupieckiego państwa Throalu, pozwoli im też zapoznać się lepiej z podziemnym władztwem króla Varulusa, jego mieszkańcami i ich obyczajami.

Pierwszy scenariusz rozpocząć się może w dowolnym osiedlu Barsawii, ale na tyle dużym, by mieściła się w nim placówka Korpusu Dyplomatycznego Jego Królewskiej Mości. Tam adepci poznają Yacusa Byril'ah, podróżnika i twórcę perfum, pragnącego ze wszystkich sił poprawić warunki życia w podziemnym królestwie, i staną przeciwko zagrożeniom, które nań czyhają – by w efekcie znaleźć się w centrum złowrogich, zagrażających całej Barsawii wydarzeń.

KORPUS DYPLMATYCZNY JEGO KRÓLEWSKIEJ MOŚCI

Throal stara się utrzymywać stosunki handlowe i dyplomatyczne ze wszystkimi większymi ośrodkami Barsawii, propagując w nich ideały zawarte we Wspólnej Deklaracji. Korpus Dyplomatyczny to ciało, które nadzoruje wszelkie działania tego typu. Należący do niego ambasadorowie oficjalnie reprezentują podziemne królestwo na dworach wszystkich państw i miast wolnych od wpływu Thery, z wyłączeniem Iopos. Posłuszni rozkazom ambasadora generalnego, podróżują do najodleglejszych miejsc, by prowadzić tam rokowania i dbać o interesy króla Varulusa. Poza funkcją dyplomatyczną, ambasadorowie służą również pomocą i opieką agentom Oka Throalu, królewskiego wywiadu, przebywającym na ich terenie, i weryfikują ich raporty. Więcej o Oku Throalu dowiesz się już wkrótce...

W przygodzie wziąć może udział dowolna liczna adeptów, o dowolnych ścieżkach i kręgach; przygoda zyska jednak, jeśli żaden z nich nie był nigdy w Throalu – podróż i pobyt w niezwykłym państwie wywrze wówczas na wszystkich znacznie większe wrażenie.

RODY THROALU

Choć Królestwo Throalu jest monarchią absolutną, a wielkie rody kupieckie twierdzą, że nie mieszają się do polityki, tak naprawdę zaciekle walczą o kształt odradzającej się potęgi krasnoludów. Dwadzieścia osiem wielkich rodzin wywodzi się od na poły mitycznych założycieli państwa i stanowi throalską arystokrację, sprawując jednocześnie pieczę nad całym niemal handlem, jaki prowadzi ono z resztą Barsawii. Choć rody podupadły nieco w czasach Pogromu, gdy handel zamarł, dziś odzyskują dawną potęgę, zmagając się o coraz to nowe rynki i przecierając kolejne szlaki handlowe. Każda z rodzin może wpływać na króla, wysyłając na dwór swojego przedstawiciela. Głowy rodów zasiadają w Komisji Handlowej Jego Królewskiej Mości, ciele, które sprawuje kontrolę nad całością handlu królestwa.

Największe emocje budzi wśród rodów Wspólna Deklaracja – niektórzy widzą w niej przyszłość handlu, inni zaś twierdzą, że zrównanie w prawach biednych i bogatych godzi w podstawę krasnoludzkiej tradycji. Stąd rody dzielą się na zwolenników reform króla Varulusa, nazywanych lojalistami, reformatorami lub radykałami, i zapiętych przeciwników zmian, zwanych starą gwardią albo konserwatystami. Frakcje ścierają się przy każdej możliwej okazji, święcie wierząc, że walczą o dobrobyt wszystkich krasnoludów.

HUARI I MISHWAL

Historia Throalu zaczyna się od wojen pomiędzy zamieszkującymi góry plemionami Huari a Mishwal. Choć dziś tworzą one jedno państwo, dawne antagonizmy nie ustały, zwłaszcza pośród rodów kupieckich. Huari, pokonani u początków istnienia państwa, po dziś dzień w większości stoją w opozycji, a spośród szeregów Mishwal rekrutują się lojaliści. Oczywiście, nie jest to regułą i zdążają się Huari wierni królowi, większość throalskiej szlachty uważa jednak, że plemienne wojny nigdy się nie skończyły.



OSTRZA W CIEMNOŚCI

Jest spokojny, ciepły wieczór; ulice miasta, w którym przebywają właśnie adepci, tętnią radosnym gwarem. Gospody otwierają szeroko swoje podwoje, z okien sączy się miękkie światło świec, ponad dachami niesie się dźwięk muzyki. Nasi bohaterowie wędrują główną arterią, pozdrawiani przez rozśmianych Dawców Imion, gdy ponad odgłosami miasta słyszeć daje się szcęk oręża, w zapach zaś egzotycznych korzeni wkrada się metaliczna woń krwi. Ktoś głośno wzywa pomocy, w połowie okrzyku głos zostaje jednak stłumiony.

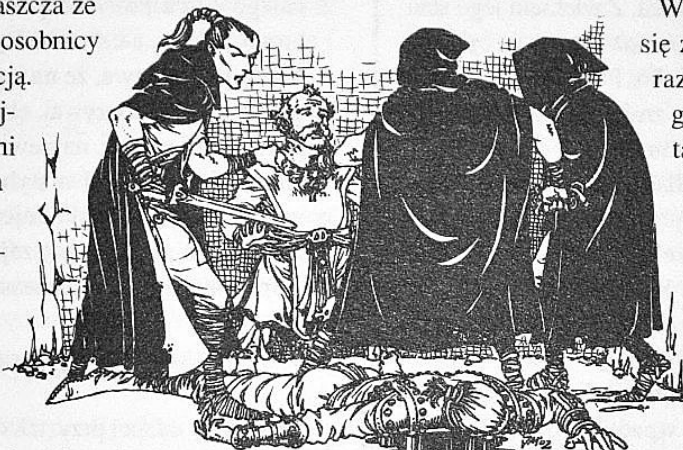
Walka toczy się w jednym z bocznych, ślepych zaułków, do których nigdy nie dociera światło ulicznych pochodni. Gdy adepci staną u jego wylotu – są wszakże bohaterami, prawda? – ujrzą trzech zakutanych w płaszcze i uzbrojonych w krótkie, nieprzyjemnie lśniące miecze osobników, szykujących się właśnie do zadania śmiertelnego ciosu kolorowo ubranemu krasnoludowi, którego jeden z napastników trzyma za gardło. U stóp walczących leży człowiek z dobytym mieczem w tężejącej dłoni. Wokół ciała rośnie kałuża krwi.

Napastnicy nie są szczególnie niebezpieczni, mają jednak poważny atut – zakładnika. Adepci muszą działać szybko i zdecydowanie, zwłaszcza że

przysłuchujący się z cienia osobnicy będą walczyć z pełną determinacją.

Choć krasnolud musi wyjść z zajęcia bez szwanku, gracze powinni sądzić, że ocalili go tylko cudem – dzięki szczęśliwie wypuszczonej strzale czy desperackiej paradzie ostrza bandyty. Napastnikom przez myśl nie przejdzie nawet, by się poddać czy salwować ucieczką, i dopiero śmierć całej trójki zakończy starcie.

Gdy krasnolud zrozumie, że jest bezpieczny, w oczach zalśni mu łzy wzruszenia, zerwie się na równe nogi, pocnie ścisnąć dłonie zbawców i całować co niższych w policzki, a słowa podzięki popłyną strumieniem tak szerokim, że żaden z adeptów nie zdoła go zatamować. Nie przezywając huraganu wdzięczności, ocalony wyciągnie zbawców na ulicę, gdzie wespnie się na najbliższą beczkę, gwizdnie przenikliwie kilka razy, a gdy tłum zamilknie, zawoła w głos.



RÓD BYRIL'AH

Rodzina Byril'ah to gorący poplecznicy dynastii Varulusów. Są niewielkim rodem, który specjalizuje się w handlu artykułami luksusowymi i dziełami sztuki, a wielu jego członków też para się sztuką. Popierając ze wszystkich sił Wspólną Deklarację, Byril'ah uważają swoje imperium handlowe za środek do osiągnięcia prawdziwego celu – szerzenia kultury i sztuki w całej Barsawii. Rodzina słynie z wystawnych przyjęć, gromadzących całą throalską śmietankę, nawet przysięgłych wrogów króla.

– Słuchajcie, dobrzy Dawcy Imion! Jestem Yacus Byril'ah z rodu Byril'ah, kupiec z Throalu! Ci adepci ocalili mnie właśnie od pewnej śmierci z rąk bandytów! To wesoła okazja! Idźcie wszyscy do gospod, karczm i szynków, pijcie zdrowie bohaterów! A rachunki niech szynkarze wyślą z rana do mnie! Yacus przeżył, bandyci sześli! Chwała bohaterom!

Zanim krasnolud zeskoczy z beczki, wokół adeptów zgromadzi się spory tłumek mieszkańców miasta, pragnących na własne oczy zobaczyć niezwykłych herosów. Gracze mogą pochwalić się teraz swoimi czynami, a jeśli jest wśród nich Trubadur, wszyscy w skupieniu wysłuchają jego pieśni. Z gawiedzi padać poczynają nazwy gospod, które bohaterowie powinni odwiedzić, by wypić kielicha, tymczasem ocalony kupiec szarpie jednego ze zbawców za rękaw, prosząc, by szli za nim do domu ambasadora, gdzie będzie mógł wyrazić im wdzięczność. Nie czekając na odpowiedź, będzie głośno domagać się przejścia, prowadząc za sobą adeptów.

AMBASADOR I MISTRZ ZAPACHÓW

Dom ambasadora Throalu stoi cokolwiek na uboczu; otacza go pieczołowicie wypielegnowany ogród i wysoki mur.

W stróżówce przy bramie znajduje się zawsze uzbrojony strażnik – tym razem, na widok Yacusa, kłania się grzecznie i co rychlej otwiera kutą z żelaza bramę. Kupiec prowadzi drużynę wprost do drzwi, do których dość bezceremonialnie łomocze. Końcem laski odsuwa służącego i sam pełni honory domu, prosząc adeptów do środka. Sługa – stary, siwy krasnolud – wzywa natychmiast pokojówki, by

szykowały gościom dostojnego pana kąpiel i pokoje, nie pytając nawet, czy nasi bohaterowie zamierzają nocować. Yacus posyła służbę, by sprowadziła ciało zabitego w czasie napaści ochroniarza i zapewniła mu należne honory.

W domu krasnoludów wszystko zdaje się działać jak precyzyjnie zbudowany mechanizm. Adepci zostają sprawnie wysłani do kąpeli (trafiają też w ręce służącej, która trefi im włosy), a następnie zaprowadzeni do pokoju gościnnego – przy czym pokojówka przeprosza z całego serca, że wolna jest tylko jedna komnata, wybawcy pana Yacus Byril'ah muszą więc zamieszkać wspólnie. Jeśli drużyna zostawiła cokolwiek w jakiejś gospodzie, stary majordomus bez chwili wahania posyła po to umyślnego. Słowem – nasi adepci traktowani są w domu ambasadora lepiej niż na dworze niejednego władcy.

Kolację serwuje się w olbrzymiej sali, przy gigantycznym stole, u szczytu którego zasiada ambasador Taranv Ptak i Yacus Byril'ah, a także adepci oraz cały tłum krasnoludów. Bohaterów zdziwić może, że służący jedzą przy tym samym stole, co ich pan – zostaną jednak szybko poinformowani, że zgodnie ze Wspólną Deklaracją sprzątanie pokoi jest pracą, podobnie jak obowiązki dyplomaty, nie ma więc powodu, by sprzątaczy traktować gorzej niż polityków. Obydwaj dostojnicy

traktują drużynę z niezwykłą uprzejmością, pojmują ją jednak na sposób krasnoludzki, zadają więc wiele pytań o sprawy osobiste, sami chętnie dzieląc się szczegółami z własnego życia. Pod koniec kolacji, na którą składa się wiele prostych, choć bardzo smacznych dań, Yacus przechodzi do rzeczy: prosi adeptów, by zadbali o jego bezpieczeństwo teraz, a jeśli zechcą – i potem, w czasie jego podróży powrotnej do Throalu.

Kupiec jest nie tylko handlowcem i przedstawicielem potężnego rodu Byril'ah – jest również Mistrzem Zapachów, prominentnym członkiem Królewskiego Cechu Perfumiarzy. Od wielu lat zmagają się z problemem zapachów Throalu i wreszcie znalazł się o krok od rozwiązania – tylko kilka badań dzieli go od odkrycia niepachnidła: substancji, która zamiast wydzielając zapach, pochłania go. Odkrycie to może wreszcie uwolnić królestwo od przykrego smrodu – problem w tym, że nie wszyscy chcą triumfu Yacusa. Ktoś nasyła na niego zabójców i stara się

TARANV PTAK

Gdy ambasador był młody, odznaczał się bardzo kiepskim zdrowiem i prawie nie opuszczał domostwa, położonego głęboko pod górami Throalu. Z wiekiem jego stan poprawił się na tyle, że mógł po raz pierwszy opuścić miasto – wtedy właśnie ujrzał niebo. Powiada się, że gdy tylko na nie spojrzął, jego oczy zmieniły się z ciemnobrązowych na przenikliwie błękitne, a choroba ustąpiła jak ręką odjął. Nawet jeśli to tylko bajka, faktem jest, że Taranv zakochał się w otwartej przestrzeni i bezkresnym nieboskłonie do tego stopnia, że postanowił na zawsze porzucić Throal. Przez wiele lat przemierzał Barsawię na pokładzie okrętu powietrznego, który kupił wraz z bratem, przeżywając niezwykle przygody i zbierając opowieści. W końcu ich statek zawędrował zbyt blisko Powietrznej Przystani, a bracia wpadli w ręce Theran. Sprzedani w niewolę, zbiegli, rozdzielili się jednak podczas ucieczki, by już nigdy się nie zobaczyć.

Taranv ocalał i powrócił do Throalu, a odniesione rany nie pozwoliły mu powrócić na pokład statku. Mimo to nie chciał pozostać w zamkniętym królestwie, wstąpił więc do służby dyplomatycznej i raz jeszcze udał się w drogę. Dziś przemierza Barsawię jako ambasador Throalu, udając się wszędzie tam, gdzie jego umiejętności i ujmujący sposób bycia mogą dopomóc dyplomacji królestwa. Wtedy odkrył w sobie następną pasję – kolekcjonowanie rzadkich ptaków. Dziś dom ambasadora skrzy się niezliczoną liczbą barwnych skrzydeł i zawsze wypełniają go ptasie trele.

Podczas młodzieńczych podróży Taranv Ptak zebrał setki historii i legend, którymi chętnie dzieli się z każdym, kto tylko zechce go wysłuchać. Przez wszystkie lata służby dyplomatycznej nie przestał wierzyć, że jego brat przeżył i że w końcu go odnajdzie, za każdym razem więc, gdy przybywa na nową placówkę, poszukuje jakichkolwiek o nim informacji. Jak dotąd nie udało mu się trafić na ślad zaginionego, jednak każdy, kto udzieli mu wskazówek, może liczyć na jego dozwonną wdzięczność.

ZAPACHY THROALU

Jednym z największych problemów podziemnego władztwa, jak zresztą każdego kaeru, była wentylacja. Świeże powietrze wciąż wytwarzają odpowiednie kryształki, nie zabijają one jednak przykrego zapachu, jaki towarzyszy prawie dwustu tysiącom Dawców Imion, mieszkającym w jednym, gigantycznym pomieszczeniu. Naturalny zapach ciał, woń pachnidła, produktów spożywczych, odór nieczystości, swąd dobiegający z palenisk – wszystko to tworzy trudną do wytrzymania mieszankę. Varulus III nakazał, by w Throalu bez przerwy piec chleb, by nadać królestwu przyjemniejszą woń, nie rozwiązało to jednak problemu.

sabotować jego pracę, najpewniej z zawiści lub niechęci do rodu Byril'ah – dzisiejszy zamach był tego najlepszym przykładem. Yacus opuścił Throal, by zebrać kilka arcyważnych składników – jutro ma spotkać się z kupcem, u którego zamówił ostatnie ingrediencje, potem zaś wraca, by dokończyć badania. Z całego serca prosi adeptów, by zechcieli mu towarzyszyć i chronić od zła, a cały ród Byril'ah będzie im wdzięczny.

Yacus podejrzewa, że na jego życie i osiągnięcia dybać może główny cechowy rywal, elf Gandaviel, lub któryś z wrogich jego rodzinie rodów, najpewniej Ueraven – bo choć nasłanie zabójców jest bardziej w stylu tego pierwszego, sabotaż przypomina raczej działania zniechęconej rodziny. Obawia się szczególnie o przebieg jutrzejszego spotkania i prosi adeptów, by zapewnili mu bezpieczeństwo.

WYPRAWA PERFUMIARZA

Teraz, gdy adepci przystali do kompanii Yacusa, warto przyrzyć się bliżej ich nowym towarzyszom. W skład grupy wchodzi niemal wyłącznie krasnoludy, w większości j'havim rodu Byril'ah, który wiąże z niepachnidłem poważne nadzieje. Mistrzowi Zapachów towarzyszy dwunastu pomocników, dbających o potrzeby pryncypała. Większość z nich to lojalni pracownicy, nie wyróżniający się niczym szczególnym – choć powinność, Mistrzu, opracować ich we własnym zakresie, by każdy z nich stał się Dawcą Imion z krwi i kości.

Na baczniejszą uwagę zasługuje przede wszystkim trzech Throalczyków. Pierwszy z nich, Udi Navsar, to szpieg Mistrza Zapachów Gandaviela, który pilnie obserwuje poczynania nieprzyjaciela swego zleceniodawcy. Drugi, Svartos Dunne, to oczy i uszy rodu Ueraven, agent, którego zadaniem jest wykraść tajemnicę niepachnidła, by Byril'ah nie zyskali na wynalazku Yacusa.

Ostatni podejrzany to Thom Thunnever, pracownik Oka Throalu, wywiadu króla Varulusa. Obserwuje Mistrza Perfumiarza, gdyż jego mocodawcy od dłuższego czasu podejrzewają tegoż o ciemne sprawy.

W zmierzającej do krainy krasnoludów karawanie znajduje się jeszcze dwóch agentów. Tajemniczy kupiec, z którym spotka się Yacus, pracuje dla Thery i umieści w grupie swojego zausznika, a przewodnik karawany to szpieg z Iopos, od dłuższego

RÓD UERAVEN

Ci potomkowie Huari przed wiekami poprzysięgli zemstę panującej rodzinie Avalus. Ze wszystkich sił przeciwstawiają się wszelkim królewskim reformom i przy każdej nadarżającej się okazji walczą z lojalistami – nie więc dziwnego, że uchodzą za serce starej gwardii. Na rodzinie Ueraven ciąży podejrzenie o sprzyjanie Powstaniu Śmierci, rebelii wymierzonej przeciwko Varulusowi III, nigdy jednak jednoznacznie tego nie udowodniono. Głowa rodziny, Selenda Ueraven, twierdzi, że choć jej krewniacy starają się oponować przeciwko dekretem króla, nigdy nie posunęliby się do udziału w spisku.

Majątek Ueravenie zbijają na handlu z Iopos, na który ród ma monopol.

czasu obserwujący wyprawę. Byril'ah jest w pełni świadom powiązań kontrahenta z Therą, choć powody tak dziwnego sojuszu pozostaną jeszcze przez chwilę niespodzianką, a wystanik Denairastasów nie interesuje się niepachnidłem – stara się tylko możliwie najbardziej zaszkodzić Throalowi. To on właśnie stoi za dzisiejszym napadem na Yacusa.

CHYBIONY CIOS

Kolacja przeciągnie się do późna, zwłaszcza jeśli adepci poproszą Taranva o jedną z jego słynnych opowieści. W końcu jednak wszyscy lądują w łózkach i zapadają w błogi sen. Dobrze po północy mać go gwałtowne pukanie do drzwi – to Yacus, ubrany w strój nocny i śmiertelnie błądy. Wydaje krótkie, wyraźnie nabrzmiałe przestrachem polecenie „za mną” i rusza szybko korytarzem.

Drzwi do pomieszczenia, w którym Byril'ah urządził tymczasową pracownię, stoją otworem. Pomieszczenie pełne jest kolb, retort i kolorowych fiolek, a mieszające się w nim zapachy tworzą trudną do opisanego kompozycję. Pośrodku pokoju, tuż przy stole roboczym, leży ciało krasnoluda – wokół jego głowy rośnie kałuża krwi. Yacus stoi przerażony, powtarzając pod nosem „...To miałem być ja...”.

Ofiara zamachu szczęśliwie żyje, choć jest ogłuszona i może mieć uszkodzoną czaszkę. Okazuje się nią ambasador. Nie ma wątpliwości – ktoś zakradł się doń od tyłu i uderzył ciężkim, tępym narzędziem. Yacus znalazł rannego tylko dlatego, że tuż przed zaśnięciem wpadła mu do głowy pewna myśl, którą zapragnął od razu zapisać.

Stan Taranva jest ciężki, lecz nie krytyczny – ambasador ma bardzo duże szanse na przeżycie. Jeśli adepci pomogą mu magią, stanie

na nogi jeszcze tej samej nocy, choć okaże się, że siła ciosu wywołała u niego drobny zanik pamięci i dyplomata nie wie nic o zdarzeniach mających miejsce od zakończenia kolacji. Nie przypomina sobie, ani dlaczego udał się do pracowni Mistrza Zapachów, ani żadnego napastnika.

Strach Yacusa przeradza się we wściekłość – każe wezwać wszystkie sługi i prosi adeptów, by znaleźli zamachowca i rozprawili się z nim. Jeśli bohaterowie podejmą przesłuchanie, okaże się długie i mozolne, a co gorsza – bezowocne. Czterech krasnoludów – w tym Svartos i Udi – grało w kości; dwóch siedziało w szynku; pozostała szóstka – w tym Thom – twierdzi, że spała i niczego nie słyszała. Potwierdzić to mogą gracze, jako że wszyscy towarzysze Byril'aha śpią w jednej sali. Svartos zezna, że dwóch śpiących wstawiało za potrzebą (jednym z nich był Thom), ale obydwaj szybko wrócili.

Wściekły Yacus ogłasza, że życzy sobie, by na jutrzejszym spotkaniu towarzyszyli mu wyłącznie adepci, nie zaufa bowiem żadnemu z krasnoludów, póki nie znajdzie się winny. Żadne poczynania adeptów nie pozwolą na razie wykryć winnych zamachu.

ZAMORSKI KUPIEC

Yacus jest od samego rana poirytowany. Miota się bezsilnie, grożąc zdrajcy, że gdy już go znajdzie, zapłaci mu za wszystko. Stara się przebywać w towarzystwie przynajmniej jednego adepta. Około południa obwieszcza, że pora udać się na miejsce spotkania. Ze względów bezpieczeństwa przebiera się w mniej jaskrawe ubranie, skrywa oblicze za kapturem i prosi, by adepci zrobili to samo.

Po drodze Mistrz Zapachów tłumaczy, że – obawiając się szpiegów – umówił się z kontrahentem na opuszczonym poddaszu i że, choć leży ono dość blisko, trzeba pójść tam okrężną drogą, by zgubić ewentualny „ogon”.

Irytacja zamienia się w ekscytację – z każdą minutą oczy Yacusa błyszczą bardziej, coraz radośniej opowiada o niedługim zakończeniu prac i uwolnieniu Throalu od smrodu, który go przenika. Zdużonym szeptem marzy, że król każe wystawić mu pomnik i nada odznaczenia, że potomni będą go wspominać

z wdzięcznością – słowem, zachowuje się jak uczeń. Z chwilą dotarcia na miejsce, perfumiarz nie może się opanować – podskakuje i nerwowo przebiera nogami.

Spotkanie odbyć się ma na opuszczonym poddaszu, na które prowadzą drewniane schody, biegnące z tyłu kamiennego domu. Samo pomieszczenie jest dość obszerne i prawie zupełnie ciemne – oświetlają je jedynie smugi światła, wpadające przez dziury po dachówkach. Drzwi są wprawdzie dość stare, wyglądają jednak na solidne. Nim Yacus wejdzie do środka,



prosi, by adepci sprawdzili pomieszczenie – przy czym zostawia przy sobie tego, który wygląda na najtęższego rębajłę. Pomieszczenie jest wprawdzie dość zagracone, nie ma w nim jednak nic podejrzanego.

Tajemniczy kupiec przybywa jakiś kwadrans po tym, jak krasnolud przygotowuje na poddaszu stół, zapali świece i rozstawi bohaterów na strategicznych pozycjach. Zarówno kupiec, jak i towarzyszący mu ochroniarz, ork Urrus, skrywają twarze pod kapturami, które zdejmą, dopiero upewniwszy się, że wszyscy obecni są pracownikami Yacusa. Kupiec zasiada za stołem i bez słowa wydobywa z torby skórzane sakiewki, fiolki z kolorowymi cieczami oraz duży słoć, w którym zamknięto paki egzotycznego kwiatu. Byril'ah sprawdza je, mrużąc z zadowoleniem.

SZPIEDZY I KONTRAHENCI

Mniej więcej w połowie dokonywanej w milczeniu transakcji z góry spada gont, uderzając jednego z adeptów w ramię. Spojrzawszy w górę, bohater zobaczy ześlizgujący się z dachu ciemny kształt. Szpieg nie ma wielkiego wyboru – może zeskoczyć na platformę u szczytu schodów prowadzących na poddasze lub runąć na ziemię i skrócić sobie kark. Jeśli bohaterowie ruszą za nim natychmiast, zobaczą jeszcze niską sylwetkę zbiegającego po schodach krasnoluda. Widząc, że pogoń jest już na tropie, szpieg zeskakuje na bruk, przetacza się przez bark, po czym rusza na drugą stronę pustej w porze sjęsty ulicy.

Agent będzie próbował uciec przed pościgiem po krawędziach dachów, licząc na to, że kiedy drużyna straci go z oczu, ześlizgnie się niepostrzeżenie na jakieś podwórko, a potem wmieša w tłum lub skryje i bezpiecznie przeczeka. W żadnym wypadku nie wda się w walkę z bohaterami, którzy mają przewagę liczebną i których wcale nie chce uszkodzić. Na niebezpiecznych pochyłościach dachów czuje się pewnie, nie traci równowagi i bez zastanowienia pokonuje zaułki, sadząc długie susy. W końcu jednak podwija mu się noga – dachówka, na której staje, pęka z trzaskiem, a on sam przez chwilę usiłuje złapać równowagę, machając bezradnie rękami, po czym, jeśli adepci go nie przytrzymają, z dramatycznym krzykiem spada z dachu i ląduje w dużym, drewnianym śmietniku.

Szpiegiem okazuje się jeden z krasnoludów Yacusa, Thom Thunnever. Schwytany, posapuje z niezadowolenia, prycha i typie na bohaterów złowrogo, konsekwentnie nie puszcza jednak pary z ust. Jest agentem Oka Throalu – i potencjalnym sprzymierzeńcem drużyny – nie zdradzi jednak mocodawcy nawet za cenę życia, nie złamią go również tortury.

Na widok pojmanego, perfumiarz wpada w furję. Macha rękami, pokrzykuje, ciska na więźnia gromy – nie zgodzi się jednak na samosąd i nakaze, by odprowadzić więźnia do ambasadora. Sam uprzejmie żegna się z kupcem, pakuje zakupione ingrediencje, kontrahent jednak kłania się nisko i oznajmia wielce uniżonym tonem, że skoro na Mistrza Zapachów dybie aż tyle niebezpieczeństw, on chętnie zaproponuje mu usługi swojego ochroniarza, Urrusa. Choć Yacus wymawia się i twierdzi, że już ma ochronę, kupiec nalega tak długo, aż Byril'ah przystanie na jego propozycję.

Taranv Ptak, którego odwiedzić zdążyli najlepsi uzdrowiciele w mieście, traktuje więźnia śmiertelnie poważnie. Zapewnia,

J'HAVIM

Wszyscy członkowie rodów kupieckich są ze sobą spokrewnieni, nie znaczy to jednak, że imperia handlowe składają się wyłącznie z krewniaków. Zatrudniony przez rodzinę pracownik nosi w języku krasnoludów nazwę *j'havim* i jest rodzajem pełnomocnika, który pilnuje interesów, choć nie ma wpływu na politykę mocodawców. Szczególnie zasłużeni i godni zaufania *j'havim* wchodzą czasem do rodziny przez małżeństwo.

że osobiście przesłucha go i zmusi, by wyznał, dla kogo pracuje. Yacus nie ma zamiaru polemizować z ambasadorem – a jeśli adepci sami zechcą przeprowadzić przesłuchanie, stanowiąc zaoponuje. Jak każdy krasnolud, pilnie przestrzega prawa, które daje Taranvowi całkowitą zwierzchność nad śledztwem.

Thom trafia pod straż, a Mistrz Zapachów obwieszcza, że skoro posiadał już niezbędne składniki, może z samego rana wrócić do Throalu. Gdy jego *j'havim* się oddalą, by wynająć muły i przewodnika, Byril'ah weźmie adeptów na stronę i poprosi, by ochraniać go w drodze do Throalu, bardziej bowiem ufa ich sprawdzonym już dwukrotnie umiejętnościom, niż możliwościom Urrusa, którego przyjął tylko po to, by nie urazić zacnego kupca. Niezależnie od sytuacji, od tej chwili Urrus nawet na krok nie opuszcza Yacusa bez wyraźnego polecenia.

W STRONĘ THROALU

Adepci mają czas do świtu następnego dnia – tyle zajmie krasnoludom zakup prowiantu, wody i niezbędnego wyposażenia. Niezależnie od tego, jak późno wrócili, zanim jeszcze rąbek słońca błysnie na horyzoncie, Yacus ściąga bohaterów z łóżka. Jest w doskonałym nastroju, aż kipi chęcią podróży i zagrzewa do pośpiechu, wznosząc gromkie okrzyki. Przed domem Taranva czeka już sześć mułów, na które pomocnicy perfumiarza ładują zapasy, bukłaki wody i dobrze zabezpieczone skrzynie, zawierające bezcenne laboratorium Mistrza. Choć sam Byril'ah pojedzie na krzepakim, znakomicie utrzymanym kucu, jego drużyna pomaszeruje – jeśli adepci nie mają wierzchowców, również pójdą pieszo.

Przed bramą posesji oczekuje już przewodnik, Calvin Niebieskooki. Opiera się o mur i cierpliwie karmi siedzącego mu

THROAL I IOPOS

Władcy Iopos otwarcie odrzucają Wspólną Deklarację i okazują brak zaufania do króla Varulusa III. Próby zjednoczenia Barsawii sprawiają, że ród Denairastasów pała do królestwa krasnoludów serdeczną i nieklamana nienawiścią, sabotując inicjatywy Throalczyków i szkodziąc im, kiedy to tylko możliwe – zwłaszcza że w podziemnym państwie znalazło schronienie wielu uciekinierów z ich miasta, w tym Chuhk Albamarian, który mieni się prawowitym władcą Iopos na wygnaniu.

na ramieniu sokoła – nie pytany, nie odzywa się na razie wcale i nie pogania opieszłych Throalczyków. Jeśli drużyna zagadnie go, oznajmi zaskakująco uprzejmie, choć stanowczo, że pan Byril'ah wynajął go, by przeprowadził grupę bezpiecznie do królestwa krasnoludów. Gdy Mistrz Perfumiarz będzie wreszcie gotowy, Calvan wskoczy na siodło potężnego, czarnego ogiera i poprowadzi orszak ku bramom miasta.

Tuż za murami zachowanie przewodnika ulega raptownej zmianie. Wraz z pierwszym powiewem stepowego wicheru twarz mu tężeje, nozdrza się rozszerzają, a oczy lśnią sławetnym błękitem. Sokół wydaje przenikliwy okrzyk i wzbija się w powietrze, by zataczać koła nad głowami grupy, z rzadka tylko spadając na dostrzeżonego wśród traw gryzonia. Calvan odzywa się mocnym i zdecydowanym głosem, mówiąc, że powierzono mu bezpieczeństwo karawany i teraz on za nią odpowiada. Dlatego też nikt nie może oddalać się bez jego wiedzy, pić ani jeść bez pozwolenia, tudzież przystawać w miejscach, których on sam nie sprawdzi. Step bywa niebezpieczny – trudno na nim o pożywienie i wodę, Calvan obiecuje jednak, że pod jego okiem nikomu nic nie grozi i nikt głodny chodzić nie będzie.

Nie słuchając głosów sprzeciwu, przejeżdża wzdłuż pochodu, przedstawiając kolejność maszerujących tak, by najtężsi piechurzy maszerowali na końcu. Potem zbliża się do adeptów i prosi ich, by otwierali i zamykali szyk, bacząc na wszelkie niebezpieczeństwa. Jeśli w drużynie jest Zwiadowca, Niebieskooki prosi, by pomógł mu sprawdzać teren.

Wreszcie karawana rusza ku Throalowi.

W STEPIE SZEROKIM

Droga do Throalu prowadzi przede wszystkim przez porośnięty suchą, żółtą trawą step, poprzecinany miejscami przez głębokie jary. Tu i ówdzie przepawić się trzeba przez skały – potężne zręby żółtego i czerwonego piaskowca, brnąc po wąskich ścieżkach, nad zapierającymi dech w piersiach przepaściami. Szczęśliwie, przewodnik doskonale zna drogę i świetnie radzi sobie w każdych warunkach, bez wahania wybierając ścieżki i miejsca na popas.

Zależnie od tego, gdzie adepci zaczęli przygodę, wędrowka zajmie zapewne od kilkunastu dni do kilku tygodni, nic więc dziwnego, że wędrujący wraz z karawaną agenci zapewne nieraz skorzystają z okazji, by wykonać powierzone im zadania. Poniżej znajdują się przykłady działań każdego z nich, nie muszą się jednak do nich ograniczać – zadaniem wesolej czwórki agentów jest jak najbardziej umilić życie drużynie i Yacusowi. Mają na to mnóstwo czasu.

W miarę postępu wędrowki, atmosfera w grupie robi się coraz cięższa. Choć Byril'ah wierzy początkowo, że agent został w areszcie Taranva Ptaka, powtarzające się wypadki szybko zweryfikują ten pogląd. Popędliwość każe mu ferować coraz to nowe wyroki i gubić się w podejrzeniach, w których dzielnie sekundują mu towarzysze. Krasnoludy oskarżają to siebie nawzajem, to adeptów, Urrusa i Calvana, a kolejne dowody wskazywać mogą na coraz to innych członków grupy. Choć początkowo wszyscy przyjmować będą podejrzenia z rozba-wieniem, stopniowo staną się poważni, potem zaś przestraszeni. Wybuchną bójki i kłótnie, do których adepci dołożą zapewne

GENERATOR KRAJOBRAZÓW

Barsawia jest cudowną, dziewiczą krainą, nic więc dziwnego, że grupa wędruje wśród cudownych krajobrazów. Rzuć kością lub wybierz, któreśy podróżują własnie bohaterowie.

1. **Dno jaru** – ciemne, wilgotne, kamieniste i tajemnicze. Nad głową widać tylko skrawek nieba.
2. **Żyzna dolina** – enklawa zieleni, pełna kolorowych kwiatów.
3. **Step** – bezkresna, smagana wiatrem równina porośnięta wysoką, żółtą trawą.
4. **Półpustynia** – równina kaktusów i kolczastych krzewów.
5. **Pustynia** – kamieniste pustkowie, ocieniane wyłącznie przez ostańce.
6. **Oaza** – plama zieleni pośród żółtego bezkresu.
7. **Rzeka** – szumiąca po kamieniach i bystra, trudna do przebycia.
8. **Wzgórza** – łagodne, porośnięte trawą pagórki, szczerzące tu i ówdzie zęby skał.
9. **Górska przełęcz** – droga pośród postrzępionych wiatrem szczytów.
10. **Ścieżka nad przepaścią** – wąska droga nad niezmierną otchłanią.

swoje trzy grosze. Tuż przed finałem grupa gotowa jest rzucić się sobie do gardeł.

Wędrowka przez step nie wiąże się oczywiście wyłącznie z zagrożeniem ze strony zakamuflowanych nieprzyjaciół. Po drodze na karawanę czyhać mogą dzikie zwierzęta, bandyci, therańscy łowcy niewolników, agenci Horrorów i wszelkie zagrożenia, jakie niesie ze sobą podróż przez Barsawię. Gdy grupa wędrować będzie ku górą, napotkać może obok tego, co w świecie **Przebudzenia Ziemi** niebezpieczne, także rzeczy cudo-wne. Podróż powinna stać się dla adeptów przygodą, którą wspominać będą jeszcze długo.

SABOTAŻYSTA GANDAVIELA

Zadaniem Udi Navsara jest opóźnić powrót Yacusa tak bardzo, jak to tylko możliwe, gdyż jego pan również pracuje nad niepachnidłem i stara się ze wszystkich sił wyprzedzić konkurenta. Jowialny krasnolud potrafi znakomicie symulować chorobę, skręcać kostki i marudzić, dbając, by karawana nigdy nie pokonała wyznaczonego na dany dzień odcinka.

Gdy ta metoda przestanie się sprawdzać, sięgnie po drastyczniejsze środki, podcinając mułom pęciny i wbijając im kolce w kopyta, by je okulać; dziurawiąc worki z ziarnem i buklaki z wodą. Jego działanie przyniesie pożądaną efekt – nawet, jeżeli wpadnie, woda skończy się na długo przed bramami Throalu, w środku spalonej słońcem półpustyni. Calvan potrafi wprawdzie wyzyskać ciec z kaktusów, nie starczy jej jednak dla tak wielu osób oraz jucznych zwierząt. Yacus podjąć musi dramatyczną decyzję – czy obozować, czekając, aż

adeptów odnajdą jakiegokolwiek źródło, czy zaszlachtować muly i poświęcić sprzęt laboratoryjny.

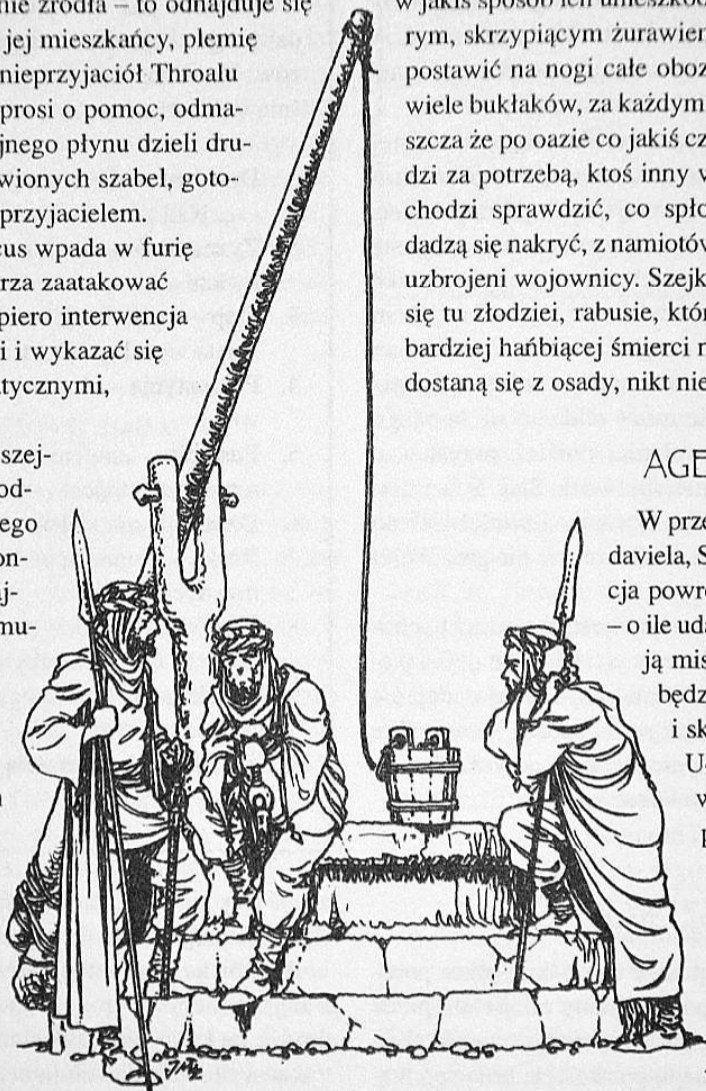
W końcu Mistrz Zapachów decyduje się wysłać przewodnika i adeptów na poszukiwanie źródła – to odnajduje się w pobliskiej osadzie. Niestety, jej mieszkańcy, plemię ludzkich nomadów, należy do nieprzyjaciół Throalu i gdy tylko dowiaduje się, kto prosi o pomoc, odmawia jej udzielenia. Od życiodajnego płynu dzieli drużynę kilka dziesiątków zakrzywionych szabel, gotowych obronić źródła przed nieprzyjacielem. Dowiedziawszy się o tym, Yacus wpada w furję i w pierwszym impulsie zamierza zaatakować wioskę i wziąć wodę siłą – dopiero interwencja adeptów pozwoli uniknąć rzezi i wykazać się bądź to zdolnościami dyplomatycznymi, bądź złodziejskimi.

Aby przekonać pustynnego szejka, drużyna musi okazać się godną i odważną – kacyk pustynnego ludu nakazuje jednemu z jej członków zmierzyć się ze swoim najlepszym wojownikiem, drugi musi zwyciężyć w wyścigu z najtęższym jeźdźcem, trzeci zaś bez słowa skargi przejść po rozżarzonych węglach. Jeśli adeptci wyjdą ze wszystkich prób pomyślnie, szejek podejmie ich w swej jurcie, nakarmi i napoi, po czym napelni ich bukłaki, zaznaczając jednak wyraźnie, że robi to dla bohaterów, nie dla poddanych Varulusa. Nawet jeśli adeptci dowiodą swej wartości, wódz koczowników nie pozwoli krasnoludom wejść do osady, co dodatkowo pogłębi niechęć *j'havim* do śmiałków.

NIEPRZYJACIELE THROALU

Król Varulus III mierzyć się musi nie tylko z knowaniami Theran i niecnymi władców Iopos. W całej Barsawii aż roi się od przeciwników i nieprzyjaciół królestwa krasnoludów, którzy niechętnie podążają wedle wytycznych Wspólnej Deklaracji lub otwarcie ją odrzucają. Choć stary władca ma szczerą intencję, wielu lokalnych królików uważa, że jego dzieło jednoczenia Barsawii jest tylko przygotowaniem do narzucenia całej krainie supremacji Throalu, a za Wspólną Deklaracją kryje się próba podboju. Wielu Dawców Imion wciąż pamięta, że przed Pogromem podziemny kraj utrzymywał sojusz z Therą, innym nie w smak zaś bogactwo krasnoludów, zdobyte – jak sądzą – ich kosztem. Zwłaszcza ci, którzy walczyć muszą o każdą kromkę chleba, niechętnie patrzą na bogaczy z Throalu, których stać na zbytki.

Kradzież wody również stanowi wyzwanie – znajdującej się pośrodku obozu starej studni zawsze pilnuje trzech wojowników. Nawet jeśli bohaterowie zdołają przekraść się pomiędzy nimi lub w jakiś sposób ich unieszkodliwić, czeka ich zmaganie ze starym, skrzypiącym żurawiem, który wydaje dźwięki mogące postawić na nogi całe obozowisko. Adeptci muszą napelnić wiele bukłaków, za każdym razem ryzykując odkrycie, zwłaszcza że po oazie co jakiś czas kręcą się ludzie – ktoś wychodzi za potrzebą, ktoś inny wraca z jurty przyjaciela lub wychodzi sprawdzić, co spłoszyło konie. Jeśli bohaterowie dadzą się nakryć, z namiotów niemal natychmiast wysypią się uzbrojeni wojownicy. Szejk stawia sprawę jasno – choć ceni się tu złodziei, rabusie, którzy dali się złapać, są godni najbardziej hańbiącej śmierci na palu. Jeżeli jednak adeptci wydobędą się z osady, nikt nie będzie ich ścigał.



AGENT RODU UERAVEN

W przeciwieństwie do wysłannika Gandaviela, Svartos Dunne chce, aby ekspedycja powróciła do Throalu jak najszybciej – o ile uda mu się wcześniej wypełnić swoją misję. Rodzina liczy na to, że zdoła on notatki Mistrza Zapachów i skopiuje formułę nie pachnidła, by Ueravenowie mogli użyć jej dla wzmocnienia swojej niepewnej pozycji politycznej, bądź to szantażując Yacusa, bądź samemu prezentując niezwykłą perfumę. Agent działa znacznie subtelniej, podpytując co jakiś czas rozmaitych członków wyprawy o najróżniejsze rzeczy, zawsze przysiadając się tam, gdzie

się o czymś mówi i hojnie częstując prywatnymi zapasami brandy. Stara się zawsze podsłuchać perfumiarza, gdy rozmawia z adeptami lub przewodnikiem, być w pobliżu wydarzeń – mówiąc wprost: jest dość podejrzany. Nocą przeszkudkuje bagaże tych towarzyszy, którym Yacus okazuje szczególne zaufanie i – wiedząc, że pozostawia ślady – podkraja z nich drobne precjoza, które dyskretnie podrzuca jednemu z adeptów. Usiłuje również zajrzeć do kufrów Mistrza Zapachów, obawia się jednak Urrusa, który na nich sypia.

Jeśli ktokolwiek skieruje na niego oskarżenie o złodziejstwo, obruszy się, twierdząc, że jego też okradziono, i sugerując, by przeszkudka wszystkim bagaże. Na nic się zda zdumienie jednego z bohaterów, gdy drogocenności odkryte zostaną w jego torbie – Svartos okrzyknie go złodziejem, a pozostali towarzysze podejmą oskarżenie. Uwierzy mu nawet Yacus, który – swoim zwyczajem – wpadnie w furję i niełatwo mu będzie wyperswadować pomysł pozostawienia niefortunnego adepta bez jedzenia i wody w szerokim stepie.

Nawet jeśli bohaterowie odkryją prawdziwego złodziejzaka, część krasnoludów weźmie jego stronę, twierdząc, że to oszustwo, za pomocą którego zamierzają się oczyścić. Nie wpłynie to, oczywiście, pozytywnie na stosunki między drużyną śmiałków a resztą karawany.

SZPIEG THERY

Plan Urrusa jest prosty – ma doprowadzić Yacusa żywego do Throalu i dopilnować, by ukończył niepachnidło jak najszybciej, imperium ma w tym bowiem swój dobrze pojęty interes. Doświadczenie podpowiada mu przy tym, że osoby wścibskie to naturalni wrogowie szpiega, a odkrycie jakichkolwiek związków Mistrza Zapachów z Therą mogłoby skończyć się katastrofą. W przeciwieństwie do krasnoludów, Urrus jest zawodowcem i doskonale radzi sobie z robotą, nie krępują go również nakazy moralne, spróbuje więc zaaranżować jak najwięcej wypadków śmiertelnych, uszczuplających liczbę towarzyszy perfumiarza, stanowiących potencjalne zagrożenie.

Ork jest piekielnie sprytny, nie zrobi więc niczego, co mogłoby rzucić na niego cień – nie skręci na przykład nikomu karaku, wiedząc, że jest w kompanii najsilniejszy (poza, być może, adeptami) i posądzono by go o zbrodnię, wykorzysta jednak każdą nadarżającą się okazję. Urwista ścieżka, samotna wyprawa w step, nocna warta – wszystko to daje szpiegowi piękne pole do popisu. Najniebezpieczniejszy wypadek może spowodować, gdy kompania przeprować się będzie przez chybliwy, linowy most, wiszący nad urwistym kanionem – odczeka, aż na moście znajdą się wszyscy, on zaś i Yacus, idący przodem, dotrą już na drugi brzeg, i dyskretnie poluzuje liny. Most zachwieje się niepewnie, tracąc pierwsze deski, z których jest zrobiony, by w końcu odwiązać się zupełnie i pociągnąć w otchłań wszystkich, którzy nie zdążyli bezpiecznie znaleźć się na skalnym występie.

Jeśli drużyna zacznie podejrzewać orka, podejmie szybkie działanie zaradcze – nocą zamorduje z zimną krwią któregoś z krasnoludów, wykradłszy w tym celu sztylet jednego ze śmiałków. Upozoruje też kilka poszlak, prowadzących do adepta – wybierze tego, który był najbardziej skłócony z zamordowanym lub miał jakikolwiek inny powód, by pozbawić go życia. Rankiem przyjmie swoją zwykłą maskę, będzie jednak z rozbawieniem obserwował, jak krasnoludy usiłują wziąć pomstę za towarzysza, a Yacus ostrzega, że zakopie adepta po szyję w piasku i zostawi na pastwę mrówek.

Urrus nie da się złapać, odpowiednio odwracając od siebie wszelkie podejrzania i działając tylko wtedy, gdy ma pewność sukcesu i bezkarności. Choć jego poczynania są niewątpliwie najniebezpieczniejsze, ważne, by dotarł do Throalu nieodkryty.

CZŁOWIEK Z IOPOS

Calvan Niebieskooki nie podejmuje żadnych działań, które mogłyby skierować na niego podejrzenie. Przez cały czas jest spokojny, rozsądny i uczciwy, pomaga adeptom w miarę swych możliwości, wybiera najlepsze ścieżki i niejednokrotnie nadstawia głowę za pozostałych członków wyprawy. Bohaterowie znajdują w nim cennego, choć nie lubiącego kompromisów sojusznika i mogą nawet poczuć doń nić sympatii, zwłaszcza że kamienny spokój przewodnika jest jedynym oparciem, gdy w grupie coraz częściej wybuchają spory.

Filozoficzne wręcz opanowanie Calvana ma prostą przyczynę – agent Iopos wie doskonale, że prowadzi całą karawanę w śmiertelną zasadzkę. Jego zwierzchnicy nakazali mu czynić wszystko, by zniszczyć szlak handlowy pomiędzy miastem,

z którego wyruszyli bohaterowie, a Throalem, dba więc, by kolejne grupy kupców ginęły po drodze i podsuwa ślady świadczące o tym, że to nieuczciwi ojcowie miasta rabują krasnoludzkich handlarzy. Podobnie jest i tym razem – za grupą podąża oddział najętych przez Iopańczyka orków, gotowych wymordować podróżnych i zrabować ich dobra.

Stosowna okazja nadarza się, gdy atmosfera wzajemnej podejrzliwości sprawia, że osłabiona zapewne przez wysiłki Urrusa grupa jest na skraju walki. Skłócenie podróżnicy wjeżdżają za przewodem Calvana w urwisty jar, którego dnem płynie niewielki potoczek. Przewodnik wypuszcza sokoła, dając znak zaczajonym orkom – w jednej chwili na głowy zaskoczonych wędrowców sypie się deszcz strzał; orczy łucznicy szyją z obydwu krawędzi rozpadliny. Jednocześnie z przodu i tyłu pojawiają się jeźdźcy, zbrojni w topory i wznoszący żądne krwi okrzyki.

Calvan dobywa miecza, wołając, że trzeba się bronić, nie zamierza jednak dłużej kryć swoich prawdziwych zamiarów. Atakuje tego z adeptów, którego uważa za najbardziej niebezpiecznego, starając się zaskoczyć go i zabić, nim ten pomyśli o obronie. W tej samej chwili rozpedzeni jeźdźcy dopadają jednocześnie obydwu końców karawany. Rozpoczyna się desperacka walka o życie.

Napastnicy posiadają wprawdzie przewagę liczebną, nie ma wśród nich jednak adeptów – jeśli nie liczyć zdradzieckiego przewodnika. Yacus krzyczy przeraźliwie, wołając, by go bronić, krasnoludy chwytają za broń, a Urrus rzuca się na napastników z gołymi rękami. Adepti powinni rozsądnie pokierować walką – wydając rozkazy, formując szyk i starając się obronić

TABELA WYPADKÓW ŁOSÓWYCH

Jeśli chcesz uatrakcyjnić drużynie drogę, możesz skorzystać z któregoś z poniższych pomysłów. Rzuć kością lub wybierz inspirujące Cię spotkanie.

1. **Pomiot Horroru** – w pobliżu wodopoju czai się pomiot jednego z Horrorów.
2. **Bandyci** – karawanę atakuje grupa jeźdźców, wycofa się jednak, jeśli poniesie znaczne straty.
3. **Jadowita bestia** – na skale, na której planuje usiąść adept, wygrzewa się jadowity wąż.
4. **Dziki zwierzę** – puma gotuje się do skoku na muła, który oddalił się od obozowiska.
5. **Ruchome piaski** – nieostrożny członek wyprawy tonie w grzęzawisku.
6. **Szalony pustelnik** – zapuszczony, brodaty starzec wykrzykuje ku karawanie swoje proroctwo.
7. **Małe szkodniki** – drobne gryzonie dobierają się do zapasów.
8. **Koczownicy** – wokół źródła obozuje plemię nomadów.
9. **Karawana** – z przeciwka ciągnie karawana kupców z Throalu.
10. **Ruiny kaeru** – w pobliżu szlaku leżą ruiny schronienia z czasów Pogromu.

Mistrza Zapachów. Orkowie atakują zwyczajem koczowników, w pełnym galopie uderzając toporem i oddalając się, by zawrócić do kolejnej szarży. Gdy szarżują, łucznicy przerywają ogień, by wznowić go, kiedy jeźdźcy ponownie się oddalą.

Niezależnie od waleczności drużyny, któraś z szarż powinna sprawić, że w oczy zajrzy im widmo klęski. Giną kolejne krasnoludy, Urrus jest poważnie ranny, a i sami bohaterowie nie mają się już najlepiej – ale nie ma żadnej możliwości odwrotu. Orkowie wstrzymali na chwilę atak, wyśmiewając kupców i potrząsając w powietrzu odrąbanymi głowami pomocników Mistrza Zapachów. Yacus znów wpada w gniew, prostuje się na całą wysokość i sam urąga nieprzyjaciołom. Koczownicy wybuchają gromkim śmiechem, po czym spinają konie do ostatniej szarży. Adeptci zdać sobie powinni sprawę, że tego ataku mogą nie przetrwać. Z góry znów syją się strzały.

SPÍŻOWY ORZEŁ

Zanim jeźdźcy dopadają do obrońców, z góry syje się druga lawina strzał – tym razem jednak wystrzelonych na jedną komendę. Pierwszy szereg napastników pada niczym skoszone zboże, kilka koni przewraca się

– szarża traci impet, dając adeptom szansę kontrataku. Słońce przestania powoli duży, czarny kształt, na widok którego orczy łucznicy wydają zgodny okrzyk wściekłości i szyją doń z łuków. Zgromadzeni na pokładzie powietrznego okrętu strzelcy nie pozostają im dłużni, szybko dziesiątkując bandytów.

Z pokładu okrętu rzucone zostają liny, po których na dno wąwozu zjeżdżają krasnoludzcy wojownicy w lśniących kolczugach, spieszący na pomoc napadniętym. Jako pierwszy na ziemi staje młody, krzepki krasnolud o czarnej brodzie – w mgnieniu oka dobywa miecza i, trzymając go oburącz, rozrąbuje najbliższego orka niemal na pół. Wąwozem niesie się okrzyk bojowy marynarki throalskiej – z jej pomocą niedobitki karawany Yacusa Byril'ah w mgnieniu oka pokonują napastników.

Gdy młody dowódca rozgląda się uważnie po pobojowisku, Mistrz Zapachów ciągnie adeptów za rękawy, szepcząc, by pokłonili się i pozostali w ukłonie. Sam wychodzi o pół kroku, zgina plecy, wyrażając głęboki szacunek, chrząka i mówi:

– Wasza Książęca Wysokość, pozwól, że...



KSIĄŻĘ NEDEN

Jedyny następca króla Varulusa III jest młodym, przystojnym krasnoludem o czarnej brodzie i sprężystej sylwetce. Rusza się pewnie i zdecydowanie, mówi dobitnie i głośno, a w jego czarnych oczach zdaje się zawsze płonąć figlarny płomień. Niestety, pozorna pewność siebie to tylko fasada – książę lęka się w rzeczywistości o swoje kompetencje. Porwany w czasie Powstania Śmierci Neden poddany był serii straszliwych rytuałów, które uczynić go miały marionetką w rękach Theran. Choć został odbity, a zaklęcia zdjęte, wydarzenie to zaciążyło na jego psychice. Po dziś dzień książę bez przerwy wystawia się na próbę, ryzykując życie, by dowieść samemu sobie własnej wartości. Jest znakomitym wojownikiem i kapitanem we flocie Throalu i choć ma za sobą niejednego bohaterski czyn, wciąż więcej czasu poświęca kolejnym morderczym zadaniom niż obowiązkowi następcy tronu.

Młody krasnolud przerywa mu dość bezceremonialnie, wybuchając radosnym śmiechem. Podbiega do Yacusa, chwyta go za ramiona, prostując, potrząsa nim i radośnie pyta o zdrowie, tytułując przy tym Mistrza Zapachów „starym zbójem”. Byril'ah grzecznie wymyka się z książęcego uścisku, szybko przedstawiając ocalałych towarzyszy.

Książę Neden – bo nim jest przybyły krasnolud – ścisnąc prawicę każdemu z adeptów, nakazuje, by opatrzyć rannych i zaprasza, by resztę podróży odbyć na pokładzie „Spizowego Orła”, jego powietrznego okrętu. Złociodawca drużyny bez wahania wyraża zgodę i z chwilą, gdy adepci wspinają się po linach na pokład throalskiego statku, pierwsza część ich przygód dobiega końca.

ZAKOŃCZENIE

Choć adepci znaleźli bezpieczny sposób, by dostać się do władztwa krasnoludów, ich przygody nie skończą się z chwilą przestąpienia jego bram. W prastarym królestwie czeka na nich zdrada, bezwzględne machinacje starożytnej arystokracji, spotkania z najbogatszymi mieszkańcami Barsawii, a przede wszystkim skrzące się milionami kolorów największe skupisko Dawców Imion, jakie kiedykolwiek przyjdzie im odwiedzić.

Czy Mistrz Yacus Byril'ah odkryje tajemnicę niepachnidła, zanim dokona tego Mistrz Gandavil? Czy adepci ochronią specyfik przed nieczymi machinacjami rodu Ueraven? Jakie korzyści z wynalezienia niezwyklej perfumy zyska Thera? Tego wszystkiego dowiesz

się z drugiej części **Pachnidła: Zmysłu powonienia.**

WYSTĄPILI

Yacus Byril'ah, Mistrz Zapachów



Postawny krasnolud w sile wieku, o kunsztownie trefionej, kasztanowej brodzie i zielonych, błyszczących oczach. Ubiera się zazwyczaj elegancko, choć stosownie do okazji – nie wyruszy na step w jedwabiach tylko dlatego, że tak dyktuje moda; nie rozstaje się jednak nigdy z laską z kości słoniowej, którą zazwyczaj nosi pod pachą i używa do gestykulacji. Zawsze otacza go zapach lawendy.

Yacus nie potrafi panować nad emocjami – błyskawicznie wpada w gniew lub smutek, który równie szybko ustępuje miejsca radości. Jest niesłychanie energiczny i niecierpliwy – uważa, że każda minuta zwłoki to minuta bezpowrotnie

stracona i zwykle złości się, gdy otaczający go Dawcy Imion nie dzielają tego poglądu. Wydaje się mieć niespożyte pokłady sił, potrafi maszerować przez wiele godzin bez odpoczynku, pracować przez całą noc i obywać się bez snu i jedzenia przez wiele dni. Choć czasem szorstki w obyciu, stara się zazwyczaj zachowywać elegancko, acz bez wyszukanej kurtuazji.

Wybuchowość i serdeczność Yacusa to jednak tylko precyzyjnie przybrana maska. W rzeczywistości jest niezwykle opanowanym, bardzo zamkniętym w sobie krasnoludem, który z ponurą determinacją dąży do wybranego przed laty celu – aby go osiągnąć, nie cofnie się przed niczym.

- ZR: 5 SF: 5 ŻYW: 6
- PER: 7 SW: 8 CHA: 7
- Inicjatywa: 5 (k8) Obrona fizyczna: 7
- Liczba ataków: 1 Obrona magiczna: 9
- Atak: 6(k10) Obrona społeczna: 9
- Obrażenia: Zatrute ostrze 9 (k8+k6), plus trucizna (patrz ramka w części 3) Pancierz fizyczny: 0
- Liczba czarów: – Pancierz duchowy: 4
- Rzucanie czarów: – Zachowanie równowagi: 5
- Efekt: – Testy zdrowienia: –
- Próg życia: 35
- Próg ran: 9
- Próg przytomności: 27

Taranv Ptak, ambasador

Ambasador królestwa Throalu to nobliwy krasnolud o obliczu pomarszczonego niczym suszone jabłko, długiej siwej brodzie, którą zwykł zatykać za pas, i niezwyklej, lazurowych oczach. Ubiera się zazwyczaj w długie szaty w kolorze burgunda, porusza statecznie i z niezwykle miękkością. Doskonale panuje nad językiem ciała – żaden jego ruch nie zdarza się przypadkowo.



Każdego, kto przebywa w towarzystwie Taranva, zdumiewa jego niezwykła łagodność i dobroć, która zdaje się promieniować na rozmówcę. Ambasador potrafi wydobyć z Dawcy Imion jego najlepsze cechy samym spojrzeniem i budzi jednocześnie szacunek i przyjaźń. Potrafi godzinami opowiadać o młodzieńczych przygodach i przedstawiać historie, które zasłyszał – jego bursztynowy głos działa kojąco i nie zwykle pobudza wyobraźnię.

Taranv Ptak jest Trubadurem 10 Kręgu.

J'havim Yacusa

Pomocnicy Yacusa, w sile dwunastu krasnoludów, stanowią kolorową i sympatyczną gromadkę. Są kompetentni, zazwyczaj weseli i skorzy do zabawy. Aby uczynić scenariusz ciekawszym, MG powinien nadać każdemu z nich indywidualny charakter, zalety i przywary – by adeptci gubili się w podejrzaniach, tropiąc szpiega.

Udi Navsar, szpieg Gandaviela



Sabotażysta, którego zadaniem jest opóźnić marsz grupy, to jowialny grubas o wiecznie uśmiechniętej twarzy i dużym poczuciu humoru. Śmieje się często i tubalnie, chętnie opowiada dowcipy, klepie rozmówców po plecach i pije mocne alkohole. Powoli zaczyna się starzeć – do niedawna czarna czupryna mocno zrzedła na czubku głowy i pokrywa się siwizną.

Choć Udi wypełnia polecenie Gandaviela, nie jest typem tajnego agenta – ma na to zbyt słabe nerwy i zbyt wrażliwe sumienie. Opóźniając pochód, będzie dbał, by nikomu nie stała się przy tym krzywda, a przyłapany wybuchnie płaczem, przyzna się do wszystkiego i spróbuje ze wszystkich sił naprawić wyrządzone zło.

- ZR: 4 SF: 5 ŻYW: 5
- PER: 5 SW: 5 CHA: 5
- Inicjatywa: 4 (k6) Obrona fizyczna: 5
- Liczba ataków: 1 Obrona magiczna: 6
- Atak: 5 (k8) Obrona społeczna: 8
- Obrażenia: sztylet 7 (k12)
- Liczba czarów: – Pancierz fizyczny: 0
- Rzucanie czarów: – Pancierz duchowy: 1
- Efekt: – Zachowanie równowagi: 5
- Próg życia: 30 Testy zdrowienia: –
- Próg ran: 7
- Próg przytomności: 21

Svartos Dunne, agent Rodu Ueraven

Szpieg wrażej rodziny jest gadatliwym osobnikiem o wydatnym, orlim nosie i potężnych, nawet jak na krasnoluda,

brwiach. Nie ma dla niego większej radości, niż przysiąc się do kogoś, pogadać, wymienić ploteczki i lyknać brandy. Jest dość wścibski, chwilami nieuprzejmy i, jeśli się rozgada, ma tendencję do narzekania na to, co obecnie mu doskwiera. Właściwie, nie wypuszcza z ust prostej, drewnianej fajki.

Svartos bardzo ceni sobie zaufanie rodu Ueraven, robi więc wszystko, by go nie zawieść. Mimo towarzyskości, nie jest szczególnie przyjacielski i żywi uprzedzenia do wszystkich niekrasoludów, dlatego z chęcią zaszkośli adeptom – tak jednak, by go na tym nie złapano. Zdemaskowany, uniesie się dumą rodową i zamknie w sobie, gardząc „wszystkimi tymi Byril’ah”.



ZR: 6 SF: 5 ŻYW: 6
 PER: 6 SW: 7 CHA: 5
 Inicjatywa: k10 Obrona fizyczna: 7
 Liczba ataków: 1 Obrona magiczna: 7
 Atak: 8 (2k6) Obrona społeczna: 7
 Obrażenia: sztylet 7 (k12), miecz krasnoludzki 8 (2k6)
 Liczba czarów: – Pancerz fizyczny: 0
 Rzucanie czarów: – Pancerz duchowy: 2
 Efekt: – Zachowanie równowagi: 5
 Próg życia: 38 Testy zdrowienia: –
 Próg ran: 10
 Próg przytomności: 29

Thom Thunnever, agent Oka Throalu



Agent Oka Throalu to nieprzyjemny, młody krasnolud o jasnorudej, gęstej brodzie i czuprynie, które nijak nie dają się ułożyć i sterczą na wszystkie strony. Pozuje na gbura i ksenofoba, zazwyczaj odpowiada półsłówkami i szybko wpada w złość. Rozdrażniony, czerwienieje na twarzy i rzuca się na rozmówcę z pięściami. Kiedy jest sam, mamrocze pod nosem inwektywy pod adresem tych, którzy ostatnio wyprowadzili go z równowagi.

Za fasadą gbura kryje się kompetentny i chłodno kalkulujący szpieg, działający dla dobra ojczyzny. Złapany, popadnie w uporczywe milczenie i za żaden skarby, nawet na torturach, nie wyzna, dla kogo pracuje, choć poinformuje o tym Taranva – który również jest urzędnikiem państwowym – zaraz po wyjeździe Yacusa. Szpieg podejrzewa Mistrza Zapachów o różne ciemne sprawy – nie myli się zresztą ani na jotę.

ZR: 7 SF: 4 ŻYW: 6
 PER: 6 SW: 7 CHA: 5
 Inicjatywa: 7 (k12) Obrona fizyczna: 9
 Liczba ataków: 1 Obrona magiczna: 7

Atak: 10 (k10+k6) Obrona społeczna: 7
 Obrażenia: miecz krasnoludzki 7 (k12)
 Liczba czarów: – Pancerz fizyczny: 0
 Rzucanie czarów: – Pancerz duchowy: 2
 Efekt: – Zachowanie równowagi: 4
 Testy zdrowienia: –
 Próg życia: 38
 Próg ran: 10
 Próg przytomności: 29

Zamorski kupiec, szpieg Thery

Podjeźrzany człowiek o ogorzalej twarzy przeciętej blizną i ochryłym głosem jest agentem Thery, dostarczającym Yacusowi kilka niezbędnych składników niepachnidła. Pragnie, by cała operacja przebiegła zgodnie z planem, dlatego posyła z perfumiarzem Urrusa.

Urrus, podwładny kupca

Wysoki, zwalisty ork o oliwkowej skórze jest niemową, co czyni go lepszym ochroniarzem. Ma ramiona potężne niczym konary drzew, pięści jak bochny chleba i cokolwiek tępe, choć uparte spojrzenie. Ubiera wyłącznie skórzane spodnie i mocne buty, nie nosi też żadnej broni. Jest bardzo dokładnie ogolony – na jego ciele nie pozostał ani jeden włos, a plecy, ramiona i klatkę piersiową zdobią skomplikowane, wielobarwne linie tatuaży. W obydwu wystające kły wprawione ma złote obręcze.

Choć ochroniarz sprawia wrażenie przyglupiego osiłka, w rzeczywistości jest inteligentnym i znakomicie wyszkolonym szpiegiem – nawet jego niemota jest udawana. Zajmuje się zazwyczaj zabijaniem na zlecenie wywiadu imperium i zna kilkaset sposobów pozbawienia Dawcy Imion życia gołymi rękami, które są jego najstraszliwszą bronią. Nie odstępował kroku Yacusa, nie da się zdemaskować i bezpiecznie przeniknie do następnej części przygody.

Dyscyplina: Wojownik

Krąg: 5

ZR: 9 SF: 9 ŻYW: 6
 PER: 6 SW: 6 CHA: 3

Talenty: Akrobatyczny atak 5 (14/k20+k4), Błyskawiczne kopnięcie 5 (14/k20+k4), Cios z powietrza 8 (17/k20+k10), Drewniana skóra 2 (8/2k6), Powietrzny taniec 3 (12/2k10), Przewidywanie ciosu 5 (11/k10+k8), Tygrysi skok 5, Unik 5 (14/k20+k4), Walka wręcz 9 (18/k20+k12), Wytrzymałość 6
 Karma: 40
 Inicjatywa: k8+k6
 Obrona fizyczna: 11 Próg życia: 90
 Obrona magiczna: 9 Próg ran: 10





Obrona społeczna: 4 Próg przytomności: 70
 Pancerny fizyczny: 0 Testy zdrowienia: 3
 Pancerny duchowy: 1 Kostki zdrowienia: k10
 Uzbrojenie: brak

Calvan Niebieskooki, przewodnik i agent Iopos

Wysoki człowiek o ogorzalej twarzy, rysach jastrzębia i przenikliwie błękitnych oczach ma przeprowadzić karawanę do Throalu. Jest wysoki i szczupły, a spłowiałe włosy wiąże w pojedynczy warkocz. Ubiera się w praktyczne, znoszone ubrania, obszerne płaszcze i kapelusze o szerokich rondach. Przy pasie nosi długi miecz, jednak równie sprawnie posługuje się włócznią i kordem. Na lewej dłoni nosi rękawicę – wszędzie towarzyszy mu sokół imieniem Niestrudzony.



Calvan jest opanowany, nie wpada w gniew ani w panikę, nie toleruje jednak dyskusji w sprawach, na których się zna. Biję od niego aura przywódcy, choć zazwyczaj trzyma się z boku i nie bierze udziału w konfliktach. Zapytany, udziela zwykle dobrych i trafnych rad. Ze wszystkich sił stara się pomagać grupie i przeprowadzić ją – w mniemaniu adeptów – bezpiecznie, co ma za punkt honoru.

Jako rodowity mieszkaniec Iopos i agent Denairastasów, nie nawidzi Throalu z całego serca i nie może doczekać się okazji, kiedy wreszcie cała karawana zginie za jego przyczyną.

Dyscyplina: Zwiadowca

Krag: 2

ZR: 7 SF: 5 ŻYW: 7
 PER: 6 SW: 6 CHA: 5

Talenty: Broń biała 5 (12/2k10), Czytanie/pisanie 1 (7/k12), Manewr 5 (12/2k10), Skradanie się 2 (9/k8+k6), Tropienie 6 (12/2k10), Unik 3 (10/k10+k6), Wspinaczka 3 (10/k10+k6)
 Karma: 10

Inicjatywa: 7 (k12)

Obrona fizyczna: 9 Próg życia: 39

Obrona magiczna: 7 Próg ran: 11

Obrona społeczna: 6 Próg przytomności: 31

Pancerny fizyczny: 0 Testy zdrowienia: 3

Pancerny duchowy: 1 Kostki zdrowienia: k12

Uzbrojenie: włócznia 9 (k8+k6), miecz 10 (k10+k6)

Trzej zabójcy z bocznej uliczki

Trzej zamaskowani lotrzykowie walczą ze wszystkich sił i nie dadzą się wziąć żywcem. Każdy z nich uzbrojony jest w krótki miecz, a pod płaszczem nosi koleczugę. Dwaj napastnicy to ludzie, jeden jest elfem.

ZR: 5 SF: 6 ŻYW: 6

PER: 5 SW: 5 CHA: 5

Inicjatywa: 4 (k6) Obrona fizyczna: 6

Liczba ataków: 1 Obrona magiczna: 6

Atak: 6 (k10) Obrona społeczna: 6

Obrażenia: miecz krótki 10 (k10+k6)

Liczba czarów: – Pancerny fizyczny: 5

Rzucanie czarów: – Pancerny duchowy: 1

Efekt: – Zachowanie równowagi: 6

Próg życia: 31 Testy zdrowienia: –

Próg ran: 8

Próg przytomności: 22

Jeźdźcy pustyni

Przebywający w oazie nomadzi to niemal wyłącznie ludzie. Ubierają się w luźne, przewiewne ubrania i turbany, chroniące ich przed słońcem; przy pasach noszą lśniące bułaty. Mieszkają w skórzanych jurtach, które wykładają wzorzystymi, tkanymi przez kobiety dywanami. Za największy skarb uważają swoje konie.

Jeśli bohaterowie zdecydują się walczyć o prawo do wody, zmodyfikuj odpowiednio umiejętności najlepszego szermierza i najlepszego jeźdźcy. Wśród ludu pustyni nie ma adeptów.

ZR: 6 SF: 6 ŻYW: 6

PER: 5 SW: 5 CHA: 5

Inicjatywa: 6 (k10) Obrona fizyczna: 7

Liczba ataków: 1 Obrona magiczna: 6

Atak: 6 (k10) Obrona społeczna: 6

Obrażenia: miecz 11 (k10+k8), łuk 9 (k8+k6)

Liczba czarów: – Pancerny fizyczny: 3

Rzucanie czarów: – Pancerny duchowy: 1

Efekt: – Zachowanie równowagi: 6

Próg życia: 35 Testy zdrowienia: –

Próg ran: 8

Próg przytomności: 27

Gromada orków

Napastnicy, którzy zaczęli się na karawanę w wąwozie, to dzicy, nieustraszeni wojownicy, znakomici jeźdźcy i mistrzowie walki toporem. Od lat żyją z rozboju i nie znają litości, nigdy się też nie poddają. Nawet w obliczu miazdzącej przewagi Throalczyków będą walczyć do śmierci, drwiąc z nieprzyjaciół.

ZR: 4 SF: 7 ŻYW: 6

PER: 5 SW: 5 CHA: 5

Inicjatywa: 3 (k4) Obrona fizyczna: 7

Liczba ataków: 1 Obrona magiczna: 6

Atak: 6 (k10) Obrona społeczna: 6

Obrażenia: topór 13 (k12+k10), łuk 9 (k8+k6)

Liczba czarów: – Pancerny fizyczny: 3

Rzucanie czarów: – Pancerny duchowy: 1

Efekt: – Zachowanie równowagi: 7

Próg życia: 35 Testy zdrowienia: –

Próg ran: 8

Próg przytomności: 27



Druga przygoda do **Piekła na Ziemi** na lamach „Magii i Miecza”. Postarałem się zamieścić w niej elementy, dzięki którym będziecie mogli przetestować wszelkie aspekty mechaniki. Jest więc trochę główkowania i odkrywania tajemnic, nie obędzie się jednak bez walki, przetrwania na pustyni itp. W następnym numerze m. in. artykuł, który pomoże Wam prowadzić zabawę na Spustoszonym Zachodzie.

Barman

Jerzy Cichocki

PRZERWANY LOT M237

W tym scenariuszu grupa gotowych na wszystko straceńców (czytaj: Twoja posse) będzie miała do wykonania z pozoru typowe na Spustoszonym Zachodzie zlecenie: zlokalizować utrzymywane w tajemnicy miejsce, dotrzeć tam i wejść w posiadanie ważnego dla klienta towaru. Czekają więc ich trochę łażenia, dochodzenia i – co będzie się z tym zapewne wiązać – użycia przekonujących argumentów. Na końcu czeka przerażająca prawda oraz trudny wybór. Wybuchowa mieszanka? Sam się przekonaj. Tylko jedna uwaga. Przeczytaj uważnie całość scenariusza, zanim siądziesz do sesji.

JESTEŚCIE MI POTRZEBNI, A JA MAM COŚ, CO WAS ZAINTERESUJE

Masz dwie opcje do wyboru, Szeryfie. Albo przedstawiasz graczom sytuację, zaczynając od ceremonialnych słów „w poprzednim odcinku...”, albo zaaranżujesz spotkanie posse z przyszłym pracodawcą. Jeśli wszyscy zadowolą się pierwszym wyjściem, po prostu powiesz graczom, dlaczego znaleźli się nagle gdzieś na środku zakichanej pustyni, w jakim celu zbliżają się właśnie do zabarykadowanej osady, wreszcie: po co im w kieszeni ten śmieszny kartonik? Odpowiedzi na te pytania znajdziesz poniżej.

W drugim przypadku mamy do czynienia z typowym wstępem do przygody... Tyle że tutaj nie ma karczm, jak to przeważnie bywa na początku scenariuszów *fantasy* w tych dziwnych grach fabularnych. Najprościej będzie, jeśli posse przybyła do jakiejś dziury, żeby zaoptimizować się po ostatnich wydarzeniach w nowe zapasy. Równie przekonująco będzie wyglądać sprawa, jeśli Wireman ze swoją ochroną znajdzie ich gdzieś w drodze. Słyszał już o wyczynach drużyny, czy co?

Tak czy siak, problem trzeba nazwać po imieniu. I nazwisku. Jest nim Wireman. Robert Wireman, śmieciarz. Poszukuje ludzi, którzy wykonaliby dla niego zadanie. „Co nam do tego?” – powiada Twoja posse. Chyba popromienny pył zatkał im uszy i niedokładnie usłyszeli. Facet jest śmieciarzem i na pewno ma to, czego im potrzeba. Naboi nigdy za wiele. Może drużyna weszła w posiadanie pojazdu, wtedy każdy litr paliwa jest na cenę złota (nie patrz tak na mnie, tak się kiedyś mówi-

ło, mózgowcu). Chyba łapiesz, Szeryfie? Wireman z pewnością będzie miał coś, co zainteresuje bohaterów i obieca im to w sporych ilościach (na ile go stać, pozostawiam już Twojej decyzji i parszywej naturze. To, że obiecał pięć beretów amunicji, nie oznacza, że tyle ma, no nie?). Dobra, wiesz już kto i jak wynajmuje posse, ale nie wiesz jeszcze, jaką robotę ma ona wykonać. Żeby wszystko wyjaśnić, musimy cofnąć się trzynaście lat nazad, do momentu, kiedy zaczęła się Apokalipsa...

ZNIKNAĆ Z RADARU, SIR!

Lot AM-4017 miał posiadać wszelkie pozory zwykłego lotu pasażerskiego, aby odsunąć podejrzenia od ładunku, który znalazł się na pokładzie. Rząd Skonfederowanych Stanów Ameryki wybrał do tego celu boeinga M237 (typowy w owym czasie samolot pasażerski) linii ConAmerica, relacji Tucson, Arizona – Topeka, Kansas. 400 osób na pokładzie nie było świadomych towaru, jaki załadowano do znajdujących się pod nimi luków towarowych chwilę po tym, jak usiedli na swych miejscach. Nigdy już nie dane im było poznać przerażającej prawdy. Zaczęło się kilkanaście minut po starcie. Na kontynent spadły pierwsze bomby...

M237 stracił sterowność, gdy dosięgła go pierwsza fala uderzeniowa. Samolot zaczął gwałtownie tracić wysokość.





Pasażerowie wiedzieli już, co działo się na świecie, dzięki informacji, które ComSat przekazywał na bieżąco do ekranów na pokładzie. Ludzie modlili się o szybką śmierć. Nikt nie wie, w którym dokładnie miejscu spadł boeing. Musiało to być jednak w promieniu kilkudziesięciu kilometrów na północny zachód od Tucson. Prawdę mówiąc, nikt nie przejmował się w owym czasie jednym z tysięcy tego typu przypadków, kiedy Jeźdźcy pojawili się na Zachodzie.

Po latach od Dnia Sądu nikt już nie myśli o locie AM-4017. W każdym razie nikt nie czuwa nad pamięcią jego ofiar. Żyją natomiast ludzie, dla których odnalezienie tajemniczego ładunku, znajdującego się na pokładzie samolotu, o ile w ogóle przetrwał, jest nadrzędnym celem. W chwili obecnej trwają gorączkowe poszukiwania M237 i w tę właśnie intrygę zostały włączone postaci graczy.

Robert Wireman zdobył informacje, które świadczą o tym, że wrak samolotu przetrwał. Wynajmie posse, aby ta dowiedziała się, gdzie dokładnie spoczywa, i wydobyła z niego wszystkie ocalałe skrzynie, które cechuje identyczny wygląd. Wręczy im „śmieszny kartonik”, jakim jest zdjęcie obiektu. Widnieje na nim czarna skrzynia z upiorytowej stali, na oko o rozmiarach trzech stóp szerokości i dwóch wysokości. Metalowe obicia wzmocniają konstrukcję mogą świadczyć o cennej zawartości. Wireman nie odpowie na pytania dotyczące towaru, jaki kryją skrzynie. Surowo zabroni również otwierania bagażu. Zadaniem bohaterów ma być dostarczenie wszystkich ocalonych waliz na wyznaczone miejsce (osada, w której się spotkali, miejsce dobicia targu itp.) bez zbędnych pytań. Posse może walczyć o wytargowanie jak najlepszego wynagrodzenia, do czego mogą się przydać testy odpowiednich umiejętności. Informacji na temat ceny, jaką mogą uzyskać za swoją robotę, umieściłem w poprzednim rozdziale.

ARIZONA

Cieszę się, że chłopaki wzięli tę robotę. Pogadajmy teraz zatem o tym, co ich czeka w drodze. Muszą się udać w kierunku Tucson w Arizonie. O potencjalnym położeniu wraku M237 wiedzą tylko to, że miejsce to znajduje się gdzieś na północny wschód od tego miasta. Nie trzeba zbyt przesadzać z motywem wędrówki. Nie zaczynaj gry z drużyną, która opalała się właśnie nad Jeziorem Michigan, bo podróż przez cały kraj potrwa ruski rok (nie jestem skażony, tak też się kiedyś mówiło, nie bój nic). Chyba że chcesz zrobić naprawdę sporą kampanię, wtedy dziej się wola Twoja. Ja się w każdym razie skupię nad tym, co może czekać strażników na obszarze stanu docelowego.

ROZGNIWANE SIŁY NATURE

Arizona słynęła ze swego klimatu już dwieście lat wcześniej. Dziś życie na pustyni stało się nie do wytrzymania. I nie mam na myśli tylko promieniowania czy

SKRAJNE TEMPERATURY

Jeśli postać gracza wystawiona jest podczas podróży na ekstremalne temperatury, musi wykonać dwa testy *przetrvania* w ciągu doby. Przeprowadza się je zazwyczaj w czasie największego upału dziennego i najniższej temperatury w nocy. PT testu wynosi początkowo 5, ale Szeryf dodaje do niego +2 za każde 10 stopni powyżej lub poniżej przyjętej normy temperatury. Jeśli pechowy *hombre* nie osiągnie zadowalającego wyniku, traci tyle Tchu, ile wynosi różnica rzutu. Dech utracony w ten sposób może zostać odzyskany jedynie przez ochłodzenie lub ocieplenie ciała w zależności od przypadku (na podstawie suplementu „The Wasted West”).

Prawdziwy problem zaczyna się, kiedy postać gracza ma niefort. Pociągnij wtedy kartę z talii. Uzyskana karta oznacza kostkę, którą rzucasz, aby określić dodatkowe straty Tchu (poziom i kostkę określa się w ten sam sposób, jak przy tworzeniu postaci). Jeśli zaś Szeryf wyciągnie któregoś jokera, oznacza to już poważne kłopoty. Jeśli losowanie odbywa się z powodu wysokich temperatur, oznaczać to może udar mózgu. Jeśli bohater wystawiony był na niskie temperatury – odmrożenie palców i kończyn. Jakby nie było, decyzja zależy od Szeryfa. Jeśli w ciągu 1k3 dni delikwentowi nie udzieli pomocy osoba z umiejętnością *medycyna*, schorzenia mogą się jeszcze bardziej skomplikować (udar mózgu doprowadzi do śpiączki, bądź czegoś w tym stylu, a odmrożenie przerodzi się w gangrenę i trzeba będzie amputować chorą kończynę).

Stosuj te zasady, kiedy posse podróżuje po pustyni. Przyjmijmy zasadę, że gdy trafi do jakiejś dziury, będzie miała zapewniony dach nad głową i zaspokojone potrzeby fizjologiczne.

upiornych burz, ale zwykły czynnik, przed którym nie da się uciec (no, chyba że do sąsiedniego stanu). Mówię o temperaturze, *amigo*.

W dzień słońce potrafi tak przyskwierzyć, że podsmażysz sobie tyłek na kamieniu. W nocy z kolei piździ tak niewyobrażalnie, że szczękanie Twoich zębów może przyciągnąć bestie z samego jądra ziemi. Mówię Ci, facet, jeśli posse nie zaopatrzyła się w duże zapasy wody i nie wzięła ze sobą dodatkowych koców, to mogą skończyć zabawę na samym początku.

PUSTYNNNE SZCZURY

Nie, to nie żadne wynaturzenie, tylko gang opryszków, którzy urządzili sobie całkiem sprytną siedzibę. Gdzieś na pustyni znaleźli (a może sami wykopali) sieć podziemnych tuneli, przykrytych metalowymi blachami



PUSTYNNY SZCZUR

Cechy fizyczne: S: 3k6, Spr: 2k8, Sz: 2k6, Wig: 2k8, Zr: 2k8.

Rzucanie: wyważone 3k6, strzelanie: różne 3k6, walka: na pięści 3k6.

Cechy umysłowe: Cha: 2k6, D: 2k6, Spo: 3k6, Spt: 2k8, W: 2k6.

Blef 2k6, **jaja** 3k6, **znajomość terenu** 3k6.

Tempo: 6

Dech: 16

Sprzęt: Lekki pancerz (-2), karabin (motocykliści pistolet .357) z 2k6 pociskami. Ewentualnie motocykl z zapasem paliwa na dwie godziny drogi (ok. 50 mil jazdy po pustynnym terenie). Wszystko kiepskiej jakości.

i będącym w ciągłym ruchu pustynnym piachem. Świetna izolacja tych pomieszczeń od skrajnych temperatur tak im się spodobała, że postanowili tam zamieszkać i stamtąd prowadzić wypady na karawany, które podróżują pomiędzy różnymi osadami Arizony. Na powierzchnię wychodzi zazwyczaj grupa złożona z sześciu szmaciarzy, z których dwóch bądź trzech posiada terenowe motory. Ci dopadają ofiary, zataczają wokół kręgi, aby utrzymać je w miejscu, i czekają, aż ich ciężej uzbrojeni kamraci dobiegną i załatwią mokrą robotę (rety, to też stare powiedzonko, wiem, że tam jest sucho, jak tylko być może).

Podczas podróży przez pustynię wykonaj ciężki (9) test *Spostrzegawczości* każdej z postaci graczy. Istnieje szansa, że piach wystarczająco odsłonił część blachy pokrywającej siedzibę gangu, aby załśniła w słońcu i skierowała uwagę posse. Szczury nie przejmują się tym faktem. Zazwyczaj ta „naturalna” pułapka ściąga w ich stronę samotników, bądź jakichś niedorajdów, z którymi szybko się rozprawiają. Nawet kiedy na powierzchnię wychodzi jedna z grup, na miejscu pozostaje reszta gangu, około dwóch trzecich ludzi (możesz zmniejszyć bądź zwiększyć tę ilość, w zależności od siły swojej drużyny). Odkrycie bazy szczurów może mieć istotne znaczenie dla dalszego przebiegu przygody, dlatego poniżej przedstawiam charakterystykę typowych pustynnych bandytów i częściową mapę tuneli (możesz ją rozrysować lub zmodyfikować wedle uznania).

Jeśli posse spostrzeże blachy wśród pustynnych piasków i postanowi je sprawdzić, odnajdzie pokrywę, którą z łatwością można odsunąć. Pewne siebie szcu-

ry pustynne nie postawiły żadnej warty przy wejściu, toteż cicho zachowujący się bohaterowie mogą niezauważenie podążać głównym korytarzem. Mrok wewnątrz rozświetla tylko parę jarzeniówek, które działają dzięki podręcznemu generatorowi. Nie zostało już wiele paliwa, dlatego mimo wszystko jest ciemno, a boss gangu zachowuje energię na „nieprzewidziane okoliczności”.

Pomieszczenia w podziemiach zaadoptowano głównie na sale mieszkaniowe. Nie wiadomo, co tu się wcześniej mieściło, w każdym razie ostało się kilka piętrowych łóżek. Większość szczurów sypia na prowizorycznych postaniach. Oddzielną „salę narad” okupuje szef bandy, lekko szajbnięty koleś z trudem ukrywanymi zmutancjami. Twarz zakrywa maską baseballowego sędziego, a niespotykanych rozmiarów mięśnie ledwo mieszczą się w skórzanym ubraniu (co Ci będę mówił, wiesz, jak wyglądają oprychy z „Mad Maxa”, no nie?). Jego charakterystyka wygląda podobnie jak typowego szczura, odpowiednio zwiększ tylko cechy, które uznasz za stosowne. Inne pomieszczenia służą za magazyny. Można tam znaleźć trochę prowiantu, zbiorniki z wodą i sprzęt (przydatny dla śmieciarzy, jak i zupełnie bezużyteczne szpargały). Po wydobyciu na powierzchnię, pożywienie zepsuje się w ciągu doby. W oddzielnym, zamkniętym pomieszczeniu (klucz posiada lider gangu) znajduje się trochę broni różnego rodzaju (kiepskiej jakości) oraz 1k50 pocisków do każdego

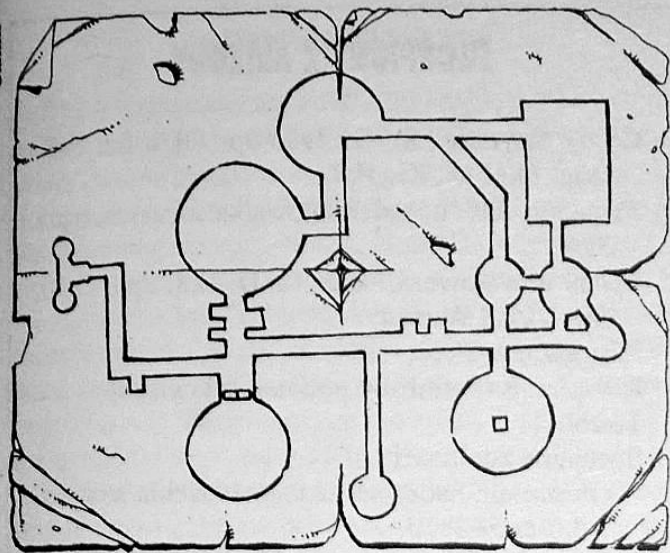
rodzaju broni (nie każdego egzemplarza!). Aby dostać się do pomieszczenia, wymagany jest niesamowity (11) test *włamywania*.

Walka w siedzibie pustynnych szczurów powinna zapisać głęboko w pamięć drużyny. Ciemność rozświetlana przez krótkie serie automatycznej broni, ducha, hałas, krzyki... Pamiętaj, że gang posiada przewagę liczebną, ale przy wykorzystaniu zaskoczenia, posse może postawić na swoim. Dobrze by było, gdybyś od razu ustanowił w myślach jakąś regułę odnośnie walki z szefem gangu.



Jeśli np. bohaterowie nie odnajdą go w ciągu następnych 20 rund, ucieknij drugim wyjściem. Tak samo możesz ustanowić limit czasu rzeźwistego bądź rzucać w każdej rundzie kostką dziesięciocenną, gdzie wynik 1 oznacza ucieczkę lidera. Jeśli w ogóle nie uznajesz (a kto je uznaje na Spustoszonym Zachodzie?), możesz olać ten drobiazg i pozwolić mu uciec, kiedy tylko zacznie się wokół niego robić gorąco. Z dalszej części scenariusza dowiesz się, jakie to będzie miało konsekwencje.

Michał Migacz



Na koniec bardzo ważna uwaga. Jeśli posse zadrze ze szczurami, a jednocześnie pozostawi choć kilku przy życiu, automatycznie otrzymają darmową zawadę wróg. Ilekroć będą podróżować po terenie Arizony i wieść o tym dojdzie do uszu ocalałych bandziorów, będą mieli przechlapanie.

SOUTHEND

Powiadają, że SouthEnd to najdalej wysunięta na południe ludzka siedziba w czymś, co niegdyś było Skonfederowanymi Stanami Ameryki. Prędzej czy później dotrze tam posse (chyba nie zamierzali iść do Tucson? W tym sprowadzonym do parteru eksmieście czekałaby ich tylko śmierć.) i będzie mogła zasięgnąć języka w związku z wrakiem samolotu M237.

I dobrze, jeśli to zrobią, w końcu przeczesywanie pustyni to mozolne zajęcie (jeśli wiesz, co mam na myśli), więc chyba lepiej zawęzić obszar do wybranych paru kilometrów. Ale widzisz, problemy

nigdy nie rozwiązują się tak o, a wręcz na odwrót – mają tendencję do komplikacji. Tak będzie i tym razem. Ale najpierw chodź, pokażę Ci tę dziurę.

SouthEnd to typowa osada ocalałych z Apokalipsy (przeczytaj przygodę z poprzedniego numeru, to złapiesz klimat).

Wokół budynków zbudowano prawdziwą zaporę nie do przebycia. Jakieś resztki samochodów, opony, kamienie, stare meble i inne takie – i zgadnij, co jeszcze? Tak, zgadza się... można dostrzec turbinę samolotu. Nie daj graczom zbyt szybko poznać prawdy o tej części muru. Ludzie na Zachodzie cenią sobie dziś informacje, nawet jeśli nie wiedzą, po co komu wiedzieć jakieś bzdury. Ale jeśli ktoś o coś pyta, to znaczy, że potrzebuje znać odpowiedź. A jeśli czegoś potrzebuje, to pewnie za to zapłaci. Łapiesz, o co chodzi? Ci ludzie to prawdziwe skenery. Będą się z bohaterami targować o cenę informacji (w rzeczywistości, wiedzą tylko tyle, że podobne części leżały w promieniu 5 kilometrów od dzisiejszej osady i że zbierano je, kiedy powstawało SouthEnd. Najwięcej można było znaleźć, idąc prosto na północ).

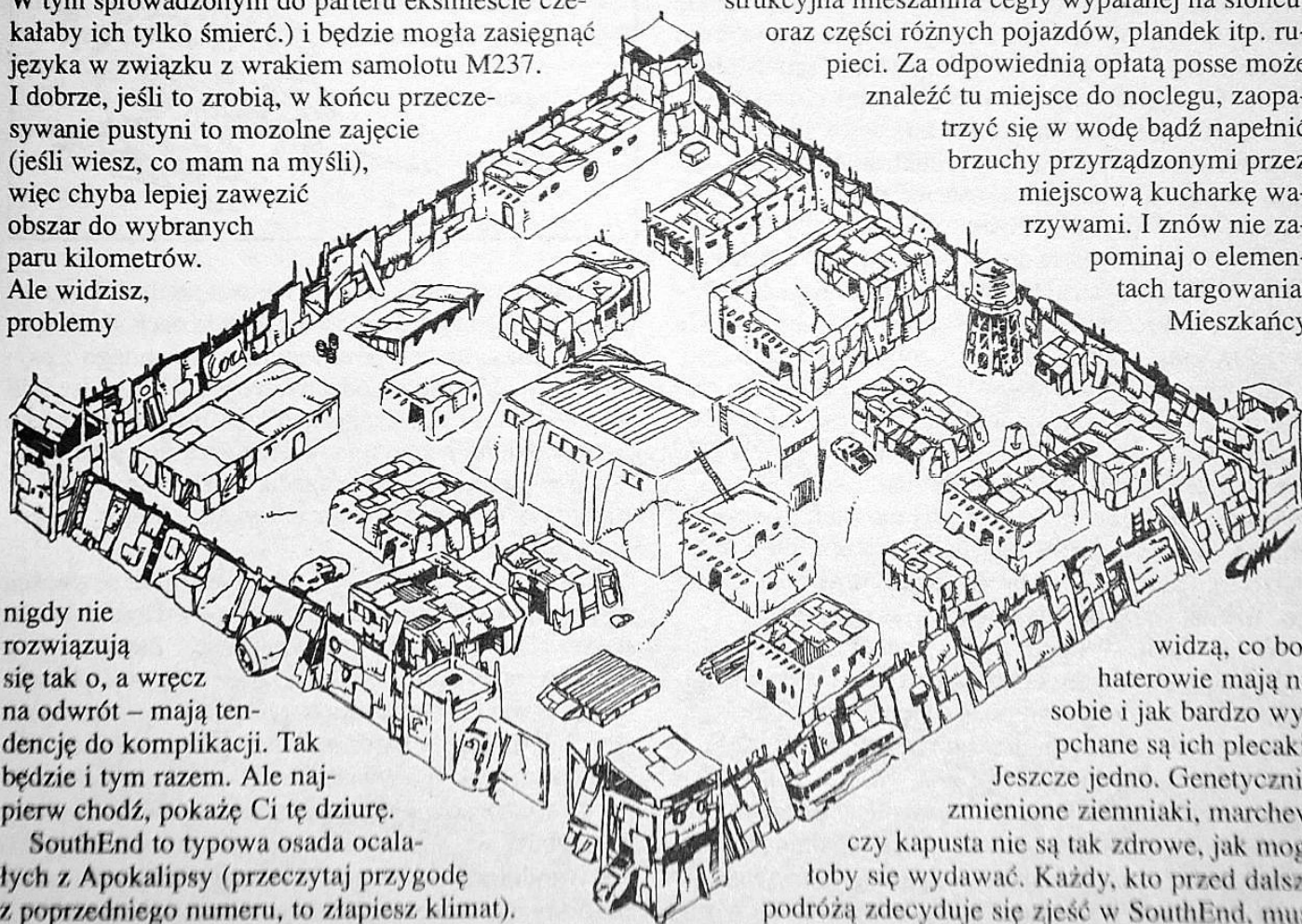
Tubyłcy jeszcze bardziej cenią swe informacje, od kiedy pojawili się tu tajemniczy jegomoście. Mogą o tym wspomnieć postaciom graczy, kiedy ci zaczną rozpytywać o samolot. Węszyli tu dzień wcześniej, wydawali się wielce podejrzani i, co przyznają niechętnie, nieco się ich obawiano. Wyruszyli we wskazanym kierunku, sownie wynagradzając mieszkańców. Było ich trzech, ale poza murami pozostał pojazd, którym się poruszali, może ich więc być więcej.

Mieszkańcy SouthEnd żyją z uprawy dziwnych, zmienionych genetycznie warzyw, które rosną w środku miasteczka w specjalnie wydzielonym do tego celu budynku. Jest on silnie strzeżony i nikomu obcemu nie pozwala się wejść do środka. Pozostałe budynki to konstrukcyjna mieszanina cegły wypalanej na słońcu oraz części różnych pojazdów, plandek itp. rupieci. Za odpowiednią opłatą posse może znaleźć tu miejsce do noclegu, zaopatrzyć się w wodę bądź napełnić brzuchy przyrządzonymi przez miejscową kucharkę warzywami. I znów nie zapomnij o elementach targowania.

Mieszkańcy

widzą, co bohaterowie mają na sobie i jak bardzo wypchane są ich plecaki.

Jeszcze jedno. Genetycznie zmienione ziemniaki, marchew czy kapusta nie są tak zdrowe, jak mogłoby się wydawać. Każdy, kto przed dalszą podróżą zdecyduje się zjeść w SouthEnd, musi





wykonać test *Wigoru*. Nie chodzi o to, że żarcie jest niesmaczne. Tubyley nie będą też ukrywać, że składa się ono ze sztucznie wyhodowanych tutejszych upraw. Po prostu w dzisiejszych czasach nie można być niczego pewnym i osoby o słabym zdrowiu mogą się nabawić *choróbska* choćby przez oddychanie. I tak właśnie będzie. Nieudany test na PT 5 nagradzany będzie otrzymaniem darmowej i bezwrotnej zawady *choróbsko*. Jeśli jesteś w dobrym nastroju, choroba będzie się ograniczać do kłopotów z trawieniem bądź, co bardziej perfidne, do biegunki w najmniej oczekiwanych momentach. Poważniejsze konsekwencje może mieć powoli postępujący rak bądź mutowanie organów wewnętrznych (sam wtedy określ skutki choroby). A jeśli jesteś miluchnym mistrzuniem, to pozwolisz postaci wyleczyć się za jakiś czas.

MAYDAY! MAYDAY!

TU AM-4017, TRACIMY WYSOKOŚĆ!

Przyjemnie byłoby osiąść gdzieś na stałe i zapomnieć o (nie)blogim świecie. Ale okazuje się, że czas nagli. Ktoś był w SouthEnd przed posse i wypytywał o ich samolot. Może warto więc ruszyć dupska i potrudzić się w kierunku wskazanym przez wieśniaków (tam, gdzie znajdowano najczęściej zgubionych przez M237 części). Wcześniej jednak pozwól, że wyjaśnię, kim byli owi zagadkowi kolesie.

Słuchaj uważnie, bo może Ci się wydawać, że się przesłyszałeś. Apokalipsę przeżyło kilkanastu wysoko postawionych urzędników Konfederackiego Białego Domu (z tego, co wiem, udało się to też tym z Północy). Część z nich na stałe mieszkała w schronach przygotowanych na wypadek wojny nuklearnej, na długo zanim zaczął się Dzień Sądu Ostatecznego. Inni zdążyli się tam skryć na chwilę przed tym, jak spadły pierwsze bomby. W każdym razie, ci szczęśliwcy przetrwali. Stwierdzili, że to musiała być Opatrzność Boska, że Pan wybrał właśnie ich, a zniszczył skorumpowany rząd i że właśnie teraz w ich rękach leży odbudowa kraju.

Główną siłą tych szajbusów jest komórka służb specjalnych, która ocalała z pogromu i jest potajemnie rozbudowywana przez generała CSA, Grega Rumsfelda. Po tym, jak z Układu Odległego wrócili psychoni, udało mu się nawet kilku przekonać, aby wstąpili do niego na służbę. Te nowe służby specjalne to niebezpieczni fanatycy, indoktrynowani przez „podziemny rząd” do tego stopnia, że naprawdę wierzą w swoją misję.

W tej chwili czwórka z nich (trzech komandosów, którymi przewodzi psychon) porusza się odrestaurowanym i nieco przerobionym samochodem terenowym w kierunku wskazanym przez mieszkańców SouthEnd. Jeśli posse posiada motory zdobyte na pustynnych szczurach, możesz ustalić, że różnica między nimi a gośćmi ze służb specjalnych wynosi godzinę i w zależności od tego, jak pojedą, mogą dogonić tajniaków równocześnie z odkryciem miejsca wraku. Nie stosuj

SKORPIONY Z ARIZONY

Cechy fizyczne: S: 4k12+2, Spr: 3k6, Sz: 3k8, Wig: 4k10+4, Zr: 1k4.

Skradanie 2k8 (pod ziemią), walka: kleszcze, ogon 3k6.

Cechy umysłowe: Cha: 2k10, D: 1k8, Spo: 2k10, Spt: 2k10, W: 1k4.

Zastraszanie 2k10.

Rozmiar: 8 (potrafiłby połknąć człowieka)

Terror: 11

Specjalne zdolności:

Obrażenia: Szczypce zadają obrażenia w wysokości S+2k10.

Trucizna: Skorpion stara się w pierwszej kolejności pochwycić ofiarę ogonem. Udany atak oznacza spętanie pechowca (może się uwolnić w każdej następnej rundzie przez udany przeciwstawny test *Siły*), po czym bestia paraliżuje go trucizną, znajdującą się na końcu ostrego jak brzytwa ogona. Jeśli ofiara nie oprze się jadowi, traci możliwość wykonywania jakichkolwiek czynności poza krzyżeniem na 1k6 rund.

Pancerz: Skorupa daje im pancerz o wartości 1.

Zaskoczenie: Jeśli posse nie zauważy ukrywającego się pod piachem skorpiona, zastosuj standardowe zasady zasako-czenia.



tu szczegółowej mechaniki, po prostu pomyśl, która sytuacja będzie najlepsza (do określenia cech służb specjalnych użyj archetypów weterana wojennego i psychona z podręcznika podstawowego). Natomiast jeśli postacie graczy poruszają się o własnych siłach, niech do wraku dotrą już po tym, jak rozejrzą się po nim wysłannicy samozwańczego rządu. Pozwól graczom na improwizację. Może w osadzie wynajmą kogoś, kto posiada pojazd?

Tak czy siak, nie pozwól, aby nastrój niepewności, ryzyka i pośpiechu rozplątał się w powietrzu. Możesz atakować uwagę graczy uwagami typu: „Zastanawiacie się, kim są ci ludzie” albo „Jeśli będą tam pierwsi, sprzątną wam skrzynie sprzed nosa i nici z waszej zapłaty”. Jeśli jeszcze bardziej chcesz podkreślić akcję, do rzuć do wszystkiego wynaturzenia – arizońskie skorpiony! Te abominacje wyglądają jak przerośnięte skorpiony. Zagrzebują się w pustynnych piaskach, oczekując nawet tygodniami w bezruchu na przejeżdżające w pobliżu ofiary, po które sięgają swym długim ogonem.



POSZUKIWANIA CZARNEJ SKRZYNI

Dlaczego mieszkańcy SouthEnd znajdowali części samolotu, a nie znali położenia samego wraku? Ponieważ został on dobrze ukryty. Kilkanaście kilometrów na północ od osady znajduje się skalisty kanion, na którego dnie znajdują się pozostałości boeinga. Na zachowanej ścianie widnieje napis ConAmerica, a nieopodal, na ogonie, symbol – M237. Jednak nie da się tego dostrzec ze szczytu urwiska. Wrak przykryty jest kamuflującą plandeką, zeschniętymi sosnami pustynnymi, a cały kanion poprzecinany jest wiszącymi mostami. Tak, ktoś tu sobie urządził przytulną osadkę.

Dawno temu szczątki samolotu odkryli ludzie, którzy błąkali się po pustkowiach w poszukiwaniu innych ocalałych z Końca Świata. Zbierali się tu, chowając przed palącym słońcem, pod dachem samolotu. Wkrótce było ich tylu, że mogli uważać się za społeczeństwo. Wyłonili przywódcę i zdecydowali, że osiedlą się tu na stałe. Część pomieszczeń boeinga zaadaptowali do różnych celów, wokół pobudowali chaty i lepianki, a wszystko ukryli, aby nikt nie zauważył ich z lotu ptaka. Ściany kanionu stanowiły dogodne umocnienia przed atakiem z ziemi – ktokolwiek pojawiał się nad urwiskiem, od razu był zauważany przez strażników.

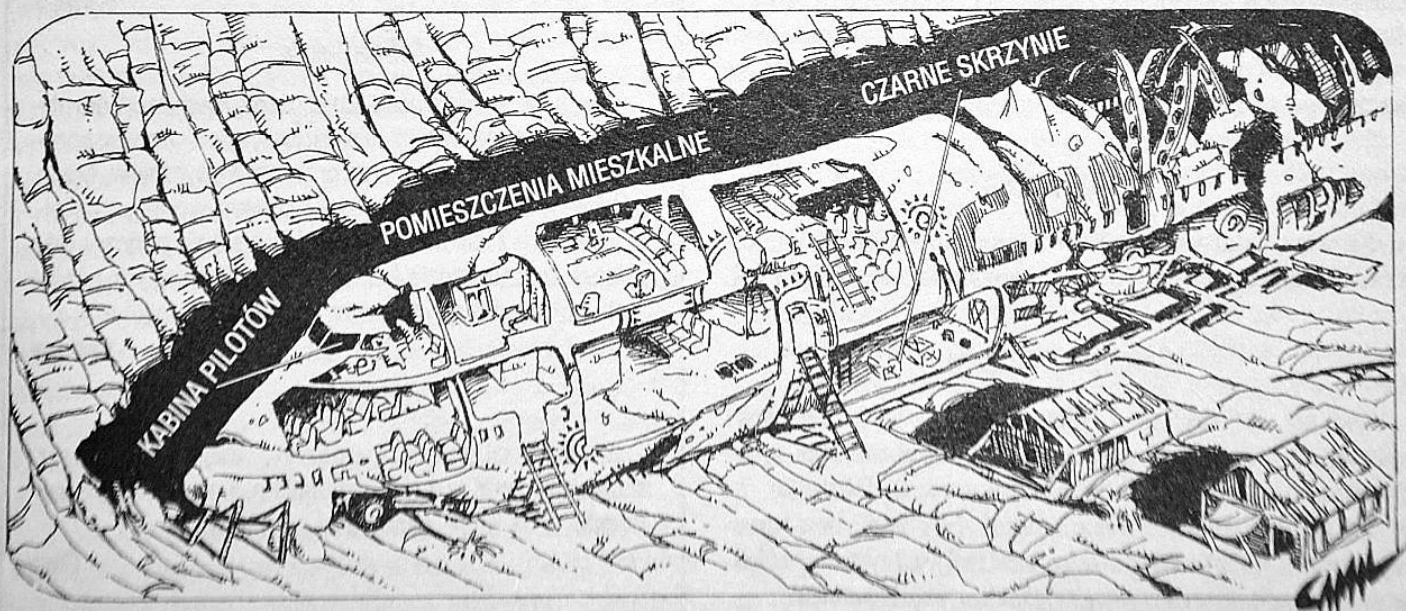
Mieszkańcy osady nie są agresywni. Pozwalają zejść w dół kotliny małej grupie osób. Jeśli widzą ich więcej, natychmiast ustawia się szereg strzelców, który pozwala zejść jedynie kilku przedstawicielom, trzymając resztę w bezpiecznej odległości. Nie będą mieli wątpliwości co do Twojej posse (chyba że grasz z dziesięcioma kolegami w drużynie), zażądają więc tylko, aby pokazali broń, trzymali ręce w bezpiecznej od nich odległości i powoli schodzili w dół.

Pamiętasz, co mówiliśmy o naszych wspólnych znajomych ze służb specjalnych CSA? No właśnie. Teraz wiele zależy od tego, czy przybyli wcześniej, czy w tym samym momencie. Jeśli okaże się, że byli w stanie dogonić tajemniczych cwaniaków, ci postanowili dobrze się ukryć i nie schodzić do osady (ich planem będzie

w tym przypadku odbicie skrzyń z rąk posse). Jeśli jednak przyjdą na miejsce po tym, jak tajniacy już je odwiedzili, czeka ich niemiły zawód. Skrzyń nie będzie i nikt nie wie, w jaki sposób pozwolili je zabrać osobom o ryśpisie odpowiadającym tym, o których słyszeli w SouthEnd (to psychon użył swoich mocy, aby tubylcy bez sprzeciwu pozwolili im zabrać skrzynie.) Teraz wszystko zależy od Ciebie i od inicjatywy Twoich graczy. Pozwolisz im ścigać zagadkowe postacie, czy uznasz, że nie wypełnili misji i przegrali?

Założmy jednak, że mamy do czynienia z pierwszą sytuacją. Agenci służb specjalnych zajęli ukryte pozycje, a bohaterowie schodzą w dół kanionu. Tutejsi mieszkańcy prowadzą tradycyjny, plemienny tryb życia. Wymianę handlową z obcymi uznają za obyczaj, mogą się więc poczuć obrażeni, jeśli postacie graczy odmówią wymiany jakichś dóbr. Jeśli jednak okażą się bystrzy, targ zostanie zakończony ucztą, w czasie której siwy przywódca osady o imieniu Carl (wszyscy nazywają go jednak „starszym”) wypyta o wszelkie „nowinki ze świata” (co za idiota, no nie?). Wszystko będzie cacy, dopóki posse nie wyjawi mu celu swojej wizyty. Carl poderwie się natychmiast z miejsca i sprzeciwi się jakimkolwiek próbom pertraktacji. Jeśli gracze będą jednak nalegać, zaprowadzi ich bez zbędnych świadków do pozostałości po kabine pilotów. Wtedy to, wykonując skomplikowany schemat włączania i wyłączania przeróżnych przycisków na pulpicie, uruchomi zapis dźwiękowy, wydobywający się z jedyne go, lekko zresztą uszkodzonego głośnika (piorunujący efekt robi, jeśli nagrasz to przed sesją na kasecie i odtworzysz graczom. Jeśli masz mikrofon podłączony do komputera i program, dzięki któremu będziesz mógł zmodyfikować głos, to jeszcze lepiej!)

[Nerwowym, podniesionym głosem:] Oślepiający promień, gwałtowny prąd powietrzny i niesamowite wycie tysięcy potępionych dusz! Straciliśmy sterowność. Baza w Tucson, czy nas słyszycie?! Tracimy wysokość! Boże Wszechmogący, miej nas w swojej opiece... [Rozpaczliwie, z rezygnacją:] Ktokolwiek będzie w stanie odczytać jeszcze ten zapis, niech wie: na pokładzie znajdują się





czarne skrzynie z przeklętym ładunkiem... Na Boga, niech nikt nie waży się ich otwierać! Niech nikt...

Jak widzisz, piloci boeinga zostali poinformowani o groźnej przesyłce. Prawdopodobnie na wypadek jakichś nieprzewidzianych sytuacji, aby za wszelką cenę łagodźli upadek. Udało im się, bo groźba otwarcia jednej ze skrzyń była bardziej przerażająca niż śmierć pasażerów (o Apokalipsie piloci nie mogli wiedzieć). Starszy nie wie, jaki towar znajduje się wewnątrz pakunków, ale postara się wszelkimi sposobami wyperswadować bohaterom chęć zabrania ich z pokładu (znajdują się na końcu ocalałej części luku bagażowego). Przynajmniej do czasu, kiedy drużyna zacznie mówić o satysfakcjonującej go cenie lub po prostu przystawi pistolet do głowy, szantażując pozostałą część społeczności (tajniacy CSA obserwują wypadki, ukryci na szczycie urwiska, ale nie będą interweniować w żadnej sytuacji. Na wypadek nocy zabrali ze sobą noktowizory).

Niezależnie od tego, jaką drogę obierze posse, targ o czarne skrzynie nie dojdzie do końca. Osadę zaatakują pustynne szczury!

SZCZURY STRIKES BACK!

Jest kilka powodów, dla których pustynne szczury mogły zaatakować. Posse zniszczyła ich kryjówkę, ale przywódca gangu udało się zbiec i zebrać wystarczającą grupę, by zdecydować się na odwet. Może drużyna pokonała oprychów grasujących po powierzchni pustyni? Albo lider po prostu dowiedział się o jakimś „drogocennym towarze”, jaki znajduje się w osadzie i postanowił go rąbnąć, żeby mieć niezłą pozycję do przetargu o łup dla wszystkich zainteresowanych?

Tak czy siak, nastąpił atak. Nie jest ważny dla nas ogólny przebieg bitwy. Ważne, jak sytuację wykorzysta posse. Czy w całym tym zamieszaniu uda im się wymknąć ze skrzyniami? A może zdecydują się pozostać na stanowisku i bronić tubylców? To już zależy od nich. Konfrontacja powinna zostać rozwiązana między postaciami graczy a bandytami. Jeśli bohaterowie zginą, to nie powinien ich obchodzić los osadników. Jeśli zaś załatwią większość desperados, szala zwycięstwa przechyli się na ich korzyść. Niezależnie od tego, śmierć bossa szczurów spowoduje odwrót całej grupy.

IDZIEMY PO KASĘ

Sprawa załatwiona? No to miodzio, pijemy! Ej, zaraz, zaraz... Jest jeszcze parę nierozwiązanych kwestii.

AGENCI SZUŹB SPECJALNYCH

Jeśli tajniacy byłego CSA poczekali, aż posse załatwi sprawę ze skrzyniami, postarają się je odebrać, kiedy bohaterowie będą wracać do zleceniodawcy. Pamiętaj, że w ich grupie znajduje się psychon. Nie będą bez sensu wychodzili do otwartej walki, zanim łysol nie wypróbuje na postaciach graczy wszystkich swoich sztuczek.

SKRZYNIE

Pewnie ciekawość gryzie Cię tak mocno, jak owsiki w dupie, ale ja nie Ci nie powiem! Jedno jest pewne. Jeśli tak samo ciekawscy będą gracze i zdecydują się otworzyć skrzynie (*włamywanie* na PT 9, żadne ładunki wybuchowe nie otworzą skrzyni bez naruszenia ładunku), osoba będąca w bezpośrednim kontakcie z towarem zginie. Z wnętrza wydostanie się pył, szybko rozprzestrzeniający się w powietrzu, który w mgnieniu oka zedrze z gościa skórę i mięśnie, pozostawiając jedynie kości. Pozostali w pobliżu muszą się bardzo spieszyć, aby uciec przed chmurą (test *Szybkości* na PT 11).

To wszystko, co znajduje się w środku. Może da to coś do myślenia tym, którzy sprawdzili zawartość skrzyń i nadal pozostają przy życiu? Czyżby śmieciarz był szaleńcem, planującym jakiś atak? Może chce raz a porządnie skończyć z ludzkością, a może wręcz przeciwnie – szykuje broń do walki z Jeźdźcami? Odpowiedzi na te pytania pozostawiam Tobie, baw się dobrze.

ZMIENILIŚMY ZDANIE, DOKTORKU

No i wreszcie, będąc już w posiadaniu skrzyni, posse może zapragnąć wytargować jeszcze większą cenę od Wiremana. Głupcy! Na jeden drobny gest śmieciarza, jego ochrona otworzy do tych mózgowców ogień.

Coś dla Szeryfa...

Wprowadź paranoję. Niech **nigdy** nie będą pewni, komu mogą ufać...

Płwo

Coś dla posse...

Zwracaj stałą uwagę na pomiary licznika Geigera. Trzecia ręką w wyniku zmutancji może się wydawać fajowa, ale jeśli mówi się o kimś, że ma „dwie lewe ręce”, to pomyśl, jakim kretynem musi być ten z trzema.

Barman

Coś dla Szeryfa...

Dbaj o różnorodność osad. Zniszczenie cywilizacji, dorobku kultury, utrata wszelkich wartości i wiary w boską sprawiedliwość doprowadziły do przewrotu obyczajów. Niech w jednej wiosce trwa prawdziwie krwawa wojna o przywilej prokreacji z kilkoma ocalałymi kobietami, podczas gdy w innej rządzić będzie kobieta o feministycznych poglądach, sprowadzając mężczyzn do roli niewolników.

Barman

Coś dla posse...

Zawsze miej pod ręką zapasowy magazynek. Uwierzyć może się przydać w dowolnym, najmniej oczekiwanym momencie. I, na Boga, oszczędzaj amunicję!

Płwo

Patrycja „Zophiel” Perska

RODZINA WSCHODU A MITOLOGIA

(Wszystkie nazwy są tłumaczeniem własnym autorki – przyp. trd).

Kiedy pierwszy raz sięgnęłam po podręcznik do RODZINY WSCHODU, powodowała mną ciekawość. Chciałam poznać mitologię Dalekiego Wschodu i rozegrać sesję, w której moja malutka i bezsilna postać będzie musiała się zmierzyć z demonem lub inną nadnaturalną istotą. Tymczasem podręcznik prawie nie mówi o potężnych bytach z tamtego świata, o mitologii nawet nie wspomina (mowa tu o mitologii historycznej, a nie tej sporządzonej na potrzeby systemu). Dlatego chciałabym się podzielić ze wszystkimi fanami RODZINY WSCHODU swoją nabytą w ciągu paru ostatnich miesięcy wiedzą na ten temat, która, mam nadzieję, pozwoli Mistrzom Gry sporządzić wgniatającą w fotel sesję.

Każdy porządny gracz w RODZINĘ WSCHODU powinien przede wszystkim wiedzieć, że określenie *K'uei* jest szeroko używanym chińskim terminem, oznaczającym nieumarłych ludzi, którzy żyli w sposób niegodny, co nie zapewniło im błogosławieństwa na tamym świecie. Dlatego właśnie *K'uei* są złe i zawistne. Opisywane są jako kościste istoty o ohydnych, demonicznych twarzach (dyscyplina Demoniczne Shintai?). Co najdziwniejsze w wypadku tych istot, muszą się poruszać zawsze w linii prostej.

Generalnie rzecz biorąc, Chiny to państwo o bardzo bogatej mitologii, którego mieszkańcy są przesądni i zabobonni. Do dziś wśród Chińczyków krążą legendy o istotach zwanych *kuang-shi*, najpotężniejszych wśród wampirów demonach o czerwonych, błyszczących oczach, ostrych kłach i szponach. Ich ciała pokryte są białym, zielonym lub szarym futrem. Stworzenia te potrafią latać i zmieniać się w mgłę, a nawet stawać się niewidzialne. *Kuang-shi* powstają, kiedy ciałem władnie demon (np. szkielet lub czaszka trupa nie uległy rozkładowi), wtedy *p'o* (lub niższa dusza) może stać się wampirem. Dokładnie ten sam motyw mamy w RODZINIE WSCHODU, gdzie dusza postaci powraca do ciała z królestwa Yomi, bowiem jej śmiertelna *dharma* domaga się wypełnienia. Co znamienite, takiego potwora zabić może jedynie błyskawica, a więc jego unicestwienie leży w rękach Natury.

Mitologia Japonii również pełna jest demonów (*oni*), duchów (*oiwa*), chochlików (*kappa*) oraz trolli, orków, magicznych zwierząt (*shen*) i bezcielesnych bóstw. Początkowo w japońskich wierzeniach nie występowała klasyczna postać wampira. Dopiero zderzenie z kulturą Zachodu spowodowało, że w japońskim folklorze pojawił się typowy krwiopijca.

Z początku rolę wampirów pełniły pijące krew i pożerające zwłoki demony. Najgorsza z nich była *Hannya* – zjadająca dzieci i nienawidząca mężczyzn. Legenda

mówi, że była niegdyś piękną kobietą, która oszalała i została opętana przez demony. Jej ciało stało się wówczas odrażające, a dusza przepojona złem.

Oprócz *Hannya* znane były również *kasha* – japońskie ghoule, których ludzie obawiają się ze względu na ich niepohamowany apetyt na ludzkie zwłoki. Ponieważ zwyczaj każe palić trupy, więc *Kasha* musiał wykraść ciało przed kremacją. Aby temu zapobiec, przy grobie stawiane były strażę, które w nocy hałasowały, aby odstraszyć hienę cmentarną.

Natomiast najciekawsza legenda o wampirach dotyczy kota z Nabeshimy – potężnego demona, który przybrał postać zwierzęcia, by zamordować kurtyzanę, a następnie w jej postaci dręczyć księcia z Heizen, członka rodu Nabeshima. Kot udusił konkubinę O Toyo, a następnie zmienił się w nią, by spędzać z księciem każdą noc, odbierając mu energię życiową. Księżę coraz bardziej zapadał na zdrowiu i nikt nie potrafił odkryć przyczyny tego stanu. Wszyscy strażnicy zapadali w sen zaraz po zachodzie słońca, by obudzić się o świcie. W końcu jednemu z nich – zaopatrzonemu w talizman – udało się złamać czar i nie zasnąć, a wtedy zobaczył wchodzącą do pokoju piękną kobietę. W towarzystwie strażnika O Toyo nie była w stanie pić krwi, a jej czary nie działały na niego. Ta sytuacja powtarzała się przez wiele nocy. Księżę zaczął odzyskiwać zdrowie, a strażnik się domyślił, że O Toyo jest wampirem. Podążył za nią do kryjówki i próbował ją zabić. Kiedy O Toyo zrozumiała, że się nie uchroni, uciekła w góry. Tak długo dręczyła mieszkańców wioski, że księżę ogłosił wielkie łowy i kot został zabity. Mimo to ludzie z Nabeshimy wciąż donosili o potworze, a ostatni taki raport pochodzi z 1929 roku!

Czyż nie jest to piękna historia na stylową sesję w realiach średniowiecznej Japonii? Co mogłoby się stać, gdyby na drodze graczy postawić kota z Nabeshimy w postaci ich dawnego przyjaciela? Czytając te legendy, dochodzę do wniosku, że wcale nie trzeba wymyślać graczom „dziwacznych” sesji, a jedynie zapożyczyć motywy z gotowej mitologii Kraju Kwitnącej Wiśni.

Jest jeszcze jedna kultura Dalekiego Wschodu, z której można czerpać garściami pomysły i którą polecam każdemu MG z całego serca. Mowa tu o magicznym świecie kolorowych i pachnących kadzidłem Indii, miejsca starożytnych kultur i religii. Wielu uczonych i wampiologów uważa, że znaczna część wierzeń składających się na dzisiejszy wizerunek wampira pochodzi właśnie stamtąd, że jego korzenie leżą w kultach krwawych bogów i legendach o starożytnych ludach.

Wampiry pojawiły się w dolinie Indusu prawdopodobnie około III w. p.n.e. w postaci potworów, które często były postrzegane jako spragnione krwi i bezduszne istoty, uosobienie pierwotnych lęków: krwi, chorób, natury,



śmierci i nocy. Bardzo możliwe, że to właśnie te wierzenia miały wpływ na wykształcenie się wampirycznej mitologii w pobliskich krajach: Tybecie, Nepalu, Chinach, Mongolii i innych częściach Azji. Na terytorium całych Indii, od Madrasu na południu aż do Radżastanu i Himalajów na północy, kraj ten zamieszkiwany jest przez wampiry i wampiropodobne stworzenia, które mogą zaspokoić nawet najbardziej wymagające i wyrafinowane gusta. A czyż jest na świecie bardziej wyrafinowana i wymagająca istota niż MG?

Istoty te wraz z innymi demonami, ogrami, trollami, świętymi i mistycznymi istotami stanowią niepowtarzalny, magiczny świat, w którym każdy MG znajdzie coś, czym będzie mógł zaskoczyć lub śmiertelnie nastraszyć swoich graczy. Weźmy na przykład najsłynniejszą hinduską boginię – Kali, będącą negatywnym aspektem bogini Oeri. Kali patronuje nagłej śmierci, plagom i innym formom unicestwienia. Wyobrażana jest najczęściej jako zakrwawiona kobieta o ciemnych włosach, wywieszonym języku i czterech rękach trzymających miecz, tarczę lub obciętą głowę. Prócz girlandy czaszek i spódniczki z obciętych dłoni, jest naga. Bogini jest blisko utożsamiana z krwią, co ma korzenie w jej walce z demonem Raktavija, kiedy to stanęła twarzą w twarz z tyśiącem jego wcieleń i za każdym razem kropla krwi Raktaviji wsiąkała w ziemię. Aby go pokonać, Kali przebiła go włócznią i wypła jego krew. Właśnie dlatego niektóre z jej posągów ukazują ją trzymającą w dłoni głowę demona.

Ale Kali to nie jedyny „wampir” z hinduskiej „rodziny”. Równie straszne jest stworzenie zwane *brahmaparush*, będące wyjątkowo okrutnym gatunkiem wampira, zamieszkującym północne Indie. *Brahmaparush* lubi pożerać swoje ofiary. Jest to charakterystyczna cecha hinduskich wierzeń, gdzie zjadanie zwłok tożsame jest z wampiryzmem. *Brahmaparush* pije krew z czaszek ofiar, wyjadając z nich uprzednio mózg, a następnie tańczy z jelitami ofiary zawiniętymi wokół własnej głowy.

Kolejnym z szerokiego panteonu wampirycznych istot jest *butha* (czasami ta nazwa jest używana dla określenia wszystkich rodzajów wampirów zamieszkujących Indie). *Butha* to zazwyczaj ktoś zmarły na skutek wypadku lub samobójstwa, czasami również osoba skazana na egzekucję lub ktoś, komu nie wyprawiono właściwego pogrzebu. *Bhuta* kryją się na cmentarzach lub w ciemnych odosobnionych miejscach, żywiąc się ekskrementami lub insektami. Od nazwy tych stworzeń pochodzi nazwa świątyń wystawianych wampirów w całych Indiach – *buthastan*. Inną nazwą dla tych miejsc jest *bhandara*. To małe miejsca kultu, w których *bhuta* i inne wampiry czczone są jako faktyczni bogowie. W *bhandarach* wampiry znajdują schronienie w czasie dnia i korzystają ze składanych im ofiar. Miejsca te zaprojektowane są tak, by pozwolić wampirów spoczywać bez dotykania podłoża, bowiem ziemia w tych miejscach jest święta, a wampiry, mimo że uznawane za bóstwa, są nieczyste jako istoty pijące krew i pożerające

zwłoki. Wśród hinduskich *bhuta* znajdują się również Pacu Pati, *Pisacha*, *Rakshasa* i *Loogaroo*.

Pacu Pati to potężny hinduski wampir, którego imię znaczy przywódca stada. Znany jest także jako *mmybu* (wcześniejsza personifikacja śmierci). Stworzenie to jest uważane za pana wszystkich istot zepsucia, wliczając w to najróżniejsze ghoule, duchy i wampiry. Widwany jest w nocy, otoczony przez swoje straszliwe sługi, często na cmentarzach lub miejscach egzekucji. Ponieważ przedstawiany jest jako blada istota, spryskana krwią, utożsamia się go z wampiryzmem.

Pisacha natomiast jest już wampirem w europejskim tego słowa znaczeniu. *Pisacha* są owocem ludzkich wad – duchami kryminalistów, kłamców, oszustów i szaleńców, które powróciły na ziemię. Jednakże *pisacha* nie są wcale złe do szpiku kości, potrafią bowiem leczyć choroby. Jeżeli ktoś co noc zostawia im na rozstajach dróg dwie garści ryżu, a następnie wraca do domu, nie oglądając się, to *pisacha* w końcu się pojawi, by uzdrowić chorego słowami: „Zakończę twoje cierpienie”.

Mistrzowie Gry, kacie kiedyś swoim graczom znaleźć kapryśnego *pisachę*, który ma uleczyć jednego z nich. Zareczam, że zanim ustalą, na które rozstaje mają zanieść ryż, wpakują się w nieliczne kłopoty...

Spokrewniony z *pisacha* *rakshasa* uważany jest za gatlunek goblina lub ogra. Wspominany jest w „Wedach”, jego imię zaś znaczy „ten, który krzywdzi”. *Rakshasa* potrafi zmienić swoją formę na życzenie i pojawić się w postaci psa, sowy, sępa lub innego stworzenia, przybywającego w nocy i odlatującego przed świtem. Kiedy *rakshasa* występuje w naturalnej postaci, jest splamiony krwią, ma długie kły, zmierzwiłone włosy i około 180 centymetrów wzrostu. Nosi dzwoneczki przywiązane do skóry i ma niebieskie gardło. W formie kobiecej, znanej jako *rakshasi*, przybiera postać piękności, która wabi mężczyzn na pewną śmierć. Drogi Mistrzu Gry – spraw, aby jeden z graczy zakochał się w *rakshasi*, a będziesz miał bardzo romantyczną lub bardzo krwawą sesję.

Jak więc widać, mitologia Wschodu dostarcza pomysłów nie tylko na jedną sesję, lecz nawet na całą sagę. Dziwne, że podręcznik RODZINY WSCHODU o tym nie wspomina, choć podejrzewam, że trzeba by było wydać dodatek grubości co najmniej samego podręcznika, by opisać legendy i wierzenia Dalekiej Azji. Cóż, mam nadzieję, że udało mi się choć część z Was przekonać do tego niesamowitego dodatku do WAMPIRA: MASKARADY i do poczytania czegoś na ten temat (*Jak dla mnie, to RW zawsze stanowiła osobną linię i łączyła się z resztą Świata Mroku wyłącznie w celach marketingowych... – przyp. trd.*).

PS Dla ciekawskich: słowo *dhampir*, używane w podręczniku RODZINY WSCHODU na określenie dziecka *Kuei-jin* i człowieka, wywodzi się z wierzeń europejskich Cyganów (*Cyganie zaś pochodzą z południowej Azji, prawdopodobnie z Indii – przyp. red.*).

Bibliografia:

Bunson Matthew – The Vampire Encyclopedia

Z przyjemnością prezentujemy drugą część kampanii „Miasto ze złota”. Milej zabawy.

trd

Joanna Szaleniec

Pałac Wodospadów

Druga część kampanii „Miasto ze Złota”

Preludium

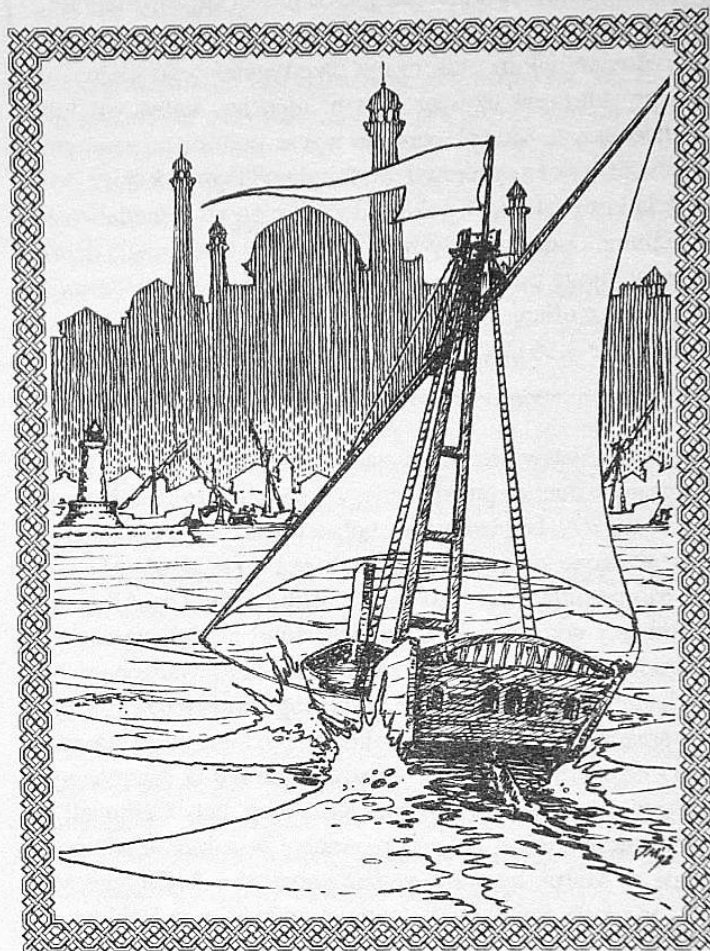
Jako preludium do tej przygody, w której bohaterowie mają poznać prawdziwe oblicze tajemniczej Arabii, należy opisać kilka obrazków z książki arabskich baśni. Gracze jeszcze nie wiedzą, że zawiera ona spisana po wielu latach opowieść o nich samych – lecz jakże przeinaczoną! Wolumin oprawiony jest w czerwoną skórę, na której wytłoczono złote arabski oraz tytuł: „Wyprawa do Miasta ze Złota”. Po przerzuceniu kilku stron, napotykamy kolorową, nieco naiwną ilustrację, przedstawiającą śniadego chłopca w turbanie, jadącego na wielbłądzie. Drugi obrazek ukazuje tego samego chłopca z glinianym kagankiem w dłoniach. Z kaganka wydobywa się dym, z którego formuje się postać jowialnego, uśmiechniętego wusacza w binoklach. Na ostatnim rysunku chłopczyk siedzi ze skrzyżowanymi nogami na latającym dywanie, a w dole widać białe domki rozrzucone wśród palm. Wreszcie powracamy do strony tytułowej. Wymalowano tam wielki żaglowiec, na którego dziobie stoi ten sam śniady chłopiec i przystaniając ręką oczy, spogląda na majaczący w oddali brzeg.

Nagle obraz nabiera życia. Barwy ciemnieją, żagle statku wydymają się na wietrze, morze zaczyna falować, a na pokładzie zamiast arabskiego chłopczyka stoi grupka osób w podróżnych strojach – to Twój bohaterowie, którzy właśnie dopływają do wybrzeży Arabii.

Kiedy statek wpływa do portu w mieście Habira, zachodzące słońce kładzie się na wodzie, tworząc długą, biegnącą w głąb morza pomarańczowo-złotą wstęgę, w której spokojnie przesuwa się ciemna sylwetka niewielkiej żaglowej łódki. Mrowie podobnych feluk uwija się po porcie, pomiędzy dostojnymi kadłubami statków ze wszystkich stron świata. Las masztów strzela wysoko w pomarańczowe niebo. Nad portem piętrzy się miasto. Habira rozsiadła się na wzgórzu – na jego zboczach tłoczą się małe, pudełkowate domki, linię dachów zaś, odcinającą się czarno na tle ognistego zachodu, tworzą sylwetki egzotycznych kopuł i minaretów.

Port

Przygoda rozpoczyna się w momencie, kiedy drużyna schodzi po trapie na brzeg. Schlimann nakazał rozpytać się o lorda Artura Campbella, który obiecał wyjść po przyjaciela do portu. Bohaterów natychmiast ogarnia gwarny tłum wypełniający nabrzeże. Nowo przybyli muszą się opędnąć od ciekawskich, obdartych dzieci, szarpiących za rękawy i proszących o słodycze,



Jarosław Musiał

oraz od sprzedawców ryb, perfum, przypraw i „prawdziwych starożytności” własnej produkcji. Każdy z nich zachwala towary, krzycząc w dziesięciu różnych językach. Jeśli oko któregoś z bohaterów spocznie choć przez chwilę na oferowanych dobrach, uradowany handlarz natychmiast schwyta biedaka i będzie się targować o cenę, dopóki nieszczęsna „ofiara” nie sypnie groszem. Pozwól graczom przez chwilę cieszyć się zabawną atmosferą egzotycznego portu, bo już za chwilę przestanie im być do śmiechu.

Pustynna ścieżka

Wreszcie jeden z bohaterów dostrzega wśród tłumu wysokiego, eleganckiego blondyna lat około pięćdziesięciu, ubranego w białe ubranie i korkowy kapelusz. Osobnik stoi przy trapie albiońskiego żaglowca, na który tragarze ładują właśnie skrzynie i wory wyladowane arabskimi towarami. Prawdopodobnie gracze wezmą dystyngowanego jegomościa za Campbella, ten



Medaliony Języka

Są to względnie tanie przedmioty magiczne, które można nabyć niemal na każdym suku w Arabii. Większość z nich zawiera uwięzione pomniejsze dżinny. Fakirzy Ormazda patrzą jednak przez palce na sprzedających je handlarzy, gdyż używanie medalionów pozwala na szerszą skalę prowadzić handel z ludami Północy, co stanowi jeden z filarów arabskiego dobrobytu. Medaliony dają noszącym je osobom możliwość porozumiewania się w języku arabskim. Wada tych magicznych przedmiotów jest taka, że głos dobywa się z medalionu, nie zaś z ust mówiącego. Użytkownik może jednak decydować, jakim głosem ma przemawiać jego klejnot – jego własnym czy też innym: męskim, kobiecym lub dziecięcym. Moc przedmiotu wyczerpuje się po pewnym czasie, zależnym prawdopodobnie od tego, jak dużą ilością krwi zaklinacz nakarmił zamkniętego w medalionie dżinna. Osoby, które potrafią posługiwać się magią dżinnów, mogą ponownie uruchamiać „zużyte” przedmioty poprzez ofiarę z krwi (patrz artykuł: „Magia pustyni” MiM nr 3(99)2002, str.53).

jednak przedstawi się jako służący lorda Artura, Joeffrey Morris. Zapytany o miejsce pobytu pana, wskaże na mozolących się przy trapie tragarzy. Dopiero wtedy bohaterowie spostrzegą, że skrynia, taszczonej w tej chwili na statek, jest w rzeczywistości trumną. Morris odprowadza lorda w ostatnią podróż do Albionu.

Służący wyjaśnia, że Campbell zmarł na dziwną chorobę, powodującą postępujące wysuszenie ciała. Prowadzone w Arabii badania były jednak dla archeologa ważniejsze niż życie czy śmierć, powierzył więc dokończenie misji córce, Dorocie, która od najmłodszych lat towarzyszyła mu w egzotycznych podróżach. Spełniając ostatnią wolę ojca, lady Campbell nie będzie uczestniczyć w jego pogrzebie w Albionie, ale zostanie w Arabii, by poprowadzić bohaterów do Złotego Miasta. Oczekuje śmiałków w wynajętym pokoju w Habirze.

Zanim statek odplynie, Morris wręcza drużynie niewielkie Medaliony Języka, które nabył dla nich lord Campbell.

Dorota

Dorota oczekuje von Schlimanna i jego ludzi we wskazanym przez Morrisa miejscu. Jest to śliczna dziewczyna o pełnych kształtach i długich, jasnych włosach. Ma na sobie prostą, czarną sukienkę, a na jej bladej twarzy maluje się zmęczenie. Oczy ma podkrążone i zaczerwienione jak od płaczu. Jeżeli w drużynie jest czarodziej, natychmiast zwróci uwagę na bransoletę w kształcie kobry – emanuje od niej silna magia.

Kiedy bohaterowie dotrą do pokoju lady Campbell, zderzą się w drzwiach z wąsatym Arabem, który właśnie wychodzi od dziewczyny. Jeżeli śmiałkowie zapytają o jego tożsamość, Dorota wyjaśni, że jest to Abdullach, sługa lorda Campbella, który przyszedł złożyć jej kondolencje.

Ponieważ drużynę czeka wędrówka przez pustynię, gdzie najlepiej jest podróżować nocą, Dorota zarządzi natychmiastowy

wyjazd. Nie jest to jednak takie proste – niewielu spośród przybyszów z Północy potrafi przecież dosiąść wielbłąda! Pozwól bohaterom przez chwilę zmagać się z upartymi wierchowcami, nie szczędź im komicznych opisów, jak pod kierunkiem dwóch arabskich poganiaczy usiłują utrzymać się w siodle, gdy wielgachne zwierzę podnosi się z ziemi. Kiedy wszyscy dzielni śmiałkowie znajdą się już bezpiecznie na grzbietach wielbłądów, dostrzegą przyglądającą im się spod oka Dorotę, przebraną już w wygodny strój podróży. Dziewczyna uśmiechnie się krzywo pod nosem i lekko wskoczy na grzbiet wierchowca.

Pustynia

Wielbłąd za wielbłądem, karawana przemierza powoli pustynię, kierując się na południe. Ciemne sylwetki rysują się na tle ogromnej tarczy wschodzącego właśnie księżyca. Nudną podróż urozmaicają opowieści dwóch poganiaczy. Towarzyszyli oni lordowi Campbellowi podczas wykopalsk, chętnie mówią zatem o odkrywanych wśród piasków pustyni tajemniczych ruinach. (Należy przy tym zaznaczyć, że domniemanej lokalizacji Złotego Miasta archeolog nie zdradził nikomu ze swych ludzi – zna ją jedynie Dorota!). Arabowie opowiadają legendy, według których tajemnic dawnych budowli strzegą duchy zmarłych z pustynnych ludów. Wreszcie jeden z poganiaczy wydobywa zza pazuchy kilka kolorowych amuletów i proponuje śmiałkom, aby je kupili – rzekomo mają one ochronić ich przed czyhającą w ruinach Złotego Miasta kłatwą. Prawdopodobnie gracze skojarzą opowieści poganiaczy z niespodziewaną śmiercią lorda Campbella i będą się dopytywać. Wtedy do rozmowy włączy się na moment milcząca dotąd Dorota, która wyśmieje wiarę w arabskie przesady.

W czasie rozmowy z Arabami bardziej spostrzegawczy spośród bohaterów dostrzegą, jak Dorota wydobywa z sakwy jakiś papier, rozwija go i szybko przebiega wzrokiem, po czym ponownie chowa do juków. Zapytana, odpowiada wymijająco, że to prywatna korespondencja. Od tej chwili w jej zachowaniu daje się zauważyć drobną zmianę – wydaje się zaniepokojona, co kilka minut omiata wzrokiem horyzont lub zerka przez ramię na towarzyszy podróży. Od czasu do czasu dotyka też bransolety na swojej ręce – przy odrobinie skupienia czardziej wyczuje przy tym delikatne drgnienia magii.

Pustynna burza

W pewnym momencie na horyzoncie pojawia się chmura pyłu – w kierunku karawany pędzi grupa dwudziestu jeźdźców z obnażonymi szablami i bułatami. Po chwili dochodzi do starcia. W zamęcie walki któryś z bohaterów dostrzega dwóch Arabów, którzy zatrzymali wielbłądy nieco z tyłu. Jeden z nich, potężnie zbudowany brodac, pochyła się do drugiego, wysokiego chudzielca z zajęczą wargą, i wyciągniętą ręką wskazuje na Dorotę.

Tymczasem krwawa walka trwa. Drużyna rozdaje kolejne ciosy i zapewne czuje, że za chwilę szala zwycięstwa przechyli się na jej stronę. Nagle bohaterowie słyszą dochodzący z tyłu głos Doroty, która unosi w górę bransoletę i wykrzykuje kilka niezrozumiałych słów, wśród których powtarza się wyraz „dżennun”. Natychmiast rozlega się ryk potężnego wichru



i śmiałków pochłania żywiół pustynnej burzy. Piach zasypuje im oczy, wdiera się do ust i nosa. Wicher zwala z nóg. W ostatniej chwili jednemu z bohaterów udaje się jeszcze dostrzec, jak chudzielec z zajęczą wargą chwytą za uźdę wielbłąda Doroty. Po chwili jednak tuman gęstnieje tak, że nie da się sięgnąć wzrokiem dalej niż na odległość wyciągniętej ręki. Od tego momentu każdy musi walczyć jedynie o to, aby nie zostać żywcem pogrzebanym przez szalejący wicher.

Krajobraz po burzy

Po kilku długich jak miesiące minutach burza cichnie równie nagle, jak się rozpętała. Bohaterowie odgrzebują się z piachu i już po chwili dostrzegają, że zostali sami ze swoimi wielbłądami i ich poganiaczami. Po pustynnej bandzie nie pozostało ani śladu, nigdzie nie widać także lady Doroty! Wicher zatartł dokładnie wszelkie tropy. Krótki rekonesans pozwala jednak zauważyć, że zamieciony przez burzę obszar to jedynie niewielkie koło, w którego centrum znajdowała się drużyna! Wędrówka po obwodzie pozwoli odnaleźć ślad kilkunastu wielbłądów, które oddaliły się w kierunku południowym.

Możliwe, że zanim bohaterowie zaczną ścigać uciekinierów, postanowią przeprowadzić jeszcze krótkie śledztwo. Oto, czego mogą się dowiedzieć.

- * Arabowie wiedzą, iż słowo „dzennun”, którego użyła Dorota, oznacza dzinna – tajemniczą istotę, za pośrednictwem której można posługiwać się zakazaną magią.
- * Pośród przysypanych przez piach przedmiotów udaje się odnaleźć juki z wielbłąda Doroty; znajduje się tam list o następującej treści:

Kochana Dorotko!

Być może nie zdączę już nigdy porozmawiać z Tobą na tym świecie, dlatego piszę list, który doręczy Ci w razie mojej śmierci nasz służący, Abdullach.

Pragnę Cię ostrzec, iż mój przyjaciel, von Schlimann, dał się ostatecznie opanować żądzy bogactwa i wiezie ze sobą bandę rzeźmieszków, której zadaniem jest rozgrabić nasze znaleziska i w ten sposób zmarnować tyle lat mojej pracy. Ponieważ wola moja jest, aby to, co dotąd odkryliśmy, nie padło łupem rabusiów, lecz przyczyniło się do poznania kolejnego rozdziału historii tej ziemi, pragnę, byś przekazała powierzoną Ci tajemnicę godniejszej tego osobie. Przypadkiem dowiedziałem się, iż wkrótce zjawi się w Arabii pan Otto von Brueck. Pewnie go pamiętasz – to ten pan w monoklu i z wąsikami, którego odwiedziłem w Imperium, kiedy miałam osiem lat. Towarzyszą mu panowie Antonio Cuppere z Miragliano oraz Bretończyk Jean-Claude Clermont de Rouget-Foucault. Poproś ich o opiekę.

Drę na myśl, że nie zdołam Cię ocalić przed towarzyszącymi Schlimannowi złoczyńcami. Pamiętaj, nie traktuj tego listu jako mojej ostatniej woli – jeśli będą Ci groziły, powiedz im wszystko; nie mogę dopuścić, by choć włos spadł Ci z głowy. Jak najszybciej odśledź Ottona.

Tatus

Technika prowadzenia nieliniowej części przygody

Przygoda nieliniowa daje więcej swobody w kształtowaniu fabuły zarówno graczom, jak i Mistrzowi Gry. Ponieważ od momentu wjazdu do Bathry rozpoczyna się właśnie nieliniowa część przygody, na przebieg wydarzeń decydujący wpływ mają działania graczy. Zależnie od tego, co robią bohaterowie, MG powinien sięgać do odpowiedniego fragmentu scenariusza. Informacje, które bohaterowie mają zebrać, można wkładać w usta dowolnie wybranych osób – zależnie od tego, kogo gracze zdecydują się wypytywać.

Mistrz Gry decyduje jedynie o kolejności wydarzeń niezależnych – proponuję włączać je do opowieści tak, aby przeplatały się z prowadzonym przez graczy śledztwem.

Poszukiwania

Ślady wielbłądów doprowadzają bohaterów do bram miasta Bathra. Tutaj trop się urywa i teraz gracze mogą polegać już tylko na swojej inteligencji i przenikliwości. Kierując się informacjami, które do tej pory uzyskali, mogą:

- * rozpytywać w mieście o Dorotę;
- * poszukiwać bandy, która prawdopodobnie uprowadziła dziewczynę (warto przypomnieć graczom o charakterystycznym chudzielcu z zajęczą wargą);
- * rozglądać się za Ottonem (być może spodziewają się zastać go w mieście, do którego doprowadził ich trop Doroty).

Poszukiwania Doroty

Trop ten urywa się niemal natychmiast, gdyż nikt w Bathrze nie widział ostatnio kobiety odpowiadającej opisowi. Ktoś może sobie jednak przypomnieć, że przed kilkoma miesiącami biały uczoney wraz z córką gościł u władającego miastem emira (warto dodać, że nasza drużyna nie ma szans dostać się na audiencję u władcy, chyba że zdecyduje się spędzić kilka najbliższych tygodni w kolejkach u rozmaitych pałacowych urzędników).

Poszukiwania Ottona

Jeśli gracze postanowią wypytywać o znajomego w monoklu, niemal natychmiast uzyskają informację, że jegomościa tego widziano w Bathrze. Wedle słów zapytanych osób, przybył do miasta w podobnym czasie, co bohaterowie. Wielbłądy pana von Bruecka i jego towarzyszy wyglądały na bardzo zdżone. Co ciekawe, Otto z kolei indagował Arabów, czy nie widzieli w mieście bohaterów! Nie podał jednak, gdzie zamierza się zatrzymać i dokąd zdąży.

Wydarzenie niezależne 1

W dowolnie wybranym momencie przygody należy doprowadzić do spotkania Ottona z drużyną. Von Brueckowi udało się odnaleźć bohaterów i teraz, przebrany za Araba, podąża ich



śladem razem z Abdullachem. W pewnej chwili zbliża się dyskretnie do jednej z bohaterek (jeśli w drużynie nie ma kobiety, może to być któryś ze śmialków o długich włosach). Scenicznym szeptem Otto odzywa się zza ufarbowanych na czarno wąsów: „Dorotko, to ja, Otto von Brueck!”, Abdullach zaś, szarpiąc go za rękaw, syczy: „Panie! To nie ta!!!”. Zorientowawszy się w pomyłce, Otto wraz z towarzyszem rzucają się do ucieczki!

Rozpoczyna się pogoń po ciasnych uliczkach suku. Po chwili Otto – którego koniecznie musimy ocalić – znika ścigającym z oczu, Abdullach zmyka natomiast zwinnie pomiędzy kramami. W czasie pogoni nie może zabraknąć przewróconych koszy, z których toczą się pod nogi wysypane owoce; wózka z osiołkiem, który utkwii w poprzek drogi; potrąconego sprzedawcy, który niesie na głowie tacę z piramidą ciastek – i innych podobnych atrakcji. Wreszcie Abdullach wpada do jednego ze sklepów, prosto w labirynt rozwieszonych tu kolorowych dywanów! Tutaj można wstrzymać na moment pęd i kazać bohaterom pomyszkować za ukrytym Arabem, który w ostatniej chwili umknie im sprzed nosa schodkami na piętro, a stamtąd na dach budynku. Znowu rozpoczyna się gonitwa, tym razem po dachach, Abdullach skacze ponad wąskimi uliczkami, by w końcu zeskoczyć w ciasny zaułek, gdzie znika bohaterom z oczu. W zaułku poniewiera się mnóstwo śmierdzących odpadków, a wśród nich kilka sporych koszy. W jednym z nich drużyna odnajdzie skulonego Araba.

Abdullach nie chce nic zdradzić. Aby coś z niego wydobyć, konieczne są tortury. Wreszcie wyzna, że Otto sfabrykował list pochodzący rzekomo od ojca Doroty. Abdullach dostarczył go dziewczynie chwilę przed tym, jak bohaterowie spotkali ją po raz pierwszy. O dalszych losach Doroty nic Arabowi nie wiadomo. Otto przybył po śladach drużyny do Bathry, sądząc, że lady Campbell nadal jest z nimi. Ponieważ nie pamiętał jej dokładnie, pomylił ją z inną dziewczyną (bądź z osobą o długich włosach).

Jeżeli bohaterowie będą na to nalegali, Abdullach poda nazwę karawanseraju, w którym zatrzymał się von Brueck, jednak kiedy tam dotrą, nie będzie po nim już nawet śladu.

Wydarzenie niezależne 2

W czasie wędrówek po mieście uwagę jednego z bohaterów przykuwa przepychające się przez tłum wyjątkowo grube, zakwefione babsko. Po chwili zastanowienia (kiedy baba zdąży już zniknąć wśród ciżby) bohater zdaje sobie sprawę, dlaczego zwrócił na nią uwagę – otóż charakterystyczna sylwetka mignęła mu już wcześniej w zatłoczonych uliczkach, może nawet więcej niż raz... Po pewnym czasie (po raz kolejny wybór odpowiedniej chwili należy do Ciebie, Mistrzu!) ktoś z drużyny ponownie zauważa grubaszkę. Jeżeli bohaterowie zdecydują się ją gonić, kobieta szybko zniknie w morzu ludzi, poruszając się – mimo imponującej tuszy – z zaskakującą szybkością i gracją.

Wydarzenie niezależne 3: pułapka

Wydarzenie to będzie miało miejsce, kiedy bohaterowie wejdą do jednej z licznych w Bathrze kafejek. Przy stolikach moż-

na wypić mocną kawę lub bardzo słodką herbatę, pod ścianami siedzą zaś Arabowie palący nargille (fajki wodne). Salę rozświetlają małe kaganki. Nagle jeden z bohaterów (najlepiej ten, który ma najwięcej do czynienia z materiałami wybuchowymi) poczuje swąd, a po kilku sekundach zastanowienia rozpoznaje charakterystyczną woń – to palący się lont! W tej chwili ktoś inny dostrzeże stojącą cichutko pod ścianą znaną już drużynie grubaszkę. Uważny rzut oka na kobietę wyjaśni wszystko. Widziany z bliska potężny brzuch wygląda tak, jakby pod szatą ukryto jakiś wielki, owalny przedmiot, spod obszernej spódnicy zaś wydobywa się smużka dymu!

W tym momencie cała drużyna powinna rzucić się ku rozłożystej babie lub też zmykać co sił w nogach. Ku ich zaskoczeniu, kobieta z kocią gracją skoczy ku drzwiom, zagradzając im drogę ucieczki, zza pleców zaś wyszarpnie dwa miecze. Starcie musi być szybkie i dynamiczne, a syk płonącego lontu powinien dodatkowo mobilizować bohaterów do zdwojenia wysiłków. Tajemnicza kobieta jest doskonałą fechtmistrzynią – kiedy w końcu uda się ją pokonać, przewrócić i obedrzeć z szerokiej spódnicy, biegnąca po loncie iskra będzie już niemal przy samej krawędzi wielkiej glinianej bani przywiązanej do jej smukłej talii. Nie trzeba chyba dodawać, że naczynie wypełnione jest prochem. Gdyby nie spostrzegawczość drużyny, cały budynek za moment wyleciałby w powietrze.

Po zażegnaniu niebezpieczeństwa, przychodzi czas na poznanie tożsamości napastniczki. W momencie, gdy ktoś zerwie z jej twarzy czarczaf, kobieta przesyje się ukrytym w fałdach szaty sztyletem i wyzionie ducha. Spod zasłony ukaże się młoda, smągła twarz ozdobiona na policzkach skomplikowanymi tatuażami. Ten widok wzbudzi szum wśród otaczających bo-



haterów gapiów. Niektórzy z Arabów wiedzą, że są to znaki pustynnego plemienia Szillach-ar. Nikt z obecnych nie wiedział do tej pory, że ten znany z legend lud istnieje naprawdę. Krążą o nim jedynie pogłoski, którym trudno dać wiarę. Ponoć są to potężni wojownicy, którzy walczyli z mocami Zła obudzonymi w ruinach Złotego Miasta w czasie najazdu niewiernych (czyli krucjaty). Legendy mówią, że walka ta trwa nadal, a Szillach-ar ślubują trwać w niej przez całe życie, a nawet po śmierci (tego ostatniego nikt z zebranych nie potrafi wyjaśnić). Ktoś napomknął, że niektórzy z wojowników już w dzieciństwie wykluwają sobie oczy, aby lepiej widzieć oczami duszy.

Bandyta

Wypytywanie o chudego bandziora z zajęczą wargą w podejrzanych sklepikach lub spelunkach przyniesie oczekiwany skutek. W końcu śmiałkowie trafią na kogoś, kto zna poszukiwanego (może to być ktokolwiek, na przykład jeden z handlarzy na suku – nie ma to znaczenia; niech to będzie ta osoba, do której zwrócą się z pytaniem o bandytę akurat wtedy, gdy tobie, Mistrzu, znudzi się wodzenie ich po manowcach). Jeśli gracze będą dostatecznie przekonujący, człowiek obieca umówić ich z chudym bandytą. Spotkanie ma się odbyć w jakimś podejrzanym sklepiku na suku.

Ponieważ jest to właściwy trop, który ostatecznie doprowadzi graczy do celu, należy wyznaczyć spotkanie na moment na tyle odległy, by bohaterowie zdążyli jeszcze prześledzić pozostałe tropy i wziąć udział we wszystkich trzech wydarzeniach niezależnych, jakie mają mieć miejsce w Bathrze.

Kiedy wreszcie uda się bohaterom przycisnąć bandziora, ten natychmiast wyśpiewa wszystko, co wie (tutaj żadna prośba ani groźba nie zadziała tyle, co próba przekupstwa). Z jego zeznań wynika, że należy do bandy grabiącej podróżnych na pustyni. Trudnią się oni głównie porywaniem pięknych kobiet do haremu emira – z tego właśnie powodu uprowadzili śliczną białą dziewczynę, o której tożsamości i znaczeniu nie mieli najmniejszego pojęcia. Bandyta twierdzi z uporem, że spotkanie z drużyną na pustyni było dziełem przypadku (o tym, że było inaczej, wie tylko herszt bandy, zaś Ty, Mistrzu, dowiesz się tego już wkrótce). Ponadto przesłuchiwany jest zdumiony, że „lekki powiew wiatru” – jak nazywa burzę piaskową, dzięki której udało się uprowadzić Dorotę – tak zdezorientował bohaterów. Najwyraźniej magicznie wywołana zawierucha była skierowana jedynie przeciwko drużynie, porywaczom zaś nie wyrządziła żadnej krzywdy.

Graczy mogą zastanowić słowa zbira, że dostarczanie emirowi kobiet stanowi główne źródło utrzymania jego i jego towarzyszy. Bandyta potwierdza, iż każdego miesiąca sprzedają do haremu co najmniej kilka kobiet, a nie są – należy zaznaczyć – jedynymi ich dostawcami! Proceder ten ciągnie się już od kilku lat.

Pałac Wodospadów

W tym momencie bohaterowie wiedzą już, gdzie znajduje się Dorota – jak jednak się tam dostać? Przesłuchiwany bandyta zeznaje, iż pałac emira – zwany Pałacem Wodospadów – jest chroniony przez zastępy doskonale wyszkolonych straż-

ników, przekradnięcie się zaś do haremu graniczy po prostu z cudem – znajduje się on w najtrudniej dostępnym miejscu pałacu. Ponadto może tam wchodzić jedynie emir i eunuhowie... oraz kobiety, które sprzedaje jego banda! Należy zaznaczyć to na tyle nachalnie, aby pomysł dotarcia do Doroty w kobiecych przebraniach sam im się nasunął. W ostateczności może go podsunąć przesłuchiwany. (Jeśli w drużynie znajdują się krasnoludy lub niziołki, bandzior powinien napomknąć, iż emir gustuje w niewiastach wszelkiego autoramentu).

Teraz powinienes, Mistrzu, wysłać drużynę na suk, gdzie zaopatrzą się w stosowne stroje, a następnie zarządzić, by każdy z graczy opisał dokładnie przebranie bohatera. Pozwól im przez chwilę pośmiać się z siebie nawzajem.

Następnie odpowiednio oplacony bandyta poprowadzi grupkę wystrojonych w damskie ciuszki bohaterów do Pałacu Wodospadów. Rzut oka na siedzibę emira natychmiast wyjaśnia, skąd nazwa się wzięła. Otóż ponad cudownie utrzymanym ogrodem, w którym wznosi się kilkanaście mniej ważnych budynków, unosi się kilka pięter lewitujących platform, na których wśród zieleni wznoszą się kolejne pawilony. Pomiedzy nimi rozpięte są wiszące mosty, a z piętra na piętro prowadzą schody. Na niższych poziomach platform jest więcej, wyżej zaś coraz mniej, tak że razem tworzą kształt przypominający piramidę. Na najwyższej platformie bije ogromna fontanna, a woda z niej spada wodospadami na niższe piętra, spinając całą konstrukcję srebrnymi wodnymi nićmi. Jeśli w drużynie jest czarodziej, wyczuje tu delikatną magiczną aurę. Jeżeli bohaterowie się zainteresują, w jaki sposób platformy są utrzymywane w powietrzu, przewodnik opowie im o plotkach, według których ma to związek ze znaleziskami, jakich ojciec emira dokonał w jakichś prastarych ruinach.

Poza elementami czysto estetycznymi należy zwrócić uwagę bohaterów na mnogość kręcących się wszędzie strażników. Bandyta wskazuje na trzy najwyższe kondygnacje pałacu, których nie łączą z niższymi piętrami żadne schody, i mówi: „Tam właśnie jest harem!”. W tym samym momencie przy bramie do ogrodów rozlega się ryk słonia, który wspina się na tylne łapy, po czym opada z hukiem, miażdżąc rozciągniętego na ziemi mężczyznę. „Robią to dla przestrogi” – wyjaśnia przewodnik. – „To jest kara dla mężczyzn, którzy zostali przyłapani w haremie...”.

Harem

Przekupiony urzędnik pałacowy przekazuje „świeżo nabyte niewolnice” łysemu eunuhowi, ten zaś każe im usiąść na rozpostartym na trawie dywanie, po czym pociąga za kilka frędzli i dywan wznosi się w powietrze, by po krótkim locie majestatycznie osiąść na najwyższej platformie. Tutaj, u stóp wielkiej fontanny, znajduje się basen, pełen wesolo pluskających się nagich kobiet – białych i śniadych, pięknych i brzydkich, ludzkich, krasnoludzkich i elfich... Na brzegu siedzi kilku znudzonych eunuchów oraz kilkunastu czarno odzianych, zamaskowanych strażników.

Zanim bohaterowie otrząsną się z wrażenia, z basenu wyskoczy energicznie czarnowłosa arabska piękność, która zwróci się z oburzeniem do nowo przybyłych: „Co wy, siostry, w okryciach wierzchnich na basen? Rozbierać się na dywanie!” Na



to jedna z moczących się przy brzegu ciemnoskórych dziewcząt odszczeknie: „Przestań się szarogęsić, Nelifer, nie jesteś już faworytą emira!”. Słyszając to, kobieta nazwana Nelifer wskoczy z powrotem do basenu i rzuci się z paznokciami do oczu dziewczyny, wrzeszcząc: „Właśnie, że jestem! I nigdy nie przestanę być, rozumiesz? Nigdy! Żadna biała dziwka nie zdoła tego zmienić!”. Po chwili walkę przerwie interwencja strażników, a jeden z eunuchów zabierze bohaterów na niższą platformę. Na odchodnym któryś z nich (najprzystojniejszy lub najgorzej przebrany) zauważy przyjazne spojrzenie i pełen białych zębów uśmiech siedzącej nad basenem Murzynki.

Czego można się dowiedzieć w haremie

Bohaterowie zostają umieszczeni na trzecim, licząc od góry, piętrze, w jednym z pokoi w niewielkim pawiloniku wśród zieleni. Od chwili, gdy eunuch zostawi ich samych, mogą rozpocząć poszukiwanie Doroty. Zwiedzając harem i rozmawiając z mieszkającymi tu kobietami, można dowiedzieć się następujących rzeczy.

- * harem jest podzielony na dwie części: na wyższej platformie (zaraz poniżej basenu) mieszkają żony emira – poślubione przez niego córki i siostry władców ościennych emiratów lub szejków pustynnych plemion; niżej (tu, gdzie umieszczono bohaterów) umieszcza się kupowane od handlarzy niewolników nałożnice;
- * większość żon mieszka w haremie już od dawna, natomiast żadna z zaczepionych przez bohaterów młodych nałożnic nie przebywa tu dłużej niż miesiąc; jest ich stosunkowo niewiele, co powinno zaniepokoić bohaterów, biorąc pod uwagę słowa bandziora o comiesięcznych „dostawach” nowych kobiet;
- * na piętrze dla nałożnic mieszka ponadto kilkanaście starszych kobiet – do młodszych dziewcząt (a zatem również do bohaterów) zwracają się one niechętnie, władczo i oschle; baczniejsza obserwacja pozwoli zauważyć, że każda z nich nosi na szyi ukryty pod szatą spory, owalny przedmiot;
- * wszyscy czarno odziani, zamaskowani strażnicy to kobiety – świetnie wyszkolone wojowniczk.

Odnalezienie Doroty

Po krótkich poszukiwaniach udaje się odnaleźć Dorotę. Za pomocą grubych kotar wydzielono dla niej niewielki pokój na końcu długiej sali w jednym z pawilonów. Warto tutaj zwrócić uwagę bohaterów na wiszący pod sufitem ogromny żyrandol. Kiedy śmiałkowie ją odnajdą, lady Campbell będzie spała na rozrzuconych na podłodze poduszkach. Ponieważ ubrano ją w dość skąpy strój, na pierwszy rzut oka daje się zauważyć, że jej skóra sprawia wrażenie bardzo wyschniętej. Próba obudzenia dziewczyny spełnia na niczym – śpi jak zabita, oddycha równo, nie reaguje na potrząsanie ani na polewanie wodą. Co więcej, jeśli bohaterowie spróbują wynieść ją z pomieszczenia, przestanie również oddychać! Oddech powróci dopiero, gdy położą ją z powrotem na postaniu.

Prawdopodobnie zdezorientowani bohaterowie będą szukać w pomieszczeniu czegoś, co w tak dziwny sposób wpływa na lady Campbell. Niemal natychmiast zauważą pod jedną z poduszek niewielką drewnianą figurkę z przyczepionym do głów-

ki jasnym kosmykiem włosów – identycznych jak włosy Doroty. Jej znaczenie może wyjaśnić niemal każda kobieta w haremie (szczególnie chętna do rozmowy będzie wspomniana wyżej Murzynka – może sama przyjąć do śmiałków i udzielić im kilku informacji, jeżeli sami nie będą mogli trafić na właściwy trop).

Mieszkające w haremie kobiety wyjaśniają, że figurka ma znaczenie magiczne – prawdopodobnie daje jakiejś osobie (zwanej przez dziewczęta „zaklinaczem”) władzę nad Dorotą. Zniszczenie figurki nie przyniesie spodziewanego rezultatu – prawdopodobnie zaklinacz ma więcej włosów białej kobiety i może natychmiast sporządzić następne figurki. Podobne sytuacje w haremie nieraz miały już miejsce. Niektóre spośród przybywających tu kobiet, szczególnie te piękniejsze, traciły nagle energię, stawały się kłótlive lub agresywne, czasem wypadały im włosy albo zęby, bądź też twarze pokrywały paskudne krosty. Nikt się nie orientuje, w jaki sposób można odczytać urok – zapewne potrafi to uczynić jedynie ta osoba, która go rzuciła.

Należy się spodziewać, że bohaterowie natychmiast się domyślą, kogo należy podejrzewać o paranie się czarną magią. Jeżeli zapomnieli już o scenie, której świadkami byli nad basenem, kobiety z haremu powinny jeszcze raz napomknąć o tym, że emir okazuje Dorocie szczególne względy i odwiedza ją nawet kilka razy dziennie, zaniedbując przy tym swoją dotychczasową faworytę, Nelifer.

Wizyta w pokoju Nelifer pozwoli bez trudu odnaleźć liczne akcesoria, których kobieta używa do rzucania uroków: są tu nie tylko drewniane figurki i imponująca kolekcja kobiecych włosów i paznokci, lecz także naczynia z podejrzanie cuchnącymi mazidlami, rozmaite ziola i różnokolorowe kamienie, suszone nietoperze i jaszczurki, a nawet ukryty w skrzyneczce zdechły czarny kot. Teraz pozostaje bohaterom jedynie schwytać piękną czarownicę o ostrych paznokciach i z poczuciem triumfu kazać jej odczytać rzucony na Dorotę czar...

Niestety, tu czeka graczy przykra niespodzianka. Kobieta przyznaje się do winy – usiłowała spowodować, by Dorocie wypadły włosy, a ciało pokryło się pryszczami, jednak nie ma pojęcia, dlaczego dziewczyny nie da się obudzić! Przysięga, że gdyby potrafiła to zrobić, natychmiast pomogłaby bohaterom zabrać przeklętą blondynkę z haremu.

Wizyta emira

W dowolnie wybranym przez Ciebie momencie do haremu przybędzie emir. Jest to stosunkowo młody, bardzo przystojny, śniady mężczyzna o przenikliwych, czarnych oczach. Przyleci na latającym dywanie w asyście kilkunastu strażników. Na spotkanie wyjdzie mu jedna ze starych nałożnic. Któryś z bardziej spozostawczych bohaterów zauważy, że ukryty pod jej szatą owalny przedmiot prześwieca teraz przez materiał, jakby jarzył się zielonkawym blaskiem. Starucha szepnie emirowi kilka słów do ucha, po czym oboje wraz ze strażą udadzą się prosto do pokoju Doroty.

Teraz zadaniem bohaterów jest zakraść się do pawilonu, gdzie śpi Dorota, i podejrzeć lub podsłuchać jej rozmowę z emirem. Powinieneś się postarać, Mistrzu, aby scena ta – mimo że główną rolę odegra w niej podsłuchiwany – była dla gra-



czy naprawdę emocjonująca: w końcu budynek patrolowany jest stale przez czujne strażniczki! Przez cały czas bohaterowie powinni drzeć, że za moment mogą zostać wykryci...

W czasie, gdy bohaterowie czają się pod oknem, kulą za kolarą lub dyndają na zyrandolu, emir zbliża się do śpiącej Doroty i dotyka jej twarzy. Czarodziej może w tej chwili wyczuć lekkie drżenie magii. Medalion pod szatą starej nałożnicy błyska przez moment jaśniejszym światłem. Dziewczyna otwiera oczy, uśmiecha się do emira i zarzuca mu ramiona na szyję. Mężczyzna szepce coś do jej ucha, ona zaś odpowiada cichym głosem: „Kochany, powiedziałabym ci wszystko, gdybym tylko mogła, ale utrzymanie tajemnicy było ostatnią wolą mojego ojca. A zresztą, już sama nie wiem, komu ufać, jeszcze ten list... Nie mam pojęcia, co o tym wszystkim myśleć, kto mówi prawdę, a kto kłamie, czuję się osaczona... Może nawet teraz ktoś nas podsłuchuje?”. W tej chwili emir unosi czujnie głowę, muskając niemal wzrokiem ukrytych gdzieś bohaterów, z dołu zaś, jak ponure memento, dobiega ryk słonia.

Po krótkiej chwili mężczyzna na powrót zwraca się do Doroty: „Co ty opowiadasz, najdroższa? Tutaj jesteś zupełnie bezpieczna. Bardzo rozsądnie postąpiłaś, uciekając od nich pod moją opiekę. Boję się pomyśleć, co mogłoby się stać, gdybym nie dał ci wtedy tej bransolety z dżinnem”. (Teraz, aby gracze nie zaczęli się nudzić przydługim monologiem, można doprowadzić do krótkiego starcia ze strażniczką, która przypadkiem natknęła się na ich kryjówkę).

Tymczasem emir mówi dalej podniesionym głosem: „.... Ale przecież twój ojciec obiecał mi wyjawić położenie Złotego Miasta w zamian za pomoc. To na pewno przypadek, że wracał inną drogą i nie wstąpił do Bathry, prawda? Prawda? Odpowiadaj!”. Krótka chwila ciszy, po czym kolejny okrzyk: „Odpowiadaj!” i odgłos uderzenia. Po chwili Dorota znowu oddycha równo jak we śnie, a emir gwałtownie wychodzi z pawilonu.

Idąca za nim starucha odzywa się po chwili: „Widziałeś, jaka jest wyschnięta? To ta sama choroba, na którą umierali twoi ludzie pracujący przy wykopaliskach. Mamy niewiele czasu. Dziewczyna umrze najdalej za tydzień!”. Emir zaś odpowiada: „Muszę znaleźć lekarstwo na tę zarazę, zanim założę Koronę ze Złotego Miasta i zjednoczę się z bogami...”. Po krótkim zastanowieniu kobieta mówi: „Tajemnicę lekarstwa znają tylko ci, od których pochodzi klątwa...” – i przy tych słowach kreśli palcami na policzkach wzór skomplikowanych tatuaży.

Następnie emir wraz ze staruchą i strażniczkami odlatują na dywanie (drużyna nie ma możliwości ich śledzić). Z dala dobiegną do ich uszu jeszcze słowa emira: „Obawiam się, że dziewczyna nic nam nie powie... Samil, weźmiesz pięćdziesięciu gwardzistów i odszukasz ludzi, o których pisała moja siostra z Remas. Najważniejszy z nich to łysiejący starzec, towarzysząc mu (tu podać opisy członków drużyny)”.

Co już wiemy

Po wizycie emira gracze będą prawdopodobnie chcieli omówić i uporządkować zastyszane informacje. Teraz już zarówno oni, jak i Ty, Mistrzu, domyślcie się, co następuje:

- * Nelifer, jakkolwiek usiłowała rzucić na Dorotę urok, rzeczywiście nie ma nic wspólnego ani z jej chorobą, ani z nieprzerwanym snem – suchość skóry jest efektem działania tej samej klątwy, która zabiła lorda Campbella, zaś omdleniem w jakiś sposób kieruje emir;
- * klątwa wiąże się z działaniami Szillach-ar;
- * emir współpracował z Campbellem w poszukiwaniu Złotego Miasta, a w zamian za to archeolog obiecał powiadomić go o ewentualnym odkryciu – potem jednak postanowił go oszukać;
- * Dorota sama ukartowała swoje porwanie, gdyż list Ottona przeraził ją i dezorientował; przy pomocy dżinna ukrytego w bransoletce, którą dostała niegdyś od emira, powiadomiła „ukochanego” o swoim położeniu; ten skontaktował się natychmiast z hersztem jednej z band łowców niewolnic i nakazał mu „przypadkiem natknąć się” na bohaterów i odbić Dorotę; gdy w czasie walki z drużyną zbiry znalazły się w kłopotach, z opresji wyratowała ich lady Campbell, mocą dżinna wywołując burzę piaskową;
- * nadal niejasna pozostaje rola, jaką w haremie odgrywają staruchy z medalionami ukrytymi pod szatą;
- * siostra emira to oczywiście Fatma al-Khairouan, czyli słynna Bella Donna;
- * uwagę któregoś z wykształconych bohaterów powinny przykuć słowa emira na temat Korony – poemat wspomina, że kiedy Ahmed Wspaniały wkroczył do Złotego Miasta, władca elfów zbiegł do sali tronowej, gdzie włożył na głowę swój diadem i przyzwał na pomoc potworne moce;



kolejne kilkadziesiąt stron zajmują malownicze opisy starć dzielnych bohaterów z elfami i demonami na tle przerażających zjawisk, takich jak trzęsienia ziemi, huragany, gromy i pożary; kolejna księga mówi już o triumfie Ahmeda i rozpaczony pokonanych elfek, które topią miasto we łzach.

Atak

Tymczasem zapada noc. Rozważającym rozmaite teorie i knującymi chytne plany bohaterom należy się teraz chwila odpoczynku od wysiłku intelektualnego. W pewnej chwili jeden z nich dostrzega kątem oka zamaskowaną postać, przemykającą między drzewami prosto do pawilonu, w którym śpi Dorota!

Prawdopodobnie bohaterowie natychmiast pomkną do pokoju lady Campbell. W pomieszczeniu za ciężkimi kotarami panuje całkowita ciemność. Nawet elfy i krasnoludy z trudem tylko dostrzegają zarysy znajdujących się tu sprzętów. Mimo absolutnej ciszy, w pokoju zdaje się czaić ukryte niebezpieczeństwo (szósty zmysł?). Zanim ktokolwiek zdąży pomyśleć o skrziesaniu ognia, w ciemnościach rozlegnie się cichy świst i szatę jednego z bohaterów rozora rzucony nie wiadomo skąd nóż. Po chwili krótszej niż mgnienie oka kolejny nóż utkwie w ramieniu śpiącej Doroty.

Postaraj się naprawdę przerazić bohaterów. W kompletnych ciemnościach muszą walczyć z niewidzialnym, niezwykle szybkim i zdeterminowanym przeciwnikiem. Zdezorientowani, bronią się przed błyskawicznymi atakami. Koło ich uszu furkocą przelatujące noże. Napastnik jest nieuchwytny jak duch, przemieszcza się z niewiarygodną prędkością – krąży wokół bohaterów, atakuje i odskakuje, chroni się wśród konstrukcji żyrandola... Głównym celem jego ataków nie jest jednak wcale drużyna, ale leżąca na poduszkach dziewczyna.

Prawdopodobnie w końcu komuś uda się zapalić światło i dzięki znacznej przewadze liczebnej bohaterowie pokonają zabójcę. Jego oświetlona kagankiem twarz robi przerażające wrażenie. Policzki pokrywają skomplikowane tatuaże, a w miejscach, gdzie powinny znajdować się oczy, zieją czerwone, puste jamy.

Szillach-ar jest prawdopodobnie ciężko ranny, jednak mimo to ostatkiem woli wydobywa z zaciśniętego gardła jeszcze kilka słów. Błaga bohaterów, aby zrezygnowali z poszukiwań i wracali na Północ. W miarę jak traci siły, bełkocze coraz mniej składnie o mocach zła pokonanych przez Ahmeda Wielkiego i o tym, że ich ponowne obudzenie może zakończyć się kataklizmem. Jeżeli bohaterowie zapytają o klątwę, ranny odpowie, iż odpowiedzialne za nią są duchy jego przodków, którzy polegli jak on, broniąc tajemnicy przed podobnymi bohaterom lekkomyślnymi poszukiwaczami skarbów. Tylko samych Szillach-ar potrafią zabezpieczyć przed klątwą ich magii... Po tych słowach wojownik umrze.

Kapłanki

Po zażegnaniu grożącego Dorocie niebezpieczeństwa, czas powrócić do rozwiązywania zagadki pętającej ją magii. Ponieważ emir jest nieuchwytny, jedynymi osobami, które mogą udzielić jakichkolwiek informacji, są staruchy z medalionami na szyi. Wymuszenie na nich zeznań nie należy do łatwych zadań, ponadto w ich medalionach zamknięte się dżinny, dzięki którym mogą one posługiwać się magią. Ostatecznie – jeśli bohaterowie dostatecznie mocno je przycisną i zadadzą odpowiednie pytania – mogą jednak wyjawić wiele sekretów haremu. Uchylmy zatem rąbka tajemnicy i opowiedzmy od początku historię, w którą zostali wplątani bohaterowie.





Kult Khali

Prowadząc wykopaliska w ruinach pozostawionych przez tę samą cywilizację, która zbudowała Złote Miasto, emir natknął się na wiele przedmiotów więzących potężne dżinny oraz na pozostałości kultu mrocznego bóstwa, czczonego pod imieniem Khali. Emir domyślił się, iż była to ta sama potęga Zła, która wspierała elfy w walce przeciwko Ahmedowi Wspaniałemu. Uznał, że oto nadarza się szansa zyskania przewagi nad innymi arabskimi władcami i sięgnięcia po godność sułtana. Wskrzesał zatem prastary kult i sam stał się wyznawcą mrocznego bóstwa. Podporządkował sobie również wiele dżinnów, z których najpotężniejszego ukrył przed oczami czujnych fakirów Ormazda na terenie haremów. Dżinn dostarcza mu mocy, dzięki której między innymi pałac utrzymuje się w powietrzu (choć – jak się wkrótce okaże – nie jest to jedyny mechanizm), a Dorota już od dawna jest zakochana w emirze i ufa mu bezgranicznie. Również magiczny sen lady Campbell jest zsyłany przez wielkiego demona.

Nie trzeba chyba dodawać, iż tak mocno „eksploatowany magicznie” dżinn potrzebuje żywić się ogromnymi ilościami ludzkiej krwi. W tym właśnie celu emir kupuje tak wiele niewolnic – harem jest tylko pretekstem do sprowadzania do pałacu kolejnych istot, których zniknięcia nikt nie zauważy. Staruchy są kapłankami oddającymi cześć Khali i dbającymi o „dokarmianie” demona.

Parę razy w miesiącu w haremie odbywa się rytuał, w którym dżinnowi składa się w ofierze kilka kobiet. Kolejna ceremonia ma mieć miejsce właśnie dziś w nocy. Ponieważ emir niekiedy pozwala korzystać z mocy dżinna także innym osobom, którym pragnie wyświadczyć przysługę, strażę pilnującą wejścia do „świątyni” mają rozkaz wpuszczać każdego, kto powie odpowiednie hasło, bez pytania o jego tożsamość. Hasło to oraz miejsce, gdzie będzie się odbywała ceremonia, kapłanka może zdradzić bohaterom – oczywiście pod warunkiem zastosowania odpowiednich metod perswazji.

Dżinn

Oczywiście, może się zdarzyć, że graczom wcale nie przyjdzie do głowy przesłuchiwać kapłankę. Wtedy trzeba w inny sposób zwrócić ich uwagę na odbywający się w haremie ceremoniał. Późną nocą, dwójkami i trójkami z pawilonów wychodząc będą zakapturzone postacie. Wszystkie grupki kierują się do niepozornego budynekczku, stojącego na brzegu jednej z platform. To kapłanki prowadzą na rzeź nieświadome niczego niewolnice. W to samo miejsce ściągają również strażniczki z terenu całego haremów. Jeżeli ten tajemniczy ruch nie przyciągnie uwagi bohaterów, obok „świątyni” może jeszcze wylądować latający dywan, na którym przybędzie posłaniec z rozkazami od emira, ewentualnie inne przysłane przez niego osoby, pragnące przedstawić dżinnowi swoje życzenia.

O wdarciu się do środka przemocą nie może nawet być mowy: przed budynkiem jest mnóstwo straży. Zatem jeżeli bohaterowie nie znają jeszcze hasła, będą musieli je podsłuchać. Nie jest to bynajmniej proste. Przed drzwiami budynku, gdzie każdy z wchodzących szepce odpowiednie słowa w ucho zama-

skowanej wojowniczką, umieszczono cztery fontanny, których plusk skutecznie zagłusza szepty. Aby cokolwiek usłyszeć, trzeba się niezauważenie podkraść naprawdę bardzo blisko! Ewentualne inne ciekawe rozwiązania tego problemu pozostawiam inwencji Twoich graczy.

Wreszcie drużynie uda się przekroczyć wrota „świątyni”. Leży tu stos wielkich drewnianych masek, z którego każda z wchodzących tu kobiet wybiera jedną dla siebie. Mają one za zadanie nie tylko skrywać tożsamość gości, lecz także odstraszać uwolnionego w czasie rytuału demona. W centrum wysokiej sali zwieńczonej kopułą znajduje się czworoboczny basen, którego woda burzy się i faluje. Podchodząc bliżej, bohaterowie zobaczą, że w wodzie roi się od małych, brązowych węży. Obok basenu, na postumencie, stoi małe, gliniane naczynie. Wokoło przechadzają się nerwowo kobiety w przerażających maskach, sięgających niemal do pasa. Po kilku minutach jedna z kapłanek podchodzi do postumentu i pociera nadgarstkiem gliniane naczynie.

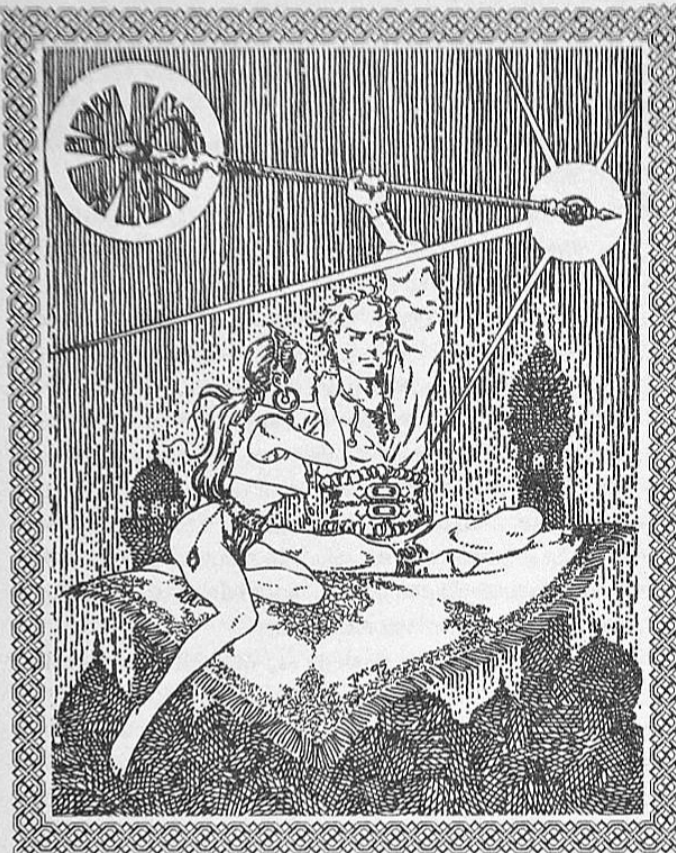
W zapadłej nagle ciszy rozlega się dźwięk – jakby odległego gromu – i z naczynia zaczyna unosić się gęsty dym. Opar gęstnieje, kłęby dymu wiją się jak węże, by stopniowo uformować cielsko dżinna. Jego wygląd odbiega znacznie od wyobrażeń dżinnów, jakie bohaterowie znają być może z książeczek dla dzieci. Na potężnej, giętkiej szypule, sięgającej niemal sklepienia wielkiej sali, chwieje się pulsująca masa, złożona z wielu szeregów węży, koncentrycznie otaczających jedno świecące w centrum głowy, czerwone, rozumne oko. Z kilkunastu piersi wyrwa się jęk przerażenia, gdy nagle łeb dżinna opada prosto ku kapłance, która go wezwała. Kobieta cofa się o krok, zasłaniając się przed potworem drewnianą maską.

Z wnętrza głowy dżinna dobywa się syczący głos: „Ciebie pierwszą bym pożarł, gdybym tylko mógł, dręczycielko. Zwróć mi wolność, a obsypię cię złotem”. Tymczasem trzy zamaskowane kobiety ciągną ku brzegowi basenu wrzeszcząc przeraźliwie młodą Arabkę. Spychają ją do wody, gdzie natychmiast otacza ją kłębowisko węży. Dżinn nachylił się chciwie nad sadzawką, porywa w górę śniade ciało i z rykiem wsysa je do swojego wnętrza. W tej chwili ośmielona nieco kapłanka mówi donośnym głosem: „Życzeniem emira jest, byś nadal utrzymywał białą dziewczynę we śnie. W imię Khali, nakazuję ci usłuchać...”. Potem następują kolejne życzenia, do których dołącza się jeszcze kilka innych osób, proszących zazwyczaj o czyjąś miłość lub śmierć. Uwagę bohaterów przyciągnie zapewne prośba o to, by dżinn nadal obdarzał władzą usidlania serc siostrę emira, Fatmę, przebywającą w dalekiej Tilei. Każde życzenie potworna istota komentuje niechętnym syczącym pomrukiem, powtarzając co jakiś czas: „Gdybym był wolny, dowiedziałibyście się, co myślę o waszych rozkazach...”.

Co robicie?

W tej chwili gracze mają do wyboru bardzo wiele rozmaitych możliwości, i trudno przewidzieć, jak postąpią.

Atak na zgromadzonych lub próba powstrzymania ich przed składaniem krwawych ofiar to pomysł bardzo nierozsądny. Na zewnątrz budynku – jak już wielokrotnie wspominałam – znaj-



duje się cały zastęp strażniczek, a kontrolująca demona może go zmusić do zaatakowania bohaterów (chyba że gracze zrozumieją aluzje džinna i wcześniej stłuką gliniane naczynie).

Sensowniej jest doczekać końca uroczystości i dopiero wtedy, gdy wszyscy się rozejdą, podjąć jakieś działania. Możliwe, iż graczom przyjdzie do głowy spróbować zmusić kapłankę, by odwołała życzenie dotyczące Doroty. Dla dobra przygody nie powinna się na to zgodzić, nawet pod groźbą śmierci.

Ostatecznie jedynym rozwiązaniem są pertraktacje z samym džinnem... Rozmowa odbędzie się zapewne w pustej już i ciemnej sali, gdzie bohaterowie będą musieli stanąć samotnie twarzą w twarz ze straszliwą istotą. Demon będzie bardzo chętny do współpracy, jednak pod jednym warunkiem: śmiałkowie muszą stłuc więżące go naczynie i w ten sposób – po kilku tysiącach lat – zwrócić mu wolność. W zamian może obiecać im wszystko, o co poproszą (również to, iż natychmiast po odzyskaniu swobody powróci spokojnie do swojego wymiaru) – przyrzeczeń tych i tak nie zamierza dotrzymać.

Jeżeli gracze w żaden sposób nie są w stanie wpaść na pomysł poproszenia džinna o pomoc, ten zwróci się do nich sam. W czasie ceremonii wyczuł ich intencje i postanowił chytrze je wykorzystać. Kiedy już się zorientujesz, iż bohaterowie ugrzęźli na dobre w martwym punkcie, w umyśle jednego z nich (tego o najniższej SW) rozlegnie się głos džinna, proponującego uwolnienie Doroty z oków magii w zamian za wolność.

Pandemonium

W chwili, gdy gliniane naczynie pęknie, džinn wydostanie się na wolność. Nie zamierza pamiętać o jakichkolwiek obietnicach. Jego umysł przepelnia teraz jedynie pragnienie zemsty. Przy akompaniamencie przerażających ryków demona, platformy pałacu zaczynają drżeć, przechylać się w powietrzu

i pękać, zrywając łączące je wiszące mostki (jest to pretekst do rozegrania klasycznej sceny, w której wiszący most pęka akurat w momencie, gdy drużyna przez niego przebiega – dla inspiracji warto obejrzeć jeszcze raz „Shreka” lub „Indiana Jonesa i Świątynię Zagłady”). Zdezorientowane stráže biegają bezładnie, w przerażeniu rażąc beltami z kusz wszystko, co się rusza. Dziewczeta wybiegają z pawilonów, z piskiem chwytają się drzew, a gdy platformy pod ich nogami nagle stają dęba, spadają w przepaść...

Bohaterowie usiłują zapewne przedrzeć się na platformę, gdzie zostawili Dorotę. Kiedy znajdują się już u celu karkołomnej przeprawy, dostrzegają bladą lady Campbell (zbudzoną z magicznego snu), wbiegającą na latający dywan. Siedzący na nim człowiek w arabskim stroju pociąga za frędzle, podrywając dywan w powietrze, a następnie odwraca się na moment, by postać bohaterom triumfujące spojrzenie spod monokla...

Pościg

Na szczęście tuż obok platformy, na której stoją bohaterowie, przelatuje właśnie inny dywan, kierowany przez ich znajomego eunucha. Drużyna zapewne natychmiast skorzysta z okazji i rozpocznie się szalony pościg.

Walący się w gruzy pałac szybko zostanie z tyłu. Oba dywany z zawrotną szybkością przemkną nad miastem, po czym w dole zaczną migać pomarszczone wydmy pustyni. Otto doskonale radzi sobie z dywanem, wykonuje gwałtowne uniki, skręty, nurkuje gwałtownie, by tuż nad piaskiem ponownie wzbąć się w górę, zmuszając nieszczęsnego eunucha do równie wirtuozerskich popisów. Złani zimnym potem bohaterowie powinni żegnać się z życiem, ile razy ich dywan zaczyna pikować w kierunku sterczących z piasku skał. Po pewnym czasie Otto sięga po bardziej konwencjonalną metodę pozbycia się bohaterów: odwraca się i posyła w ich kierunku belt z kuszy. Pierwszy strzał chybia, lecz drugi jest już celny. Biedny eunuch zlatuje z wrzaskiem w dół.

Bohaterowie zostają sami na pędzącym dywanie. I mają zaledwie kilka minut, by nauczyć się go pilotować. Chaotyczne pociąganie za frędzle powoduje kilka nieprzewidzianych manewrów, dywan wykręca beczkę, zwija się w rulon, lecz po chwili jego lot się stabilizuje. Teraz pozostaje „tylko” zestrzelić Ottona (który, oczywiście, spadnie ranny na wydmy, lecz przeżyje i umknie bohaterom) oraz przeskoczyć na dywan, na którym znajduje się Dorota, a następnie przekonać dziewczynę, że to oni mówią prawdę, a von Brueck kłamie.

Na tym kończy się druga przygoda kampanii, drużyna wraz ze Schlimannem i lady Campbell ponownie znajduje się na szlaku. Jednakże nie wszystkie problemy zostały rozwiązane – Dorota jest umierająca, a u celu wędrówki na bohaterów zapewne czyha kłątwa Szillach-ar. Co czeka ich w dalszej podróży? O tym w następnej przygodzie kampanii, zatytułowanej „Tajemnice pustyni”.



ZAHACZKA

„Próba serca” to początek dwuczęściowej minikampanii. Rozgrywa się w tajemniczym księstwie Vspaden, bardziej niż z twórczości Asa, znanej z mapy opracowanych przez fanów teje. Nic, oczywiście, nie szkodzi, aby działa się gdzie indziej, wystarczy znaleźć niewielkie, odizolowane państewko, w którym są i wzgórza, i lasy, i elfy...

Co do związków z poprzednimi przygodami – Bajarzu, pamiętasz wroga, którego zrobiła sobie hanza (zahaczka z MIM 12/2001)? Hrabia Talbot z niniejszej opowieści to jego bliski przyjaciel albo on sam we własnej osobie...

Powodzenia na szlaku! Będzie potrzebne...

Maciej Szaleniec

PRÓBA SERCA

Próba serca to pierwsza część bardzo smutnej opowieści. Oparta jest na motywach znanych bajek, w których bohater w końcu dostaje za żonę księżniczkę, a w posagu pół królestwa – jednak najprawdopodobniej zabraknie w niej *happy endu*.

Wszak świat **Wiedźmina**, choć nieco bajkowy, jest bezlitosny i cyniczny, a Los okrutnie obchodzi się z tymi, którzy staną mu na drodze.

POCZĄTEK

Miejszem akcji naszej opowieści będzie Vspaden, północne księstwo, pozostające w zależności lennej od Kaedwen. Podobnie jak Velhad czy Talgar, Vspaden jest dopiero rozwijającą się prowincją. Tu wciąż częste są rejzy elfich band, ukrywających się w Górach Smoczyc, a karawany do zasobnych w surowce kopalń przypominają przemarsze armii. Vspaden nadal jest księstwem słabym, rządzonym przez diuka, swą władzę (przynajmniej teoretycznie) zawdzięczającego łasce monarchy z Ard Carraigh. W praktyce, księstwo cieszy się sporą niezależnością, zaś prężny przemysł przyciąga robotników z całego Kontynentu, którzy nie boją się bezlitosnych zim ani puszczy pełnych potworów.

W jaki sposób bohaterowie trafią do Wildenbergu, zimowej stolicy diuka Kenneta Czarnobrodego? Najprawdopodobniej przyciągnie ich wielki festyn i turniej ogłoszony przez władzę. Okazją do igrzysk jest oficjalne ogłoszenie księżniczki Alji, córki Czarnobrodego, panną na wydaniu. Kennet, zgodnie ze starodawnym zwyczajem, przyobiecał rękę pięknej księżniczki oraz pół księstwa śmiałkowi, który wypełni trzy ciężkie próby. Oczywiście, nasi bohaterowie raczej nie powinni liczyć na to, iż uda im się stanąć do turnieju o małżeństwo z Alją! Diuk wszak głupi nie jest i nie odda ukochanej córki byle przybłędowi! Wśród zalotników przeważają więc możni komesi, synowie książąt i władyków, lubo co najmniej bardzo sławni rycerze.

Tym niemniej, bohaterów powinien już skusić sam festyn – nie obędzie się wszak bez zjazdu okolicznych bardów, turniejów łuczniczych i szermierczych, darmowego jadła i wypitki. Słowem, gratka dla zmęczonych podróżami hanz. Może się też zdarzyć, iż po prostu droga Twej grupy zwyczajnie wypadnie przez północne księstwo i śmiałkom akurat zdarzy

się zawitać do Wildenbergu w samym środku konkurów!

FESTYN

Wildenberg, jak przystało na północne miasto, opasane jest potężnym murem. Na wzgórzu wznosi się bardziej obronne niż reprezentacyjne zamczysko diuka. Samo miasto jest dość duże – liczy niemal 3000 mieszkańców. Gdyby nie przystrojone girlandami ulice,

chorągwie trzepoczące na cechowych basztach oraz pochodnie zatknięte nad drzwiami tawern i szynków, gród byłby ponurym, brzydkim, cuchnącym i szarym miejscem. Teraz jednak wypełniony jest różnobarwnym tłumem. Spotkać można wieśniaków, sprzedawców zachwalających swe towary, pstrokaty ubranych kuglarzy i sztukmistrzów, dumnych elfich elegantów i rozchichotane szlachcianki z dworu diuka. Widać też krasnoludy z najemnego, vspadeńskiego pułku straży książęcej – piją na umór za zdrowie przyszłej młodej pary.

Na centralnym placu, nieopodal domu rajców miejskich, zbity trybuny – tam odbywa się konkurs bardów, którzy walczą o nagrodę ufundowaną przez diuka. Ten, który najpiękniej opíše zmagania konkurentów do ręki pięknej księżniczki Alji, dostanie kufer pełen złota.

Poprowadź bohaterów przez rozbawione miasto, tak aby na ów plac dotarli właśnie w chwili, gdy na podium wkraczać będzie wschodząca gwiazda bardowskiego cechu, młody eksbalkalarz uczelni w Oxenfurcie – niejaki Jaskier.

Bard trąci struny swej lutni i zacznie śpiewać o pierwszej części zmagania. Z ballady bohaterowie dowiedzą się o zalotnikach, urodzie księżniczki Alji oraz o próbach, jakim konkurenci do jej ręki będą musieli sprostać.

W konkury uderza trzech młodzieńców. Pierwszym z nich jest książę Jarmagdo Vellga, syn księcia Creyden – według słów barda dzielny i potężny wojownik, wstawiony w bojach przeciwko dzikim elfom. Drugim jest niejaki hrabia Nikodemus Talbot, kaedweński szlachcic, ponoć potężny (majątny) posiadacz ziemski. Od razu widać, iż nie jest szczególnym ulubieńcem poety, jako człowiek zbyt bogaty, sprytny i mało szlachetny. Trzeci konkurent to Olgierd Bukowy Liść, błędny rycerz z Redanii, który ponoć jest synem pana na Rinde, jakkolwiek się do tego nie przyznaje. Wedle słów pieśni, stanowi wcielenie honoru i cnót rycerskich, siły, męstwa i odwagi



(czyli standardowego zestawu zalet błędnego rycerza, świetnie pasującego do poezji).

Potem bard odśpiewa publiczności warunki, jakie postawił konkurentom diuk Czarnobrody. Mają oni sprostac Próbie Sprytu, Próbie Siły oraz Próbie Serca. Każde z zadań objaśnione będzie po wykonaniu poprzedniego. Jak na razie, rywale przeszli próbę Sprytu – wygrał ją oczywiście hrabia Talbot. Otóż dzielni rycerze musieli przynieść gar złota z końca tęczego mostu. Poeta pięknie zaśpiewa, jak to konkurenci ścigali się po tęczyowych pasmach i jaki bój stoczyli z przebiegłymi, magicznymi skrzatami, strzegącymi skarbu w odległej krainie, leżącej aż na drugim końcu tęczy (w rzeczywistości chodziło o odebranie zaległego podatku z podziemnego miasta gnomów, mieszczącego się na granicy Vspaden, u stóp gór).

Teraz czeka ich drugie zadanie – Próba Męstwa. Jak wieść niesie, z Gór Pustulskich na granicę ziem Vspaden wypelzł siedmiogłowy smok. Poczwarąta niszczy stada, a nawet zuchwale napada na wioski i karawany. Śmiałek, który wraz ze swoją drużyną gada ukatrupi, z pewnością za skarbi sobie wdzięczność mieszkańców księstwa i zbliży się do upragnionej ręki przepięknej Alji.

Na tym zakończy się mistrzowski popis barda – który wśród licznych oklasków i wiwatów zniknie w tłumie, by odebrać „bardziej wymierne dowody uznania”. Zaś nasi bohaterowie będą mieli w końcu czas poszukać jakiejś wolnej karczmy: co zresztą okaże się bardzo trudne i zakończy sukcesem dopiero dzięki pomocy jednego z zalotników!

CO SIĘ ŚWIĘCI W VSPADEN?

Z pewnością ciekawi Cię, drogi Bazarzu, coż takiego spotka naszych bohaterów w Wildenbergu. Otóż zamierzam ich skłonić do pomocy jednemu z zalotników (część pierwsza – „Próba Serca”), a później wplatać w skomplikowaną intrygę, która omota ród diuka Kenneta („Kłątwa Kwiatu Paproci”). Zaczniemy od przedstawienia osób naszego dramatu.

Najważniejszą z nich jest oczywiście sam diuk **Kennet de Foulteoux**, zwany powszechnie Czarnobrodym. Lat liczy sobie już sześćdziesiąt, ale wciąż rządzi żelazną ręką. Diuk, choć jest skutecznym władcą, nie cieszy się dobrą opinią – poddani uważają go, zresztą całkiem słusznie, za rozpustnika i okrutnika, który folguje swoim chuciom, trwoniąc pieniądze ze skarbcza księstwa. W rzeczy samej diuk ma już dość panowania. Z chęcią oddałby się bez reszty swej ulubionej rozrywce w łożnicy, której oddaje się namiętnie, z kim tylko popadnie.

Drugą ważną osobą naszej historii jest **Velena Imbra**, diuszesa (żona diuka). Velena jest drugą żoną Kenneta i co ważniejsze – czarodziejką. To bardzo piękna kobieta, o długich

jasnych włosach, pełnych kształtach i zimnych, wyrachowanych oczach. Ona właśnie podpowiedziała diukowi pomysł urzędzenia konkurów o rękę jego jedynej córki, córki z pierwszego małżeństwa. Diuszesa, jako magiczka, dzieci mieć nie może, tak więc nie wchodzi w rachubę, by mogła dać Kennetowi następcę tronu.

Trzecią, bardzo ważną osobą jest sama księżniczka **Alja**. Ta prawie szesnastoletnia dziewczyna, pełna życia i energii, aż trzęsie się ze złości na myśl o turnieju, urządzonym przez zniechęconą macochę. Oczywiście, w pewnym sensie, sama sobie jest winna, gdyż dotychczas odmawiała każdemu zalotnikowi. Diuk nie potrafił nakłonić córki do posłuszeństwa i po długich namowach żony, zgodził się urządzić konkursy o rękę księżniczki i pół księstwa (a w perspektywie, po śmierci Kenneta, całe). Jaka jest Alja? Z pewnością nie brak jej tempera-

mentu! Bywało, iż krewka dziewczyna podczas kłótni publicznie obrzucała swą macochę przekleństwami, jakich nie powstydziliby się krasnoludzki najemnik. Jednym słowem, wszyscy w Wildenbergu wiedzą, iż córka diuka i Velena Imbra nie darzą się sympatią.

Nikt jednak naprawdę nie wie, skąd wzięła się owa niechęć. Wszyscy zakładają, iż takie niesnaski są normalne pomiędzy macochą a pasierbicą. Dla nikogo nie jest też sekretem wybuchowy charakter Alji, za plecami zwanej „złośnicą”.

W rzeczywistości ową nienawiść zaszczerpił księżniczce sam diuk, sugerując, iż to czarodziejka Velena była odpowiedzialna za śmierć jej matki.

Zaczniemy jednak od początku. Sześć lat temu żoną Kenneta była pani Lubna z Kaedwen, zaś Velena Imbra mieszkała na dworze jako czarodziejka-rezydentka. Lubna była kobietą dobrą, acz słabego charakteru, skutki czego można do dziś dostrzec w manierach księżniczki. Co gorsza, nie potrafiła utrzymać męża w swej łożnicy. Siedem lat temu rozpustny diuk postanowił usidlić piękną Velenę Imbrę.

Czarnobrody zdawał sobie doskonale sprawę, iż od opinii, jaką magiczka uzyska w jego służbie, może zależeć jej dalsza kariera. Dlatego sprytnie ją szantażując, zmusił, by została jego kochanką. Tego było już za wiele dla żony diuka – skandal ów zniesławił ją nie tylko w oczach całego dworu, ale i zwykłych poddanych. Ponoć umarła ze zgrozy, bardziej jednak prawdopodobne, iż wypita trujący eliksir, który skrócił jej cierpienia.

Kennet nie przejął się zbytnio śmiercią małżonki, wkrótce też zmusił czarodziejkę do zostania jego żoną. Oczywiście, dwór i poddani, a przede wszystkim księżniczka Alja, nie znali całej prawdy. Namnożyły się więc plotki, jakoby to czarownica Velena zauroczyła władcę. Kennet zaś im nie zaprzeczał, gdyż było mu to na rękę. Po kilku latach znudził się magiczką i wrócił do swego hulaszczego trybu życia, trwoniąc skarbiec księstwa





na prezenty dla faworyt, egzotyczne afrodyzjaki oraz huczne przyjęcia i bale.

W tym czasie Velena postanowiła się zemścić. Nienawidziła swego męża od bardzo dawna, i to z wielu powodów, które Ci jeszcze, Bajarzu, wyjaśnię w drugiej części przygody. Chciała odplacić za upokorzenia, jakich przysporzył jej wszechwładny diuk i przejąć władzę w Vspaden. Oczywiście, Rada Czarodziejów zabroniła tworzenia „magicznych dynastii” – stąd choćby wzięta się bezpłodność adeptów sztuki tajemnej. Nikt jednak nie zabraniał rządzić spoza kulis. Velena Imbra uknuła więc chytry plan zawładnięcia księstwem. Najpierw postanowiła usunąć z drogi księżniczkę, która nienawidziła jej ze szerego serca i na dodatek miała wielki wpływ na ojca. Złościca niweczyła każdą podejmowaną przez diuszęsę próbę wpłynięcia na sprawy państwa. Dlatego Velena postanowiła wydać księżniczkę za mąż i oddać ją do letniej stolicy księstwa. Wtedy mogłaby mocniej ująć rządy w swoje śliczne rączki, łaskawie pozwalając mężowi nurzać się w rozpuście.

Oczywiście, na tym nie miało się skończyć. Wszak do zdobycia pozostawała druga część Vspaden oraz perspektywa, iż kiedyś podstarzały diuk umrze, a Aljia i jej mąż, zgodnie z wszelkim prawdopodobieństwem i łaską króla Kaedwen, odziedziczą tron. Tak więc, by czarodziejka mogła cieszyć się władzą przez długie lata, należało wydać Alję za kogoś przychylnego Velenie.

I tu z pomocą przybył czarodziejce jej kochanek, hrabia **Nikodemus Talbot** z Kaedwen. Hrabia był od dwóch lat ambasadorem kaedweńskiego króla na dworze Kenneta. Swego czasu magiczka i przystojny Talbot zapalali do siebie mocną sympatią, szczególnie ze względu na niewielkie, choć zauważalne dla fachowców, zdolności magiczne hrabiego.

Talbot mimo objawianych zdolności, nie został oddany do szkoły czarodziejów na Ban Ard – był bowiem najstarszym synem i dziedzicem rodowej fortuny. Spędził w niej jednak krótki czas, ucząc się, jak nie zrobić sobie krzywdy własnymi zdolnościami magicznymi. Zresztą i tak hrabia zawsze czuł większy pociąg do miecza i przygody niż do ksiąg i trudnych studiów.

W Kaedwen wstąpił się jako awanturnik i zabijaka, lecz jednocześnie doszedł do znacznego majątku, przeprowadzając kilka ryzykownych operacji handlowych. Gdy objął we władanie ojcowiznę, stał się znaczną osobistością. Swym wpływem zawdzięczał powierzenie mu misji bycia u diuka „oczami i uszami” króla Kaedwen. Do Ard Carraigh doszły bowiem słuchy o skandalu wywołanym przez Kenneta i czarodziejkę Velenę Imbrę.

Velena i Nikodemus postanowili podporządkować sobie całe księstwo – Velena miała nakłonić diuka do ogłoszenia turnieju o rękę księżniczki, zaś hrabia Talbot, z pomocą urodzivej czarodziejki, wygrać go i zdobyć Alję. W ten sposób oboje kontrolowaliby całe Vspaden, zaś po śmierci diuka bez trudu podporządkowali sobie księżniczkę i rządzili w spokoju.

Jak więc łatwo się domyślić, konkury nie są zbyt uczciwe. Dopuszczono do nich jedynie słabych konkurentów, wszystkich mocniejszych „zniechęcając” różnymi sposobami. Jedy-
nym, który nie dał się zniechęcić, mimo usilnych starań tajnych służb Veleny, był **Olgierd Bukowy Liść**, redański błędny rycerz, po uszy zakochany w księżniczce. Tak naprawdę jest on jedynym realnym konkurentem Talbota (Jarmagdo Vellga

zgodził się zrezygnować, za godziwą opłatą, zaraz po Próbie Męstwa, od której nie wypada mu odstąpić). Oczywiście, Velena nie zamierza dać Olgierdowi najmniejszych szans – jej ludzie poturbowali świętę rycerza tak, że wojownik nie ma z kim ruszyć przeciwko siedmiogłowemu smokowi. A choć Olgierd Bukowy Liść jest błędnym rycerzem, to jednak do głupich nie należy i wie, iż nawet jednogłowemu smokowi skalnemu sam raczej nie poradzi.

BŁĘDNY RYCERZ

Wróćmy do naszej opowieści. W rozbawionym mieście, pełnym gości i przybyszy z okolicznych wsi, niełatwo będzie znaleźć jakikolwiek nocleg. Gdy w trzeciej gospodzie z kolei brak będzie wolnych pokoi, zniecka podejdzie do nich pacholek w barwach Olgierda i zaprosi do jego kompanii. Sługa załatwi z karczmarzem, aby wierzchowce bohaterów znalazły się w stajni. Następnie poprowadzi hanzę alkierza, gdzie rycerz właśnie zabiera się do pałaszowania obiadu.

Olgierd siedzi przy stole, pośród mięsiwa, miodu i pachnącego pieczywa. Jest to młody mężczyzna o potężnej, rozrośniętej piersi, sumiastych, jasnych wąsiskach i wspaniałych długich włosach, spływających mu grzywą na muskularne ramiona. Ubrany jest w tunikę z drogiego sukna, brak jednak na niej herbu. Rycerz powita hanzę i zaprosi do stołu. Od razu przejdzie do rzeczy. Przedstawi się i wyjawi, że jest jedynym z konkurentów do ręki najpiękniejszej i najnotliwszej panny na całym Kontynencie (gdy będzie opowiadać o księżniczce, jego oczy aż zaśnią). Wyjawi również, iż pilnie poszukuje drużyny, która wyruszyłaby z nim przeciw siedmiogłowemu smokowi. Jego własni ludzie, dobrzy i zaprawieni w bojach redańscy knechci, zostali niecznie spojeni w jednej z wildeberdzkich gospód, a następnie napadnięci i mocno poturbowani. Dwóch zginęło na miejscu, reszta w oplakanym stanie kuruje się w pobliskim sanktuarium druidycznym. Rycerz jest pewien, iż za tym nierycerskim napadem stał konkurent i że to on sam był głównym celem rzeźmieszków. Wszak tylko przypadkiem feralnego dnia nie biesiadował ze swymi ludźmi.

By nie „wypaść” z turnieju, rycerz gotów jest wziąć bohaterów na służbę. Jego sługa słyszał o nich to i owo – i ponoć zaręczył, że są godni zaufania oraz wydatku z kiesy rycerza. A trzeba tutaj przyznać, iż Olgierd, chociaż błędny, bynajmniej nie jest ubogi. Jako syn pana na Rinde może się poszczycić

MOTYWACJE

Naturalnie, odpowiednie motywacje to najważniejszy element prawdziwie narracyjnej opowieści. Przytoczony przez Olgierda argument finansowy jest najbardziej uniwersalny. Ty jednak, jako Bajarz znający zarówno postacie, jak i samych graczy, powinieneś wymyślić, jeśli to możliwe, coś lepszego. Na przykład, Olgierd może być przyjacielem któregoś z członków hanzy albo też hrabia Talbot jego wrogiem. Spróbuj znaleźć oddzielne motywacje dla każdego z bohaterów, tak aby w całe przedsięwzięcie zaangażowali się osobiście.



spora fortunką – chętnie więc sypnie groszem, by zachęcić bohaterów do współdziałania w turnieju. Oczywiście, jak to błędny rycerz, przede wszystkim będzie im klarował, jakich to dostąpią zaszczytów i chwaly, gdy przyczynią się do uczynienia Olgierda mężem księżniczki, nie wspomniawszy już o sławie po ukatrupieniu siedmiogłowego smoka.

Zakładam oczywiście, iż członkowie hanzy zgodzą się na propozycję rycerza – w końcu o tym właśnie ma być nasza opowieść!

PRÓBA MĘSTWA

Nad ranem trzech konkurentów do ręki księżniczki zbiorą się wraz ze swymi drużynami przy południowej bramie. Wtedy to awanturnicy po raz pierwszy zobaczą zarówno Alję, jak i samego diuka oraz jego żonę i pozostałych kandydatów. Rodzina panująca będzie żegnała turniejowych bohaterów z balkonu obronnej baszty. I choć księżniczkę przyprowadzono tutaj wbrew jej woli, teraz prezentuje się jak przystało pannie wysokiego rodu. Ubrana jest w błękitną suknię z gemmerskiego jedwabiu, mocno opinającą ją w stanie i podkreślającą nienaganną figurę. Długie, ognistorude włosy ma zaplecione w grube warkocz, po ramieniu spływający aż do pasa. Księżniczka wodzi obojętnym wzrokiem po konkurentach, lecz baczny obserwator (test *sposzregawczości* o trudności 5) może dostrzec, iż najczęściej zatrzymuje spojrzenie na dumnym redańskim rycerzu, przybranym w pełną płytową zbroję.

Obok księżniczki stoi diuk, odziany istic po królewsku w podbijany sobolowym futrem płaszcz. Towarzyszy mu zaś rozpromieniona Velen Imbra, której piękną twarz okala burza blond włosów. Diuszesa ma na sobie szkarłatną suknię, przetykaną złotą nicią. Magiczka również wszystkich bacznie obserwuje. Widok bohaterów w świetle Olgierda wywoła na jej twarzy tylko nieznaczne uniesienie brwi. Jeżeli w hanzie znajduje się czarodziej, może wyczuć (test *magii* o trudności 6), iż czarodziejka używa telepatii, by porozumieć się z kimś spośród czekających przed bramą ludzi. Zbyt dobrze jednak osłania komunikat, by dotrzeć do jego treści (oczywiście, porozumiewa się z Talbotem – jest zdziwiona pojawieniem się Olgierda z nową świtą).

Jak wyglądają orszaki pozostałych kandydatów? Najbliżej bramy dosiada wspaniałego rumaka syn księcia Creyden, Jarmagdo Vellga. Towarzyszy mu czterech rycerzy z drużyny jego ojca oraz dwóch krasnoludzkich kuszników.

W centralnym punkcie placu bramnego zajął miejsce hrabia Talbot. Nikodemus jest postawnym brunetem, o twardo zarysowanej szczęce i zimnych, stalowoszarych oczach. Jego twarz zdobi kilka blizn, pamiątki po awanturniczej młodości, które jednak przydają mu wyłącznie powagi. Uzbrojony jest skromnie, ma na sobie tylko podróżną brygantynę, na którą narzucił jąkę z herbem królestwa Kaedwen (wspięty jednorożec na złotym tle). Jego świtę stanowi sześciu zabijaków o twarzach zdradzających, że niejedno przeszli i niejedno widzieli. Talbot zdaje się nie zauważać obecności Olgierda, co jakiś czas zamieniając przyjazne słowo z Jarmagdo i jego ludźmi. Widać jednak, iż otaczające bohaterów pospólstwo przyjaźniej spogląda na pozostałych dwóch konkurentów – nikt nie śmieje się bowiem z hardych dowcipów Talbota.

OLGIERD BUKOWY LIŚĆ: PRAWDZIWY KOMPAN

Redański błędny rycerz jest najważniejszą postacią naszej opowieści. Dlatego bardzo ważne jest, abyś, Bajarzu, doskonale odegrał jego zachowanie i charakter. Ten prostoduszny, dumny i honorowy, ale przyjacielski Redańczyk nie może „znikać” ze świata przedstawionego i ponownie „pojawiać” się tylko w kluczowych miejscach przygody. Na czas opowieści jest wszak panem i druhem naszych bohaterów – musi być ciągle obecny. Co jednak ważniejsze, powinien postarać się, by gracze polubili rycerza, by zostali jego przyjaciółmi, a nawet połączyli się z nim feudalnymi więzami. Wtedy druga część przygody – „Klątwa Kwiatu Paproci” – nabierze zupełnie innego, o wiele bardziej wartościowego wymiaru.

Ko: 3	Po: 2	Si: 3
Zm: 3	Zr: 3	Zw: 4
In: 3	Og: 3	Wo: 1

Żywotność: 29

Walka bronią: 4

Walka wręcz: 2

Unik: 3

Obrona fizyczna (dystans/bronią/wręcz): 2/6/4

Obrona magiczna (czary/modlitwy/znaki): 1/1/1

Zbroja: płytowa (3), kolczuga (2), przeszywanica (1), tarcza (2), hełm (2)

Broń: miecz (k6+2xSi), kopia (2k6+2xSi)

PW: 22

Manewry w walce wręcz: Kombinacja ciosów

Manewry w walce bronią: Palestra, imbroccato, finta

Wybrane umiejętności: Czytanie i pisanie 2, empatia 1, etykieta 2, jeździectwo 3, koncentracja 2, nasłuchiwanie 1, polowanie 2, przenikliwość 2, rozmawianie 2, rzucanie 1, skradanie 1, spostrzegawczość 2, tropienie 2, wiedza o Redanii 1, wigor 2, wspinaczka 1, język wspólny 2, zimna krew 3

Wtem do królewskiej pary dołącza herald, który donośnym głosem oznajmia:

Cni rycerze. Na ziemię Vspaden, z Gór Pustulskich głodem wykurzona, potwora siedmiogłowa a straszliwa okrutnie, wtargnęła. Smoczysko wsie pali, stada niszczy, a dziewice sobie w ofierze składać nakazuje. Dlategoż jego wysokość, diuk Vspaden, Kennet de Foulteoux, nakazuje, aby każdy, komu męstwa staje, wyruszył, co koń wyskoczy i bestię trupem położyć spróbował. Kto wślawi się owym czynem, ten w turnieju o rękę księżniczki Alji zasługi znaczne złoży, przed innymi bohaterami przewagi zyskawszy. A i to wiedźcie, cni rycerze, iż rządzić, znaczy służyć swym poddanym i od wszelkiego niebezpieczeństwa i bezceństwa, co w powietrzu, na ziemi jako i w wodzie przesiaduje, bronić należy. Takież bestię ową zabiwszy, wdzięczność swych przyszłych podda-



nych zaskarbić sobie niechybnie zdołacie. Niech będzie wiadome wszem i wobec, iż warunki Próby Męstwa zostały niniejszym ogłoszone.

Krata bramy południowej unosi się ze zgrzytem kołowrotów, w niebo uderzają dźwięki surmy i orszaki wyruszą na południe.

POTWORA SIĘDMIOGŁOWA A STRASZLIWA OKRUCNIE

Jak się pewnie domyślasz, Bajarzu, ów „siedmiogłowy smok” jest oszustwem, choćby z tego powodu, iż jak wiedzą co bardziej wykształceni osobnicy, siedmiogłowych smoków nie ma (co najwyżej mogłaby to być lekko okaleczona hydra). Co ważniejsze jednak, Velen Imbra nigdy nie zaryzykowałaby życia ukochanego w starciu z prawdziwą bestią. Zależy jej, aby kochanek okrył się nieśmiertelną sławą pogromcy, a jednocześnie, by pozostali kandydaci ulękli się straszliwej bestii. Dlatego też dopadła zwykłego widłogona, uśpiła, a następnie rzuciła na niego dość skomplikowaną iluzję połączoną z urokiem. Do jego jedynej głowy przymocowała amulet, który podtrzymuje energetycznie zaklęcie iluzji, dzięki czemu gad „przemienił się” w siedmiogłową poczwagę. Za pomocą uroku czarodziejka kontroluje, do pewnego naturalnie stopnia, poczynania widłogona, przyciągając go coraz bliżej Wildenbergu. W ostateczności gotowa jest nawet powstrzymać potwora od uczynienia hrabiemu krzywdy, nawet jeśli miałyby tym ujawnić całą mistyfikację. Jakby tego było mało, Velen wyposażyła Talbota w niewielki amulet, który pomaga przełamać rzuconą na gada iluzję i dojrzeć jego prawdziwą postać. W ten sposób hrabia ma zwycięstwo praktycznie w kieszeni – a przynajmniej tak mu się wydaje.

Smoka można spotkać jakiś dzień drogi od Wildenbergu. Rozwydrzony widłogon, nie bardzo pojmujący, dlaczego się taki postrach, odbija sobie za chude lata, w czasie których przymierał głodem w ostępach Gór Pustulskich – i faktycznie wyżera całe stada. Z oczywistych względów dziewice obchodzą go wyłącznie marginalnie (jako przypadkowe urozmaicenie diety).

Ta część przygody należy do członków hanzy. To oni muszą wytropić potwora i obmyślić plan jego pokonania. Dobrze, aby się pospieszyli, gdyż na życie „smoka” czyhają również konkurenci. Do Ciebie zaś, Bajarzu, należy dostarczanie im mrożących krew w żyłach opowieści pasterzy, którym bestia zniszczyła stada i przegnała z domów. Jeśli grupie nie będzie chciał przyjść do głowy żaden rozsądny pomysł, za pośrednictwem Olgerda podsuń jej jakieś rozwiązanie. On nie odznacza się wielką subtelnością, podchodząc do zabijania potworów z pragmatyzmem iście błędnego rycerza godnym – bestię trzeba w pełnym galopie nadziać na kopię, i po problemie. Hanza potrzebna jest mu do ubezpieczenia boków i uniemożliwienia bestii ucieczki przed rozpedzonym rumakiem rycerza.

Gdy już bohaterowie z pomocą miejscowych zlokalizują kryjówkę smoka (który nażarty zaległ w podgórskiej dolinie), dojdzie do spotkania z hrabią Talbotem, pragnącym wyeliminować konkurenta – a winę zrzucić na siedmiogłowego potwora.

ZASADZKA

Talbot i jego zbiry zasadzą się na bohaterów w zagajniku, tuż opodal wzniesienia, zza którego można podziwiać potężne cielsko „smoka” zalegającego wśród zarośli, przy niewielkim stawie. Gdy tylko bohaterowie podjadą bliżej, przetestuj ich *spostrzegawczość* (test sporny przeciwko *skradaniu się* zbirów hrabiego i *spostrzegawczości* bohaterów). Jeżeli wrogowie

HRABIA

NIKODEMUS TALBOT

Ko: 3	Po: 1	Si: 2
Zm: 4	Zr: 3	Zw: 3
In: 4	Og: 2	Wo: 2

Żywotność: 29

Walka bronią: 4

Walka wręcz: 2

Unik: 2

Obrona fizyczna (dystans/bronią/wręcz): 2/6/4

Obrona magiczna (czary/modlitwy/znaki): 3/1/1

Zbroja: Brygantyna (2), przeszywanica (1), hełm otwarty (2)

Broń: Miecz (k6+2xSi), sztylet (k2+1+2xSi)

PW: 20

PM: 14

Czary: Knebel, Hipnoza, Pirokineza

Manewry w walce wręcz: Kombinacja ciosów

Manewry w walce bronią: Finta, palestra, tempo

Wybrane umiejętności: Alchemia 1, charakteryzacja 2, czytanie i pisanie 2, czytanie z ruchu warg 2, dyplomacja 3, empatia 2, etykieta 2, jeździectwo 3, koncentracja 2, magia 2, nasłuchiwanie 1, przeszukiwanie 2, rzucanie 1, skradanie 1, spostrzegawczość 2, strzelanie 2, wigor 1, wspinaczka 1, zimna krew 2

KAMRACI HRABIEGO TALBOTA

Ko: 3	Po: 2	Si: 3
Zm: 3	Zr: 3	Zw: 3
In: 1	Og: 1	Wo: 2

Żywotność: 29

Walka bronią: 4

Walka wręcz: 2

Unik: 2

Obrona fizyczna (dystans/bronią/wręcz): 2/6/4

Obrona magiczna (czary/modlitwy/znaki): 1/1/1

Zbroja: Zbroja skórzana(1), lekka tarcza (1), hełm otwarty (2)

Broń: Miecz (k6+2xSi), sztylet (k2+1+2xSi), włócznia (2k6+2xSi), lekka kusza (3k6)

PW: 20

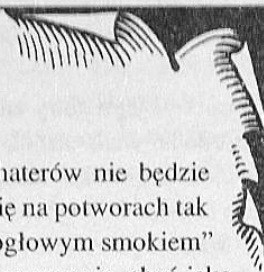
Manewry w walce wręcz: Pochwycenie

Manewry w walce bronią: Powstrzymanie szarży, palestra

Wybrane umiejętności: Język wspólny 2, koncentracja 1, nasłuchiwanie 1, przeszukiwanie 2, rzucanie 2, skradanie 2, strzelanie 3, wigor 1, wspinaczka 1, zimna krew 1



GDY WIEDZMINA BRAK...



Zdarzyć się może, iż wśród bohaterów nie będzie wiedźmina ani nikogo, kto znalazłby się na potworach tak dobrze, by stwierdzić, iż z „siedmiogłowym smokiem” jest coś nie tak. W takim wypadku proponuję, abyś jako postać tła wprowadził wiedźmina, który polował w Górach Pustulskich na widłogona. Ów wiedźmin szedł śladem stwora, za którego w Creyden czekała go nagroda – niestety, stracił trop (to uboczny skutek machinacji Veleny Imbry, a w konsekwencji, wzrostu animuszu bestii). Teraz, zwabiony niedorzecznymi pogłoskami o siedmiogłowym smoku, przypadkiem spotyka bohaterów. Jeżeli potraktują go przyjaźnie, wyjawia, iż siedmiogłowe smoki nie istnieją, a bestia, która przycupnęła w dolinie, nie jest nawet hydrą. W ten sposób dostarczysz bohaterom śladu: prawdopodobnie pomoże im odkryć mistyfikację.

zorientują się, iż hanza ich dostrzegła, natychmiast poczną szyć do niej z kusz. Sam hrabia zaś zakrzyknie, by awanturnicy trzymali się z dala od doliny i pozwolili komuś godniejszemu zabić bestię (zadowolony się więc wyłącznie odpędzeniem bohaterów). Jednak gdyby członkowie hanzy podjechali blisko, nie zauważając przyczajonych w gąszczu kuszników, Talbot nie oprze się pokusie sprzątnięcia konkurencji. Wtedy, wzięci w dwa ognie śmiałkowie będą musieli ostro się natrudzić, aby ująć z życiem. Prawdopodobnie zbiry Talbota przyspili ich za jakimś kamieniem, nie pozwalając wychylić nosa. Problem może rozwiązać Olgierd, wyzywając hrabiego na pojedynek (ten jednak nie powinien się zgodzić – wszak wiele by ryzykował, a tak jest górą), albo też nadjeżdżający właśnie książę Creyden. Vellga, choć do błędnego rycerza z Redanii miłością nie pała, na pewno krzywo będzie patrzeć na zbójceckie praktyki Talbota. Natychmiast (z odpowiedniej odległości) zakrzyknie, iż o wszystkim doniesie i w ten sposób uniemożliwi hrabiemu dalsze uczestnictwo w turnieju. W takiej sytuacji Nikodemus nakaże swej świcie cichcem wycofać się do koni i co sił gnać ku śpiącemu potworowi.

Oczywiście, nie można wykluczyć, iż bohaterowie własnymi siłami poradzą sobie z podstępny przeciwnikiem. Gdy tylko zaczną brać górę nad ludźmi Talbota, hrabia nakaże się wycofać, ustępując hanzie drogę ku smokowi. Ma wszak nadzieję, iż sam widok straszliwej bestii pozbawi śmiałków rezonu.

„SMOK”

Poczwara faktycznie wygląda straszliwie. Jest wielka jak stodoła (z 15 metrów od łba do ogona), ma siedem głów zaopatrzonych w potężne paszcze, pokryta jest czarną łuską, śmierdzi siarką i chlorem, dymi i sapie, a do tego przynajmniej jedna głowa cały czas czuwa. Gdy tylko ktoś zaatakuje potwora, czarodziejka pilnująca monstrum zbudzi je natychmiast i odpowiednio pobudzi do walki. Sam gad, dość rozzuchwalony ostatnimi sukcesami, chętnie połasi się na łatwą zdobycz – jednak będzie unikał zbrojnej po zęby bandy. Nie zmienia to jednak

faktu, iż rzucona na niego iluzja uczyni z owego niemrawego zachowania potworne widowisko, w którym to smok będzie walil ogonem w ziemię, ryczał i ział strumieniami ognia (iluzja jest pierwszej klasy, „wypala” nawet trawę).

Jeśli bohaterowie będą się przyglądać atakowi Talbota na smoka, spostrzegą, że ów rycerz, ścierając się z bestią, dokonuje niewiarygodnych czynów. Hrabia ruszy do licznych szarż i nie raz w ostatnim momencie zasłoni się tarczą przed ognistym plunięciem (dzięki amuletowi jest mniej podatny na iluzję). My jednak nie chcemy, by smoka zabił Nikodemus! Wszak to opowieść o hanzie...

Niechaj więc widłogon przypadkiem i wbrew planom przetrzepie Talbotowi skórę. Jeżeli bohaterowie dzielnie stawali w zasadzce, jego ludzie mogą być osłabieni, a trzeba pamiętać, iż nie zostali wyposażeni w sekretne amulety łamiące iluzję otaczającą potwora (przecież hrabia nie chciał ujawniać podstępów). Prawdopodobnie rycerz walczyć będzie praktycznie samotnie – a ogon widłogona to nie byle jaka broń. W pewnym momencie stwór po prostu zrzuci śmiałka z konia. Wtedy wszyscy będą pewni, iż to koniec... Wtedy „smok” nagle straci zainteresowanie hrabią! To czarodziejka, mocą nałożonego na stwora szarmu, ocali ukochanemu skórę. Każdy, kto ma choć elementarne zdolności magiczne, w tym momencie wyczuje nasilenie aury od strony potwora. Jeżeli ktokolwiek posłuży się czarami identyfikacyjnymi, może odkryć, iż ktoś nakazał poczwarcze zostawić rannego Talbota w spokoju.

Czas na akcję bohaterów. Olgierd rozkaże im na odległość „zmiękczyć” bestię strzałami i magią (jeżeli taką dysponują), sam zaś przygotowuje się do szarży (założy płytową zbroję, w której przecież nie podróżował!). Jeżeli bohaterowie dowiedzieli się o iluzji lub podejrzewają jej istnienie, możesz

JAK DZIAŁA ILUZJA?

Jaki jest wymierny efekt iluzji stworzonej przez Velenę? Otóż iluzyjny „smok” może trzy razy na rundę zionąć ogniem. O tym, w kogo zionie iluzyjna głowa, decyduje przede wszystkim odległość od widłogona oraz potencjalne zagrożenie, jakie stanowi przeciwnik. O tym, czy bohater został trafiony, decyduje test jego *koncentracji* przeciwko trudności 4. Jeżeli jest udany, bohaterowi udaje się uskoczyć przed strumieniem ognia, zasłonić tarczą itp. Jeżeli nie – bohater zostaje trafiony – należy wykonać test *wigoru* przeciwko trudności 5. Jeżeli bohater go nie zda, wydaje mu się, że został poparzony i czuje urojone cierpienie (jeżeli śmiałkowie nie przejrzyli iluzji, możesz zapisywać na kartach postaci „obrażenia” – niech się boją), które na 1k3 rund obniżają wszystkie jego cechy o 1. Jeżeli czyjaś Kondycja „spadnie” do zera, jej posiadacz traci przytomność na 1k4 rundy.

Jeśli ktoś przejrzy iluzję, wszystkie jego urojone obrażenia natychmiast się rozwiewają, jednak nadal jest narażony na ogień smoczy – który jest bardzo sugestywny – jednak tym razem trudność „uskoczenia” spada do 2.



na początku walki przetestować ich *koncentrację* (trudność 5 – to bardzo doba iluzja). Jeżeli uda im się przejrzeć czar Veleny Imbry, doświadczą czegoś w rodzaju podwójnego widzenia – postrzegając jednocześnie prawdziwy i fikcyjny obraz. W walce należy używać charakterystyki widłogona zamieszczonej w podręczniku podstawowym na stronie 190 – z drobną modyfikacją – po starciu z Talbotem widłogon jest lekko ranny (żywołność 35).

Tymczasem „smok” zacznie się wycofywać. Zmusi go do tego Velena, chcąc zachować możliwość zwycięstwa na później (kiedy jej kochanek opatrzy rany i raz jeszcze ruszy do potwora). Teraz hanza ma okazję wykazać się odwagą i pomysłowością. Smoka należy osaczyć. Jest zbyt obzarty, by wznieść się szybko w powietrze, przedtem musi się porządnie rozpędzić. Jeżeli bohaterowie wykazą się sprytem, nie pozwolą mu wznieść się w górę. Uczyni ową walkę isticie pasjonującą – pełną wizualnych efektów produkowanych przez iluzję Veleny – ognia (iluzyjny ogień parzy, choć nie zadaje rzeczywistych ran – można jednak od niego zemdleć z bólu), dymu, siarki, kwiku przerażonych koni, łopotu potężnych smoczyczych skrzydeł i trzęsącego okolicznymi górami ryku potwora. Jako ostatni uderzy Olgierd we wspaniałej, godnej błędnego rycerza szarży i dokończy to, co bohaterowie zaczęli, wprawnie nadziejając potworę na drzewce swej kopii.

Gdy smok zdechnie, jasne się stanie, iż jego ciało stanowiło iluzję. Jednak sprytny Olgierd odetnie faktyczną głowę widłogona, pozostawiając na niej amulet podtrzymujący czar. W ten sposób jego trofeum wyglądać będzie isticie imponująco – pęk smoczyczych głów przytroczony do siodła.

Całej walce przyglądał się Vellga wraz ze swiutą – on nie przejrzał iluzji (nie miał po temu powodu). Będzie pod prawdziwym wrażeniem zarówno męstwa bohaterów, jak i samego redańskiego rycerza. Sam wszak wołał patrzeć z daleka, tak przeraził go ogrom siedmiogłowej bestii.

Świta Olgierda będzie więc wracać w glorii chwały (choć nieco przygnębiona wykryciem oszustwa, którego najprawdopodobniej nie odważą się zdemaskować). Wieść o zwycięstwie lotem ptaka wyprzedzi zwycięzców – w Wildenbergu będzie ich oczekiwał godny orszak powitalny („głowy” od razu zabierze Velena, twierdząc publicznie, iż uwarzy z nich medykamentu). Będzie pełno wiwatów, a wieczorem uczta, na której bohaterowie będą mogli pojeść i popić do woli, na równi z urodzonymi i herbowymi, a co najważniejsze – usłyszeć balladę o Próbie Męstwa, śpiewaną przez nie kogo innego, a zwycięzcę konkursu poetów – samego Jaskra.

PRÓBA SERCA

Nazajutrz syn księcia Creyden odstąpi od turnieju. Teraz o tym, kto dostanie księżniczkę za żonę, zadecyduje ostatnia próba – obaj konkurenci mają na koncie po jednym zwycięstwie. Herold ogłosi wszem i wobec, iż ostatnim zadaniem będzie przyniesienie księżniczce godnego jej majestatu, zaręczynowego kwiatu. A ma nim być ni mniej, ni więcej, tylko słynny Kwiat Paproci – który według prastarych legend potrafi spełniać życzenia.

Tak będzie brzmiała oficjalna wersja dla ludu. Diuszesa wie, że jednak obu kandydatów wraz z ich swiutami do swojej

komnaty, by wyjawić im, gdzie znajdować się może ów Kwiat Paproci i jak wygląda. Velena potwierdzi część ludowych podań, krążących po Vspaden. Faktycznie, Kwiat Paproci ma wielką, magiczną moc – lecz jego prawdziwa nazwa to Blathan Cáermenna – Kwiat Przeznaczenia. Zasadziły go jeszcze elfy i, o czym wie czarodziejka, kwitnie bez przerwy od kilkuset lat. Ten, kto go zerwie i przyniesie na zamek, wypełni ostateczną próbę. Czarodziejka zdradzi kandydatom ogólną lokalizację miejsca, w którym rośnie kwiat – są to tak zwane Czarne Wzgórza, porośnięte lasem wzniesienia, pełne starych elfich kurhanów.

Oczywiście, i tym razem Velena nie powiedziała bohaterom wszystkiego. W rzeczywistości wśród Czarnych Wzgórz mieści się sanktuarium druidyczne, które czci święty Kwiat Przeznaczenia. Jest to ostatnia z tych cudownych roślin, wyhodowanych przez elfy w czasach ich świetności. Skupia w sobie energię żywiołów, przez co jest, praktycznie rzecz biorąc, wieczny. Zerwany jednak, nigdy się więcej nie odrodzi.

Odchodząc z owego świętego miejsca, elfy przepowiedziały, iż tego, kto zerwie ów kwiat, dosięgnie karząca ręka Losu. Być może to właśnie dzięki temu oraz druidom, którzy skrzętnie ową wieść roznieśli, ów cud natury przetrwał...

Dlaczego Velena wybrała na ostatnią próbę zerwanie Kwiatu Paproci? Obojętnie, kto zerwie kwiat, zrobi jej wielką przysługę – po pierwsze, zniszczy prestiż druidów, od dawna przeciwstawiających się polityce czarodziejki, zapatrzonej w cuda przemysłu. Po drugie, dostarczy wyjątkowo cennego źródła mocy, którego magiczka użyje, aby dopełnić zemsty i umocnić swoją pozycję szarej eminencji Vspaden. A dla kochanka przygotowała specjalne rękawice, które, jak naiwnie sądzi, pozwolą mu uniknąć klątwy Kwiatu Paproci.

SANKTUARIUM CZARNYCH WZGÓRZ

Od razu powinienes narzucić tempo! Wszak teraz liczy się szybkość! Kto pierwszy dotrze do Czarnych Wzgórz, ten pierwszy zdobędzie legendarny kwiat. Talbot wraz z kompanami wyruszy jeszcze tego samego dnia (był przygotowany na taki rozwój wypadków, jego kompani czekali przed pałacem z całym dobytkiem spakowanym i gotowym do drogi, a co więcej, zna dokładną lokalizację sanktuarium). Bohaterowie już na samym początku zostaną daleko w tyle. Muszą więc gnać, co koń wyskoczy, na północny wschód, nie zważając na trudny teren ani kiepską pogodę. Jeśli chcesz, możesz ubarwić ową podróż krótkimi spotkaniami z potworami, których pełno w tym północnym kraju (jednak pamiętaj, by nie poranić hanzy przed dotarciem na miejsce). Wokół Czarnych Wzgórz znajduje się kilka wiossek. Jeśli bohaterowie okażą się sprytni, być może popytają się miejscowych, co kryją ciemne, leśne ostępy. A oto, czego mogą się dowiedzieć:

- * w lesie rośnie Kwiat Paproci, który w noc Kupały spełnia życzenia,
- * w lesie jest starożytne sanktuarium druidów, którzy odprawiają tam swe przedziwne, magiczne rytuały – stąd urodzajność okolicznych ziem i płodność mieszkających tu kobiet,
- * tak naprawdę, to w lesie aż roi się od potworów, które czują, iż mogą znaleźć schronienie w owym mateczniku – za nic w świecie nie można wyjść stamtąd żywym,



- * Czarne Wzgórza to miejsce należące nie do druidów, a do elfów, które stamtąd czynią rejzy na okoliczne ziemie i kradną zboże,
- * Kwiat Paproci jest przeklęty – kto go zerwie, od tego odwróci się wszelkie szczęście,
- * bohaterowie nie są pierwszymi, którzy pytają o Kwiat Paproci – parę godzin przed nimi byli w wiosce ludzie jakiegoś wielmoży z Kaedwen.

Gdy bohaterowie dotrą na skraj lasu, opisz im czerń puszczy, która zdaje się pochłaniać każdy promyczek światła. Las porastający owo miejsce jest prawdziwie prastary, pamiętający jeszcze przybycie pierwszych elfów. Puszcze naokoło wykarczowali ludzie, lecz nie śmieli zagłębić toporów

w pnie owych dostojnych drzew. Na dodatek, las jest spowity wyraźną magiczną aurą – jest to spowodowane obecnością Kwiatu Paproci, który w samym centrum kniei niczym węzeł spleta energię wszystkich żywiolów.

Co może czyhać na bohaterów w czasie podróży przez ów las? Oprócz samych drzew i niechętnych gościom, nieruchawych dębostworów, które będą zdawały się wzbraniać wstępu w głąb matecznika, roi się w nim od leśnych, niebezpiecznych stworzeń. Można więc napotkać tam lykantropy, silwany, skolopendromorfy, a czasem nawet pojedynczy okaz leszego. Wszystkie one korzystają z bezpieczeństwa, jakie zapewnia im wiekowa puszcza i owego bezpieczeństwa będą bronić zaciekle. Jeżeli dołożysz do tego ciemnozielone mroki, przegradzające drogę wiekowe pajęczyny, zgniłą stęchliznę liści i istny gąszcz poszycia, uczynisz podróż hanzy istną męką. Pamiętaj również, iż w ciemnym lesie nie widać słońca, wobec czego najprawdopodobniej po jakimś czasie grupa straci poczucie kierunku i brnąć będzie dalej w stronę, którą uzna za właściwą.

MORD W SANKTUARIUM

Bohaterowie odnajdą święte miejsce dzięki odgłosom walki. Będzie słychać trzask rozłupywanych drzew oraz szczeł oręza. To grupa hrabiego Talbota ściera się ze strażnikami kwiatu. Uświadom bohaterom, iż ich przeciwnicy są niemal u celu. Niech biegiem wpadną we wspaniały dziki ogród. Po drugiej stronie polany strażnicy w długich szatach (w których, po bliższym przyjrzeniu, można by było rozpoznać charakterystyczny druidzki przyodziewek) walczą z drużynnikami hrabiego. Na środku polany, w centrum ogrodu, rośnie pojedynczy kwiat,

roztaczając jakieś niezemskie światło (i bardzo mocną aurę magiczną). Wystarczy tylko podbiec i zerwać!

Oczywiście, w jego kierunku od razu rzuci się Olgierd Bukowy Liść, jak i najprawdopodobniej większość bohaterów. Jednak, gdy ktoś zbliży dłoń do rośliny, rozjarzy się ona oślepiającym blaskiem. Nagle, jakby zupełnie znikąd, na polanie pojawi się stary druid i zakrzyknie: „Odstąpcie, śmiertelnicy! Ktokolwiek zerwie ten kwiat, tego Przeznaczenie okrutnie ukarze. Odstąpcie, to święte miejsce!”. Druid wzniesie laskę ponad głowę, a jego głos będzie nienaturalnie głośno rozbrzmiewać w świętej dąbrowie. Ale Olgierd się nie zawaha. Stojący blisko będą mogli usłyszeć, jak szepce: „Dla ciebie, Aljo”, po czym jego zakuta w żelazną rękawicę dłoń zaciśnie się na cudownej roślinie i wyrwie ją z korzeniami.

Nagle blask zgaśnie, zamrze też walka.

Druidzi i służący im strażnicy sanktuarium zastygną, nie dowierzając w to, co się stało. Niektórzy padną pod mieczami hanzy Talbota, niektórzy po prostu spokojnie odejdą w las. Tylko arcydruid zostanie na polanie, wpatrując się w rycerza dzierżącego Kwiat Paproci – Błathan Caermenna. Skinie smutno głową i powie: „Twoje serce wybrało. Teraz przyjmij, co przyniesie Los”. Po czym odwróci się i zniknie w leśnym gąszczu.

KSIĘŻNICZKA I BŁĘDNY RYCERZ

Olgierd ze swiątą ruszą do Wildenbergu. Rycerz będzie chciał jechać ostrożnie, obawiając się podstępu ze strony Talbota. W rzeczywistości jednak pełen jest niepokoju, jaki wzbudziły w nim słowa druida. Na dnie jego sakwy, ciągle lśnią niezemskim blaskiem, spoczywa Kwiat Paproci.

To doskonały czas, by bohaterowie lepiej poznali rycerza i polubili go. Możesz przygotować na tę okazję kilka drobnych epizodów oraz parę opowieści z barwnego życia Redańczyka – którymi, przy blasku obozowego ogniska, uraczy swych drużynników.

W końcu rycerz się złamie i rozpocznie zwierzenia. Opowie, iż od trzech lat pała gorącym uczuciem do księżniczki – zresztą, z wzajemnością. To właśnie on był powodem, dla którego córka diuka odrzucała wszelkie matrymonialne propozycje – wolała pozostać panną i w skrytości spotykać się ze swym ukochanym. Pół roku temu brat Olgierda zmarł po pojedynku na gorączkę krwi, czyniąc w ten sposób młodszego brata – dotąd błędnego rycerza – spadkobiercą Rinde, a przez to godnym ręki księżniczki. To dlatego Olgierd zdecydował się wziąć udział w turnieju i zdobyć ukochaną.





Pod wieczór, tuż przed zamknięciem bram, bohaterowie dotrą do Wildenbergu. Ponieważ przekradali się cichcem, wieść o ich „chlubnym” wyczynie jeszcze nie dotarła do miasta. Uda się im więc wjechać w obręb murów niepostrzeżenie. Olgierd poprosi bohaterów, by mu towarzyszyli, i uda się prosto na zamek, do apartamentów księżniczki (zna sekretne wejście). Olgierd będzie podenerwowany, wyjątkowo podekscytowany, być może wspomni, iż marzy, by ostatni raz cichcem wchodzić ukrytym przejściem do pokojów Alji. Jakżeż okrutnie Los zadrwi z niego!

Gdy dotrą na miejsce, przyjdzie czas smutnej, romantycznej sceny. Bajarzu, przygotuj się do niej odpowiednio. Puść spokojną, melancholijną muzykę. Ucisz rozbawionych graczy, przygotowując ich na niewesoły opis, przygaś światło. Wtedy zacznij snuć opowieść.

Opisz więc, jak w przepięknej komnacie, wsparta o komin, stoi księżniczka w delikatnej sukni ze złotogłowiu, opinającej jej słodkie, dziewczęce kształty. Opowiedz o długich rzęsach, wilgotnych od łez, o oczach, które z miłością wpatrują się w ukochanego. Rycerz podejdzie do dziewczyny, uklęknie i wyciągnie w jej stronę Kwiat Paproci. „Pani – rzeknie – ja, Olgierd Bukowy Liść, przyszedł pan na Rinde, proszę cię, zgodnie z rycerskim i uświęconym tradycją zwyczajem, byś przyjęła ów dar, owoc Próby Serca, i została moją żoną”.

Wielka srebrzysta łza spłynie po policzku księżniczki. Usta zadrżą, a ona tylko końcami palców przejedzie po twarzy ukochanego. Następnie podniesie wzrok na bohaterów i łamiącym głosem powie: „Nie mogę. Zrozumcie! Nie mogę przyjąć tego daru! Proszę, zostawcie mnie samą”. Po czym wybiegnie, zalewając się łzami.

Olgierd w milczeniu wstanie. Nie odpowie na żadne pytania bohaterów. Po prostu odejdzie sam w noc miasta.

ZDRADZI!

Z pewnością bohaterowie będą szukali Olgierda. Jeśli nawet nie ze współczucia, to przynajmniej, aby odebrać od niego zapłatę za pomoc w „wygraniu turnieju”. Jednak nigdzie nie będzie można go znaleźć. A rano... – zabrzmiały trąby heroldów i ogłoszone w całym mieście zostanie, iż rozstrzygnięto turniej i księżniczka ma teraz już kogo poślubić. Ogłoszenie zwycięzcy ma się odbyć na rynku. Dość prawdopodobne, iż bohaterowie tam właśnie się udadzą. Na wzniesionym specjalnie na ową okazję pomoście stoi już herold, czekając, aż uciszy się podekscytowany tłum. Wkrótce zagrają trąby i z bramy ratusza wyjdzie diuk w asyście diuszesy. Na jego skinienie herold odchrząknie i uroczysto oznajmi, iż zgodnie ze starożytnym zwyczajem, zwycięzca trzeciej próby otrzymuje przyrzeczoną rękę księżniczki Alji. A jest nim hrabia Nikodemus Talbot z Kaedwen! W tym momencie na podest wejdzie Talbot w lśniącą, paradną zbroi płytową, dzierżąc w lewej ręce (przybranej w magiczną rękawicę, aż tętniącą od aury – do wycucia przy teście *magii*, trudność 3) jaśniejący Kwiat Paproci, zaś pod prawe ramię prowadząc księżniczkę, która aż promienieje z radości. Wpatruje się w hrabiego niezłym w święty obraz, jej oczy płoną gorącym uczuciem. Mocno, wręcz nieprzyzwoicie się do niego przytula! Diuk ogłosi uroczysto, iż okres narzeczeństwa został

skrócony – za cztery dni odbędzie się uroczysty ślub hrabiego Talbota z księżniczką Alją.

Nikt nie wspomina Olgierda, nikt zdaje się o nim nie pamiętać – oczywiście, poza bohaterami! Nagle w tłumie odnajdzie ich sługa Olgierda, cały zakutany w długi płaszcz z kapturem i poprosi, aby natychmiast za nim poszli.

SLUGA I PAN

Sługa już na wstępie wręczy bohaterom małą sakiewkę – skromną część wcześniej umówionej sumy. Potem wyjawi, iż jego pan jest ciężko ranny. W nocy, gdy topił swą rozpacz w jednej z tawern, napadli go kamraci hrabiego Talbota (Velen z łatwością zlokalizowała zarówno miejsce, gdzie był Kwiat Paproci, jak i sam Olgierd). Bronił się dzielnie, napastnicy mieli jednak przewagę liczebną, a jemu już nie zależało na życiu. Zabrali Kwiat Paproci, a Redańczyka zostawili w rynsztoku, sądząc, iż nie żyje. Znalazła go jednak jakaś dobra kobieta i wezwała pomoc. Miejscowy uzdrowiciel dokonał prawdziwego cudu, wrywając Olgierda śmierci. Rano sługa dowiedział się od zamkowej służby o mającej nastąpić uroczystości i na rozkaz rannego pana szukał bohaterów – jedynych ludzi w mieście, którym redański rycerz może zaufać.

Służący dyskretnie zaprowadzi hanżę na poddasze biednej kamienicy. Tam, na łożu, spoczywa zabandażowany Olgierd. Rycerz słabym głosem poprosi bohaterów, aby opowiedzieli mu o porannej ceremonii. Szczególnie dokładnie będzie wypytywał o księżniczkę i jej zachowanie względem hrabiego. Co tu dużo mówić – ciężko to zniesie i nie będzie chciał uwierzyć, iż tak nagle pokochała kaedweńskiego ambasadora.

Wyjawi im, że Alja przyrzekała mu na wszystkich bogów, że jeśli nie jego, to będzie niczyja. Dlatego Olgierd tak załamał się, gdy odrzuciła jego oświadczenia – zupełnie nie pojmuje, co się stało! Jest również pewien, iż do takiego zachowania księżniczka została zmuszona.

Dopóki Olgierd jest ranny, sam nie może wymierzyć sprawiedliwości podstępemu hrabiemu, ani zorientować się, co się stało z księżniczką. Poprosi więc bohaterów, jako swoich jedynych druhów, by dotarli do księżniczki i wyjaśnili, co tak naprawdę się święci. Obieca, że nie zapomni im tej przysługi.

Tak więc przed bohaterami stoi teraz trudne zadanie rozwikłania tajemnicy. Czeka ich istny gąszcz intryg i matactw. Ale to już w następnej, drugiej części naszej opowieści pod tytułem „Kłątwa Kwiatu Paproci”.





Grzegorz Zieliński

1 + 1 > 2

KOMBINATORYKA THORGALOWA

Wbrew wszelkim pozorom, nie będzie to jakiś bardzo odjechany artykuł matematyczny, ale tekst o tym, jak można dzięki użyciu dwóch lub więcej kart osiągnąć coś nowego (albo i starego, za to lepiej). W pięknej „polszczyźnie karciankowej” takie zwierzę nazywane jest „combos” (czyt. kombos).

Jak i przed miesiącem, mój tekst przeznaczony jest raczej dla osób, dla których „Thorgal” jest pierwszą grą karcianą, gdyż fenomen, o którym będę elaborował, to cecha charakterystyczna wszystkich tego typu zabaw. Oczywiście doświadczeni gracze też mogą przeczytać, a nóż – widelec coś znajdą...

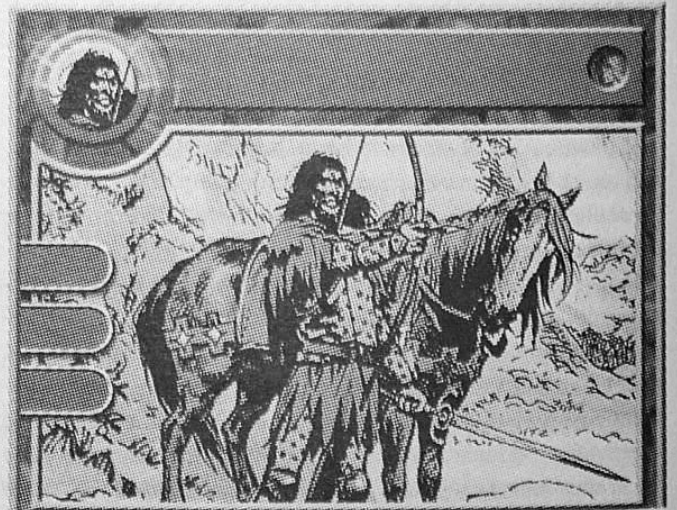
Niektóre połączenia są oczywiste i wpisane w działanie kart, więc tylko podam przykład LINY, której tak na prawdę podstawowym przeznaczeniem jest pomagać przy CIĘŻKIEJ WSPINACZCE – jest to taki podstawowy combos. Są też takie odrobinę mniej oczywiste, których przykłady podam.

* NA POMOC jest niezłą kartą, ale z jej użyciem wiąże się pewne ryzyko – co, jeżeli dociągnie się złą kartę? Jednak, jeśli ma się WARGANA CZARNEGO na

* PUŁAPKA (i MAGICZNA PUŁAPKA) jest świetną miotłą do wymiatania dużych liczb maluczkich (0 S), ale przeciw lepszej talii, z mocniejszymi bohaterami, już nie jest tak skuteczna. No, ale przecież możemy zastosować podstęp z JORUNDA BYKA lub VOLSUNGA



stole, to mamy pewny sposób na „wskrzeszenie” THORGALA. Zamiast NA POMOC, można też użyć OBJAWIENIA, albo MODLITWY.



Z NICHOR i już nawet najszcześliwszy z bohaterów może wpaść w naszą pułapkę.

* Nie zawsze ma się inicjatywę, prawda? Niekoniecznie! Zawsze można użyć MINAŁ JUŻ CAŁY ROK i mamy inicjatywę dwie rundy pod rząd, ale później znów ją tracimy. Ale i na to można zaradzić. (Uwaga: to co za chwilę zostanie opisane, może być użyte nie tylko w tym przypadku, ale za każdym razem, gdy masz jakiś podstęp, który chciałoby się używać i używać, i używać, i ...). Jeżeli na stole jest jakaś Intryga, a ty masz w niej bohatera, możesz jako podstęp wyjąć ze sto-



su kart odrzuconych jakiś podstęp, jednak tylko raz na rundę. Jest to zawsze niesamowita możliwość, jednak przy **MINAŁ JUŻ CAŁY ROK** to coś wprost wymarzonego, gdyż tej karty nie musisz używać więcej niż raz na rundę. Wystarczy mieć w talii parę **Intryg** (im więcej, tym lepiej) i jeżeli raz zdobędziesz inicjatywę, możesz ją zachować do końca gry. Póki co jest to fajne, ale w przyszłości... W najbliższym dodatku do gry będzie nowy typ kart – **Nieśmiertelni**; w instrukcji przeczytacie, jak można ich wystawiać, i dlaczego combos opisany powyżej jest taki miódny.

* Na koniec zostawiłem coś trochę bardziej skomplikowanego, przez co trudniejszego do wykonania, ale jak już wyjdzie, to będzie super. **SHARDAR MOCNY** jest

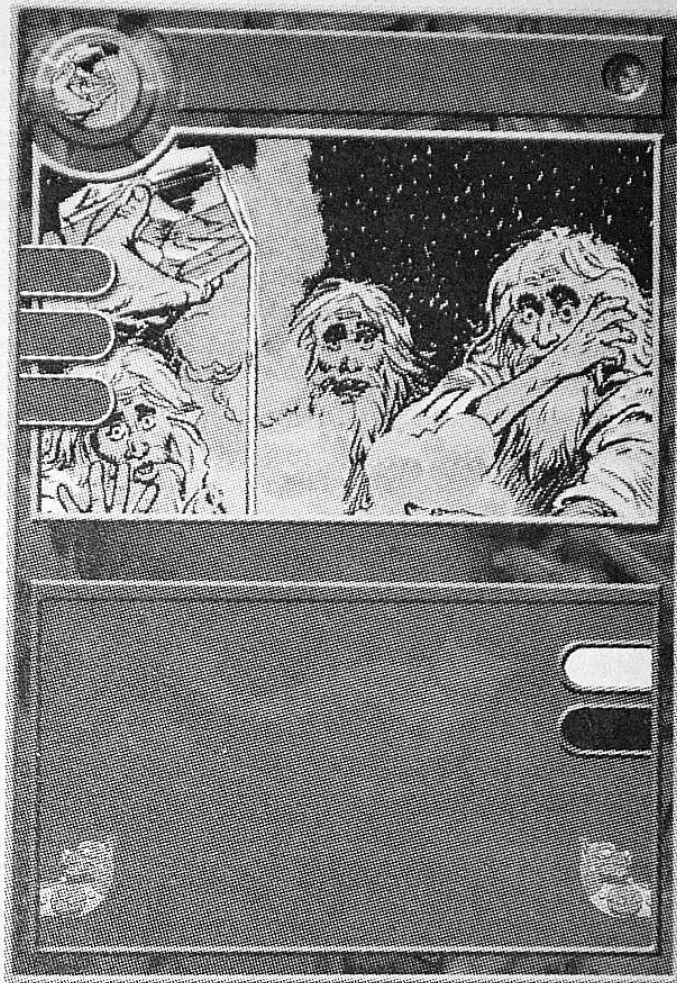


niewątpliwie jedną z najlepszych kart w grze (jeśli nie najlepszą), jednak czasami inni gracze mogą zechcieć uniemożliwić użycie podstępu, dokładając straszną liczbę bohaterów do misji, w której jest Shardus. Jeśli to twój jedynym bohaterem w tej misji (a tak powinno być), należy wtedy zacząć od **TYLKO TY I JA**. Zostaje w misji Shardar i jakiś inny bohater, ale jak wiadomo, dwoje to już tłum, więc trzeba się jakoś pozbyć natręta. Jest na to wiele sposobów: **SŁABOŚĆ CIAŁA**, **SŁABOŚĆ DUCHA**, **JEJ STAN SIĘ POGORSZYŁ** (z wcześniejszym użyciem czegoś obniżającego współczynnik), ale ja chciałem zaprezentować jeszcze jeden. **ATAKIEM BESTII** wyciągamy i wystawiamy jakiegoś

ORŁA, a następnie wraży bohater zostaje **PORWANY PRZEZ ORŁY**. I wreszcie **SHARDAR MOCNY** zostaje sam. Mission Accomplished.

Jest to zaledwie kilka z wielu możliwych combosów – i to niekoniecznie najciekawszych. Zostawiam wam szansę do samodzielnego kombinowania. Jeśli wymyślicie coś ciekawego i chcielibyście się tym podzielić, napiszcie.

Oczywiście nie zawsze potrzebne są dwie karty, żeby zrobić coś ciekawego; należy stale szukać sposobów na nieortodoksyjne wykorzystanie pojedynczych kart. Na przykład **WODA ŻYCIA** może świetnie pokrzyżować



plany przeciwnika, ale równie dobrze (jeśli nie lepiej) jest użyć jej na siebie. Można w ten sposób wymienić karty, z którymi już nic nie można w danym momencie zrobić, na osiem nowiutkich, jeszcze pachnących.

I na koniec chciałbym tradycyjnie wspomnieć o tym, o czym już pisałem w zeszłym miesiącu, ale czego powtarzać nie przestanę jeszcze długo. Jeśli macie już jakiś combos, to żeby można było liczyć na jego użycie, należy spełnić dwa warunki. Po pierwsze, należy włożyć do talii więcej niż po jednym egzemplarzu kart do niego potrzebnych i, po drugie, jak najbardziej ograniczyć wielkość talii, czyli **MIEĆ DOKŁADNIE 55 KART**.



NOWA

KRAINA GOBLINÓW

Edycja 3.4

pod redakcją
Maćka Kocuja

ZŁOTE GOBLINY

Po wielu latach kpín i nieodpowiedzialnych żartów „Kraina Goblínów” stała się na tyle poważnym piśmem, by móc wreszcie ufundować własną nagrodę. Złote Goblíny są przyznawane przez naszych Czytelników, którzy wybierają swych faworytów spośród nominowanych przez redakcję bohaterów. Złote Goblíny przyznajemy nieustająco, co miesiąc w nowej kategorii.

Oto nominacje w kategorii dyplomata roku:

1. Zwiadowca Horacjusz, który wraz z paladynem Rolandem poszedł z wizytą do pewnej świątyni:
Paladyn: Przyjmijcie zatem w darze te oto dwie sakwy...
Horacjusz: Jedną, daj jedną...
2. Czarodziej Vernon na spotkaniu z radą paladynów:
Vernon: Albo udzielacie nam pomocy, albo pójdziemy do konkurencji...
3. Samuraj z klanu Żurawia (kształcony w sztuce dyplomacji), któremu pewnego razu objawił się duch przodka:
Samuraj: Nie pierdziel dziadku, tylko mów jasno, co mamy dalej robić...

TEST PSYCHOLOGICZNY:

CZY JESTEŚ PRAWDZIWYM MIŁOŚNIKIEM GIER KARCJANYCH?

1. W trakcie konwentu bierzesz udział w turnieju swojej ulubionej gry karcianej. Okazuje się, że w kolejnej z rozgrywek twoim przeciwnikiem jest Japończyk, który nie zna żadnego cywilizowanego języka. W dodatku uparcie zagrywa karty niezgodnie z zasadami gry. Co robisz?

- A) Również zaczynasz zagrywać karty w dowolny sposób.
- B) Dzwonisz do ambasady japońskiej z zapytaniem jak mówi się po ichniemu *Spadaj głąbie*.
- C) Zgłaszasz się do organizatorów z zażaleniem, że zgłosiłeś się na turniej gry karcianej, a nie na Kółko Miłośników Mangi.

2. Przyjechałeś na konwent miłośników fantastyki i okazało się, że organizatorzy zabraniają na terenie imprezy grać w karcianki. Co robisz?

- A) Zamawiasz organizatorom wizytę u psychiatry.
- B) Składasz skargę do Komitetu Helsińskiego, Komisji Praw Człowieka i do Trybunału w Hadze.
- C) Dajesz organizatorom jasno do zrozumienia, że jak zaraz czegoś z tym nie zrobią, to przyprowadzisz tatę.

3. Twój znajomy posiada kartę, na której bardzo ci zależy, jednak z zupełnie niezrozumiałych względów nie chce się z tobą wymienić. Co robisz?

- A) Kupujesz w sklepie kilogram cebuli i płaczesz tak długo, aż się wreszcie nad tobą zlituje.
- B) Ostrzegasz, że napuścisz na niego swoją młodszą siostrę.
- C) Składasz podanie o zezwolenie na zakup broni.

4. Zaprosiłeś do siebie koleżankę, żeby pokazać jej swoją kolekcję kart i zademonstrować jak się gra tymi „kolorowymi kartonikami”. Jednak ona nie jest w stanie nawet w przybliżeniu pojąć o co chodzi i ciągle się dopytuje, które z tych kart są asami. Co robisz?

- A) Upraszczasz zasady do poziomu gry w Piotrusia.
- B) Wykonujesz koleżance szybki przeszczep kilku szarych komórek.
- C) Składasz karty i mówisz: *Dobra, koniec tej gry wstępnej. Idziemy na piwo.*

Prawidłowe odpowiedzi zostaną przesłane tylko osobom zainteresowanym za pomocą elektronicznej poczty pantoflowej.

KĄCIK POZDROWIEŃ

Dziś pozdrowienia dla ciotki Penelopy:

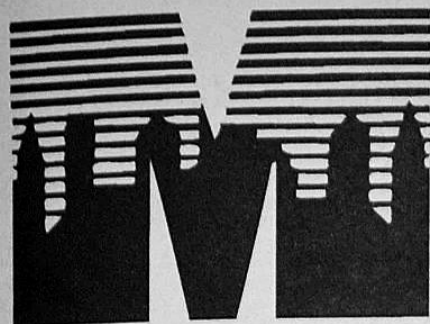
Udanego udziału w ekspedycji poszukującej ostatniego dzikiego plemienia ludożerców. Obyś się, Ciociu, spotkała oko w oko z tym fascynującym ludem...

Życzą Ci tego najbliżsi spadkobiercy...

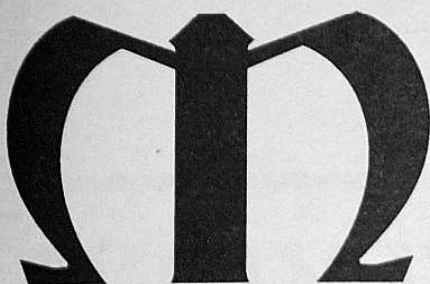


Jacek Drewnowski

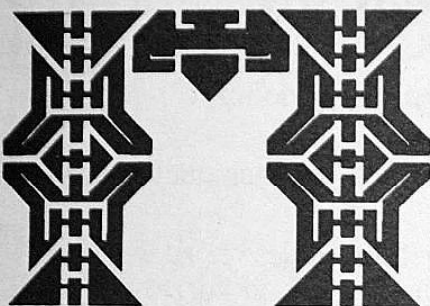
ATAK KLONÓW?



MIASTO



MAGIA



MASZYNA

I choć później z różnych stron świata napływały wieści o kolejnych eksperymentach na zwierzętach – udanych bądź nie – na pierwszym planie pozostawała kwestia klonowania człowieka, wówczas jeszcze zapewne teoretyczna. Ale w dzisiejszych czasach droga od teorii do praktyki jest często bardzo krótka – i oto mamy doniesienie, o którym w pierwszym zdaniu.

W wielu krajach zgody na klonowanie ludzi nie ma i jeszcze długo nie będzie. Rzecz jednak w tym, że nie we wszystkich. To jeden z powodów, dla których protesty nie powstrzymają eksperymentów i zapewne wkrótce będziemy mieli okazję obserwować, jak pierwsze ludzkie klony radzą sobie w życiu. Nie można zresztą wykluczyć możliwości, że wcale nie będą to pierwsze ludzkie klony.

W dość nieoczekiwany i zapewne niezamierzony sposób w dyskusję na temat klonowania ludzi włączył się George Lucas. Kiedy ten numer MiMa trafi do sprzedaży, będzie już po premierze drugiej części „Gwiezdnych wojen” i przypuszczam, że większość z was zdaży obejrzeć film zanim przeczyta mój felietonik. A zatem znacie już fabułę, a konkretnie wątek, który najbardziej nas tu interesuje. Na planecie Kamino stworzono armię klonów na potrzeby Republiki Galaktycznej. DNA pobrano od łowcy nagród Jango Fetta, strukturę genetyczną żołnierzy nieco jednak zmodyfikowano, by stali się posłuszni i ślepo wypełniali rozkazy. Takie działanie budzi poważne wątpliwości moralne i żadną miarą nie mieści się w standardach współczesnej cywilizacji zachodniej – a jednak najwyraźniej

nie jest niczym niezwykłym w odległej galaktyce, która pod innymi względami przypomina notabene naszą rzeczywistość. Gdy zachodzi taka potrzeba, mistrz Yoda, wzór cnót wszelakich, nie waha się przejąć dowodzenia nad klonami i pospieszyć z odsieczą Rycerzom Jedi.

Mieszkańcy gwiazdnowojennego uniwersum, i to ci, którzy opowiadają się po stronie „dobra”, nie przeżywają zatem w kwestii klonowania rozterek etycznych. A nawet jeśli przeżywają, zapominają o nich w imię wyższych racji. Lucas chyba niechcący odpowiada na pytania, które już niebawem słyszeć będziemy coraz częściej. I jeśli uznać „Atak klonów” za głos w dyskusji, to zdecydowanie się z tym głosem nie zgadzam.

Zostawmy jednak kwestię moralności panów i pań Jedi. Zastanówmy się przez chwilę, czy do stworzenia armii klonów mogłoby w przewidywalnej przyszłości dojść w naszym świecie. Moim zdaniem to mało prawdopodobne, bo kraje, które teoretycznie mogłyby zainteresować się wdrożeniem podobnego programu, nie dysponują wystarczającymi środkami. Sklonowani, posłuszni żołnierze to jednak potencjalne narzędzie grup terrorystycznych. Oczywiście, łatwiej przeprowadzić zwykłą rekrutację, szkolenie i pranie mózgow. Klonowanie oznaczałoby jednak mniejsze ryzyko inwigilacji. Wadą takiego pomysłu – oczywiście z punktu widzenia terrorystów – są wysokie koszty. Cały świat miał się jednak nieszczęście przekonać, że są na świecie bardzo bogaci terroryści.

Coraz bliżej sklonowania człowieka – taką informację podały niedawno media, precyzując nawet, że do owego historycznego wydarzenia dojdzie w jednym z krajów arabskich. A wydarzenie będzie historyczne niezależnie od moralnej oceny klonowania istot z gatunku *homo sapiens*. Oto na naszych oczach spełni się kolejna sztandarowa wizja fantastyki naukowej. Podejmując ten temat, od kwestii moralnych uciec jednak nie sposób, ponieważ – wbrew często głoszonemu pogładowi – nie istnieje uniwersalna etyka. A zatem tak drażliwa sprawa budziła, budzi i będzie budzić wiele kontrowersji.

Dyskusja rozpętała się na dobre po sklonowaniu owcy Dolly.

W najbliższym czasie w MiM:

- Ciąg dalszy „Pachnidła”, trzyczęściowej kampanii Majkosza.
- Krasnoludy w Starym Świecie i to zupełnie w innym świetle.
- Mroczne niesamowitości Gasnących Słońc.
- Tajemniczości Martwych Ziem.
- Pierwszy występ Tomasza Z. Majkowskiego!

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

Wszystkie ceny aktualne do
15.06.2002

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 poczcie).
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

Numer archiwalne	
MIM24 – MIM26	4,90 zł
MIM28 – 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 – MIM100	7,90 zł

Uwaga: Numery 31-32, 41-42, 43-44, 55-56, 67-68 i 91-92 są podwójne.

Prenumerata półroczna
od numeru 102 do numeru 107
PP102 40,00 zł

Prenumerata roczna
od numeru 102 do numeru 113
PR102 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
Stróż prawa			(R+P)
	15,00 zł	DLSPR	45,00 zł
Kanty i kanciarze			(R+P)
	29,00 zł	DLKIK	45,00 zł
Tancerze Ducha			(R)
	39,00 zł	DLTND	45,00 zł
Groszowa powieść: Córa zatracenia			(P)
	45,00 zł	DLGP1	15,00 zł

Groszowa powieść: Dzień niepodległości (P)	DLGP2	15,00 zł	Podręcznik Badacza Tajemnic (R)	ZCPBT	35,00 zł
Groszowa powieść: Nocny pociąg (P)	DLGP3	15,00 zł	Xięga bestyj (R)	ZCXIB	15,00 zł
Groszowa powieść: Adios, a-mi-goi! (P)	DLGP8	20,00 zł	Almanach potworów (R)	ZCALP	45,00 zł

NOWOŚĆ! PROMOCJA!

Piełko na Ziemi

Podręcznik podstawowy (twarda oprawa)
 ❖ PZRPB 75,00 zł
 dla członków Klubu MiMa 65,00 zł
 (nie kumuluje się innymi rabatami)

Earthdawn - Przebudzenie Ziemi

Podręcznik podstawowy (twarda oprawa)	EDRPG	69,00 zł	Śródziemie		
Księga wiedzy (R)	EDKW1	45,00 zł	Przewodnik po Śródziemiu (O)	SRPPS	35,00 zł
Ścieżki adeptów (R)	EDSAD	55,00 zł	W poszukiwaniu palantira (P)	STWPP	28,00 zł
Mieszkańcy Barsawii (R)	EDMB1	45,00 zł	Wilkołak: Apokalipsa		
Magia: Księga wiedzy tajemnej (R)	EDMAG	49,00 zł	Ekran Narratora (R, P)	WAEKR	7,00 zł
Mroczne sekrety Barsawii (R)	EDMSB	39,00 zł	Rytuał przejścia (R, P)	WARPR	13,00 zł
Wężowa Rzeka (O)	EDWRZ	49,00 zł	W krwawym blasku Księżyca (P)	WAWKB	16,00 zł
Koszmar z przestworzy (P)	EDKZP	35,00 zł	Dzikie Pola		
Powietrzna Przystań i Vivane (O)	EDPPV	89,00 zł	W stepie szerokim (R, P)	DPWSS	18,00 zł
Przygody w Powietrznej Przystani (O)	EDPPP	32,00 zł	Ogniem i mieczem (R, P)	DPOIM	18,00 zł
Stwory Barsawii (R+P)	EDSTB	49,00 zł	Inne		
Splugawieni (P)	EDSPL	35,00 zł	Aphalon	*APPOD	45,00 zł
Terapeutyczne Imperium (O)	EDTHI	85,00 zł			

GRY KARCJANE

Inferno - magazyn gier karcjanych		
Nr 2	INFO2	3,50 zł
Nr 3	INFO3	4,80 zł
Doomtrooper - Żołnierz zagłady		
Warzone	DTWAR	6,00 zł
Paradise lost	DTPAL	8,00 zł
Dark Eden: Mroczny Raj		
Talia podstawowa	DESTA	28,00 zł
Zestaw dodatkowy	DEDOD	9,00 zł
Kult		
Talia podstawowa	KTSTA	35,00 zł
Zestaw dodatkowy	KTDOD	8,00 zł
Inferno	KTINF	8,00 zł

INNE

Battletech		
Battletech: Kompendium (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

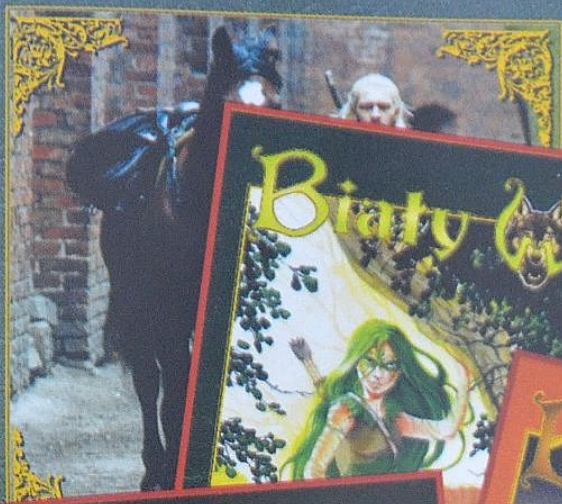
stempel podpis przyjmującego zł	MAG 00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430	Pokwitowanie dla wpłacającego zł słownie wpłacający tel. <small>Imię, nazwisko, data i adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIĆ, PROSIĆ!)</small>
stempel podpis przyjmującego zł	MAG 00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430	Pokwitowanie dla banku zł słownie wpłacający tel. <small>Imię, nazwisko, data i adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIĆ, PROSIĆ!)</small>
stempel podpis przyjmującego zł	MAG 00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430	Pokwitowanie dla poczty zł słownie wpłacający tel. <small>Imię, nazwisko, data i adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIĆ, PROSIĆ!)</small>
stempel podpis przyjmującego zł	MAG 00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430	Pokwitowanie dla posiadacza rachunku zł słownie wpłacający tel. <small>Imię, nazwisko, data i adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIĆ, PROSIĆ!)</small>

WIEDŹMIN

– gra wyobraźni –

według

Andrzeja Sapkowskiego



Biały Wilk

1

„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. Pomysły na przygody. Nowe archetypy. Kult Wiecznego Ognia. I kolorowy plan miasta!

Czas Pogardy:

Wojny

z Nilfgaardem

– Pierwszy suplement do systemu, zawierający

rozszerzenie

zasad,

uzupełnienie

informacji o magii oraz inne niespodzianki.

Znajdziesz tu także dokładny opis cesarstwa Nilfgaardu.

W przygotowaniu:

Miecz Przeznaczenia

– Epicka kampania autorstwa Joanny i Macieja Szaleńców.

Biały Wilk 3:

W służbie Ich Królewskich Mości, czyli wszystko o wywiadach...

WIEDŹMIN

– gra wyobraźni –

według

Andrzeja Sapkowskiego



WIEDŹMIN

– gra wyobraźni –

według

Andrzeja Sapkowskiego

MIECZ PRZEZNACZENIA



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 tajemniczym 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. Bohaterze 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.

I to wkrótce.

