

MA... LARNYCH GIER WYOBRAŹNI

MAGIA

7/8

nr 103 lipiec/sierpień 2002

cena 7,50 zł

ŻEGNAMY SIĘ...

INDEKS: 372954

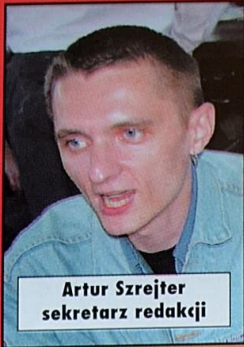
Ilustracja z okładki dodatku do „Casnących Słotc”...zatyłowanego „Podręcznik Gracza” Brom © Hologistic Design Inc.



ISSN 1230-9109
718
9 771230 910971



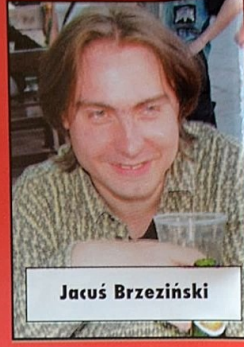
Andrzej Miszkurka
IV naczelny



Artur Szrejter
sekretarz redakcji



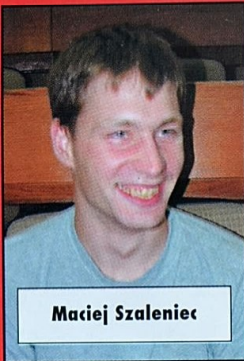
Miłosz
v-ce naczelny



Jacuś Brzeziński



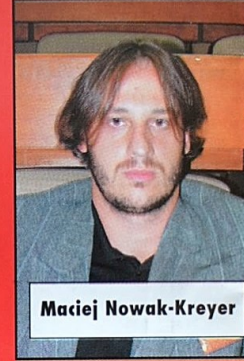
Joanna Szaleniec



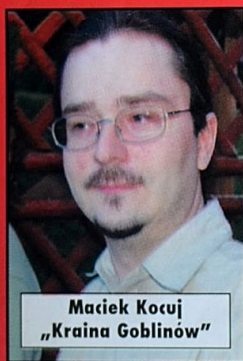
Maciej Szaleniec



Darek Paszkowski



Maciej Nowak-Kreyer



Maciek Kocuj
„Kraina GoblinoŃ”



Michał Marszałik
Puszkin



Rafał Yossa Nowocień
V naczelny



Tomasz Kołodziejczak
III naczelny



Łukasz Czyżewski



Igor Kalat Ingwar



Marcin Puszon Stachyra



Tomasz Fruń

T
gii
mi
niu
nos
jej
i go
sw
nia
w k
sov
ła s
M
zos
są
N
przy
reda
te d
N
nikó
śmy
P
P
ków
To
G
PS
www
o nas

ŻEGNAMY SIĘ

Tak – naprawdę trzymasz już drogi czytelniku ostatni numer Magii i Miecza. To już nasze ostatnie spotkanie i z tego powodu jest mi niezmiernie przykro, że musiałem podjąć decyzję o zaprzestaniu wydawania pisma. Nie chcę tu nikogo obarczać odpowiedzialnością za ten stan rzeczy, ale widocznie tak miało się stać. W swojej krótkiej acz burzliwej historii Magia i Miecz miała swoje lepsze i gorsze dni, bardzo dobre numery i słabe, zmieniała kilkakrotnie swój wygląd i format. Te i inne zabiegi czasami służyły uatrakcyjnieniu pisma, innym razem zmniejszały jego koszty. Jednak w końcu Magia wyczerpała swoją formułę i nie potrafiła przystosować się do nowych warunków, a może już minął jej czas i stała się niepotrzebna.

Myślę, że cel i zadanie jakie sobie na początku postawiliśmy zostało wykonane i dzięki piśmu wielu młodych ludzi poznało czym są gry fabularne i spędziło dzięki nim wiele wspaniałych chwil.

Na zakończenie chciałbym podziękować tym wszystkim, którzy przyczyniali się do ukazywania Magii i Miecza. Naszym autorom, redaktorom, grafikom i składaczom.. Dzięki ich pracy mogliście przez te dziesięć lat odwiedzać niesamowite światy gier fabularnych.

Nie mam tu miejsca, żeby wymienić wszystkich współpracowników z Imienia i Nazwiska, ale na 2 stronie okładki zamieściliśmy kilkanaście fotografii niektórych z nich.

Pamiętajcie o nas i czasami wspomnijcie ciepło.

Pozdrawiam na koniec wszystkich naszych wiernych czytelników i tych nie wiernych malkontentów też.

To już koniec tej historii

Gaszę światło

Żegnajcie

Jacek Rodek

Założyciel i wydawca Magii i Miecza

PS Odwiedzajcie czasami naszą stronę internetową:

www.mag.com.pl – teraz tam będziemy zamieszczać informacje o naszych nowościach.

MIM

7-8(103-104)/2002

REDAGUJE ZESPÓŁ:

Tomek Kreczmar (redaktor naczelny)
krzakim@mag.com.pl
Miłosz Brzeziński (z-ca red. nac. LSK)
grabarz@rpg.pl
Artur Szejtler (wsparcie redakcyjne)
eplams@egmont.pl
Jerzy Cichoński (ZC, DL)
cierzy@mag.com.pl
Piotr Gnyp (Panorama, ED, ŚM, WFRP)
toread@rpg.pl
Michał Marszałik (Almanach, GS)
puszkin@rpg.pl
Jarosław Musiał (dział graficzny)
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 MIM:

<http://www.magjaimiecz.pl>

PRENUMERATA:

Monika Wermio (prenumerata@mag.com.pl)

DZIAŁ REKLAMY:

Anna Chołuj (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 Szałętcowie, Piotr Wysoko

ADRES REDAKCJI:

ul. Cyprijska 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 związanego z nimi praw.

ILUSTRACJA NA OKŁADCE:

© John Bridges, Holistic Designs Inc.

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



State działy:

MiM(ochodem): _____
 Pożegnanie _____ 3

Almanach:

Profesjonaliści _____ 4
tekst "Kloczek" Sikorski

Deadlands:

Północ – Południe _____ 7
Dłuzi George
 Ostatni Agent _____ 35
Piotr "Ramel" Koryś

Earthdawn:

Pachnidło.
 Część 3: Kiedy zapach zabija _____ 13
Tomasz Z. Majkowski

Gasnące Słońca:

Czas na zmiany _____ 29
Marcin "Seji" Segit

Warhammer

Złote miasto.
 Czwartha i ostatnia część kampanii
 „Miasto ze Złota” _____ 41
Maciej Szaleniec
 O konfliktach i trudnych wyborach _____ 54
Maciej Szaleniec
 O krasnoludzkiej naturze _____ 56
Traaktat przez Albrechta Herkenfoota spisany
 Demonolog,
 czyli demon straszniejszy nawet,
 niżli go malują _____ 60
tekst "Kloczek" Sikorski

Zew Cthulhu:

Lawina _____ 66
Marcin "Seji" Segit

WWW.MAG.COM.PL

STRONA MAGAZYNU O GIER FANTAZJI I FANTASY
Magia i Miecz

strona główna o firmie jak kupować kontakt

naszpinna znajdź kasa koszyk

AKTUALNOŚĆ

WITAMY W SKLEPIE INTERNETOWYM WYDAWNICTWA MAG.
 Znajdą tu Państwo pełną ofertę beletrystyki, gier fabularnych oraz czasopism wydawanych przez Wydawnictwo MAG TERAZ W PROMOCYJNYCH CENACH!

POLECAMY
 CZASOPISMO
 Galeria autorów

beletrystyka
 gry fabularne
 czasopisma

NASZ SKLEP NA
 Wirtualny Polak
 http://mag.com.pl
 http://www.gildia.com

Warstwa 7-2-11
KLEJNOT SWIATLA
 Warszawa 2002

Książka pierwsza cyklu Po
 Niesamowita opowieść fantasy, mająca swe korzenie w 20-leciu Dzwonów

powered by szepiel internet

ZAPRASZAMY!



MiMochodem: POŻEGNANIE

Nie napiszę nic oryginalnego. Tak jak dla Was, moja przygoda z grami fabularnymi zaczęła się od **Magii**. Tak jak dla Was, była dla mnie oknem na świat, gdzie nie było już tylko szarych bloków, ale zamki, rycerze i smoki. Ale **MiM** to przede wszystkim wspaniali ludzie, których poznałem dzięki niemu. I tak jak Wy, z każdym nowym numerem stawałem się coraz bardziej doświadczony, pewny siebie, tymczasem **Magia** pozostawała ta sama. Ta sama, bo to nasze oczekiwania się zmieniały. Oczekiwania i czasy. Bo na rynku pojawiały się coraz to nowe gry i trzeba było zaspokoić wszystkich graczy. I tu dopiero zaczęły się animozje. Ale nie miało być o tym. Kiedy czytałem pierwsze numery, **MiM** był dla mnie wyrocznią, a ludzie w nim pracujący idolami. Dlatego nigdy nie zapomnę, kiedy otworzyły się dla mnie drzwi redakcji. Dzięki Miłoszowi. Naraz coś niewyobraźnego stało się rzeczywiste. Spełniły się marzenia – zacząłem pracować w piśmie, które kilka lat wcześniej zmieniło moje życie raz na zawsze. Tego nie da się zapomnieć. Pomimo wszelkich wad i zalet, zawdzięczam temu pismo wielu – i jako czytelnik, i jako współpracownik. I te wspomnienia zostaną na bardzo, bardzo długo.

Jerzy Cichocki

Wszystko co dobre kiedyś się kończy. Mam nadzieję, że działy, które prowadziłem, podobały wam się i że dostarczyły wam zarówno masę zabawy, jak i pomocy w prowadzeniu i graniu w RPGi. Pamiętajcie o nas!

Piotr Gnyń

PS. Trzymam kciuki za Portal – współzawodnictwo z wami było prawdziwą przyjemnością.

MiM

Magia i Miecz



Łukasz „Klocek” Sikorski

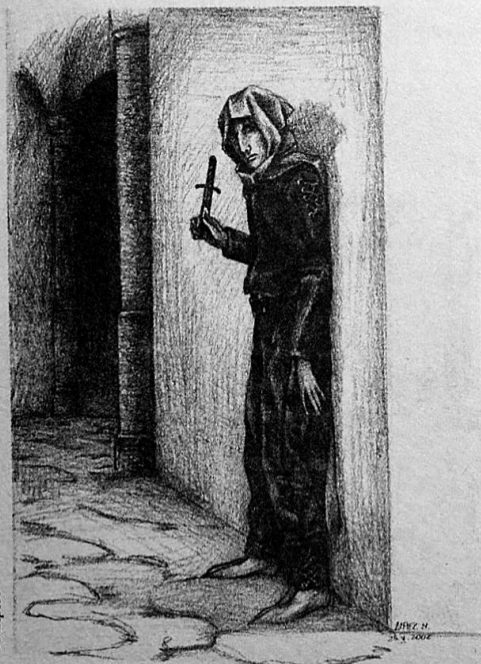
PROFESJONALIŚCI

Artykuł ten dedykuję wszystkim Mistrzom Gry, u których grałem. Zarówno tym lepszym jak i tym słabszym. Od każdego czegoś się nauczyłem.

CZĘŚĆ I:

KILKA RAD DLA GRACZY

Wszyscy lubimy profesjonalne postacie – płatnych morderców, wszechwiedzących czarodziejów, nie znających strachu wojowników czy nie cofających się przed nikim i niczym najemników. Taki już urok gier fabularnych, że mamy możliwość odgrywać bohaterów podobnych do tych, których znamy z książek czy filmów. Tak się składa, że największym powodzeniem cieszą się wszelkie klony Hana Solo, Leona Zawodowca, Gandalfa, Gotreka Gurnissona czy Geralta z Rivii. Wszystkie te postacie łączy jedno – są najlepsze w tym, co robią. I my też chcemy, by nasi bohaterowie byli przynajmniej dobrzy w swych dziedzinach. By uchodzili za profesjonalistów. O takich właśnie postaciach będzie ten artykuł. Zawiera kilka rad zarówno dla graczy, jak i dla Mistrzów Gry. Nie odkryję Ameryki, nie zamierzam zrewolucjonizować RPG, dlatego też tekst ten jest kierowany raczej do tych, którzy jeszcze nie przedarli się przez wszystkie tajemnice gier fabularnych. Moim celem jest wskazanie błędów, z którymi zetknąłem się, grając z różnymi ludźmi i w różnych grupach (nie twierdzą bynajmniej, że ja sam ich nie popełniałem, wręcz przeciwnie) oraz podanie przepisów, jak im zaradzić.



Wiem, że lubisz pograć fajną postacią, na przykład płatnym mordercą. Człowiekiem, w którego oczach nigdy nie widać wahania, który jest twardy jak skała i nie okazuje emocji. Takim, dla którego broń (tylko najlepszego gatunku) jest niemalże przedłużeniem ręki. Prawdziwym, nie znającym lęku twardzielem. Często jednak zdarza się, że gracze chcący stworzyć takiego właśnie bohatera kreują dziwnego potwora, który w zasadzie nie ma prawa bytu na świecie. Szczególnie mam tu na myśli systemy, w których współczynniki i umiejętności generuje gracz metodą punktową (np. *Cyberpunk 2020*, *Shadowrun*). Taka metoda ma swe zalety, możemy bowiem stworzyć postać dokładnie taką, jaką chcemy, lecz w nieodpowiednich rękach okazuje się beznadziejna.

Przykładowy płatny morderca często ma maksymalną siłę, wytrzymałość, refleksy i inne przydatne w walce współczynniki, a za to jest brzydki jak nieszczęście, głupi jak but i nie potrafi się nawet przekonywująco przedstawić. Do tego zestaw umiejętności: mistrzostwo w używaniu wszelkiego rodzaju broni (od toporów po karabiny plazmowe), walka wręcz, torturowanie i tak dalej. Niestety, częstokroć na karcie postaci nie znajdziemy żadnego języka obcego, umiejętności pisania i czytania, a nawet mycia zębów. Podsumowując: otrzymujemy zdolnego tylko do zabijania golem, który nawet nie potrafi złożyć kumpłowi życzeń urodzinowych. Pewnie można tym grać, lecz czy to ma sens?

Szczerze mówiąc, nie wierzę, że taki wizerunek może być prawdziwy. Czy Leon Zawodowiec był najsilniejszy, najszybszy i najtwardszy na świecie? Na pewno nie. Był profesjonalistą, miał dobrą kondycję fizyczną, potrafił dobrze walczyć nożem, strzelać z pistoletu i karabinu, lecz nie wyglądał jak kulturysta, nie był mistrzem świata w biegach na krótkich dystansach. I do tego miał swój ulubiony kwiatek, a więc potrafił go pielęgnować, czyli poświęcał choć odrobinę czasu na coś innego niż wprawianie się w zabijaniu. Nie był może zbyt rozzębiony i wygadany, choć nie wyglądał odpychająco (co wiązałoby się z najniższym możliwym współczynnikiem odpowiadającym za urodę). Mówiąc szczerze, wyglądał zupełnie przeciętnie.

Do czego zmierzam? To chyba jasne. Nawet zabójca powinien mieć odpowiednio wyważone współczynniki, umiejętności związane nie tylko z jego zawodem



i jakieś cechy charakterystyczne (wiem, że sylwetka niedźwiedzia i kwadratowa gęba to pewne cechy charakterystyczne, lecz nie o tym mówię). Warto wyposażyć go w słabości (Leon okazał się mieć zbyt dobre serce) oraz, z pewnością, mocne strony (w końcu jest specjalistą od czegoś tam). Powinien być też człowiekiem (elfem, krasnoludem) wywodzącym się z jakiegoś środowiska, a nie glinianym golemem.

Przechodząc do mechaniki: profesjonalista nie musi mieć wywindowanych fizycznych współczynników fizycznych ani umiejętności zawodowych. Oczywiście, będzie je miał powyżej przeciętnej (i to pewnie znacząco), lecz pamiętajmy, że to nie najwyższe możliwe cechy czynią z postaci profesjonalistę. To w dużej mierze zależy od umiejętności zachowania się w nietypowych sytuacjach, a ktoś, kto potrafi TYLKO zabijać, nie wie, jak zareagować, kiedy trzeba np. kogoś zagadać. Pamiętamy, że każda postać musiała sobie jakoś wcześniej w życiu radzić, że zajmowała się nie tylko sprawami związanymi z jej profesją, że nie zawsze miała pod ręką innego członka drużyny – specjalistę od odpowiednich sytuacji.

Sprawę odgrywania nowego bohatera pozostawiam Tobie – nikt lepiej nie będzie wiedział, jak to zrobić (przynajmniej mam taką nadzieję). Chciałem zwrócić tylko uwagę na pewne aspekty przy jego tworzeniu. To powinno rzucić nieco światła również na jego dalsze losy. Dam Ci tylko jedną radę – jeśli chcesz, by świat postrzegał Twoją postać jak prawdziwego profesjonalistę, musisz się zachowywać jak profesjonalista. Jeśli będziesz popełniał podstawowe błędy, nie zdziw się, kiedy zostaniesz wyśmiany. A wtedy nici z zawodowstwa.

CZĘŚĆ II:

KILKA RAD DLA MISTRZÓW GRY

A więc Twój gracz chce pograć profesjonalistą? Takim prawdziwym fachowcem? Nic w tym dziwnego. Jeśli wziął sobie do serca moje rady z części dla niego przeznaczonej, powinien odpowiednio podejść do sprawy tworzenia bohatera. Ty masz mu w tym pomóc i, jeśli tego potrzebuje, to go czasem nieco naprowadzić. Oczywiście, powinien przedyskutować z Tobą swoją postać, a Ty powinieneś ją zaakceptować, biorąc pod uwagę swój styl prowadzenia i toczącą się właśnie kampanię. Nic na siłę – powinieneś kierować się tylko jed-

ną zasadą: nawet (a może zwłaszcza) bohater-profesjonalista powinien być postacią spójną i wszystkie jego mocne strony winny być uzasadnione.

Twoje główne zadanie nie polega oczywiście na pomocy w tworzeniu postaci. Najważniejszą powinnością Mistrza Gry jest zapewnienie graczom (oraz sobie) dobrej zabawy, niezależnie od tego, jakich bohaterów kontrolują.

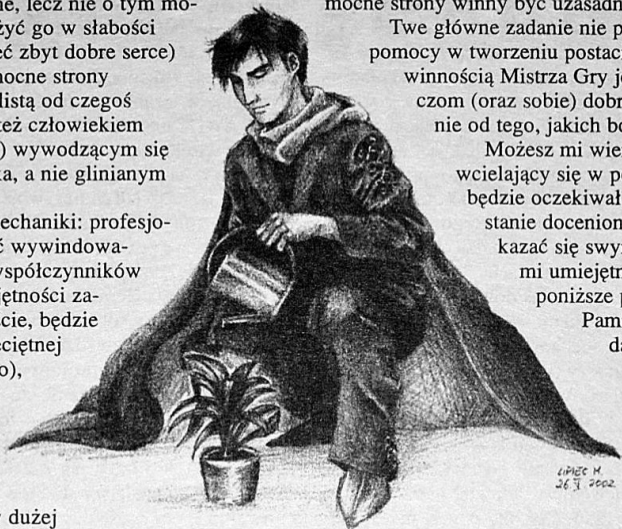
Możesz mi wierzyć, że każdy gracz wcielający się w postaci profesjonalisty będzie oczekiwał, że jego bohater zostanie doceniony i będzie mógł wykaazać się swymi ponadprzeciętnymi umiejętnościami. Ilustrują to poniższe przykłady.

Pamiętasz może opowiadanie Williama Kinga „Jeźdźcy Wilków”?

Była w nim scena, w której trzech podpitych traperów na sam widok Gotreka Gunnissona, zabój-

cy trolli, zaczęło się zachowywać jak banda dziewic na widok rozwścieczonego wikinga, mimo że chwilę wcześniej wyraźnie szukali zwady. Przypomnij sobie również sceny z filmów o Indiana Jonesie czy Jamesie Bondzie – w sytuacjach, kiedy wszyscy tracili głowę, oni zawsze zachowywali zimną krew. Cóż, wszystkich tych bohaterów łączyło jedno – byli na swoim miejscu i wykonywali to, co do nich należało. Byli przecież profesjonalistami (może w przypadku zabójców trolli trudno mówić o profesjonalizmie, lecz celowo wspominałem o Gotreku) i panowali nad sytuacją. Właśnie takich scen oczekują gracze, którzy mają specjalne postacie. To po to włożyły w nie tyle pracy. Jeśli ktoś tworzy czarodzieja, z pewnością oczekuje, że jego postać będzie mogła popisywać się wiedzą i elokwencją; gdy decyduje się na zabójcę – że będzie mógł zachować zimną krew, kiedy inni już dawno spanikują i że nie pokona go samotny goblin czy inny narkoman; w przypadku komandosa – że kiedy zaczną latać kulki, on będzie nadal spokojnie palił swoje cygaro. Kiedy ktoś tworzy taką postać, ma nadzieję, że jeśli ona czegoś nie potrafi, nie uda się to również byle komu. Jeśli już to tylko jeszcze lepszemu specjalistcie.

Czas na kilka przykładów z autentycznych sesji, ilustrujących, jak nie powinieneś postępować. Grałem kiedyś na konwencie w **Gwiezdne wojny**. Postać mojego kumpla była pilotem. Nie przypadkowym gościem, który usiadł za sterami, ale takim Hanem Solo. Kiedy rzut na pilotowanie nie wyszedł mu najlepiej, MG stwierdził: „to był prosty manewr, lecz nie udało ci się, straciłeś kontrolę nad statkiem”. Konsekwencje były daleko poważniejsze, żeby nie powiedzieć śmieszne. Z powodu utraty kontroli, statek zaczął się rozpadać w przestrzeni. Cóż, gdy gramy w ten sposób,



LIPIEC M
26 7 2002



nie ma sensu tworzyć fachowców, są oni bowiem tylko trochę lepsi w tym, co robią, od ludzi, którzy się na tym nie znają.

Drugim i ostatnim przykładem jest fragment sesji w **Cyberpunka 2020**, w którym bardzo często gra się profesjonalistami. Znaczna część drużyny grała płatnymi zabójcami. Wszyscy znali się świetnie na swej robocie i byli naprawdę dobrzy. Zaistniała sytuacja, w której trzeba było zareagować błyskawicznie i sprzątnąć zamachowca usiłującego zabić naszego pracodawcę (mającego 12 lat). Oczywiście, najskuteczniejszy okazał się prywatny ochroniarz napadniętego (bohater niezależny, rzecz jasna). Zresztą, nawet dzieciak okazał się równie skuteczny, jak nasze postacie. Tak, to wyraźnie dało nam do zrozumienia, że jak dobrzy byśmy nie byli, nigdy nie będziemy panami sytuacji.

W obu powyższych scenkach Mistrz Gry wyraźnie zignorował postacie graczy (jak i ich samych), pokazując im tylko, jaką to on ma władzę nad kreowanym światem. Złamane zostały podstawowe prawa, którymi rządzi się RPG, zlekceważeni zostali gracze, którzy nie po to tworzyli sobie takie, a nie inne, postaci, by byle gnojek okazywał się od nich lepszy. Jak więc ustrzec się sytuacji takich, jak powyższe? Cóż, nie zawsze należy ślepo ufać kościom, nie należy też używać ich w każdej, nawet najprostszej sytuacji. Wedle zasad **Cyberpunka 2020** każdy, nawet najbardziej doświadczony saper narażony jest na niebezpieczeństwo, że ładunek, przy którym grzebie, eksploduje mu w rękach. To by znaczyło, że na świecie nie ma doświadczonych saperów. Trzeba zatem nieco ominąć zasady lub stosować je tylko

w niektórych sytuacjach (w tym przypadku w stresowych). Kiedy do roboty bierze się ktoś, kto nie ma na ten temat pojęcia lub do specjalisty mu daleko, zgodzę się, że może stać mu się krzywda. Lecz kiedy do bomby podchodzi postać, która zamiast świeczek używa dynamitu, wszystko się zmienia. Jeśli sytuacja nie jest szczególnie wymagająca, szansa na niepowodzenie powinna być **NAPRAWDĘ** mała lub sukces powinien być automatyczny (oczywiście, rzecz się ma inaczej, kiedy sytuacja tylko wygląda na prostą). Niech gracz odczuje, że jego postać wie, co robi. Niech ma swoje pięć minut.

Czy to znaczy, że jeśli ktoś ma postać-profesjonalistę, to zawsze powinien kontrolować sytuację? Oczywiście, że nie. Przypomnijmy sobie chociażby opowieści o wiedźminie Geraltcie. Kiedy ten bohater ruszał do akcji, zdawaliśmy sobie sprawę, że wie, co robi i każdy z nas byłby bardzo zdziwiony, gdyby zginął w walce z byle łachmytą uzbrojonym w nóż kuchenny. Byliśmy niemal przekonani, że na Geraltcie nie ma mocnych. A jednak dostał po łbie, broniąc kupca na moście, dał się pokonać strzydze, a w walce wręcz pokonał go nie kto inny, jak czarodziej. Zawsze jednak było czuć jego profesjonalizm, w wyglądzie, pozie, zachowaniu i, oczywiście, gdy brał się do pracy. A kiedy gracz tworzyłby wiedźmina na podobieństwo Białego Wilka, oczekiwaliśmy, że będzie mógł podobnie się zachowywać i z podobnym skutkiem działać. Że ludzie na jego widok będą okazywać strach, szacunek, ciekawość czy odrazę. Że każdy zastanowi się dwaj, zanim z nim zadrze. Że będzie **WIEDZMINEM**. A Ty miałbyś za zadanie stworzyć odpowiednie tło, czy by Ci się to podobało, czy nie. Jeśli już dopuściłbyś do gry taką postać, to musiałbyś wziąć na siebie odpowiedzialność zapewnienia graczowi odpowiednich warunków do grania.

Podobnie będziesz musiał wziąć na siebie odpowiedzialność, gdy stworzy on sobie czarodzieja, zabójcę trolli, najemnika czy kogokolwiek, kto nie jest przeciętnym mieszkańcem świata (oczywiście, nie mówię tu o partaczach, lecz o zawodowcach). Nie znaczy to, że będziesz musiał pozwolić graczom wejść Ci na głowę, choć powinienes bardziej się wysilić, by ich zagiąć. Do pokonania bandy wiedźminów nie wystarczy kilku pijanych traperów, kiedy więc zostaną pobici, nich nie mają wrażenia, że oszukiwałeś (takie samo miałbyś wrażenie, kiedy Geralt pokonałby jakiś niedouczony wojownik), lecz że trafili na sytuację, która ich przerażała. I wcale nie trzeba do tego smoków, demonów czy innego strasznego tałatajstwa. Po pierwsze, wystarczy sprytny przeciwnik, który myśli, zamiast podjąć otwartą walkę, a po drugie, każdy szermierz dupa, kiedy wrogów kupa.

Jeszcze jedna sprawa. Jeśli pozwolisz któremuś z graczy stworzyć postać, która jest kimś szczególnym, to pozostali też powinni otrzymać taką możliwość. Inaczej będą się czuli oszukani. Wiem, ponieważ sam kiedyś popełniłem podobny błąd, który gracze wypominają mi przy każdej okazji.





Długi George

PÓŁNOC - POŁUDNIE

Znacie mnie. Nie od dziś podaję wam whiskey i niejednemu dawałem kredyt (niektórym za duży i stanowczo za długo). Przemierzyłem Stany wzdłuż i wszerz – i te Zjednoczone, i te Skonfederowane. Widziałem niejedno. I, choć trudno mi się do tego przyznać, najwięcej zawdzięczam wojsku. Ono mnie wychowało, ono nauczyło mnie najwięcej. To tam poznałem najtwardszych i najbardziej odpowiedzialnych ludzi. Wreszcie tam straciłem nogę i stamtąd trafiłem wprost do tej dziury. Dobra, koniec cklitych gadek.

Mówicie, że chcecie się zaciągnąć? Życie można stracić na wiele sposobów, ale nigdzie tak godnie jak w wojsku. Zanim jednak pojedziecie do najbliższego miasta, żeby postawić swój krzyżyk, muszę wam co nieco opowiedzieć, żółtodzioby. Bierście szklanki w łapska i słuchajcie.

WOJSKO W DEADLANDS

Okres wakacyjny sprzyja rozgrywaniu długich kampanii. Z tą myślą powstał ten skromny artykuł. Ma ułatwić posse wcielenie się w role zwiadowców kompanii czy też grupy niedobitków z pola bitwy. Nic nie cementuje tak dobrze cyklu przygód jak jeden cel (zwycięstwo w wojnie, przybliżone wykonaniem serii tajnych misji), jedno źródło dochodu, wreszcie drużyna o sformalizowanym kształcie. Oczywiście to, co wiedzą gracze, Szeryf powinien wiedzieć dwa razy lepiej. Dlatego każdy, kto chce grać lub prowadzić żołnierski scenariusz, powinien zaznajomić się z tą lekturą. Tylko głupiec nie zajrzy, że rozdział „Pomysły na przygody” jest przeznaczony tylko dla oczu Wielkiego Brata, jasne?

Znajdziecie tu opcjonalną zasadę tworzenia archetypów wchodzących w skład wojskowej drużyny (zachęcam do modyfikowania i tworzenia domowych zasad), listę nowych umiejętności, oznaczenia używane w obu armiach itp. Zanim przejdę do właściwej treści, pozwólcie, że opiszę Wam doświadczenie, które pozwoliło mojemu posse spotęgać przyjemność czerpaną z grania oddziałem Unii. Jadąc na działkę, wstąpiłiśmy do sklepu z odzieżą na wagę. Tam też gracze zakupili za śmieszne pieniądze ciemnoniebieskie koszule oraz kawał czerwonego i złotego materiału, który potem przerobili na chusty. Z żółtej szmaty wycieli sobie naszytki w rangami i przyszyli do rękawów. Mundury były gotowe! Oczywiście, możecie poszukać sklepiku z tysiącem i jeden drobiazgow, i kupić tam fajowe prawdziwe naszytki, insygnia, emblematy, medale i co tam jeszcze znajdziecie, zazwyczaj jest to koszt kilku złotych. Na koniec

umówmy się, że naszą umundurowaną drużynę będziecie od teraz nazywać *oddziałem*.

REKRUTUJEMY LOS SOLDADOS

Po pewnym czasie zaczniecie się zastanawiać, co Was, u licha, skłoniło do wstąpienia do akademii wojskowej. Jedni z Was zapewne uciekli w mury garnizonu przed ścigającym ich prawem, inni szukali przygód, jeszcze inni zemsty za wymordowaną rodzinę. To bardzo ważne, żeby ustalić takie tło – dzięki temu łatwiej będzie przyporządkować postaci pewien profil wraz ze wszystkimi przewagami i zawadami. Warto też wiedzieć, jaką akademię się skończyło. W jednych trenuje się zwykłych szeregowców, inne to szkoły dla oficerów. Jedne są bardziej prestiżowe (trudniej do nich trafić, a jeszcze trudniej skończyć), inne mniej. Przed wojną najznakomitszą akademią był oczywiście West Point. Oficerowie mogący pochwalić się ukończeniem tej szkoły są bardzo poważani.

Akademię wojskową kończy się w stopniu podoficera. Wyższe stopnie można osiągnąć już tylko w czasie służby, za staż, za szczególne dokonania itd. Na stronie siedemnastej w *Podręczniku Gracza* znajdziecie potrzebne informacje na temat stopni wojskowych i organizacji armii na Dziwnym Zachodzie. Warto, żeby gracze się tego wykuli, bo sytuacja, kiedy podporucznik ustępuje miejsca kwatermistrzowi, może się okazać cokolwiek śmieszna.

No dobra, zastanowiliście się już, skąd u Was takie zaniłowanie do wojna, to teraz pomyślmy, co armia może z Was zrobić. Tutaj, niestety, wiele zależy od Szeryfa i jego koncepcji kampanii. Jeśli potrzebuje szczególnie wyspecjalizowanej jednostki, która ma gdzieś dokonać aktu sabotażu, to prawdopodobnie będzie miał już poszczególnie role do rozdania. Jeśli wystarczy mu zbieranina z różnych kompanii, która właśnie uczyła w popłochu do lasu po tym, jak wróg przełamał ich linie, to pewnie pozwoli Wam wybrać ulubione archetypy.

Pozostaje oczywiście ostatnia możliwość – losowanie. W tym przypadku posłuż nam już stary i wypróbowany sposób z kartami. Interesuje nas przedział stopni od szeregowca do generała dywizji, którego w odróżnieniu do położonych można jeszcze spotkać na polach dużych bitew. W ten sposób wylosowana dwójka oznaczać będzie szeregowca, a joker generała dywizji. Jeśli Szeryf uzna, lub sami stwierdzicie, że nie chcecie się poruszać jakimś rupieciami, który tylko gapi się na mapę i wyrzuca na śmierć kolejne brygady, wystarczy odrzucić najwyższe karty do stopnia, który już by Was



przewagę *savoir-vivre*, choć postać kapitana nie potrafiącego znaleźć się w towarzystwie dobrze urodzonych dam może być zabawna i ciekawe do odegrania. Z podobnych do *savoir-vivre* powodów oficer mógłby wybrać umiejętność języki, np. francuski. Skoro jesteśmy już przy komicznych sytuacjach, wyobraźcie sobie postać artylerzysty z zawadą *kiepski wzrok!* Pamiętajcie, czy to gra dla osób lubiących wyzwania, a Szeryf na pewno będzie hojnie nagradzać graczy dobrze odgrywających swoje role.

NOWE PRZEWAGI

(Przewagi, poza *savoir-vivre*, pochodzą z dodatku *Back East: The South*)

Kawalerzysta 1/2

Do kawalerii trafiają ludzie, którzy do łózka wjeżdżają na koniu. Całe życie spędzili w siodle, wiedzą o swych zwierzętach wszystko, potrafią też odpowiednio je sobie ułożyć. Ten fakt odzwierciedla możliwość odrzucenia karnego modyfikatora -2 za strzelanie z wierzchowca. Każdy, kto posiada tę przewagę, nie cierpi teraz żadnego karniaka.

Niestety, istnieje różnica w umiejętnościach między kawalerzystami Unii i tymi z Południa. Agrama kultura Konfederatów uczyniła z nich utalentowanych jeźdźców, dzięki czemu wykupują *kawalerystę* za 1 punkt, podczas gdy *Niebiescy* muszą wydać na niego 2 punkty.

Tolerancyjny organizm 1-5

Żołnierskie życie często daje w kość. Przed deszczem można się jeszcze ukryć, ale co zrobić, gdy w okopach panuje głód? Nierzadko zdarzy Ci się, żołnierzu, że będziesz musiał ssać palec, aby oszukać trawienne soki kurczące Twój żołądek, albo głośno chrząkać, gdy zacznie Ci burczeć w brzuchu.

Za każdy punkt tej przewagi postać nie traci Tchu za dzień bez jedzenia (dla przykładu, osoba z 3 punktami *tolerancyjnego organizmu* może głodować przez 72 godziny bez efektów ubocznych). Po tym czasie bohater zacznie tracić Dech w normalnym tempie. Przewaga nie ma żadnego znaczenia dla odwodnienia.

Okrzyk wojenny 2

Chyba nikomu nie trzeba tłumaczyć, o co chodzi? Wyjdź na ulicę i wydaj z siebie najbardziej przerażający głos, jaki uda Ci się wydobyć z płuc. No dobra, lepiej tego nie róbc. Ale wyobraź sobie, co by się stało, gdyby taki okrzyk wydało z siebie tysiąc gardeł. Myśle, że ulica szybko by opustoszała. I właśnie o to chodzi. W czasie bitwy wydaje się okrzyk, aby z jednej strony zagrozić kompanów do boju, z drugiej – żeby przeciwnicy dostali pietra.

Zakładamy, że bohaterowi udaje się wydobyć z siebie okrzyk wojenny za każdym razem, gdy nie mu w tym nie przeszkadza (knebel, chryпка itp.). Postać, która wydała okrzyk, otrzymuje do końca rundy bonus +2 do wszystkich testów jaj. Jeśli bohater wykorzystuje zaskoczenie, aby napaść na wroga z *wojennym okrzykiem* na ustach, ofiary wykonują test *Spostrzegawczości* na PT (9) zamiast standardowego PT (5). *Okrzyk wojenny* może być wykorzystany tylko raz w czasie tego samego starcia.

Savoir-vivre 1

Oficer to nie tylko dobry żołnierz. To także, a może przede wszystkim, dżentelmen.

Postać posługująca się tą przewagą wie, jak zachować się w towarzystwie, jak zwracać się do Je-go Eminencji, z której strony damy iść po ulicy, i tym podobne banialuki. Dzięki znajomości *savoir-vivre'u* jest też o wiele łatwiej wyrwać panienkę z dobrego towarzystwa i szybko zająć niezłą posadkę u jej ojca. Szeryf powinien uwzględniać Twoje nienagane zachowanie przy wszelkich interakcjach z ludźmi „na poziomie”.

Okay, mamy więc kandydata na mięso armatnie, możemy stać go na pole walki. Ale, kurczę, samymi paluchami to nie za wiele zdziała. To, jakie żołnierz dostaje wyposażenie, zależy od stopnia i rodzaju jednostki, w której służy. Powinieneś się w tej sprawie skonsultować z Szeryfem i razem uzgodnić, co masz w chlebaku, *amigo*.

Warto posługiwać się przy tej okazji pewnymi realistycznymi zasadami: Jeśli Szeryf zamierza poprowadzić przygodę, która zaczyna się szturmem na fort, to wiadomo, że żołnierz w takiej sytuacji zostawia zbędny balast. Inna sprawa, kiedy wyruszać z garnizonu – możecie zaopatrzyć się pod dostatkiem, ale i to w granicach przystługującej każdemu żołnierzowi racji. Jeśli Szeryf zapagnie wprowadzić więcej realizmu, może wprowadzić braki zaopatrzeniowe dla wojskowych Konfederacji. Niczym niezwykłym nie będzie wtedy poruszanie się boso, dzienne racje żywnościowe wielkości kostki do gry i gorszy technicznie sprzęt. Oficer nie powinien być obłożony specjalnym ekwipunkiem. Ma do tego adiutanta (Szeryf może przydzielić do tego bohatera niezależnego lub zgodzić się, aby tę rolę odgrywał jeden z graczy) i całą kompanię pod sobą. Sam nosi tylko szablę i rewolwer, ewentualnie torbę na dokumenty. Cały sprzęt logistyczny, namioty oraz postanie są wożone w taborach. Z kolei szeregowi żołnierze mają do noszenia na barkach nie tylko cały swój dorobek, z przybarami do jedzenia włącznie, ale i derkę do spania. Poszczególne jednostki różnią się kłopotami: Oddział strzelców wyborowych będzie posiadał inne karabiny niż piechurzy; podobnie ładunek wybuchowy prędzej trafi w ręce sapersa niż kawalerzysty.



DZIWNA WOJNA NA DZIWNYM ZACHODZIE

W porządku. Powiedzieliśmy sobie o szkoleniu, o realizmie w odgrywaniu ról wojskowych, czas na to, dzięki czemu Zachód wziął swój przydomek w **Deadlands**. Poprzez nietypowe wydarzenia rola armii nie sprowadza się już tylko do zdobywania flag na wrogich oddziałach. Jak na ironię, miejsce konfliktu USA z CSA nie musi wcale odgrywać największego znaczenia w fabule. Grając do tej pory szalonymi naukowcami, łowcami nagród czy indiańskimi wojownikami zwracaliście uwagę na wojnę toczącą się gdzieś tam, za wschodnią granicą Pogranicza? Nie, zajmowaliście się raczej przerażającymi wypadkami w Kalifornii, Arizonie czy Nevadzie.

Pomysły na przygody związane z armią, choć niezupełnie z wojną, podałem niżej, teraz zajmijmy się nietypowymi oddziałami wchodzącymi w skład regularnych oddziałów obu stron konfliktu. Nieraz przecież słyszałeś o lotnych (latających) oddziałach Unii czy szwadronach śmierci wyposażonych w miotacze płomieni z za południowej granicy. Odkrycie upiorytu raz na zawsze zmieniło oblicze wojny. Poniżej przedstawiam kilka pomysłów na nietypowe oddziały, w skład których mogą wejść gracze. Jeśli większą zabawę sprawia Ci wizerunek klasycznego kawalerzysty w granatowym mundurze, olej ten rozdział! Mnie też sprawia większą frajdę! Przecież zamiast wcielać się w rolę którejś z poniższych jednostek, mogą się z nimi rozprawić.

*** Kobieta Jednostka Medyczna (KJM):** Spotykane zarówno w szeregach USA, jak i CSA. Myli się ten, kto wyobraża sobie kobiety wchodzące w skład tego oddziału jako sanitariuszki w fartuchach. To zaprawione w bojach bohaterki, bez których obie strony wojny poniósłaby znacznie więcej strat. Zwykle działają w grupie operacyjnej złożonej z czterech osób: dwójki strażników i dwójki medyków. Na miejsce bitew docierają w najróżniejszy sposób. Jednostki z Południa zaopatrzone są zazwyczaj tylko w nosze, choć odnotowano zeznania świadków, którzy widzieli oddział KJM przybývający na pomoc poszkodowanym za pomocą plecaków rakietowych. Bogatsza Północ częściej wykorzystuje żyrokoptery i specjalnie przygotowane parochody.

Znacznie mniej jest męskich oddziałów KJM, a o mieszanych w ogóle nie słyszano.


*** Oddział do Zadań Specjalnych „Niewidzialna Siła”:** Na początku lat siedemdziesiątych Waszyngton postanowił wyćwiczyć specjalny oddział składający się z osób posługujących się magią. W szeregach jednostki weszli kanciarze i kantujący rewolwerowcy, choć o tych, którzy zdecydowali się pracować dla rządu, mówi się jako o zdrajcach ideałów. To ponurzy faceci, którzy nie mają czasu na sprawy osobiste... a może po prostu go nie posiadają.


„Niewidzialna Siła” zajmuje się eskortowaniem super tajnych przesyłek i, częściej, ochroną ważnych osobistości. Nie słyszano o jakichkolwiek przejawach


agresji ze strony tej specjalnej jednostki. Oddział porusza się w mundurach regularnej armii i, zaatakowany, stara się nie pozostawiać żadnych śladów ani tym bardziej świadków.


*** Zwiadowcy indiańscy:** Specjalne siły indiańskie w sile 1000 ludzi stworzone w roku 1866 ustawą Kongresu. Zwiadowcy otrzymują żołd oraz wyposażenie i uzbrojenie kawalerzysty armii USA. Działały na Terytorium Indiańskim oraz w utworzonych rezerwach, ale od powstania państw indiańskich zapuszczają się na tereny sąsiednich stanów. W latach 1873-1891 zwiadowców wyposażano dodatkowo w tzw. Indian Scout Colt, kaliber 0.44, o wysokich numerach seryjnych oznaczonych napisami USID (Departament Spraw

POMYSŁY NA PRZYGODY

 Oddział dostaje za zadanie schwytywanie dezerterów, którzy nie stawili się w formie po nocnym patrolu. Bohaterowie, aby odnaleźć i schwytać towarzyszy, muszą odnaleźć trop na nieprzyjaznym terenie, omijać wrogie oddziały, wreszcie obronić się przed wynaturzeniami, o których słyszano w okolicy. Na koniec pozostaną rozterki moralne – schwytani kamraci uciekają przed znączającym się nad nimi dowódcą. Jak postąpią?

 Na podstawie filmu „Drapieżcy”: w odległym, położonym wysoko w górach forte stacjonuje niewielki oddział. W jego skład wchodzi gracz. Wkrótce jednostka zostaje odcięta od świata przez obfite opady śniegu i zaczyna brakować żywności. Po pewnym czasie zostają odnalezione zwłoki. Początkowo wydaje się, że przejście do fortu znalazła jakaś bestia. W rzeczywistości, wśród żołnierzy przebywa wendigo, który poznał sztukę ukrywania się pod ludzką postacią.

 18. Regiment piechoty z Wyoming trafił w czasie pochodu na południe na przeszko-dę nie do przejścia. Z kompanii zostali wybrani ochotnicy (nasi gracze), którzy wyposażeni w specjalne gadzety mają się przedostać niezauważeni do fortecy, dalej do składu amunicji i wysadzić całą konstrukcję. Jeśli uda im się przy tym ująć całość z życiem, na pewno zostaną nagrodzeni odznakami i przepustką.

 Oddział Unionistów/Konfederatów trafia do niewoli Południa/Północy. Silnie strzeżony obóz znajdujący się na wysepce, niespodziewanie zostaje dotknięty dziwną zarazą, przemieniającą część strażników w żadnych krwi sadystów. Czy postaci graczy, ratując siebie, pozostaną głusi na okrzyki niezmiennych Konfederatów? Ucieczka po skomplikowanej sieci korytarzy, murów, wreszcie wydostanie się z wyspy nie będzie takie proste, gdy kolejne mutacje strażników zapewniają im kolejne pary kończyn do biegania.



Wewnętrznych USA) albo USIS (Sity Indiańskie Stanów Zjednoczonych). Ponoć wiele z tych egzemplarzy nabrały mocy reliktyw. Wielu Indian łączy niebieskie mundury z ich tradycyjnymi plemiennymi okryciami (na podst.: Jarosław Racięski, Edward Kabiesz – „Encyklopedia Dzikiego Zachodu”, Wyd. Videograf II, Katowice 1996).

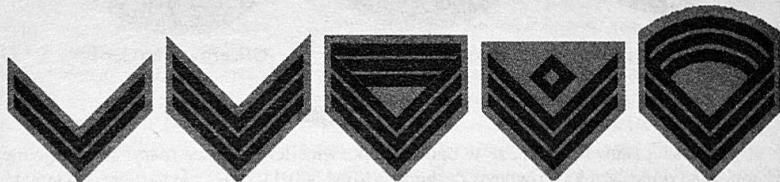
OZNACZENIA W ARMII

Zawarte tu informacje pochodzą ze stron:

<http://members.tripod.com/howardlanham/unireg.htm> i http://www2.powercom.net/~rokats/civil_cs.html

Rangi artyleryjskie

Wszystkie naszywki w kolorze czerwonym.



Muzyk i szeregowiec bez odznaczeń.

Kapral

Sierżant

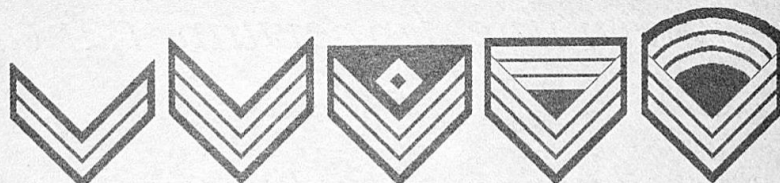
Sierżant kwatermistrz

Starszy sierżant

Sierżant-major

Kawaleria

Wszystkie naszywki w kolorze żółtym.



Szeregowiec i trębacz bez odznaczeń.

Kapral

Sierżant

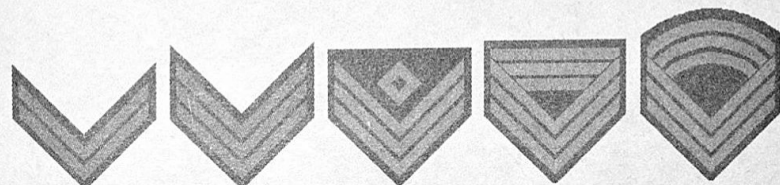
Starszy sierżant

Sierżant kwatermistrz

Sierżant-major

Piechota

Wszystkie naszywki w kolorze błękitnym.



Szeregowiec i muzyk bez odznaczeń.

Kapral

Sierżant

Starszy sierżant

Sierżant kwatermistrz

Sierżant-major

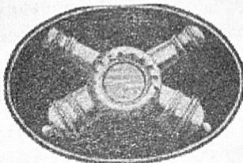
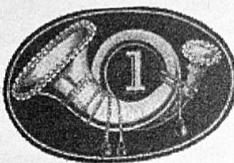
Oficerowie

Oficerów łatwo można było odróżnić od szeregowych żołnierzy dzięki szarfie, jaką nosili na biodrach poza polem walki. Po kolorze szarfy można było poznać, w jakich jednostkach trzymają komendę, np. zielona szarfa przyporządkowywała oficera do służb medycznych.





Podobną rolę odgrywały oznaczenia na kapeluszach (małe na kepi, większe na kapeluszach):



Oficerowie sztabowi

Oficerowie piechoty

Oficerowie artylerii

Oficerowie kawalerii

Marynarka wojenna

Z pewnością zauważyliście, że w ogóle nie poświęciłem miejsca marynarce wojennej. Pisał już trochę o tym Ramel w artykule „Rzeki Dziwnego Zachodu” (MiM 5(101)/2002) a ja rozwinę ten temat w drugiej części „Rzek...” już wkrótce.

Wirtualne Imperium Fantastyki

-codzienne aktualizacje

-nowinki

-książka

-galeria

-film

-gry

-opowiadania

www.fantasy.gry.wp.pl



Tomasz Z. Majkowski

PACHNIDŁO

CZĘŚĆ 3: KIEDY ZAPACH ZABIJA

WPROWADZENIE

Adepci, niestusnie oskarżeni o morderstwo Mistrza Gandaviela oraz kilku mniej wpływowych Throalczyków, cudem unieśli głowy spod topora – osobista interwencja księcia Nedeny pozwoliła zamienić wyrok śmierci na wygnanie. Trzeci, finalny scenariusz cyklu rozpoczyna się w chwili, gdy opuszczają – jak sądzą: na zawsze – podziemne królestwo upokorzeni i zdradzeni. Nie mają pojęcia, że spotkanie ze starym znajomym skłoni ich wkrótce do powrotu zza Bramy.

Plan nikczemnego Mistrza Zapachów, Yacusa Byrl'ah, pozwoli wkracza w fazę finalną. Już niedługo perfumiarz zaprezentuje niepachnidło przed obliczem Varulusa III oraz jego dworu – a choć sam odda przy tym życie, zgłodzi panującą rodzinę egzotyczną i pozbawioną woni trucizną. O powodzeniu planu upewnić ma się również Urrus – therański agent przydzielony do zamordowania króla krasnoludów. Tylko drużyna może powstrzymać zamach i ocalić Throal przed chaosem i upadkiem.

WYGNAŃCY

Opuszczających Throal bohaterów zalewają słoneczne promienie – ich oczy nawykły już do wiecznego półmroku korytarzy królestwa krasnoludów. Wokół nich kłębią się Dawcy Imion pragnący dostać się o środka – dostawcy towarów, którymi handluje się na Bazarze, poszukiwacze przygód, pragnący podzielić się zdobytą wiedzą z pracownikami Wielkiej Biblioteki, adepci ciągnący pod sztandary króla Varulusa – słowem, wszyscy, którzy swą przyszłość wiążą z prężnym i dostatnim krajem.

Rzeka istot ciągnie Traktem Królewskim – szeroką, znakomicie utrzymaną drogą, która w pobliżu Bram rozszcza się na troje. Wokół, po obydwu stronach gościńca, wyrastają fronty szerokich, zadbanych budynków – choć w każdym miejscu Barsawii uchodziłyby za dostatnie, wydają się dziwnie małe i delikatne w cieniu gigantycznych tuków, skrywających wejście do podziemnego państwa. Nad głowami wędrowców koryszą się kolorowe szлды gospod i składów, przepuknie nawołują do oglądania swoich towarów, a przewodnicy karawan zachęcają podróżników do odwiedzenia najodleglejszych miejsc Barsawii. Nigdzie nie widać ponurych sylwetek Strażników, a na gościńcu panuje nieopisany wręcz, radosny chaos, zdecydowanie kontrastujący z wiecznym ładem Throalu.

Nikt nie pyta bohaterów, kim są ani dokąd zmierzają – na obszarze Wielkiego Targu brzemień wygnania staje się nagłe lekkie, praktycznych mieszkańców miasta nie obchodzi bowiem, jakie ciężą na kimkolwiek przewiny – przynajmniej dopóki nie mają w tym interesu. Kupcy i przedsiębiorcy cenią sobie prywatność, nie interesują się więc niczym przeszłością. Oczekują też, że świat zrewanżuje się im, nie wytkając nosa w ich sprawy.

Kiedy więc bohaterowie znajdują tawernę, w której pragną się posilić i doprowadzić do porządku, szynkarz nie zapyta, skąd ani dokąd los ich prowadzi. Spokojnie i uprzejmie zbiera zamówienia i oddala się na zaplecze, pewien, że jeśli adepci zechcą podzielić się swoją historią, zrobią to z własnej woli.

Wnętrze karczmy jest pełne, lecz nie zatłoczone – przy stołach siedzą Dawcy Imion najprzeróżniejszej proveniencji, prowadząc ściszone rozmowy i jedząc wczesny obiad. O tej porze nie ma jeszcze muzyki – przez okna przesącza się więc tylko gwar Traktu Królewskiego. Atmosfera jest senna i spokojna – przynajmniej dopóki drzwi nie otworzą się z hukiem i nie stanie w nich rostry człowiek w turbanie i długiej szacie, w jakich podróże się przez pustynię. Na rękach trzyma zawinięte w płaszcz ciało. Gdy wszystkie spojrzenia skierują się ku niemu, gromko zażąda pokoju – jego towarzysz jest bardzo ciężko chory. Jeśli żaden z adeptów nie zareaguje, goście szybko przejdą nad przybyszem do porządku dziennego – tylko gospodarz wskaże mu drogę na górę. Gdy ten ruszy do pokoju, drużyna dostrzeże wyraźnie, iż na rękach trzyma pobladłego i wyraźnie wyczerpanego Thoma Thunnevera – młodego krasnoluda, którego ujeli jeszcze przed wyruszeniem w podróż. Chory jest przytomny – zauważy adeptów i usiłuje coś do nich powiedzieć, jego opiekun niesie go jednak zbyt szybko, by zdążył nawiązać kontakt.

WIELKI TARG

Największe – jeśli nie liczyć Throalu – miasto Barsawii powstało niemal przez przypadek, gdy kupcy, pragnący uciec przed wysokimi podatkami Varulusa, osiedlili się przed Bramami. Do dziś w Wielkim Targu panuje chaotyczna atmosfera rozrastającej się kolonii – choć miastem rządzą rajcy, którym przewodniczy niesławny Gliński, ich władza jest właściwie nominalna, a ściągający podatki gwardziści nie różnią się zbytnio od reketerów.

Najważniejszą zasadą, która przyświeca większości żyjących w mieście kupców, jest pilnowanie własnych spraw – w przeciwieństwie do rozmiłowanych w plotkach krasnoludów z Throalu, mieszkańcy Targu są obsesyjnie wręcz tajemniczy i skryci. Nic dziwnego, że przestępczość w mieście osiągnęła niespotykane nigdzie indziej rozmiary.

Osią, wokół której zbudowano Wielki Targ, jest Trakt Królewski – przy nim znajdują się najbardziej reprezentacyjne budynki, mieszczące zazwyczaj sklepy, składki i tawerny. Im dalej od gościńca, tym mniejsze i ciemniejsze uliczki, a mieszkańcy biedniejsi – na zewnętrznych obrzeżach miasta domy wyparte zostają przez lepianki i liche namioty.



STARZY PRZYJACIELE

Tajemniczy podróży po chwili pojawia się na dole. Kieruje się wprost ku adeptom, kłania i dość bezceremonialnie nawiązuje rozmowę. Przedstawia się jako Pirs Sokole Oko, uzdrowiciel, i prosi, by bohaterowie udali się z nim do pokoju, jego pacjent pragnie bowiem zobaczyć się z nimi. Jeśli drużyna nie się zgodzi, będzie nalegał – nie wie, jak długo pożyje za Thunnevar, mogą więc spełnić jego ostatnie życzenie.

Pirs doprowadzi bohaterów przed drzwi pokoju, po czym taktownie zaczeka na zewnątrz, prosząc, by oszczędzali choro-ego. Thom leży już na poduszkach, ciężko oddychając. Jest śmiertelnie chory i niesamowicie wynędzniały – wygląda, jakby pokonał drogę do Throalu samotnie, pieszo i bez jedzenia, co nie jest zresztą dalekie od prawdy. Na widok adeptów uśmiecha się lekko i pozdrawia ich uniesieniem dłoni. Nie traci tchu na żadne uprzejmości, szepcze tylko, że się cieszy, widząc ich na żywo i że zwraca się do nich, gdyż zna zarówno ich skuteczność, jak i uczciwość. Następnie prosi, by rozpruli kłamy jego kurtki i zapoznali się z zaszytą w niej wiadomością.

Krasnolud nie ma siły, by opowiedzieć drużynie o trudach podróży, która tak go wyczerpała, ani przedstawić nic ponad to, co wyczytał mogą w meldunku. Adresatem listu jest ktoś określany mianem „Starszego Koordynatora”. Thom informuje w nim, że wszelkie podejrzenia, żywione wobec Yacusa, są prawdziwe; że pragnienie zemsty pchnęło perfumiarza do przymierza z Therą i że powinno się go natychmiast usunąć. Gdy adepci zapoznają się już z tą rewelacją, chory z lekkim uśmiechem zaprezentuje im wydobyte nie wiedzieć skąd szalone oko, które wciśnie w dłoń jednego z bohaterów.

– Pięknie pokrzyżowaliście mi szczy – powie. – Mnie i królestwu... Byłem w karawanie Yacusa na polecenie Oka Throalu, specjalnej służby króla Varulusa... Teraz umieram, więc sam nie dokończę misji. Błagam, dostarczyć ten list do rąk Starszego Koordynatora... Jeśli umrę, a nikt nie pozna prawdy, Yacus zamorduje króla... i księcia... błagam! – Wyczerpany tak długą przemową, opadnie nieprzytomny na poduszki.

Zawezwany do sali, Pirs Sokole Oko pokręci tylko głową i poinformuje bohaterów, że chory potrzebuje przede wszystkim spokoju. Zagadnięty o swoje spotkanie z Thomem, zaproponuje, by adepci przenieśli się na dół i tam dopiero, przy kielichu, uzupełni historię. Pirs jest medykiem oraz badaczem podróżującym po Barsawii i katalogującym niemagiczne metody leczenia, popularne wśród dawców imion. W czasie ostatniej wyprawy, gdy zmierzał do Throalu, znalazł w jaskini śmiertelnie wyczerpanego i ciężko rannego krasnoluda, który najwyraźniej stracił cały ekwipunek, i cudem umknął śmierci z rąk bandytów. Nieznajomy był u progu śmierci, Pirs zdolał jednak przywrócić go do życia. Opiekując się nim teraz, mając nadzieję, że Thom wróci do zdrowia, choć wciąż walczy o każdy dzień życia. Szczęśliwie, krasnolud zdaje się niezwykle zdeterminowany, jakby jakieś niedokończona sprawa nie pozwalała mu rozstać się ze światem.

CZAS POWROTU

Konający agent nałożył na adeptów ciężkie brzemię – to za ich przyczyną królestwo Throalu może upaść. Nawet jeśli bohaterowie żywią do biurokratycznej maszyny państwa krasnoludów

SPOTKANIA W WIELKIM TARGU

Chaotyczna metropolia to niebezpieczne, lecz pełne cudów miejsce, raj dla złodziei, rzeźmieszków i awanturników wszelkiej maści. Można spotkać tu przybyszów z najdalszych nawet części Barsawii, na sprzedaż wystawiane są najprzeróżniejsze skarby, w karczmach snuje się najdziwniejsze opowieści. Aby urozmaicić adeptom pobyt w Wielkim Targu, możesz skorzystać z poniższej tabeli:

0. **Bandyci** – grupa *buundavim* żywi do bohaterów nieuzasadnione pretensje.
1. **Złodziej** – Rzeźmieszek usiłuje okraść adeptów z sakiewek.
2. **Oszust** – Sprytny lotrzyk usiłuje okpić drużynę, przyszywając się pod sprzedawcę lub przewodnika.
3. **Szuler** – Zawodowy oszust usiłuje wciągnąć bohaterów do gry w kości.
4. **Żebrak** – Biedny dziad wyciąga ku herosom miseczkę.
5. **Handlarz** – Namolny kupiec hałaśliwie zachwala swoje towary.
6. **Przewodnik** – Poganiacz wielbłądów opowiada o uroczach odległych miast.
7. **Bajzar** – W cichym zaułku przysiadł otoczony gromadką dzieciaków trubadur.
8. **Pracodawca** – Zamożny mieszkaniec Wielkiego Targu poszukuje adeptów, by wykonali dla niego zadanie.
9. **Prawdziwa okazja** – Na niewielkim straganie znajdują się prawdziwie wartościowe skarby.

uzasadnioną urazę, są z pewnością coś winni księciu Nedenowi, który dwukrotnie ocalił im życie. Powrót za Bramy stawia jednak przed drużyną kolejne wyzwanie – w uszach wciąż dźwięczy im sentencja wyroku.

Próby poszukiwania agentów Oka Throalu w Wielkim Targu spełzną na niczym. Królewski wywiad ma, rzecz jasna, swoich ludzi na terenie niezależnego miasta, nikt jednak dobrowolnie nie zdekonspiruje się przed grupą podejrzanym adeptów. Nie znaczy to jednak, że jeśli bohaterowie będą zachowywać się niedyskretnie, szpiedzy nie złożą o nich raportu i nie zaczną ich obserwowwać. W ten sposób, stopniowo, drużyna może zdobyć zaufanie wywiadu, jest to jednak droga na tyle czasochłonna, że pozwoli Yacusowi zrealizować swój plan bez przeszkód.

Próby znalezienia jakiegokolwiek nielegalnego środka, który pozwoliłby przekroczyć Bramy, kończą się najczęściej jednakowo – wystraszony informator wycofuje się w wszelkiej pomocy, twierdząc, że w razie wpadki i on nie umknie przed sprawiedliwością króla Varulusa – choć na odchodnym szepcze jeszcze, że pomocy udzielić im może jedynie Szybki Cień. Imię to pojawia się wokół adeptów coraz częściej – wymieniają je załknie- ni karczmarze, oddając część swojego dochodu podejrzanym zbirom; kupcy, których stragany zdemolowano, oraz ci, którzy tego losu uniknęli – słowem, im dłużej bohaterowie krążą po Wielkim Targu, tym częściej przychodzi im słyszeć tajemnicze miano. Niestety, jakiegokolwiek pytania o Szybkiego Cienia rozbijają się o mur milczenia. Kimkolwiek jest tajemnicza postać, wszyscy ją znają, lecz nikt nie chce o niej mówić.



Gdy adeptów powoli zaczyna ogarniać zniechęcenie, przywódca półświatka sam decyduje się nawiązać kontakt. Strawiony dzień na bezskutecznych próbach dotarcia do królestwa Varulusa, drużyna wraca do gospody. Ta jest dziwnie cicha i spokojna – stali bywalcy, miast pozdrowić bohatera, patrzą w kielichy, a na próby nawiązania dialogu odpowiadają burkliwie, nie odrywając przy tym wzroku od czubków butów. Na samym środku sali, rozparci jak królowie, siedzą dwaj Dawcy Imion – człowiek w czerwonej chustce na głowie i jednooki krasnolud. Pozdrawiają śmiało huczny toastem i zapraszają do stolika – jeśli ci wymawiają się czymkolwiek, nalegają, sugerując niedwuznacznie, że odmowa może spowodować na nich kłopoty. Obydwaj zachowują się hałaśliwie i ostentacyjnie, a ich pozorna wesołość skrywa wrodzoną brutalność i brak skrępowań.

Dwaj przybysze szybko przechodzą do rzeczy – w całym mieście mówi się, że grupa wygnańców z Throalu chce się widzieć z panem Szybkiem Cieniem, więc pan Szybki Cień chętnie ich przyjmie. Wystarczy, by grupa pozwoliła zawiązać sobie oczy, oddała broń i udała się wraz z dwoma rzeźmieszkami na miejsce spotkania, a król podziemia wysłucha ich prób i skarg. Jeśli bohaterowie będą protestować, człowiek wrzuci tylko ramionami i powtórzy, że warunki jego chlebobdawcy są jasne. Jeśli śmiałkowie się obawiają, ich sprawa – mogą dalej próbować znaleźć Szybkiego Cienia własnymi siłami.

WŁADCA PÓŁŚWIATKA

Jeżeli adepci zgodzą się zaufać rzeźmieszkom, ci wyprowadzą ich na ulicę. Tam, z szyderczym ukłonem, odbiorą im broń – krasnolud zarzuci ją sobie na plecy – i dokładnie zawiąże oczy, po czym wykonają kilka obscenicznych gestów, by upewnić się, że bohaterowie nie nie widzą, i poprowadzą ich poprzez płatynię uliczek. Obydwaj znakomicie znają miasto i świetnie kluczają, nie sposób więc śledzić przebytej drogi. Jeżeli któryś z adeptów będzie sprzącać kłopoty albo zachowywać się podejrzanie, przewodnicy chętnie nauczą go moreśsu, bawiąc się jego kosztem – wprowadzając na ścianę lub do pełnego pomyj koryta, podkradając drobne przedmioty lub przyczepiając do pleców pergamin z obraźliwym i kompromitującym tekstem.

Wędrówka bohaterów kończy się w nisko sklepionej, kamienniej piwnicy. Migotliwie światło wstawionych do butelek świec oświetla solidny, drewniany stół, przy którym niczym rajcy miejsca rozpięta się troje Dawców Imion – krasnolud, człowiek i t'skrangijska kobieta. Przez chwile dyskutują między sobą, komentując przybyłych i ignorując wszelkie próby nawiązania rozmowy. W końcu, jeśli adepci pokornie zachowują milczenie, krasnolud pochylił się nisko nad stołem i poprosi, by przedstawili swoje prośby panu Cieniowi. Człowiek laskawie nastawi uszu.

Przywódca półświatka jest cierpliwy i laskawy – pod warunkiem, że traktuje się go z należyty szacunkiem i rewerencją. Jeśli adepci urażą jego próżność, wpadnie w gniew – w pierwszej chwili zagrozi bohaterom śmiercią i dopiero krasnolud przekona go, by wysłuchał ich do końca. Jeżeli drużyna zachowa pokorę, człowiek pokraśnieje z dumy i nastroszy się niczym kwoka. Słuchając ich opowieści, będzie kiwał ze współczuciem głową, mlaskał, gładził się w zamyśleniu po brodzie i w każdy możliwy sposób wyrażał współczucie.

SZYBKI CIEŃ

Chaotyczny charakter, skryta natura mieszkańców i brak funkcjonującej straży miejskiej sprawiły, że Wielki Targ stał się rajem dla przestępczości zorganizowanej. Rozrost biurokracji i konieczność rejestrowania transakcji, będące plonem rządów Gliniaka, doprowadziły dodatkowo do powstania czarnego rynku, pozostającego w rękach grup przestępczych, których członkowie nazywani są *buundavim* – słowem będącym hybrydą krasnoludzkiego wyrazu „pracownik” i siarczystego orczego przekleństwa.

Wielki Targ do niedawna podzielony był na strefy wpływów rozmaitych gangów – ostatnio jednak większość grup zmuszona została do podporządkowania się Szybkiemu Cieniowi. Jedynym bonzem, który otwarcie przeciwstawia się władzy trubadura, jest potężny i tępy ork, Pavlak Zaciekły. Bukmacherzy przyjmują już zakłady, jak długo Pavlak pożyje – najczęściej obstawianym rezultatem jest „mniej niż dwa miesiące”.

Gdy bohaterowie skończą, zapadnie cisza. Szybki Cień popatrzy chwilę w sufit, po czym otrząśnie się z zamyślenia i energicznie oznajmi, że chętnie pomoże pokrzywdzonym przez okrutną administrację Throalu. Adepci mogą nań liczyć, zależy mu bowiem na ich przyjaźni. Nie wąpii również, że i śmiałkowie mają go za serdecznego druha, i skoro on tak chętnie pomaga im, odwdzięczą mu się, gdy będzie potrzebował pomocy. Wysłuchawszy deklaracji drużyny, bez dalszych obiekcji przywoła kilku podwładnych, ale nim wydał im stosowne rozkazy, postawił dodatkowy warunek – choć ufa bohaterom niczym braciom, jego ludzie będą spali spokojniej, gdy ci złożą przysięgę krwi, zobowiązując się do wykonania jednego polecenia Cienia, gdy ten poprosi ich o pomoc.

Dyskusje nie wchodzi w grę. Szybki Cień jasno daje drużynie do zrozumienia, że skoro już raz znalazła się w jego mocy, musi działać na jego warunkach. W czasie rytuału pomieszczenie wypełniają groźnie wyglądający bandyci, baczący, by nikt nie przedsięwziął czegokolwiek przeciwko ich przynępalowi. Cień poważnieje i wpatruje się w drużynę świdrującym wzrokiem. Gdy wymawiają słowa przysięgi, panuje absolutna, niezmacona cisza, a głosy adeptów brzmią dziwnie nisko i donośnie pod łukowatym sklepieniem.

PODWÓJNE DNO

Po zakończeniu rytuału, przywódca bandytów nakazuje wyprowadzić bohaterów, polecając im jeszcze oczekiwać na jego podwładnych przed świtem w tylnego wejścia do gospody. Dwóch łotrzyków ponownie zawiązuje adeptom oczy i prowadzi przez labirynt ulic Wielkiego Targu aż do drzwi karczmy. Tam, dla kawału, oddalają się cichcem, nie zdejmując bohaterom opasek – jeśli drużyna grzecznie oczekuje na decyzje przewodników, dopiero wracający z nocnej eskapady Pirs Sokole Oko przywróci im zdolność widzenia.

Thom czuje się tego dnia wyjątkowo źle, medyk zobowiązuje się jednak poinformować go o poświęceniu adeptów, gdy



beczek, skrzyń i starych sprzętów. Drużyna z trudem rozprostowuje zmęczone mięśnie i przeciąga się – choć znajdują się w domu krasnoluda, piwnicę sklepiono na tyle wysoko, że wyłącznie troll może mieć problemy z wyprostowaniem na pełną wysokość. Bohaterowie są w komplecie – niewiarygodny przypadek sprawił, że kramarz nie sięgnął do żadnej ze skrywających członków drużyny beczek, choć najwyraźniej opróżnił pozostałe – wszystkie baryki są otwarte. Zanim adepci ucieszą się tym jednak na dobre, niczym piorun uderza ich inne spostrzeżenie – skoro w każdej z przyniesionych beczek znajdował się członek drużyny, kupiec musiał sprzedać tę, w której ukryto ekwipunek.

Bohaterowie pamiętają wyraźnie, że tylko jedna ze sprzedanych dziś beczek nie została otwarta i opróżniona, jasnym jest więc, że to ona zawierała precjoza. Krąg poszukiwani za węża się do jednego nabywcy. Jednego, jedynego amatora fasoli, zamieszkałego w największym mieście Barsawii. Zanim jednak adepci popadną w czarną rozpacz, jeden z nich przypomni sobie skrzyp pióra, który dotarł do niego wyraźnie, kiedy kramarz położył na jego beczce księgę handlową.

Odnalezienie notatek krasnoluda to nic trudnego, włożył je bowiem, jak Pasje nakazują, do szuflady biurka. Jedynym

utrudnieniem jest fakt, że niebogaty handlarz fasolą mieszka w niewielkim domu, na który składają się tylko cztery pomieszczenia, i gabinet to jednocześnie sypialnia jego licznej rodziny. Adepci mogą działać od razu – wówczas muszą tylko przekraść się przez kuchnię, pod podłogą której się znajdują, minąć zgromadzone w jadalni stado krasnoludów i wśliznąć się do sypialni. Jeśli zaczekają, aż na górze zgasną światła, dom będzie opustoszały – jeśli nie liczyć gabinetu, którego podłogę szczerline zaścielają ciała czterech pokoleń rodu.

Handlarz fasolą jest nieodrodnym synem Throalu, schludnym i rozmiłowanym w porządku. Księgi prowadzi rzetelnie, notując czytelnie każdy, najmniejszy nawet zakup. W przypadku większych dostaw – od beczki wżwyz – zacytuje krasnolud zapisuje również adres, pod który tragarze dostarczyć mają towar; ostatnia notatka dotyczy niejakiego D'jukana Hanetti, zamieszkałego w Korytarzu Upandala, dwie godziny drogi do Bazaru, cztery drzwi od piekarni opatrzonej podobizną Varulusa I.

FASOLOWY SPISEK

Odnalezienie wskazanego adresu jest cokolwiek kłopotliwe, dystans dzielący go od Bazaru podano bowiem wedle krasnoludzkich możliwości. Korytarze rozwidla bardzo delikatna, bijąca z niemal zupełnie wygaszonych kryształów poświata, a cisza sprawia, że kroki grzmią niczym uderzenia gromu. Co jakiś czas drogę adeptów przecinają patroli Straży – dobrze uzbrojone i liczne grupy krasnoludów, strzegące bezpieczeństwa królestwa przed typani pokroju bohaterów. Throal, który jeszcze niedawno wydawał się bohaterem najbezpieczniejszym miejscem na ziemi, zwraca teraz całą swoją potęgę przeciwko adeptom.

Szczęśliwie opatrzonej podobizną króla piekarni nie sposób przegapić – bije od niej zapach świeżego chleba, a Varulus I spogląda dobitliwie lśnącymi, szklanymi oczyma. Dom D'jukana znajduje się cztery drzwi wcześniej – jeśli bohaterowie zapędzą się, ujrzą wejście opatrzone mosiężną tabliczką „Duneis Davingal, adwokat i mówca”. Szczęśliwie, drzwi do domu Henettiego również opatrzone zostały wizerunkiem, dumnie głoszącą, że właściciel domostwa jest dostawcą ziaren na dwór Rodu Ueraven.

Domostwo jest większe niż mieszkanie kramarza, ma jednak podobny układ – piwnica, w której przechowuje się zapasy, znajduje się pod kuchnią. Przemierzając tę ostatnią, adepci błogosławić mogą po raz kolejny throalskie umiłowanie porządku, wszystkie naczynia znajdują się bowiem na swoich miejscach i nie ma szans, by przypadkiem potracony kociołek czy talerz narobił hałasu. Gdy bohaterowie dotrą nad kłapę prowadzącą do piwnicy, ujrzą bijący od niej delikatny poblask płonących na dole świec, a wstrzymawszy oddech, usłyszą zdecydowany, chrapliwy głos, który tłumaczy coś z silnym, obcym akcentem. Niestety, grube drewno tłumi słowa, bohaterowie rozumieją więc tylko kilkakrotnie wymienione imię Varulusa. Po chwili tajemniczy mówca milknie.

Jeśli bohaterowie będą zwlekać z otwarciem kłapy i zdecydować się poczekać, aż spiskowcy opuszczą pomieszczenie zanim zdążą się ukryć, do kuchni wejdzie gruby krasnolud ze świecą i naręczem papieru. Na widok adeptów podniesie wrzask, który zaalarmuje zgromadzonych na dole, ci zaś, niewiele myśląc, spróbują zlikwidować niewygodnych świadków.

NA STRAGANIE, W DZIEŃ TARGOWY..

Ukryci w beczkach adepci nie mają wiele do roboty – szczęśliwie, kramarz jest przyjaznym gadułą i jego klienci dzielą się z nim chętnie ploteczkami. Możesz podsunąć bohaterom dowolną informację lub skorzystać z poniższej tabeli:

- 0. Inwazja Thery** – Rozmówca zastanawia się, kiedy imperium spróbuje podporządkować sobie Throal i czy ten zdoła się obronić.
- 1. Podatki** – Rozmówca kramarza oddaje się ulubionemu zajęciu Throalczyków: narzekaniu na podatki.
- 2. Filozofia** – Handlarz i klient spierają się, czy Pogrom był karą za grzechy krasnoludów.
- 3. Polityka** – Przy straganie gromadzi się kilka osób, dyskutując o blaskach i cieniach panowania Varulusa III.
- 4. Pokaz niepachnidła** – Nowa substancja może zupełnie zrewolucjonizować życie w królestwie, nic więc dziwnego, że dużo się o niej spekuluje. Rozmówcy uważają zazwyczaj Yacusa za potencjalnego dobroczyńcę.
- 5. Zabójstwo Gandaviela** – Morderstwo znanego Mistrza wstrząsnęło społeczeństwem Throalu i wciąż pozostaje żywym tematem rozmów. Klienci dziwią się najczęściej, że winni nie zostali ścięci.
- 6. Niepokoje społeczne** – Rozmówca opowiada o zamieszkach na tle rasowym w jednym z Miast Wewnętrznych.
- 7. Ueravenowie** – Rozgoryczony klient zastanawia się, czy największy wrogiem króla nie planują nowego mactwa.
- 8. Sukcesja** – Rozmówca niepokoi się coraz częstszą nieobecnością króla na dworze i zastanawia, czy Neden jest gotów do objęcia władzy.
- 9. Legenda** – Klient dyskutuje z kramarzem o legendzie, która może zainteresować poszukiwaczy przygód.



POWSTANIE ŚMIERCI

Na początku lat 1480. sześć rodzin przeciwnych rządowi rodu Avalus, żyjących do władców Throalu dawne urazy, połączyło siły i zaproponowało Therze udział w wymierzonym w Varulusa spisku. Przy pomocy Theran oraz Vistrosha, przywódcy jednego z najróżniejszych gangów z Kratas, rebelianci zdobyli Wewnętrzne Królestwo, zmuszając Varulusa do ucieczki i biorąc do niewoli księcia Nedena, którego usiłovali zatruci wydobytymi z ciała Horra fluidami, mającymi zmienić go w bezwonną marionetkę spiskowców.

Prawowity król odzyskał tron po krwawych walkach, a to dzięki przymierzu z Garlithem Jednookim, największym rywalem Vistrosha. Magia Górskiego Cienia, sprzyjającego Varulusowi smoka, pozwoliła ocalić następcę tronu, w rebelii poległa jednak znakomita większość członków nielicznego i przed powstaniem rodu Avalus. Pokonawszy buntowników, król stracił przywódców rebelii oraz skazał na wygnanie wszystkich członków rodów Heovart, Erud, Pay'ar, Endour i Turlough. Ród Ueraven, podejrzewany o udział w spisku, zdołał ocalić dobre imię, wciąż jednak nie oczyścił się do końca z zarzutów.

Po zakończeniu rebelii Varulus nakazał, by nazywać ją Powstaniem Śmierci, gdyż śmierć była w niej jedynym zwycięzcą.

Jeżeli adepci nie przebaczą prawnikowi zdrady lub jego los niewiele ich obchodzi, a wciąż nie zechcą podporządkować się woli Ueravenów, stary krasnolud fachowo zamorduje Elema, po czym rozkaże wziąć na cel najstabiliej wyglądającego członka drużyny. Sam powoli do niego podejdzie – jeden fałszywy ruch któregoś z bohaterów skończy się salwą z kusz – wyjmie mu broń zza pasa i wyprowadzi za plecy kuszników, opierając mu sztylet o tętnicę.

– Mam rozkaz doprowadzić jednego z was. Chcecie sprawdzić, czy potrafię go dosłownie? – wycharczy, wyginając usta w złowrogim uśmiechu.

Gdy bohaterowie dadzą się już grzecznie skępować i rozbroić, stary pchnie najmłodszego ze swoich podwładnych do pałacu rodu, by szykowano pokoje dla gości, sam zaś wygodnie rozsiądzie się w ulubionym fotelu Elema i nabije sobie fajkę. Zdziwione spojrzenia podkomendnych skwituje krótkim „Trzeba przeczeć” i zaciągnie się aromatycznym dymem. W fotelu traci całą złowrogą aurę – teraz niczym nie różni się od dobrośliwego dziadka, gotowego, by opowiadać wnukom o dawnych bohaterach.

Niestety, stary krasnolud nie jest szczególnie gadatliwy i nie reaguje na zaczepki adeptów, chyba że uzna, iż z czymś się przed nim zdradza. Jediną właściwie wiadomością, która wywoła u niego zaniepokojenie, jest informacja o udziale młodych Ueravenów w spisku Yacusa. Jeśli bohaterowie o tym wspomną, pochyli się ku nim, wydmuchnie im w twarz dym i zapewni, że to niemożliwe. Jeżeli adepci będą obstawali przy swoim i opiszą kogoś ze spiskowców, stary zapadnie na chwilę w fotel, po czym oznajmi z zagadkowym uśmiechem, że śmiałkowie

być może ocalili właśnie skóry. Żadna inna rewelacja, łącznie z objaśnieniem prawdziwego celu powrotu do Throalu, nie wyrze na nim podobnego wrazenia.

Po kilku godzinach starzec uznaje, że może bezpiecznie przeprowadzić jeńców, zarzuca im więc worki na głowę i, w asyście kuszników, wyprowadza z domu Elema. Jeżeli adepci protestują przed zastąpieniem oczu i twierdzą, że i tak znają drogę do pałacu Ueravenów, stary krasnolud oznajmia, ubawiony, że worki mają ich chronić przed rozpoznaniem. To jedyny komentarz, jaki wygłasza – bohaterowie usłyszą jego głos jeszcze tylko raz, gdy przekona napotkany przypadkiem patrol Straży, że jeńcy są prywatną sprawą rodu Ueraven. Argumentacji towarzyszy brzęk sztuk srebra.

W MOCY NIEPRZYJACIÓŁ

Pałac złowrogiego rodu został faktycznie przygotowany na przyjęcie gości – gdy strażnicy zdejmują drużynie worki z głów, przed jej oczami roztacza się uroczy pejzaż sali tortur. Ze ścian zwieszają się zakończone kajdanami łańcuchów, malowniczo uzupełniane przez kleszcze, pręty i piętna, żelazna dama uchyla zachęcająco drzwi do kolczastego wnętrza, a w potężnym paleńniku goreją węgle. Kilku mocarnych krasnoludów o twarzach skrytych za czarnymi kapturami fachowo mocuje pierwszego adepta na łożu do rozciągania, a strażnicy zapędzają resztę do zawieszonych pod sufitem klatek. Oprawcy dobrze naciągają przymocowane do rąk i nóg umieszczonego na łożu bohatera sznury, po czym spokojnie wracają do przerywanej partyjki kart.

Selenda pozwala adeptom niecierpliwie się i odczuć niepełność własnego losu. W końcu jednak odurzająca chmura zapachów autorstwa nieodżałowanej pamięci Mistrza Gandaviela zapowiada przybycie głowy rodu Ueraven. Wraz z nią do sali wkracza kilku dostanie odzianych, statecznych krasnoludów, którzy rozsiadają się wygodnie i sięgają po fajki, by zabić przykrą woń strachu. Jeden z nich krąży po sali, ciekawie przypatrując się bohaterom, aż wreszcie pochyła się nad rozciągniętym nieznacznie i stanowczo pyta o powód powrotu do Throalu.

Selenda Ueraven nie odzywa się ani słowem, daje jednak przesłuchującemu znaki, gdy coś ją zaciekawi. Od jakiegoś czasu zajmuje ją intryga, w tryby której dostali się adepci oraz jej

PLANY SELENDY

Selenda Ueraven nienawidzi króla Varulusa z całej duszy i perspektywa pozbycia się go na zawsze jest dla niej kusząca – niepokoi ją tylko udział młodzieży Ueravenów w spisku. Ród nie oczyścił się jeszcze na dobre po Powstaniu Śmierci i szansa przejęcia władzy po upadku Avalusów byłaby minimalna, zwłaszcza gdyby posądzono go o przygotowanie zamachu. Selenda zamierza więc wykorzystać sytuację, by – z pomocą adeptów – raz na zawsze odsunąć od siebie i krewniaków podejrzenia o udział w rebelii. Umożliwiwszy ocalenie Varulusa, sprytna krasnoludka stara się wygrać zaufanie nie tylko władcy, ale i prostych Throalczyków – to zaś będzie jej potrzebne, gdy wreszcie pobędzie się rodu Avalus we własny sposób.

ulubiony dostawca zapachów, nie zna jednak jej szczegółów, nie zawaha się więc przed posłaniem oprawców do pracy, byle tylko zaspokoić ciekawość. Jeżeli adepci wspomnieli w przytomności starca o kilku młodych Ueravenach zaangażowanych w spisek, o którym Selenda nie ma pojęcia, jej docieklivość jest jeszcze większa. Wiele lat spędzonych na dworze pozwala jest bezbłędnie odróżniać prawdę od fałszu, chyba że przestłuchiwany łgarz potrafi naprawdę doskonale posługiwać się kłamstwem. Jeśli jednak spróbuje nieporadnie oszukiwać prześladowców, kaci udzielą mu surowej reprimendy, naciągając sznury.

Adeptów ocalić może jedynie prawda – i dopóki nie przyznają się do roli, jaką spełnili w intrydze Yacusa, ani sposobu, w jaki chcą go powstrzymać, kaci konsekwentnie zadawać będą kolejne pytania. Wbrew pozorom, Selenda nie zamierza trwale okaleczyć bohaterów, początkowo środki perswazji będą więc łagodniejsze i oparte głównie na zastraszaniu. Wyduświsy ze śmiałków rzezczywisty cel ich pobytu w królestwie i dowiedziawszy się o planowanej zdradzie Yacusa, Selenda uśmiechnie się podle, skinie na towarzyszy i bez słowa opuści salę tortur.

Narada Ueravenów ciągnie się dobrą godzinę – drużyna może w tym czasie co najwyżej zabawić się rozmową z katem. Wreszcie drzwi do sali tortur otwierają się i staje w nich paskudnie uśmiechnięta Selenda. Złowrogo kiwa na oprawców i pochyla się nad rozpiętym na łożu nieszczęśnikiem.

– Wszyscy wiedzą, że ród Ueraven nie darzy Avaluśów miłością – skrzeczy, wciąż wyginając wargi w uśmiechu – i niejeden powie wam, że chętnie widziałabym Varulusa i jego syna martwymi. Prawda, sprzeciwiłam się królowi niejednokrotnie, pamiętajcie jednak, że nie ze względu na siebie, lecz nie mogąc ścierpieć chaosu, w którym nieudolne rządy Varulusa pogrążają Throal. Ueravenowie są przeciwnikami obłąkańczej władzy, lecz nie spiskowcami, i nie śmielibyśmy podnieść ręki na majestat. Dobrze zrobiliście, przychodząc tutaj.

W czasie przemowy Selendy oprawcy zdejmują więzy z rąk torturowanego i otwierają klatki, w których umieścili jeńców. Jeden z katów, spoglądając przyjaźnie spod kaptura, podsuwa umęczonemu bohaterowi fłaszczkę czegoś na wzmocnienie. Dwaj wyrosli jak spod ziemi gwardziści zwracają im broń. Selenda tymczasem mówi dalej – informuje drużynę, że nigdy nie wątpila w niewinność śmiałków i wiedziała, że to nie z ich ręki zginął nieszczęsny Gandaviel, raz jeszcze zapewnia o swojej lojalności wobec urzędu króla i pyta, w jaki sposób jej rodzina mogłaby przeszkodzić Yacusowi. Jeśli adepci zagadną ją o Starszego Koordynatora, krasnoludka rozciągnie wargi w żabim uśmiechu i zapewni, że sprowadzi go jak najszybciej – tymczasem drużyna może odpocząć w pokojach gościnnych, gdzie podano już owoce i napoje. Jeżeli bohaterowie poproszą Selendę o pomoc w dotarciu do króla, ta grzecznie wymówi się faktem, że nie każdy ma ciągły dostęp do Varulusa, a na audyencji trzeba czekać tygodniami. Choć głowa Rodu Ueraven ma zamiar posłużyć się śmiałkami, nie zamierza brudzić sobie rąk.

POLOWANIE NA SZPIEGA

Dotarcie do Starszego Koordynatora to niełatwe zadanie, nawet dla szybkich i bezwzględnych agentów Ueravenów. Wiadomość zostaje przekazana jednemu ze szpiegów Oka Throalu, ten

OKO THROALU

Choć Varulus III święcie wierzył, że nie nie korumpuje tak bardzo, jak sekretna władza, i że wszystkich sił starł się uniknąć tworzenia tajnej policji, Powstanie Śmierci zmusiło go, by powołać do życia Oko Throalu, królewską służbę wywiadowczą. Jej zadaniem jest informować władzę o wszelkich potencjalnych zagrożeniach, zarówno zewnętrznych, jak i wewnętrznych. Fakt wysłania agentów na tereny innych państw jest w Throalu tajemnicą poliszylną – chcąc uniknąć niepokojów społecznych, król utrzymuje w ścisłej tajemnicy fakt, że Oko służy jednocześnie w charakterze tajnej policji.

Wywiad podlega jednocześnie ambasadorowi generalnemu królestwa i naczelnemu dowódcy armii – operacje nadzoruje jednak Starszy Koordynator. Jego tożsamość jest ściśle tajna – zna ją jedynie pięciu najwyższych rangą agentów. Piątka przekazuje rozkazy Koordynatora dalej, aż dotrą do właściwego człowieka – ze względu na bezpieczeństwo, szeregowi agenci znają wyłącznie swego bezpośredniego zwierzchnika.

Oko Throalu często korzysta z pomocy poszukiwaczy przygód – gdy nie wystarczają zwykli agenci, Starszy Koordynator nie waha się zatrudnić lojalnych i kompetentnych adeptów.

zaś posyła ją na coraz wyższe szczeble dowodzenia – nim adepci otrzymają odpowiedź, mija cały dzień i noc. W tym czasie, jeśli bohaterowie się odważą, mogą samemu zbierać informacje. Domostwo rodu Byril'ah jest obsadzone jak forteca, poinformowany bowiem przez Urrusa o obecności adeptów Yacus rozpoznał ich powszechnie, ze skazani morderycy powrócili, by upomnieć się o jego głowę. Byril'ahowie dołożyli również wszelkich starań, by odpowiedzialnym za poszukiwanie drużyny uczynić swego krewniaka, kapitana Ueneego, który już raz ją schwycił.

Trudno ustalić również datę prezentacji niepachnidła – szeregowi członkowie Królewskiego Cechu Perfumiarzy nie mają o niej pojęcia, mistrzowie zaś dostają na widok bohaterów historii, która nieodmiennie kończy się wezwaniem Straży. Jeśli adepci złożą w cechu więcej niż jedną wizytę, już wkrótce cały Throal dowie się o mścicielach, którzy uśmiercają kolejno wszystkich wytwórców zapachów. Zarówno plotki, jak i niedawna popularność śmiałków nie ułatwiają im wcale życia i niemal uniemożliwiają poruszanie się incognito.

Zwierzchnik Oka Throalu dostarcza odpowiedź o świcie. Niski, nawet jak na krasnoluda postaniec składa na ręce adeptów list informujący ich, że wysoko postawiony agent spotka się z nimi za dwie godziny w dahancie, w którym zamordowano Gandaviela. Doręczyciel nie czeka na odpowiedź, nie wysłuchuje też żadnych skarg bohaterów – gdy upewnia się, że przeczytali i zrozumieli wiadomość, kłania się lekko i bez słowa odchodzi.

POWRÓT NA MIEJSCE PRZESTĘPSTWA

Dom, w którym zginął elf, wygląda tak samo, jak przed kilkoma dniami – wprawiono na powrót drzwi, a mieszkający



w okolicy biedacy, zajęci własnymi sprawami, zapominają o ponurej historii. Patrole Straży są tu wciąż tak samo rzadkie, szansa więc na to, że ktoś zainteresuje się przemykającymi adeptami, jest minimalna. Jeśli bohaterowie postanowią przybyć przed wyznaczoną godziną i obserwować wejście lub przeszukać wnętrze, znow nie znajdą niczego podejrzanego.

Dokładnie w dwie godziny po doreczeniu listu w pomieszczeniu pojawi się Dawca Imion. Niezależnie od tego, czy bohaterowie zaczęli się we wnętrzu, obserwują wejście czy, ufni w słowo szpiega, przybywają o czasie – nie zauważą, ani skąd przybył, ani jakim sposobem zajął miejsce, na którym zasiadał w chwili śmierci Gandaviel. Sylwetkę przybysza szczerze spowija szary płaszcz, twarz zaś ginie pod kapturem – bohaterowie mogą jedynie w przybliżeniu ocenić jego wzrost i budowę, dochodząc do wniosku, że mają do czynienia z orkiem, człowiekiem lub elfem. Choć nie sposób dostrzec oblicza agenta, adepci wyraźnie czują na sobie jego pytający wzrok. Jeśli się odezwą, uciszy ich gestem dłoni, którą następnie wyciągnie przed siebie – szpieg wysłucha drużyny dopiero, gdy ta odda mu żelazne okło, które powierzył jej Thom.

Tajemniczy agent uważnie ogląda symbol, po czym teatralnym szepcieniem prosi o list z raportem. Błyskawicznie przelatuje go wzrokiem, składa na dwoje i pyta bohaterów, czy śmiałkowicie chcą coś dodać. Tym razem delikatnie podnosi głos – choć bardzo stara się opanować, wyraźnie widać, jak kolosalnie wrażeń wywarła na nim relacja adeptów. Wysłuchawszy ich wersji wydarzeń – nie pozwoli przy tym na najmniejsze nawet ozdobniki, niecierpliwie poganiając opowiadających – wstanie, pokręci ukrytą pod kapturem głową i uważnie spojrzy na bohaterów.

– Nie mamy czasu – powie z powagą. – Za trzy godziny Jego Wysokość przyjmie Yacusa Byril'aha, Mistrza Zapachów i łaskawie zapozna się z niepachnidłem. Musimy skoordynować działanie. Zgromadzę posiłki i zamknę zdrójcę drogę z królestwa – wy powstrzymacie go w komnatach króla.

Zanim adepci zaczną się zastanawiać, jak dostać się do Wewnętrznego Królestwa, szpieg poda im na otwartej dłoni żelazny pierścień z kryształowym okiem.

To otwórz wam bramy pałacu – powie, po czym, zarzucając połami płaszcza, rozplynie się w powietrzu jak sen.

SAMOTNOŚĆ DŁUGODYSTANSOWCA

Aby dotrzeć do Wewnętrznego Królestwa, adepci muszą pokonać niemal całą długość ciągnącego się na wiele mil korytarza – trzy godziny, które im pozostały, to czas ledwie wystarczający na pospieszne przebycie tego dystansu. Sprawy nie ułatwia poranny tłok – bohaterowie przebijają się muszą przez wartką rzekę Dawców Imion spieszących za swoimi spawami, ignorować zaczepki i nawoływania żebraków oraz handlarzy i unikać kontaktów z patrolami Straży – szczęśliwie, w tłumie łatwiej postać anonimowym.

Minuty zmieniają się w godziny, a droga wydaje wydłużać w nieskończoność – w końcu jednak nad głowami zamajaczy sylwetka Wielkiej Biblioteki. Tlum jest tu zdecydowanie mniej gęsty i składa się głównie z petentów, ubiegających się o coś u władz królestwa, pracowników administracji Throalu oraz zajętych sobą arystokratów, nikt więc nie zwraca na drużynę baczniejszej uwagi. Patrol Straży mija adeptów niespiesznie,

WEWNĘTRZNE KRÓLESTWO

Serce Throalu bije głęboko pod ziemią, w najstarszej i najdosłowniej części państwa, zwanej Wewnętrznym Królestwem. Składają się na nie cztery potężne kompleksy pomieszczeń i korytarzy. Pierwszym i najświetniejszym z nich jest Wielka Biblioteka, największy w Barsawii zbiór ksiąg i miejsce pielgrzymek wszystkich uczonych prowincji. Tuż obok niej znajduje się wejście do Królewskiego Auditorium – wykutego w skale amfiteatru, zdolnego pomieścić cztery tysiące widzów. Na jego arenie odbywają się zarówno walki gladiatorów i mecze *hach'varu*, jak i dysputy filozoficzne czy pokazy magii.

W głębi Wewnętrznego Królestwa mieszczą się Komnaty Centralne – siedziba administracji Throalu, z ostawionym Pałacem Sprawiedliwości, oraz Komnaty Królewskie, czyli pałac Varulusów. Dostępu do tego ostatniego we dni i w nocy bronią dziesiątki strażników i magicznych zabezpieczeń, tak by nikt niepowołany nie dostał się do środka.

obrucając ich wprawdzie czujnym spojrzeniem, lecz wyraźnie nie rozpoznając. W oddali błyska srebrna brama pałacu.

Gdy bohaterowie mijają Pałac Sprawiedliwości, w którym tak niedawno gościli, w oczy rzuca im się nagle znajoma twarz. U szczytu prowadzących do wejścia schodów stoi, konwersując z nieznanym drużynie krasnoludem, kapitan Uene Byril'ah. Nie dostrzega wprawdzie adeptów od razu, kiedy jednak nabierają już przekonania, że udało im się przemknąć, wydaje nagle pełen zdumienia okrzyk, wzywa do siebie gwardzistów i rzuca się w ślad za drużyną.

Podjęcie walki lub próba przekonania męznego dowódcy o prawości swoich zamiarów oznacza stratę kilku cennych minut, najlepszym pomysłem jest więc dotarcie do srebrzystych drzwi zanim zrobi to Straż. Gwardziści coraz tłumnie wypadają z koszar, by ścigać renegatów, roztrącając uczonych i urzędników. Dystans pomiędzy strażnikami a adeptami maleje z każdą chwilą – zbliża się jednak również wejście do komnat Varulusa. Wystarczy załomotać w srebrzyste skrzydło bramy i wyciągnąć przed siebie pierścień, by ta się otworzyła, pozwalając drużynie wkroczyć do środka, i zatrasnęła tuż przed nosami pierwszych gwardzistów.

Adeptów otacza natychmiast mur straży – odziani w pozłacane zbroje, zaprawieni w bojach gwardziści królewscy bez słowa dobywają mieczy i mierzą w pierś przybyłych. Dowódca, jedynooki krasnolud o urzędowym wyrazie twarzy, beceremonialnie pyta, jakim cudem bohaterowie weszli w posiadanie pierścienia i jaką sprawę chcą przedstawić majestatowi. Gdy drużyna opisze Dawcę Imion, który powierzył im sygnet – lub chociaż sposob, w jaki z nimi rozmawiał, strażnicy – jak na komendę – schowają broń, a ich przyncał poinformuje adeptów, że zgodnie z królewskim rozkazem wszyscy, którzy legitymują się znakiem Oka, mogą żądać posłuchania o dowolnej porze dnia i nocy. Niestety, Jego Wysokość jest teraz zajęty – podejmuje Mistrza Yacusa Byril'ah, muszą więc zaczekać w sali tronowej na swoją kolej. Gwardziści odstupują, a zagradzające korytarz złote drzwi otwierają się bezszelestnie.



RODZINA KRÓLEWSKA

Na skutek ponurych wydarzeń, znanych jako Powstanie Śmierci, panujący w Throalu ród Avalus jest – zwłaszcza jak na krasnoludzką rodzinę – wyjątkowo nieliczny. Głową rodziny jest, rzecz jasna, Varulus III, którego jedyny potomek to książę Neden. W każdej sytuacji wspiera go ukochana żona, dobra i mądra królowa Dollas, krynica niekoczona cierpliwości i miłosierdzia. Jedyna żyjąca krewna królewskiej pary to matka Varulusa i babka Nedeny, Veroxa. Małeńka staruszka jest skora do złośliwych figli, nie można jednak odmówić jej wielkiej inteligencji i sprytu – zarówno syn, jak i wnuk bardzo cenią jej rady.

KRÓLOBÓJSTWO

Sala tronowa jest pełna. Dokładnie naprzeciwko wejścia, na potężnym, złocistym tronie zasiada Varulus III, władca Throalu. Po jego prawicy stoi książę Neden, po lewicy zaś kanclerz. Wishten. Dalej, ustawieni w półokrąg, stoją dworzanie, odziani w najprzejdniejszą materię, przystrojeni złotem i drogimi kamieniami. Większość z nich to krasnoludy w barwach rodu Byril'ah, dojrzej tu można jednak przedstawić wszystkich ras i nacji – w sali tłoczą się zarówno królewscy doradcy, jak i ambasadorowie oraz zwyczajni dworscy poehleby. We wnękach kryją się zakuci w złote pancerze gwardziści.

Pośrodku sali, naprzeciwko tronu, stoi wystrojony paradnie Mistrz Zapachów. Pół kroku za nim pręży się Urrus, dalej zaś – sześciu *j'havim*, w których adepci bez trudu rozpoznają spiskowców. Yacus wyciąga właśnie przed siebie srebrzystą tarcę, podsuwając ją wprost pod królewskie nozdrza. Nieświadom zagrożenia Varulus zachęca łagodnie syna, by wraz z nim zapoznał się z mocą niepachnidła.

Adepci muszą działać szybko i bez wahania – na srebrnej tarczy znajduje się śmiertelna trucizna i tylko błyskawiczne wytrącenie jej z rąk Yacusa ocali króla. Wtargnięcie adeptów zakłóca ceremonię – w zaległej nagle śmiertelnej ciszy słychać tylko głosy bohaterów i brzęk upadającego na podłogę naczynia. Cała sala zamiera na kilka uderzeń serca – potem Varulus marszczy nagle brwi, by nakazać gwardzistom usunięcie intruzów, Yacus zaś, ze złowrogim warknięciem, wysuwa z nieodłącznej laski paskudnie wyglądające, pokryte zielonym nalotem ostrze i rzuca się na króla. Tylko adepci mają dość przytomności umysłu, by sparować śmiertelny cios.

Wybucha prawdziwe piekło – dworzanie rozbiegają się niczym przerażone pisklęta, ambasadorowie głośno domagają się broni, książę Neden dobywa miecza, zza złotych drzwi wysypują się gwardziści, Urrus zaś z paskudnym uśmiechem, niczym pantera rzuca się na drużynę. Do walki ruszają również spiskowcy – ciskają w stronę strażników szklane flaszki, których zawartość w gnieniu oka wypełnia korytarz i połowę sali gryzącym, ciemnym dymem. Gwardziści padają w nim jak muchy.

Yacus jest zdesperowany i znakomicie przygotowany – nie pozwoli związać się walką i próbuje wykorzystać kilka fiolek, które ukrył w przepastnych kieszeniach. Zawierają w większości egzotyczne trucizny i substancje halucynogenne, za pomocą

SALA TRONOWA VARULUSA III

Do sali tronowej królów Throalu prowadzi odgradzony od reszty królestwa srebrnymi drzwiami, wykładany zielonym i białym marmurem korytarz, w którym stale przebywa czterdziestu gwardzistów, gotowych w każdej chwili służyć władcy wsparciem. Tunel kończy się złotymi drzwiami, jeżącymi się wręcz od magicznych pułapek, aktywujących się przy najdrobniejszej nawet próbie sforsowania zamka.

Sala tronowa to olbrzymia komnata, zdolna pomieścić setki Dawców Imion – tu król rozpatruje petycje i sprawy sądowe, przyjmuje ambasadorów i udziela posłuchań. Za umieszczonym naprzeciwko wejścia, wykonanym ze złota i orichalku tronem zwieszają się przastare gobeliny, ukazujące starożytnych władców królestwa, którzy groźnie spoglądają na każdego, kto śmie sprzeciwić się woli króla. Pozostałe trzy ściany pokrywają mozaiki, prezentujące wielkie dokonania członków rodu Avalus.

których zdradziecki Mistrz Zapachów usiłuje wyeliminować najgroźniejszych przeciwników. Jego pomocnicy wykorzystali cały posiadany gaz, by pozbyć się gwardzistów, teraz więc, sięgnąwszy po ich broń, zaatakują każdego, kto stanie między nimi a królem. Urrus walczy sprytnie, bez przerwy się przemieszcza i nie wiąże się walką z więcej niż jednym przeciwnikiem.

Jeśli sytuacja zacznie wymykać się adeptom spod kontroli, przez złote drzwi wpadnie następny oddział Straży – tym razem to grupa pościgowa pod komendą Ueneego Byril'aha. Początkowo mężny kapitan uzna, że Yacus i jego sprzymierzeńcy bronią króla przed adeptami, wyjątkowo szybko jednak zorientuje się w sytuacji i ruszy drużyną w sukurs. Jego podwładni rozprawiają się zapewne z kilkoma fałszywymi *j'havim* – zdradziecki Mistrz Zapachów i jego therański sojusznik powinni jednak paść z rąk adeptów.

Śmierć Yacusa i Urrusa kończy potyczkę – pozostali przy życiu spiskowcy poddają się i nie stawiają dłuższego oporu. Nad ciałem Mistrza zacieśnia się krąg gapiów – sam książę Neden pochyła się nad zwłokami, by sprawdzić, czy zdrójca na pewno nie żyje. Gdy dotyka truchła, w pomieszczeniu rozchodzi się nagle dziwny, gryzący zapach – w dwa uderzenia serca później ciało Yacusa bucha straszliwym płomieniem, w mgnieniu oka zmieniając się w kupkę popiołów. Jeśli żaden z adeptów nie wykorzystał chwili, by odrzucić księcia, cudem unika on straszliwej śmierci, w ostatniej chwili odskakując od zwłok. Jeżeli jednak któryś z bohaterów wykazał się refleksem, może liczyć na szczególne względy następcy tronu. Gdy płomień gasną – również nagle, jak buchnęły – z ciała Yacusa Byril'aha pozostaje tylko poczemniała plama na posadzce. Varulus ze smutnym uśmiechem oznajmia, że podłoga nie zostanie odnowiona, by zawsze przypominać mu, jak ciężko jest nosić koronę.

PODSUMOWANIE

Ocaliwszy króla i następcę tronu, adepci uznani zostają za herosów. Varulus osobiście oczyszcza ich ze wszystkich zarzutów



NIESPODZIANKI YACUSA

Mistrz Zapachów przygotowywał się do zamachu przez długie lata i nie pozwoli, by grupa bohaterów pomieszała mu szyki. W zakamarkach jego ubrania skrywa się niejedna fiołka, zawierająca śmiertelnie niebezpieczną substancję – gdy adeptci walczą z Yacusem, możesz śmiało pozwolić mu skorzystać z dowolnej alchemicznej broni, albo wykorzystaj poniższą tabelkę, losując lub wybierając interesującą pozycję.

0. **Gaz rozwesalający** – Będący pod działaniem tej substancji bohater (stopień testu Żywołności, wymagane go do odparcia jej działania, wynosi 12) przez k8 tur śmieje się obłąkańczo i tarza po podłodze. Gdy najsilniejszy efekt ustąpi, heros pozostaje nienaturalnie rozbawiony przez k12 godzin.

1. **Serum strachu** – Bohater, w płucach którego znajdzie się odrobina tej substancji, musi zdać test Żywołności o stopniu 8, by nie kulić się ze strachu w najbliższym kącie przez k8 tur.

2. **Gaz halucynogenny** – Jeśli wystawiony na działanie tego gazu bohater nie zda testu Żywołności o stopniu 8, przez pełną godzinę cierpieć będzie na omamy i halucynacje, których charakter ustala MG.

3. **Dusidło** – Zielony dym to trucizna raniąca o stopniu 9, działająca przez k4 tury.

4. **Gryzące opary** – Trucizna raniąca, o stopniu 7. Działa jednorazowo.

5. **Zastłona dymna** – Ze słuczonej fiołki bucha gęsty dym, skrywający całkowicie postać perfumiarza.

6. **Kleista maź** – Zawartość tego flakonu natychmiast przywiera do ubrania i ciała bohatera, krępując mu ruchy. Stopień jego inicjatywy spada o 2.

7. **Oleum** – Z ciśniętego na podłogę słoja wylewa się czarny, cuchnący olej. Każdy, kto stanie w kałuży, musi wykonać test Zręczności o stopniu trudności 9, by się nie przewrócić. Umazana oleum broń obniża, z racji śliskości, stosowny talent o 2 stopnie.

8. **Żący pył** – Drobiniki pyłu osiadają na skórze i ubraniu bohatera, natychmiast zaczynając je przeżerać. Do momentu oczyszczenia adept otrzymuje obrażenia o stopniu 6.

9. **Płynny ogień** – Trafiony fiołką heros natychmiast staje w ogniu i do momentu ugaszenia otrzymuje co rundę obrażenia o stopniu 10.

Część niespodzianek Yacusa ma postać gazową – jeśli bohater osłania nos i usta, stopień trudności testów spada o 2.

i obiecuje spełnić jedną prośbę – jakakolwiek by ona nie była. Drużyna może skorzystać z okazji, by na zawsze pozostać w Throalu – każda z królewskich służb, od marynarki po korpus dyplomatyczny, chętnie przyjmie ich w swoje szeregi. Zaskarbili też sobie zaufanie króla i przyjaźń księcia – obydwie te zaszczyty zaowocują zapewne niejedną jeszcze poufną misją czy specjalnym zadaniem.

OSTRZE PERFUMIARZA

Ukryte w nieodłącznej lasce Yacusa ostrze nasączone jest straszliwą trucizną – wbicie go w pierś króla to plan awaryjny zdrajcy. Uzyskana z jadu sprowadzonych z południowych prowincji They węży trucka jest śmiertelnie niebezpieczna i powoduje paraliż, po którym następuje szybki i bolesny zgon. Traktuj ją jak działającą natychmiast truciznę zabójczą, na którą nie ma antidotum – z wyjątkiem, być może, przyrządzonej przez Pirsę Sokole Oko substancji. Szczęśliwie, Yacus nie posługuje się mieczem zbyt wprawnie...

Chwała ma również swoją ciemniejszą stronę. Blizny na nadgarstkach nieprzyjemnie przypominają adeptom o przysiędze złożonej Szybkiemu Cieniowi – a tacy ludzie, jak król świata przestępczego Wielkiego Targu, nigdy nie zapominają o faworach. Choć drużyna oddała Ueravenom przysługę, ci nie spuszcza z niej oka, wiedząc, że już w najbliższej przyszłości niebezpieczni śmiatki mogą znaleźć się po drugiej stronie barykady. Szczęśliwie, rodzina Byril'ah, oficjalnie wykluczysz Yacusa ze swoich szeregów, nie żywi do bohaterów urazy i odczuwa nawet coś na kształt wdzięczności.

Gdy umilkną dzięki chóry, drużynę odwiedzi jeszcze jeden gość. Jak zwykle otulony długim płaszczem, śpiew w niezny sposób przeniknie do zamkniętego pomieszczenia, by bez słowa wyciągnąć dłoń po pierścien. Na ocienionej kapturze twarzy mający ciepły uśmiech. Zanim zniknie, uściśnie jeszcze bohaterom ręce.

– Dziękuję – powie. – Znakomita robota.

Nie wiedzieć czemu, te proste słowa uznania wydają się adeptom cenniejsze niż wszystkie dotychczasowe fety.

A JEŚLI PRZEGRAJĄ?

Scenariusz „Pachnidła” zakłada, że bohaterom udaje się ocalić rodzinę panującą – Mistrz Gry może jednak pozwolić Yacusowi wygrać. Throal ogarnie wówczas chaos – zarówno Byril'ahowie, jak i Ueravenowie oskarżeni zostaną o zorganizowanie zamachu, pozostałe zaś rody pogrążą się w krwawej wojnie o tron.

Podważysz fundament jedności Barsawii, jakim jest Throal, Teranie rozpoczyna proces podporządkowywania sobie kolejnych fragmentów zbuntowanej prowincji bez konieczności angażowania sił i środków niezbędnych do prowadzenia wojny na pełną skalę – da to zapewne niezwykle wręcz pole do popisu dla męźnych i zdecydowanych bronić swej ojczyzny adeptów.

Decydując się na taki rozwój wydarzeń, powinieneś pamiętać, że znakomita większość pojawiających się w tej historii postaci ma swoje miejsce w oficjalnej linii fabularnej, przedwczesna śmierć Varulusa i jego następcy uniemożliwi Ci więc zapewne korzystanie z oficjalnych elementów fabuły.



WYSTĄPILI

Yacus Byrnl'ah,
zdrajca i królobójca

Zdradziecki Mistrz Zapachów odsłania wreszcie swoje prawdziwe oblicze, usiłując zamordować władcę Throalu. Plan, który knuł przez długie lata, wydaje owoce – Yacus przygotował się więc na niemal każdą ewentualność i, choć nie jest potężnym wojownikiem, ani nawet adeptem, okaże się wymagającym przeciwnikiem. Wiedza i szczegółowa kalkulacja pozwoliły mu przygotować niejedną niespodziankę, bohaterowie nie powinni więc pokonać go dzięki szczęściu, a raczej w wyrównanej i krwawej walce.

Dzieciństwo Yacusa było szczęśliwe – większość czasu spędził u boku dziadka i imiennika, Yacusa Heovarta. Ojciec jeździł u boku dziadka i imiennika, Yacusa Heovarta. Ojciec jeździł u boku dziadka i imiennika, Yacusa Heovarta. Ojciec jeździł u boku dziadka i imiennika, Yacusa Heovarta.



Jarosław Musiał

Dzieciństwo Yacusa było szczęśliwe – większość czasu spędził u boku dziadka i imiennika, Yacusa Heovarta. Ojciec jeździł u boku dziadka i imiennika, Yacusa Heovarta. Ojciec jeździł u boku dziadka i imiennika, Yacusa Heovarta.

Plan Yacusa dojrzał wiele lat – Mistrz Zapachów dochodził w tym czasie do cechowych godności i osiągał doskonałość w swym rzemiośle. Kiedy Varulus III ogłosił konkurs na niepachnidło, perfumiarz uznał, że nadszedł czas – wyruszył w podróż, w czasie której nawiązał kontakt z Therranami i wyprosił ich o pomoc w usunięciu króla. Atak wystąnców lopus niemal pokrzyżował mu plany – dzięki interwencji adeptów zdołał jednak skontaktować się z therranśkim szpiegiem i otrzymać od niego ostatni składnik trucizny. Noc wcześniej plan omalże się wydał, gdy ambasador Taranv Ptak przejrzał dziennik Yacusa – dlatego właśnie Mistrz Zapachów usiłował go zamordować.

Powróciwszy do Throalu, perfumiarz uznał, że czas pozbyć się adeptów, niezbędnych mu w czasie podróży, likwidując jednocześnie zniechęconego rywala, Gandaviela. Wyrok skazujący bohaterów na wygnanie zmusił go do przyspieszenia zamachu. Ruszając do komnat króla, Yacus wiedział, że już nigdy ich nie opuści, czuł jednak, że oto dopełnia się zemsta – jedynie interwencja adeptów sprawiła, że duch Yacusa Heovarta nigdy już nie zostanie pomszczony.

Powróciwszy do Throalu, perfumiarz uznał, że czas pozbyć się adeptów, niezbędnych mu w czasie podróży, likwidując jednocześnie zniechęconego rywala, Gandaviela. Wyrok skazujący bohaterów na wygnanie zmusił go do przyspieszenia zamachu. Ruszając do komnat króla, Yacus wiedział, że już nigdy ich nie opuści, czuł jednak, że oto dopełnia się zemsta – jedynie interwencja adeptów sprawiła, że duch Yacusa Heovarta nigdy już nie zostanie pomszczony.

ZR: 5 SF: 5 ŻYW: 6
PER: 7 SW: 8 CHA: 7

Inicjatywa: 5 (k8)

Liczba ataków: 1

Atak: 6(k10)

Obrażenia: Zatrute ostrze 9 (k8+k6), plus trucizna (patrz ramka)

Obrona fizyczna: 7
Obrona magiczna: 9
Obrona społeczna: 9
Pancerz fizyczny: 0
Pancerz duchowy: 4
Próg życia: 35
Próg ran: 9
Próg przytomności: 27
Zachowanie równowagi: 5
Testy zdrowienia: –

Urrus,
szpieg i zamachowiec

Tym razem therranśki szpieg może wreszcie policzyć się z adeptami, usiłującymi zniszczyć jego misternie przygotowany plan. Odrzucił maskę półdiodoty i w pełni korzysta ze swojego potencjału – jest jak zwykle szybki, sprytny i śmiertelnie skuteczny. Choć w pierwszym starciu ma zbyt wiele do stracenia, by wdawać się w dłuższą walkę, w sali tronowej gotów jest umrzeć za imperium, zabierając ze sobą tak wielu therranśkich arystokratów, jak to tylko możliwe. Zanim jednak zbierze krwawe żniwo, z radością skręci kark bohaterom...

Dyscyplina: Wojownik

Krąg: 5

ZR: 9 SF: 9 ŻYW: 6

PER: 6 SW: 6 CHA: 3

Talenty: Akrobatyczny atak 5 (14/k20+k4), błyskawiczne porwanie 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

Obrona magiczna: 9

Obrona społeczna: 4

Pancerz fizyczny: 0

Pancerz duchowy: 1

Próg życia: 90

Próg ran: 10

Próg przytomności: 70

Testy zdrowienia: 3

Kostki zdrowienia: k10

Uzbrojenie: brak



Jarosław Musiał

Varulus III,
świątki król Throalu

Największy reformator w dziejach Barsawii coraz poważniej zapada na zdrowiu. Choć nabyta w ciągu dziesiątków lat sprawowania władzy żelazna wola i prędkość pozwalają mu znakomicie ukrywać gnębiącą go chorobę, nie jest już tak silny i sprawny,

jak przed kilkoma laty. Dlatego coraz mniej czasu spędza na dworze, usprawiedliwiając częste nieobecności pracą nad księgą poświęconą Upandalowi, którego jest głosicielem.

Varulus wygląda tak, jak na króla krasnoludów przystało. Ma długą, siwą brodę, zaplecioną w warkocze, mądrą twarz o łagodnych oczach i silne, wzbudzające zaufanie dłonie. Spowijają go purpurowe szaty, gęsto lamowane złotem, na palcach skrzą się pierścienie, a pod szyją brosze i łańcuchy. Obrazu dopełnia korona, gęsto wysadzana klejnotami.

Król Throalu nie mówi wiele, zawsze dokładnie wysłuchawszy najpierw racji rozmówcy. Wydaje się nieskończenie cierpliwy, bezmiernie mądry i absolutnie sprawiedliwy, choć często usłyszeć można plotki o jego gniewie, strasznym i niepowstrzymanym. Bije od niego majestat i dostojność, wobec którego nawet najbardziej zatwardziali wrogowie królestwa krasnoludów uginają kolana.

Niestety, spokój władcy jest tylko pozorny. Pogarszające się zdrowie i olbrzymia ilość zajęć sprawiają, że króla bardzo łatwo wyprowadzić z równowagi, zwłaszcza gdy ktoś marnuje jego czas. Szczęśliwie, sławetny gniew Varulusa nie jest tak straszliwy, jak w opowieściach, i choć monarcha staje się pod jego wpływem opryskliwy i może kazać wyrzucić rozmówcę, nie szafuje wyrokami śmierci.

Książę Neden,
następca tronu

Młody książę może okazać się nieocenionym sojusznikiem w czasie walki z Yacusem – jest bardzo doświadczonym wojownikiem i znakomicie zna teren, na którym toczy się potyczka. Oczywiście, jego obecność nie powinna umniejszyć roli bohaterów, Neden może więc z powodzeniem pozostać na drugim planie.

Książę bardzo ceni sobie adeptów od czasu wspólnej podróży na „Spizowym Orle” i ani przez moment nie wierzył, że mogliby okazać się winni zdrady. Ich powrót potwierdza jego przypuszczenia, cieszy się więc na widok tak męжных i nieugiętych Dawców Imion. Jeśli w czasie walki nie rozczarują go, następcę tronu chętnie weźmie adeptów pod swoje skrzydła i zatroszczy się o ich karierę w armii Throalu.

Selenda Ueraven,
serce i dusza
Starej Gwardii

Choć stara krasnoludka staje się – cokolwiek przypadkowym – dobroczynną adeptów, ci nie powinni mieć złudzeń. Głowa rodu Ueraven robi tylko to, co służy jej interesom, niewątpliwie ocalenie znieprawdzonego Varulusa

miało więc jakiś złowrogi cel. Selenda zapamiętała też adeptów, najpewniej więc jeszcze nie raz stanie na drodze drużyny.

Szybki Cień,
bezwzględny władca półświatka



Młody, zaledwie dwudziestotrzyletni trubadur jest niekwestionowanym przywódcą setek rzeźmieszków i lotrów mieszkających na terenie Wielkiego Targu – cały tamtejszy półświatek dzieli się na tych, którzy dla niego pracują, i tych, którzy się go boją. Jest przystojny, elegancki i wesoły, choć większość jego żartów to utajone groźby. Czerpie gigantyczne wręcz dochody z wymuszeń, przemytu i wszelkiej nielegalnej działalności, na jaką może sobie pozwolić w skorumpowanym i zepsutym mieście.

Choć Szybki Cień na pierwszy rzut oka sprawia wrażenie „szlachetnego lotra”, jest typem zimnym i okrutnym, nie cofającym się przed morderstwem z błahego powodu. Osiągnięta pozycja napawa go wielką dumą, która czyni go niezwykle wrażliwym na krytykę – nieprzemysłane słowa mogą skończyć się dla nieostrożnego rozmówcy śmiercią. Niepohamowany gniew wzbudza w nim jakakolwiek wzmianka o Therze, wciąż szpeci go bowiem piętno niewolnika.

Pirs Sokole Oko,
lekarz i podróżnik

Ten żyłasty człowiek o czarnych włosach przyprószonych na skroniach siwizną zjeździł Barsawię wzdłuż i wszerz, katalogując niemagiczne metody leczenia, które wykształciły się w rozmaitych kacerach podczas Pogromu. Widział i doświadczył niemal wszystkiego – w ciągu niespełna pięćdziesięciu lat życia był turańskim niewolnikiem, żeglował wraz z trollami wśród Lśniących Szczytów, zwiedził podwodne miasta t'skrangów i gościł w jurtach orkowych koczowniców. Zgromadził kolosalną wiedzę, którą powoli przelewa na papier, korzystając z pomocy skrybów z Wielkiej Biblioteki.

Lata podróży wykształciły u Pirsy specyficzny sposób widzenia świata, a ogrom cierpienia, z jakim się zetknął, wyostrzył mu język. Choć wciąż jest człowiekiem wielkiego serca i nigdy nie odwraca się od bliźnich w potrzebie, w rozmowie nie zna kompromisu i ani na chwilę nie opuszcza go cyniczne poczucie humoru. Wkrótce po wyleczeniu Thoma Thunnevara, Pirs szykuje się na kolejną wyprawę – chętnie wyruszy w towarzystwie jednego czy dwóch adeptów.



Jarosław Musiał

Jarosław Musiał

ważnym
lat sp
znakom
sprawy
Jarosław Musiał



Thom Thunnever,
umierający szpieg

Gdy Pirs Sokole Oko znalazł Thoma, ukrywającego się w nie wielkiej jaskini, krasnolud był na skraju śmierci – zarówno z wyczerpania, jak i na skutek ran, które odniósł w walce z koczownikami. Determinacja utrzymała jednak agenta przy życiu, a wiedza i umiejętności medyka powoli wprowadziły go z przedsiódków tamtego świata.

Thom wie, że musi się spieszyć – każdy dzień zwłoki może skończyć się tragedią. Choć adepci pokrzyżowali mu raz szyki, teraz są jego jedyną nadzieją. Gdy prosi ich o dostarczenie wiadomości zwierzchnikowi, jest przekonany, że spełniają jego ostatnie życzenie. Faktycznie, pozbywszy się ciężaru misji, Thom zapada w śpiączkę – szczęśliwie czuwa nad nim Pirs Sokole Oko, który postawi go na nogi w kilka tygodni od zamachu na Varulusa. Bohaterowie zyskają w szpiegu dozgonnego przyjaciela i użytecznego sojusznika – choć jego przyjaźń dobiegnie końca, jeśli drużyna wystąpi w jakikolwiek sposób przeciw Throalowi.

Colaren i Bedina,
rzeczmieszki

Dwa pracujące dla Szybkiego Cienia lotrzyki – drobny, ludzki złodziejzasek imieniem Colaren, i jednooki krasnoludzki reker, Bedina, posłużą drużynie za przewodników i jedyny kontakt z ich pryncypałem. Są bezczelni i zachowują się, jakby świat należał do nich – chętnie pokipiwiają z adeptów, wiedząc, że chroni ich wola szefa. Colaren, prowodyr wszelkich niewybrednych figli, w sytuacji zagrożenia pierwszy podąży, jest bowiem z natury thórzliwy. Bedina to przewrażliwiony uparciuch – jeśli poczuje się urażony, na wszelkie sposoby utrudni życie drużynie, choćby miało go to wiele kosztować.

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

Inicjatywa: 4 (k6)

Liczba ataków: 1

Atak: 6 (k10)

Obrażenia:

miecz krótki 10 (k10+k6)

Obrona fizyczna: 6

Obrona magiczna: 6

Obrona społeczna: 6

Pancerz fizyczny: 5

Pancerz duchowy: 1

Próg życia: 31

Próg ran: 8

Próg przytomności: 22

Zachowanie równowagi: 6

Testy zdrowienia: -



Dostawca fasoli,
skorumpowany rolnik

Ponury, stary krasnolud nie przykuwa uwagi – wygląda, jakby urodził się na koźle, powozi ze stoickim spokojem i ani na chwilę nie wypuszcza z zębów fajki. Nigdy nie zawiązuje rozmowy i nie szuka niczyjego towarzystwa – zagadnięty, zazwyczaj ignoruje rozmówcę lub mamrocze coś niezrozumiale. Porusza się powoli i z namaszczeniem, jakby precyzyjnie wazył najmniejszy nawet gest.



Kramarz,
nieświadom udziału w spisku kupczyk



kiem, spokojnym sąsiadem i lojalnym podwładnym króla Varulusa.

Sympatyczny sprzedawca fasoli to brzuchaty i czarnobrody krasnolud w średnim wieku, który chętnie zagadnie klienta i zawsze dba, by towar był tani i w najlepszym gatunku. Choć nieświadomie staje się współwinnym przestępstwa, reprezentuje to, co najlepsze w kulturze Throalu – jest uczciwym handlarzem, kochającym ojcem, mężem, bratem, szwagrem, stryjkiem, synem i wnukiem.

Elemo Andeneus,
nieszczęsną ofiara

Nieszczęśny adwokat pełni tym razem rolę kozła ofiarnego – mając nóż na gardle, zwabia adeptów w zasadzkę Ueravenów, z której najpewniej nie wyjdzie żywy. Jeśli szczęśliwie przeżyje, do końca swoich dni uważał się będzie za dłużnika bohaterów i ze wszystkich sił postara się odkupić winy – jest bardzo miły, może też służyć nieocenioną pomocą w sądzie, momentami bywa jednak trochę nachalny i piekielnie nudy. Jeśli jednak adepci wybaczą mu brak ogłady i ustawiczne najścia, pozostanie im wierny niezależnie od okoliczności.



Danbertz Parszywiec,
zaufany sługa Selendy

Stary krasnolud zaskarbił sobie ten mało chlubny przydomek jeszcze w młodości, gdy w wyjątkowo paskudny sposób okpił i sprzedał w therapeuticzną niewolę drużynę awanturników, z którą podróżował. Niestawna transakcja zakończyłaby się dlań strykiem, gdyby nie młoda wówczas i powabna Selenda Ueraven, której pieniądze i wdzięki przemówiły do pilnujących Danbertza strażników. Od tamtej pory krasnolud służy swojej wybawicielce – bardziej ze strachu niż z przywiązania.

Wiele lat w służbie Ueravenów sprawiło, że imię Danbertza obrosło w legendę, a niechlubny epizod dołączył do dzieł siatków równie ponurych anegdot. Mimo upływu czasu, starego krasnoluda wciąż cechuje młodzieńczy wigor i absolutny brak skrupułów, z jakim wywiązuje się z poleceń. Choć Selenda żartuje czasem, że Danbertz mięknie na starość, jego serce jest równie robaczywe jak przed laty.

Okrutny starzec ma delikatne dłonie artysty, spokojne, orzechowe oczy i białą brodę, która nadaje mu dobronliwy wygląd. Tylko jego głos, niski i charczący, zdradza wrodzone okrucieństwo i skłonności sadystyczne. Danbertz nigdy nie rozstaje się z kilkoma wyjątkowo paskudnymi nożami, które sam dla siebie wykult.

Dyscyplina: Zbrojistrz

Krag: 3

ZR: 6 SF: 7 ŻYW: 6

PER: 6 SW: 8 CHA: 5

Talenty:

- Broni biała 4 (10/k10+k6),
- czytanie i pisanie 4 (10/k10+k6),
- historia broni 5 (11/k10+k8),
- osłabienie klątwy 2 (8/2k6),
- umysł ze stali 3 (11/k10+k8),
- unik 4 (10/k10+k6),
- wykrywanie broni 4 (10/k10+k6),
- wytrzymałość 2

Karma: 20

Inicjatywa: 5 (k8)

Obrona fizyczna: 8

Obrona magiczna: 8

Obrona społeczna: 6

Pancerz fizyczny: 5

Pancerz duchowy: 4

Próg życia: 47

Próg ran: 9

Próg przytomności: 37

Testy zdrowienia: 2

Kostki zdrowienia: k10

Uzbrojenie: Zbroja skórzana, paskudne noże własnej produkcji (+2 do stopnia talentu – gdy Danberz nimi walczy, jego broń biała wynosi 6 (12/2k10), stopień obrażeń 4 (11/k10+k8).)

Siepacze Ueravenów

Grupa towarzyszących Danberzowi siepaczy to krasnoludy o paskudnych skłonnościach i predyspozycjach fizycznych do



wykonywanego zawodu. Nie są szczególnie lotni, potrafią jednak wykonywać rozkazy i obsługiwać narzędzia pracy – miecze i ciężkie kusze. Choć w normalnych okolicznościach nie walczyliby do śmierci, w ewentualnej potyczce z adeptami nie cofną się przed niczym – bardziej niż utraty życia boją się gniewu Parszywca.

ZR: 6 SF: 7 ŻYW: 6

PER: 4 SW: 5 CHA: 4

Inicjatywa: 5 (k8)

Liczba ataków: 1

Atak: 6 (k10)

Obrażenia:

kusza 12 (2k10),

miecz 10 (k10+k6)

Obrona fizyczna: 8

Obrona magiczna: 5

Obrona społeczna: 5

Pancerz fizyczny: 1

Pancerz duchowy: 1

Próg życia: 51

Próg ran: 11

Próg przytomności: 41

Zachowanie równowagi: 7

Testy zdrowienia: -



Jarosław Musiał

Uene Byrill'ah,
kapitan straży i nemesis adeptów

Kapitan niedługo cieszył się zasłużoną chwałą oficera, który aresztował groźnych przestępców – powrót adeptów szybko ściągnął go na ziemię. Dokłada wszelkich starań, by schwytać niebezpiecznych bandytów, zanim zagrożą porządkowi w królestwie, nie spocznie więc, nim głowy drużyny nie potoczą się do jego stóp. Mimo uporu, zadziwiająco szybko się zorientuje, że to Yacus zagraża królowi i – jeśli okaże się to konieczne – przyjdzie z pomocą Dawcom Imion, których tak zapamiętałe usiłował schwytać jeszcze pięć minut wcześniej. Ta postawa zostanie nagrodzona awansem, Uene zachowa więc ciepłe uczucia wobec bohaterów i nawet znacznie traktować ich nieczym starych przyjaciół, z którymi niejedno przeszedł.

Dyscyplina: Wojownik

Krag: 2

ZR: 6 SF: 7 ŻYW: 8

PER: 6 SW: 6 CHA: 7

Talenty:

Broni biała 8 (14/k20+k4),

Broni miotana 3 (9/k8+k6),

Drewniana skóra 3 (11/k10+k8),

Przewidywanie ciosu 3 (9/k8+k6),

Walka wręcz 2 (8/2k6),

Wytrzymałość 5

Karma: 10

Inicjatywa: 3 (k4)

Obrona fizyczna: 8



Jarosław Musiał



Obrona magiczna: 7
 Obrona społeczna: 9
 Pancierz fizyczny: 7
 Pancierz duchowy: 2
 Próg życia: 88
 Próg ran: 12
 Próg przytomności: 70
 Testy zdrowienia: 3
 Kostki zdrowienia: 2k6

Straż Królewska,
 nie znający kompromisu stróże prawa

Strażnicy porządku i prawa są dla wygnanych z Throalu adeptów największą i najgroźniejszą przeszkodą. Nie sposób ich pokonać – dźwięk alarmu ściąga coraz to nowe patrole – nie można też z nimi negocjować. Aresztowanie jest równoznaczne z wyrokiem skazującym – jeśli bohaterowie nie umkną z rąk straży w ciągu kilku godzin od schwytania, zostaną w majestacie prawa straceni.

Szczęśliwie, ciężki ekwipunek strażnika sprawia, że gwardziści biegną znacznie mniej chętnie niż drużyna adeptów.

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

Inicjatywa: 4 (k6)
 Liczba ataków: 1
 Atak: 13 (k12+k10)
 Obrażenia:
 miecz 17 (k20+k10),
 kusza 11 (k10+k8)
 Obrona fizyczna: 10
 Obrona magiczna: 7
 Obrona społeczna: 7
 Pancierz fizyczny: 9
 Pancierz duchowy: 1
 Próg życia: 42
 Próg ran: 12
 Próg przytomności: 34
 Zachowanie równowagi: 7
 Testy zdrowienia: 3



Spiskowcy,
 zbuntowana młodzież z Rodu Ueraven

Ork Urrus nie próżnował – znakomicie wykorzystał nastroje panujące wśród młodszych i mniej biegłych w polityce Ueravenów, by nakłonić ich do zawiązania spisku. We własnym mniemaniu, spotykający się w piwnicy D'jukana Hanetti młodzieńcy mszczą się na rodzice Avalus i, tym samym, działają na korzyść swej rodziny, wyprzedzając konserwatywną Selenę i wiernych jej starców. Pozbawieni dowództwa młodzi spiskowcy szybko tracą ochotę do krwawych waśni i przewrotów,

szukając pomocy u głowy rodu. Selenda jest jednak nieugięta – wszyscy zaangażowani w intrygę Urrusa zostają wykluczeni z szeregów rodziny jako zdrajcy, a potem ścięci.

ZR: 7 SF: 6 ŻYW: 6
 PER: 6 SW: 6 CHA: 5
 Inicjatywa: 7 (k12)
 Liczba ataków: 1
 Atak: 7 (k12)
 Obrażenia: sztylety 8 (2k6), w finale miecze Straży 16 (k20+k8)
 Obrona fizyczna: 9
 Obrona magiczna: 8
 Obrona społeczna: 7
 Pancierz fizyczny: 0
 Pancierz duchowy: 1
 Próg życia: 36
 Próg ran: 10
 Próg przytomności: 28
 Zachowanie równowagi: 6
 Testy zdrowienia: -

Dworzanie

Wielobarwna grupa dworzan to Dawcy Imion wszystkich ras i profesji. Chętnie uczestniczą w pokazie niepachnidła, traktując go jak rodzaj przyjęcia. W obliczu walki wpadają w panikę. Choć część z nich zna się na wojennym rzemiośle, zamęt wprowadzany przez przerażonych pięknoduchów otaczających Varulusa skutecznie równoważy jakiegokolwiek wysiłki wojowników i powiększa jeszcze chaos potyczki.

J'Role,
 Honorowy Złodziej

Tajemniczy, zakapturzony agent Oka Throalu to w rzeczywistości sam Starszy Koordynator; funkcję tę pełni nie kto inny, jak J'Role, zwany – między innymi – Honorowym Złodziejem. Po latach pełnych przygód heros osiadł w Throalu, gdzie Varulus zdecydował się, mając w pamięci usługi, które śmiałek ddał mu w czasie Powstania Śmierci, uczynić go zwierzchnikiem tajnych służb.

J'Role z pewnością nie zapomni o bohaterstwie adeptów. Drużyna może być z siebie dumna – niewiele rzeczy wywiera wrażenie na tak wielkich herosach, a ich przyjaźń bywa nagrodą cenniejszą niż całe złoto krasnoludów.





Marcin „Seji” Segit

CZAS NA ZMIANY

Szlachta jest siłą napędową uniwersum **Gasnących Słońc**, nic więc dziwnego, że granie wysoko urodzonymi postaciami jest przez system promowane. Podstawka zaleca grę według schematu „szlachcic i jego świta” lub jego wariacje, czyli „Rycerz Poszukujący i jego świta”. Spotkałem się nawet ze stwierdzeniem, że drużyna bez szlachty to już nie są GS-y. Jednym słowem, szlachta jest niezbędna.

Czy faktycznie tak jest? Czy nie można się obejść bez szlachcica w drużynie? Oczywiście, że można. Tym bardziej, że daje to możliwość poznania Znanych Światów nie z pozycji władcy, lecz poddanego (nie zapominajmy, że w skład świty zazwyczaj wchodzi postacie o często dość znacznej pozycji, a jeśli nawet nie, to są przynajmniej kojarzone ze swym panem). Zwłaszcza że z tego, co zaobserwowałem, zazwyczaj osoby towarzyszące szlachcicowi są przez niego traktowane bardziej jak przyjaciele niż poddani (co zresztą widać bardzo dobrze w przygodach Erian Li Halan) – często faktycznie bohaterowie są przyjaciółmi swego pana, jednak przecież nie powinno tak być za każdym razem.

Większość przygód w GS to opowieści o dzielnym szlachcicu i jego nieustraszonej świcie, która ślepo idzie za nim wszędzie, obojętne jak bardzo niebezpieczne to „wszędzie” by nie było. A gdyby tak dać szlachcice chwile wytchnienia i zająć się pozostałymi mieszkańcami Znanych Światów? Zwykle, codzienne życie pośród gasnących słońc. Zwykle, lecz nie pozabawione przygód.

Nie chodzi mi jednak o całkowite pozbycie się szlachty, lecz o zmniejszenie jej roli podczas gry. Szlachcic może być członkiem drużyny, ale niech będzie to ósmy syn, pozabawiony ziemi i nie mający praw do niczego, poza nazwiskiem rodowym. Niech będzie równy reszcie drużyny statusem społecznym (no, prawie), a nie przez odgórne założenie „no to jesteście przyjacielami”. Drużyna straci wówczas istotną przewagę, jaką do tej pory dawała im bliska obecność barona i hrabiego, więc możliwe, że po raz pierwszy będzie zmuszona rozmawiać z władcami Znanych Światów z rzeczywistej pozycji poddanego.

W niniejszym tekście postaram się pokazać, że doskonale można się bez szlachty obejść – w skali drużyny, oczywiście. Zapraszam do czytania.

PODDANI

Skoro odłożyliśmy na półkę panów, czas zająć się tymi, którzy im podlegają. Na początek proponuję zagrać świat szlachcica (szeroko pojętą, włącznie z osobami z całego dworu, a nie tylko z najbliższego otoczenia) – jednak sam baron, książę czy ktokolwiek inny pozostanie pod kontrolą MG. Niby to samo, co zwykle? Otóż nie. Niech szlachcic będzie despotą albo rozwyzdrzonym, kapryśnym młodzikiem, któremu wydaje się, że cały Wszechświat powinien mu ustępować

z drogi. Niech będzie człowiekiem z chorymi ambicjami bądź okrutnikiem. Wreszcie przestanie być przyjacielem i towarzyszem drużyny, a stanie się jej panem. Oczywiście, będzie to wymagać grania postaciami, które w hierarchii zależności Znanych Światów nie mają wiele, a najczęściej nic do powiedzenia. Dajmy na to, nowicjusza Ortodoksji przydzielony odgómie (np. za jakieś przewinienie lub w ramach nauki) do posług na dworze, młody pilot Przewoźników, który chciał się wykazać i po znajomości załatwił sobie „fuchę”, którą jest wozenie młodego panicyka na polowania, syn miejscowego zarządcy, który ma nadzieję wkraść się w łaski szlachty i zdobyć tytuł w podzięce za „wierną i nienaganna służbę”. Albo niech szlachcic włączy postaci do swej świty dla kaprysu, przejeżdżając przez miasto. Cóż, nudziło mu się, a napotkany prostak był na tyle zabawny, że trzeba było się nim pochwalić przed rodziną.

Co czeka BG podczas takiej służby? Zazwyczaj nic miłego. Nie dość, że muszą znosić humory swego pana, to na dodatek powinni też mieć baczenie na jego przyjaciel, czyli sam „rdzeń” świty, składający się z bliskich towarzyszy szlachcica. Skoro on sam lubi poznać się nad poddanyimi, to jego „przyjaciele” zapewne myślą podobnie. Ponadto bohaterowie trafią na wredną ochmistrżynie i gburowatego majordomusa.

Ala nie tylko na nich trzeba uważać. To nic, że do świty trafiło się przez przypadek. Ktoś może uważać inaczej i zardrościć postaci pozycji. Choćby bohater był zwykłym pomywaczem w szlacheckiej kuchni, zawsze znajdzie się ktoś, kto będzie chciał zająć jego miejsce. Zazwyczaj taka osoba postara się podkopać pozycję BG lub wyciągnąć na świat jakieś kompromitujące go materiały (co prawda, samego szlachcica zazwyczaj nie będzie obchodzić, czy jakiś chłopak kuchenny ma wuldrokańską kochankę, ale szefa ochrony zapewne taka wiadomość zainteresuje).

Dodatkowo, wchodząc w skład świty postaci o niskim statusie społecznym są idealną (no, nie do końca, bo nie są w stanie nic formalnie załatwić) drogą dotarcia do samego szlachcica. Tu otwiera się pole do popisu dla wszystkich, którzy chcieliby uzyskać posłuchanie/zdobyć względy/poprosić o coś itp., a nie są w stanie dotrzeć do pana osobiście. Zazwyczaj bywa tak, że brat stryja siostry ciotki zna kogoś, kto zna kogoś, kto zna czyściciela dworskich toalet, który zna kuchcika, który co rano zanosz paniczowi kawę do śniadania, więc można spróbować wybadać (podstuchujący kelnerzy i służący to prawdziwa plaga, czyż nie?), co szlachciny pan myśli o danej sprawie. Lub cichcem wsunąć w stertę gotowych do podpisu papierów na biurku dokument zezwalający na przewóz jakiegoś trefnego towaru. To wszystko ma oczywiście swoją cenę, więc z przynależności do świty można sobie czasem całkiem nieźle pożyć. Inna sprawa, że niekiedy można zostać przytłaczanym na grzebaniu w osobistych rzeczach pana, co może skończyć się różnie, zazwyczaj chłostą. No, chyba że chłopiec kuchenny przebierał w bieliznie



wyposażenia, zapewnienie opieki medycznej i godnego pochówku w razie śmierci podkomendnego, poszukiwanie nowych ludzi – tym wszystkim będą zajmować się postaci. Do tego dochodzi konieczność wypelniania zleceń – a to nie hotel, żeby kierownictwo nic nie robiło. Często więc BG znajdują się z karabinem na pierwszej linii, obok ludzi, którym płacą żółd. Zresztą, może się też zdarzyć, że bohaterowie zaczynają jako zwykli najemni żołnierze, a w wyniku zbiegu okoliczności (np. katastrofa mechanicznego ptaka z dowództwem na pokładzie) staną z własnej lub przymuszonej woli na czele „przedsiębiorstwa” i nagle wszystko spadnie na ich głowy. A gildia domaga się regularnie placowanych podatków, opłat koncesyjnych i innych powinności fiskalnych. Nie ma więc co siedzieć, tylko trzeba brać się do roboty.

Tego typu drużyna będzie miała okazję nie tylko sprawdzić się w akcji, ale przede wszystkim poznać Znane Światy od strony biurokracji, wrednych urzędników gildii, a także – jeśli będzie mieć pecha – wpaść po uszy w szlachcka politykę. Owszem, najemników nie obchodzi, dla kogo i za co walczyć, byle żółd był na czas. Ale komuś może się nie spodobać, że akurat ci konkretni ludzie walczyli w tym miejscu i czasie.

Proponuje, aby przed rozpoczęciem gry opracować dokładny budżet kompanii najemników, rozpisz strukturę wydatków, główne kontakty, dorobić historię zleceń, zająć się lokalizacją bazy i jej zapleczem (medycyna, zapasy, dostawcy) i wszystkim, co będzie potrzebne. Co prawda, prowadzenie dla drużyny najemników grozi popadnięciem w pewną schematyczność, ale od czasu do czasu można zaserwować nietypowe zlecenie (np. odzyskanie szerep sumy feniksów z jednego z banków na obszarze działań wojennych) lub po prostu na sesjach zajmować się też życiem osobistym postaci. Przecież nie zawsze będzie nowe zlecenie, nie zawsze ktoś będzie potrzebował żołnierzy, więc w wolnym czasie można wyskoczyć do pobliskiego miasteczka na piwo (i wpłacić się przy tym w jakąś przygodę).

Innym przykładem może być pomysł zaczerpnięty z gry „Elite” i jej kilku kontynuacji znanych pod nazwą przewodnią „Frontier”. Mamy niewielki statek kosmiczny, mamy załogę i staramy się zarobić na życie, latając po Znanych Światach

(owszem, podstawa nie zaleca, by dawać na starcie graczom statek kosmiczny, ale potraktujmy to jako specjalny rodzaj rozgrywki). Załoga składać się będzie zapewne z Przewoźnika, pilota i kupca zarazem, Inżyniera jako inżyniera pokładowego (i lepiej, żeby był dobry, bo sprzęt, którym przyjdzie drużynie podróżować po kosmosie, ma ze 200 lat) – i w zasadzie na tym moglibyśmy przerwać wyliczankę. Jeżeli jest to jednak większa maszyna, na pokładzie znajdzie się pewnie Pośrednik lub kilku (pasażerowie lubią widok ludzi w mundurach ochrony), Pozyskiwacz (przemysł jest odcinalny pod warunkiem, że ma się dobre kontakty) i Sędzia (należy znać przepisy, dzięki którym można się wyłgać z oskarżeń o próbę przemytu, a w ostateczności wiedzieć, jaką na danym terenie wypadła dać łapówkę; poza tym, na większych statkach, pilot zazwyczaj jest tylko pilotem, a nie dodatkowo kupcem, więc ktoś musi prowadzić kasę). Ponadto w skład załogi mogą wchodzić przedstawiciele innych gildii, zależnie od zapotrzebowania.

Drużyna może też składać się z członków jakiejś pomniejszej gildii, która dzięki kontaktom z innymi członkami Ligi wyszkoliła pilotów, techników itp. A może gracze będą chcieli założyć własną gildię?

Co można robić z takim zestawem? Co dusza zapagnie. Można handlować, szukać wraków dryfujących w kosmosie, bawić się w górnictwo asteroidowe (przyda się dobry układ z Poszukiwaczami). Można ścigać piratów, można być piratem – takim, co strzela do kapsuł ratunkowych, albo takim, w którym zakocha się każda porwana księżniczka. Można robić swoje, a w tajemnicy wykonywać zlecenia dla szlachty, Kościola czy Wszczęstworca wie kogo. Możliwości jest wiele. A nic tak nie cieszy, jak udana ucieczka przed piratami czy pomyślny przemyt kilku kilogramów selchaki. Potem tylko zakopanie części zysków na później na jakiejś zapomnianej asteroidzie i znów do pracy, po przygodzie, chwałę i fortunę. A nuż uda się odkryć dawno temu porzuconą bazę piratów z wielkim skarbem? Albo zapomnianą stację kosmiczną? Albo tajemniczą mapę? Albo...

Jeśli już jesteśmy przy gildiach, warto zastanowić się nad grą przedstawicielami tychże, jednak o niskim statusie w obrębie samej organizacji, pracującymi w strukturach administracyjnych. Na przykład: lokalni przedstawiciele Pośredników w jakimś zapomnianym przez Wszczęstworcę i poborców podatkowych miejscu. Niska płaca, zero możliwości awansu, dobrze chociaż, że krajobrazy ładne. Jednak taka pozycja też daje spore możliwości – przede wszystkim większe życie się z lokalną społecznością, po drugie, motywacje dla zapracowania na awans. Podobnie zresztą jest w przypadku dużych miast – tam z kolei szeregowy członek gildii ma większe szanse na dorobienie na boku.

Jeśli zaś chodzi o wysokie stanowiska w gildiach, to gra będzie się raczej toczyć wokół spraw administracyjnych, wewnętrznych sporów i polityki międzygildiowej. Podobnie zresztą, jak w przypadku szlachty – rozgrywki (między)rodowe i tym podobne kwestie.

KOŚCIOŁ

Sprawa z Kościołem ma się tak, jak z gildiami – i tu także drużyna składająca się, w tym przypadku, z samych sług Wszczęstworcy wydaje się być idealnym wyborem. Od czego





najłatwiej zacząć? Od nowicjuszy. Czy trafią do seminarium, czy też do małej, wiejskiej parafii celem pobrania nauk – nie musi to być nudne miejsce. Wręcz przeciwnie. Przecież świętym jest tekstów nie studiuje się 24 godziny na dobę, zawsze zostaje odrobina wolnego między modlitwami. Zresztą, uczniowie starszych lat mają nieco więcej czasu dla siebie. Jest wtedy miejsce i na zabawę, i na korzystanie z życia – oczywiście w ograniczonym, jak na kaptanów przystało, stopniu.

Jeśli chodzi o seminaria, to już wtedy można zetknąć się z pierwszymi konfliktami, powodowanymi przez wybujałe ambicje niektórych kleryków. Cóż, tacy ludzie także zdarzają się w strukturach Kościoła. Poza tym, można tam nawiązać kontakty, które w późniejszym życiu są przydatne.

Drużyna może także stanowić obsadę jakiejś niewielkiej parafii – ksiądz, diakon, dwóch kanoników... i ich zwykłe, codzienne problemy. Ale także te rzadziej spotykane, jak opętanie czy poszukiwanie antynomisty w okolicy, albo oskarżenie o herezję. Do tego konieczność głoszenia słowa bożego wśród mieszkańców parafii, dbanie o dobre układy z lokalną władzą i gildiami – tym wszystkim będzie zajmować się drużyna.

Bardziej „specjalizowana” grupa bohaterów może być na przykład agentami Kalinthii, tropiącymi demony, bądź nadzorować rozsianych po różnych zakonach pokutników (oczywiście tych, którzy zbyt wysoko w hierarchii nie zaszli) albo po prostu pobierać dziesięcinę z parafii (jako przedstawiciele Wojennego Bractwa) i prowadzić ewentualne dochodzenia w przypadkach podejrzeń o nierzetelną księgowość.

Czy warto tworzyć jednolite drużyny kościelne? W przypadku Bractwa Wojennego na pewno tak (czterech walecznych mnichów łatwiej obroni pielgrzymów niż jeden mnich i trzech Pozyskiwaczy). W przypadku innych sekt także – poza tym, zawsze na pielgrzymkę lepiej wybrać się z towarzyszami. Należy jednak pamiętać, że muszą to być kaptani bądź mnisi nie stojący wysoko w hierarchii, gdyż w innym wypadku będą mieli na głowach ważniejsze sprawy, niż włóczenie się po Znanych Świątach. Najlepiej do tego celu nadają się hezychaci, choć nie ma przeszkód, by zagrać grupą Eskatoników – łowców okultystycznych artefaktów, Amaltean chcących uzdrowić Znane Świąty z dręczących je chorób czy Ortodoksów-misjonarzy, niosących Słowo Wszczęstwórcy w najdalsze zakątki znanego – i nieznanego – Wszczęstwiata, nawet w przestrzeni barbarzyńców.

Drużyny składające się z przedstawicieli różnych odłamów Kościoła także dają wiele możliwości. Wyobraźcie sobie np. „grupę specjalną” składającą się z ortodoksa (logistyka i kontakty z władzami), amalteiniana (zaplecze medyczne), eskatonika (wiedza i obrona okultystyczna) oraz awestianina i wojennego brata (taktyczne wsparcie ogniowe). Niemożliwe? W teorii. Taką grupę można by powołać decyzją na przykład arcybiskupa, lub mogłaby się ona zawiązać przypadkiem (różne cuda się zdarzają). Jej zadaniem byłoby podrózkowanie po Znanych Świątach i wstępne weryfikowanie wszystkich zgłoszonych cudów, objawień, świętych wizji i tym podobnych zdarzeń. A później przekazywanie sprawy „gorze” lub też załatwianie jej (w wypadku stwierdzenia, dajmy na to, opętania) na miejscu. Najlepiej, gdyby taka drużyna zobowiązana była decyzją odgórną do postuśczeństwa i lojalności wobec siebie – nie mogłaby się rozpaść na skutek sporów ideologicznych i podejścia do różnych spraw („Heretyk! To znamie oznacza psychonika!” „A właśnie że nie!

To tylko zwyrodnienie skóry!”), za to dałaby możliwość zaprezentowania różnorodnych konfliktów postaw i powinności.

ŻOŁNIERZE, BARBARZYŃCY I ODKRYWCY

Najłatwiejszy pomysł na sesję: robimy z graczy żołnierzy i wysyłamy na front. Czy to się sprawdzi w GS? Oczywiście. Mamy co najmniej trzy pola ewentualnego konfliktu zbrojnego: symbiontów, Kalifat Kurga i Gwiezdny Naród Vuldroków. Cała trójka chętnie przejechałaby się walcem drogowym po Znanych Świątach. Więc czemu nie pograć żołnierzami stojącymi na straży cesarstwa?

Podręcznik Gracza podaje charakterystykę kilkunastu rodzajów sił zbrojnych, występujących w Znanych Świątach. Wystarczy tylko wybrać rodzaj wojska (taki sam dla całej drużyny, chyba że jest ona oddziałem specjalnym i potrzebuje żołnierzy różnych specjalności) i zamieszkać w koszarach. A potem drzyjcie symbionci i barbarzyńcy!

Poza walką w licznych (oczywiście zwycięskich) wojnach, postaci będą brać udział w życiu koszarowym, wiedzając na przepustkach okoliczne puby i zamtuzy, i cieszyć się życiem, które w przypadku żołnierza biorącego udział w działaniach wojennych może być dość krótkie. Oczywiście, nie unikną też polityki – a raczej odczują ją bezpośrednio na sobie, gdy np. jeden szlachcic uzna, że drugiemu, który właśnie odpiera najazd Kurgan, posilki są zbędne. Potem będzie można zaznać uroków walki partyzanckiej, przebijania się do swoich i odbierania medalu z rąk jakiegoś wielkiego księcia, który nigdy nie miał w dłoni broni, a walczyć potrafi jedynie udkiem kurczaka i kielichem wina.

Wszelkiej maści oddziały specjalne to inna bajka. Proponuję przeprowadzić typową kampanię wojenną, w której gracze będą zwykłymi żołnierzami, a w jej trakcie dać im raz czy dwa przygotowane wcześniej postacie żołnierzy z sił specjalnych i wystać na misję na tyłach wroga. I uświadomić im, że od jej powodzenia zależy los nie tylko wojny, ale także ich „zwykłych” postaci.

A kiedy służba wojskowa przestanie bawić, będzie można wzięć los w swoje ręce i zostać najemnikami.

Jeśli i to się znudzi, można zagrać barbarzyńcami i spojrzeć na Znane Świąty z innego punktu widzenia. Bohaterowie mogą





ujrzeć ziemię obiecaną, kraj heretyków, żyzne pola do złupienia – lub co tylko chcą. Ważne, aby zapragnęli uszczknąć dla siebie nieco z tej wspaniałej krainy.

Mówi się, że to barbarzyńscy łupieżcy są okrutni. A co powiecie na relacje o masowych mordach dokonywanych przez Hawkwoodów i Hazatów na „ludności cywilnej, w tym kobietach i dzieciach”? Rody szlacheckie krzyczą o krucjacie, która ma ocalić cesarstwo. Ale czy tak naprawdę tylko jedna strona jest zła do szpiku kości, a druga święta i honorowa?

Oczywiście, można przedstawić barbarzyńców jako ludzi krwiożerczych, z wrodzoną żądzą mordu. Ale po co? Oba barbarzyńskie narody mają swoją kulturę, swoje obyczaje. Są barbarzyńcami tylko dlatego, że nie podzielają wiary we Wszechstworcę. Może więc czas choć przez chwilę zaprezentować ich jako obrońców ich własnej wiary? Jako ludzi honorowych, kochających walkę, ale także miłujących pokój?

Kolejna propozycja to połączenie powyższych elementów. Co prawda, nie da się w niej uniknąć udziału szlachty, lecz na szczęście jest on niewielki – zazwyczaj szlachta nie bierze w nim udziału osobiście. Chodzi o wszelkiego rodzaju ekspedycje badawcze, tak na powierzchni planet, jak i w odległym kosmosie. Tutaj szlachta występować będzie przede wszystkim jako sponsor (miło jest, jak wydatki zwróca się w postaci odkrycia utraconego świata) lub też przedstawiciel cesarza (zazwyczaj Rycerz Poszukujący), choć zazwyczaj będzie to funkcja raczej obserwatora, a nie przywódcy.

Taka wyprawa nie będzie z oczywistych względów przypominać „Star Treka” (nie ten poziom technologiczny), ale sporo planet ma jeszcze nie do końca poznane rejony. Poza tym, zawsze zostaje pogranicze i przestrzeń barbarzyńców, a także światy zajęte przez symbiontów (wariant na przgodę pt.: „Ostatnia misja”). No, i Zapomniane Miejsce – zakładając, że uda się uzyskać pozwolenie na pobyt na tej planecie.

W skład takiej wspólnej ekspedycji badającej planety wchodzić będą przedstawiciele wszystkich niemal frakcji Znanych Światów. Jak już wspominałem, będzie szlachta. Obowiązkowo przedstawiciel Inżynierów, żołnierz, ktoś z Kościoła (najprawdopodobniej Eskatoni – on bowiem najlepiej poradzi sobie z ewentualnymi nadprzyrodzonymi zagrożeniami) i inni, zależnie od charakteru wyprawy (badanie flory, fauny, tworzenie nowych map, poszukiwanie artefaktów urów, odnajdywanie złóż minerałów itd.). Może nawet na pokładzie znaleźć się barbarzyński przewodnik bądź doradca lub też obcy (preferowany ur-obun lub voroks). Oczywiście, jeśli będzie to tajna misja, mająca na celu znalezienie utraconego świata, to polecą na nią najbardziej zaufani ludzie barona/dziekana gildii/arcybiskupa itp.

SABATY, ANTYNOMISTI I INNE SZUMOWINY

Na jednolite drużyny idealnie nadają się również wszelkiego rodzaju **GS-owi** przestępcy. Choć da się grać sabatnikiem w ramach normalnej drużyny i spiskować za jej plecami, to jednak większe możliwości i lepszą zabawę daje wspólne granie członkami sabatu.

O piratach już wspominałem, czas więc na terrorystów. Nieodwiedzalna Ścieżka to bardzo wdzięczny temat do sesji. Gracze będą mieli okazję stanąć po drugiej stronie barykady, wcielić się w osoby, które mają bardzo jasno wytyczone cele i za nic

w świecie nie zdradzą swoich przekonani. Nie, żeby więc postacie były pozbawione takich cech, jednak terrorysta walczący za sprawę zazwyczaj w pewnym stopniu lekceważy instynkt samozachowawczy, przez co zdolny jest do czynów, na jakie inny człowiek by się nie odważył, choćby do strzelania z zimną krwią do cywilów. Oczywiście, tylko w oczach swych wrogów terrorysta popełnia zbrodnię. Bojownik sam uważa, że walczy za sprawę i podejmuje słuszne decyzje.

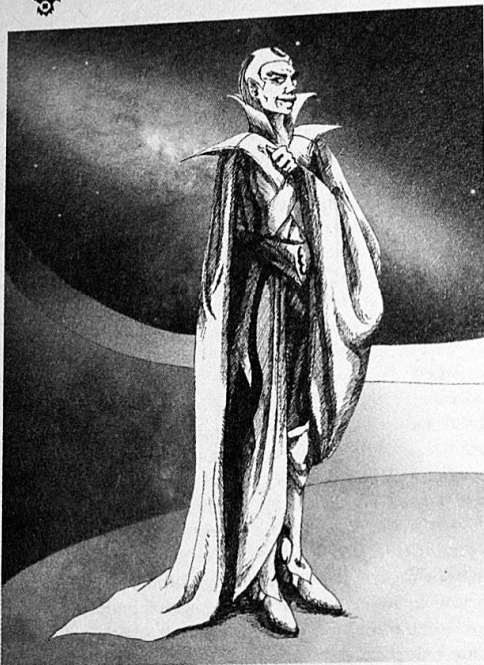
Nie oznacza to jednak, że granie psychonikami z sabatów to jedynie wyżynanie „normalnych” osób. To margines działalności – choć najbardziej widoczny. Sabat musi mieć kryjówkę, musi werbować nowych ludzi, prowadzić szkolenia, zdobywać sympatyków w innych organizacjach, zapewniać dostawy broni i innego sprzętu. Do tego dochodzą tarcia wewnątrz grupy i walka o władzę w samym sabacie. To wszystko może stać się udziałem graczy. Mogą na przykład organizować nową placówkę sabatu, co wiąże się ze znalezieniem miejsca spotkań, wpiśnięciem się w nową społeczność, znalezieniem ewentualnych sympatyków i tak dalej. A jeżeli coś pójdzie nie tak, będą musieli dokonać jak największych zniszczeń, zatrzeć ślady i uciec.

Oczywiście, jeśli chodzi o mniej radykalne sabaty, np. Favyana, to o akcjach zbrojnych można raczej zapomnieć. W ich miejsce wejście powolne przyzwyczajanie ludzi do istnienia psychoników, przemycanie do środowiska „normalnych” faktów o okultyzmie i wykorzenianie plotek, a także pomoc tym, którzy nie potrafią sobie poradzić z własnymi mocami – a także czasem z Cieniem.

Podobnie rzecz ma się z antynomistami i ruchami heretyckimi. Drużyna antynomistów wcale nie będzie spędzać czasu na przyzywaniu mrocznych, błuznierczych i ociekających śluzem istot z Mroku między Gwiazdami. Raczej skupi się na poszukiwaniu sprzymierzeńców, na odkrywaniu dawno utraconej – bądź ukrytej – wiedzy. Dopiero, kiedy będzie gotowa, wypróbuje w praktyce to, czego się nauczyła.

Pozostają jeszcze włóczędzy, o których wspomniano w **PG**. Bohaterowie, wcielając się w nich, mogą podróżować po Znanych Światach, poznając je z pozycji obserwatora, a nie twórcy wydarzeń. Daje to olbrzymie pole do popisu dla MG, który pełniej może przedstawić świat gry. Granie drużyną włóczęgów to możliwość złapania oddechu po epickich przgodach i setkach zgładzonych wrogów. Ci wagabundowie gwiedznych szlaków też przeżywają przgody. Lecz będą to problemy dobrane wedle ich skali. Koniec z ratowaniem światów i honoru całych rodów szlacheckich. Czas na poznanie problemów przede wszystkim zwykłych ludzi, pora na odwiedzenie nowych miejsc i spojrzenie na nie z pozycji kogoś, kto doceni ich urok, a nie z tronu władcy. Przgody z włóczęgami w roli głównej nie będą obracać się wokół polityki czy walki. Poruszać będą kwestię ludzkiej życzliwości, tolerancji, emocji, jakie władają ludźmi, potrzeby bycia rozumianym i szanowanym oraz pytania, co można nazwać szczęściem. Ale czasem dotkną też mrocznych sekretów Znanych Światów, przede wszystkim tych, które drzemią w ludzkiej duszy. Nikt bowiem nie obnaży ich lepiej niż prości wędrowcy, którzy dawno wyrzekli się wszelkich wspaniałości.

Wyobraźcie sobie grę osobami, które są szczęśliwe. Osobami, które naprawdę niewiele rzeczy może zmartwić. Osobami, które cieszy to, że mogą być przydatne. Pomóc w poszukiwaniach



zaginionego w mieście dziecka, znaleźć przyczynę wyschnięcia wiejskiego strumienia, pomóc młodemu Rycerzowi Poszukującemu wypełnić pierwsze zadanie – to jest życie włóczęgi. Cieszyć się życiem i dzielić się tym szczęściem z innymi.

OBCY

Obcy w drużynie to zazwyczaj ciekawostka w świecie szlachcica lub argument siły (zazwyczaj czteroręki i kudłaty) w sporach. Co można z tym zrobić? Poprowadzić przygodę lub kampanie tylko dla obcych.

W przypadku gry obcy rasami nie będzie problemu ze znalezieniem pomysłu na przygodę. Wystarczy wrzucić graczy w jakieś „alientown” w jednym z ludzkich miast. Zazwyczaj są to slumsy, w których wielcy ludzie wspaniałomyślnie pozwolili żyć ofiarom swych podbojów. Nędza, gangi i nietolerancja – oto, z czym zetknął się przede wszystkim bohaterowie. Mogą być zwykłymi, szeregowymi mieszkańcami tych zaułków biedy, którzy próbują przeżyć, zajmując się do prac, których nie tknie się żaden człowiek (zazwyczaj chodzi o zajęcia groźne dla zdrowia lub życia). Mogą stanowić grupę, która trzęsie okolicą i pobiera opłaty za „ochronę” od współbraci (nic dziwnego, mając voroksa i dwóch ukarów, można wiele zdziałać). Ale mogą też być działaczami społecznymi, trybunami ludowymi, którzy za pomocą amaletan starają się wywalczyć u władz lepsze warunki bytowe dla obcych ras. Lub zdecydowali się przeciwstawić lokalnej gildii, która ma zamiar slumsy zburzyć, a na ich miejscu wybudować nowy port kosmiczny.

Z kolei mieszana drużyna, składająca się z ludzi i obcych, może przyłączyć się do ruchu Bojowników o Prawa Obcych i, mając poparcie kilku gildii, działać na skalę większą niż kilka przecznic.

Granie obcymi na terenie ich rodzimych światów może posłużyć do pokazania ekspansji ludzi i zanikania dawnych wierzeń i tradycji, często tępionych siłą i wypieranych przez ludzkie zwyczaje. Coś na kształt niknących obyczajów rdzennych mieszkańców Ameryki Północnej. Może postacie będą starały się przekazywać wiedzę młodym, aby ta nie zginęła? A może będą opowiadać się za przyjęciem stylu życia ludzi?

Drużyna mieszana składająca się z obcych nie jest problemem, gdy należą do niej np. obun, ukar, voroks i czasem ganok albo etyri. Kłopoty zaczynają się, gdy chcemy włączyć np. askorbitę czy oro'yma.. Pomijając powody, dla których osobnik ten opuścił rodzinny świat, ciężko będzie znaleźć motywację, łączącą przedstawicieli tak odmiennych gatunków. Można wtedy posłużyć się np. motywem kosmicznej menażerii.

Statek, pomalowany w najbardziej jaskrawe barwy dostępne w Znanych Światach, podróżuje z planety na planetę, dając pokazy „Zadziwiających i niesamowitych przedstawień z udziałem stworzeń z najdalszych zakątków kosmosu, w tym: mówiącej rośliny, askorbity z brodą, hironema bez łusek oraz Najstłynniejszego W Kosmosie Gannoka Woltyżera I Jego Nieustraszonego Rumaka Shantora Adama!”. W ten sposób drużyna, nie wzbudzając niezdrowej sensacji (pojawienie się czterech obcych w mieście jest podejrzane, pojawienie się w mieście 30 obcych wraz z cyrkiem to powód do zamknięcia posterunków i hucznej zabawy) może załatwiać swoje sprawy w całych Znanych Światach – a pracodawcy mogą w tej sytuacji być naprawdę różnorodni, z Cesarskim Okiem na pierwszym miejscu. Poza tym, cyrk jest doskonałą przykrywką dla porwań dzieci (oczywiście, celem złożenia ich w ofierze podczas bliźnierczych i mackowatych rytuałów – trzeba pamiętać, żeby nie porywać ich z najbliższej okolicy, tak żeby nikt nie skojarzył porwań z cyrkiem zbyt szybko) lub może posłużyć do przedstawienia wzruszającej historii dziewczęcia, które uciekło wraz z cyrkiem, zakochane w przystojnym żonglerze – rzecz jasna za dziewczyną wyruszy w pościg cała rzesza ludzi (nie ma to jak córka szlachcica), a żongler okaże się ukarem, przyprowadzając ojca panny o zawał serca i niezdrowy odruch naciskania spustu.

NA ZAKOŃCZENIE

Jak widać, da się pozbyć szlachty z drużyny. I z tą chwilą szlachcic przestaje być przyjacielem. Staje się siłą, której należy się obawiać. Drużyna pozbawiona protekcji wysoko urodzonego dwa razy przemysli każdy swój krok.

Ten tekst oczywiście nie wyczerpuje tematu, zresztą byłoby to niemożliwe. Dodam jeszcze tylko, że mimo iż kilka podanych przeze mnie przykładów rozgrywki może wydawać się schematycznych, nie należy zapominać, że zazwyczaj powinny być one jedynie tłem dla prywatnego życia bohaterów. Gra żołnierzem znudzi się przy trzeciej bitwie, jeżeli zapomni się, że życie wojskowego to nie tylko ciągła walka. Ale o tym kiedy indziej.

Jeśli zaś w którymś momencie zabraknie Wam pomysłów, zwerbujcie postacie do pracy dla Cesarskiego Oka. Będzie prostek, żeby wysłać je tam, gdzie nie chciałyby się znaleźć. Znaczący graczy, natychmiast zaczęć kombinować, jak się stamtąd wyrwać. I przygoda gotowa.

Niech Wasze Słóńca Nigdy Nie Zgasną!



Piotr „Ramel” Koryś

OSTAŃNI AGENT

Specjalne podziękowanie dla Agentów Specjalnej Troski oraz anonimowego MG za księdza Krystiana i scenariusz do Ars Magica, z którego wziął się pomysł na tę przygodę.

Istnieje pewien sposób komunikowania się ze światem, ale jest on nieznanym większości mieszkańców – dawna sieć komunikacyjna Agencji. Korzystał z niej zaginiony Jeremiasz i jego syn, Abe. Tymi kanałami dowiedział się o zaginięciu Greena dawny facet w czerni, teraz starzejący się stróż prawa, niejaki Burns. To on właśnie wynajmie twoją posse, Szeryfie. Po co dawnemu Agentowi ochrona, spytacie? Cóż, koleś miał 46 lat, kiedy spadły bomby, teraz więc ma 59 lat. Ramol, nie? [Chyba Ramel – Cierzy] Aha, Jeremiasz był też szeryfem w Leverage, więc nie może sam siebie poszukać, jasne?

CO WYDARZYŁO SIĘ W LEVERAGE, MO

Jeremiasz Greene trwał na swoim posterunku przez całą wojnę. Podczas przeprowadzki do skansenu zabrał całą bibliotekę – strzegł jej jak oka w głowie, dbając o bezpieczeństwo zbioru bardziej, niż o bezpieczeństwo swojej rodziny, co w rezultacie doprowadziło do tragedii – mordercy z PaPId zabili jego żonę. Nie zmieniło to jednak nic w zachowaniu Agenta. Uważał się za pracownika Firmy nawet po wojnie, jako że nie przyszedł oficjalny rozkaz o rozwiązaniu Agencji ani o odwołaniu go z zadania. Domem, w którym mieszkał, zajmował się jego syn, Abe, wraz z uroczą żoną Alice.

Jeremiasz spędzał większość czasu wśród książek, które studiował z wielkim zainteresowaniem – doszedł do wniosku, że poszerzając swoją wiedzę o zjawiskach paranormalnych, może choć trochę pomóc odbudować Spustoszony Zachód. Czas, którego nie poświęcał studiom, spędzał ze swoim 13-letnim wnucukiem, Igorem. Widział u wnuka takie zainteresowanie do książek, jakie sam posiadał, zachęcał więc go do czytania. Jak już wcześniej mówiłem, ludzie dokonują czasem bardzo błędnych ocen. Nie zauważył bowiem, że jego wnuk ma oczy dorosłego człowieka. Człowieka, który przeżył i widział wiele. W ciele małego Igora Greena, dzięki siłom Pomsty, odrodził się Ingwar Kalatus... Aha – i bardzo chciał zostać wielkim magiem.

Wkrótce Igorek załatwił dziadkowi emeryturę w Funduszu Emerytalnym „Zaświaty” – niestety, popełnił jeden błąd. Jeremiasz szczególnie niebezpieczne według swojego mniemania książki schował w specjalnie zabezpieczonej skrzyni. Dziecko musiało długo się męczyć, aby ją otworzyć. Igor poświęcił na to tyle czasu, ile potrzebował Burns wraz z posse na dotarcie do Leverage

– tydzień. Właśnie w momencie, w którym zaczął studiować odkryte woluminy, ktoś pojawił się w mieście.

BOHATEROWIE PRZYBYLI!

Posse przybywa do Leverage przed wieczorem, pewnego zimnego, styczniowego dnia. Miasto otoczone jest murem z cegiel i różnych fragmentów budynków – wielka płyta i takie sprawy. Przy bramie czeka ich mała przepytawka – kim są i po co przybyli. Odpowiedziami zajmie się Burns, wyjaśniając, że został wezwany przez Longa do pomocy przy poszukiwaniu zaginionego Jeremiasza. Szybciutko otwiera się brama i posse zostaje przywitane przez dwóch smutnych panów – Georga Longa i Abe'a Greena. Panowie wyjaśniają, co się stało w mieście (przynajmniej na tyle, na ile pozwala im ich wiedza). Burns nalega, aby od razu przeszukać „antykwarjat” – Abe był na tyle przytomny, aby go zamknąć po zniknięciu ojca.

ANTYKWARIAT

Antykwarjat znajduje się w piętrowym budynku – parter zajmują książki, a piętro, do którego prowadzi oddzielne wejście, to mieszkanie Greenów. Obok emblematu „Książki i starocie” znajduje się napis „szeryf Leverage”.

Na miejscu Burns poczuje się słabo (serce już nie te, rozumiecie chłopcy). Abe zaproponuje mu, żeby poszedł do jego domu, tam jego kochana żonka zrobi mu jakiejś herbaty z liści klonu albo czegoś takiego (jest to ważne wydarzenie, bo Igorek rozpozna w Burnsie wroga z Agencji – szeryfie, Burns MUSI pójść do domu Greenów). Przed wyjściem poprosi graczy, aby przeszukali pomieszczenie i opisali mu później, co znaleźli.

Teraz daj popisać się drużynie – szybkie rozejrzenie się po pomieszczeniu pozwoli im odkryć, że nie było żadnych śladów walki; udany rzut na szukanie (PT 7) da im zauważyć, że pomieszczenie było przeszukiwane. Abe nie będzie mógł stwierdzić, czego brakuje, ale powie, że ojciec dokładnie katalogował książki – przekaże posse spis całego księgozbioru. Niestety, jest tego tak dużo, że sprawdzenie zajmie cały dzień. Jeśli gracz powie, że przygląda się podłodze, albo ma wysokie szukanie i zda ciężki test (PT 9) tej umiejętności, zobaczy pod jedną z szafek rysę na podłodze – ślad otwierania „drzwi”. Mądrzy gracze wydedukują, że szafka



jest odsuwana. Za nią znajduje się mała wnęka, a w niej otwarty sejf (taka kasetka na pieniądze) wielkości pudełka na buty. Do wieka przychepiony jest kawałek materiału – ktoś w pośpiechu otwierał kasetkę i zaczął ubierać o wieko (materiał wykonany jest z wełny). Wracając do książek – Abe powie, że ojciec trzymał szczególnie cenne „białe kruki” w ukrytym sejfie, niestety – nie potrafi powiedzieć, które z książek tam się znajdowały.

W czasie, kiedy gracze prowadzą badania, Burns zjada swój ostatni posiłek w życiu – Igor lubi działać szybko. Pani Green, nad którą przejął kontrolę Igor, podała stróżowi prawa „specjalny” posiłek z odrobiną upiorytowych odpadów, których używa się do trucia szkodników z okolicznych lasów. Emerytowany facet w czerni schodzi potem do posse i, jako że dalej nie czuje się najlepiej, prosi ich o odprowadzenie do mieszkania George'a Longa – on oferował im nocleg podczas pierwszego spotkania. Posse dostaje tam klucz do jednego z niezamieszanych domów, gdzie po krótkim uprzątnięciu będą mogli się przekimnąć.

Pobudka jest raczej niemiła – budzą ich straszne jęki Burnsa, który właśnie kończy swą posługę na ziemi. Gracze mogą szukać pomocy, która nadejdzie, jeśli będą głośno krzyczeć, albo pobiegną do Longe'a. Niestety, „osiedlowy” łapiduch nie będzie mógł pomóc: „Zrobiłem wszystko, co w mojej mocy, ale...” Burns jednak jest... był twardy. Ostatnim tchnieniem, jakby żegnając się ze światem, mówi:

Muszę wam coś wyznać. Naprawdę nazywam się Charles Head i jestem, to znaczy byłem Agentem. Tak, Agentem, facetem w czerni, najlepszym z najlepszych z najlepszych. Pracowałem w najdziwniejszym wydziale, byłem jednym z niestawnych Czyszcicieli – widzicie, zajmowałem się likwidacją zagrożenia nadnaturalnych. Razem ze mną służył Jeremiasz Green, ojciec Abe'a. Niestety, Jeremiasz uległ pewnemu wypadkowi i został skierowany tutaj, do Leverage, ze specjalnym zadaniem – strzegł jednego z archiwów Agencji, składu bardzo niebezpiecznych informacji. Jego zaginięcie nie wróży nic dobrego. Boje się również, że osoba, która go porwała i pewnie zabiła, zabrała również jakieś niebezpieczne księgi. Dlatego tutaj jestem, niestety ta stara dziwka, Śmierć, dorwała mnie i nie dam rady już uratować świata. Pomogę wam po raz ostatni – w „sklepiku” Greena znajduje się mapa dojsca do tajnego składu broni, który przygotowaliśmy tutaj z Jeremiaszem jeszcze przed Wojną Ostateczną. Mapa jest pewnie ukryta w... Aghhhh...

Jak się pewnie domyślasz, Burns (albo Charles Head) właśnie wyzionął ducha. Był tak wredny, że nie podał miejsca schowania mapy. Moim skromnym zdaniem, wizja składu przedwojennej broni skusi nawet świętego, a Twoja posse pewnie zacznie się ślinić i zostanie w Leverage aż do rozwiązania sprawy. Okay, a teraz jak w dobrym filmie – zaczynamy od trupa, a potem budujemy napięcie. Oprzyj się wygodnie, spokojnie popatrz na swoich graczy i... rozpaczliwie krzyknij!

„Nagle ciszę poranka, spotęgowaną przez majestat śmierci, przerywa głośny krzyk, zawierający w sobie całą rozpacz świata.” Strasznie pompatyczne słowa, nie? Ale te słowa dokładnie oddają to, co dzieje się w Leverage pewnego zimnego dnia o 9 rano. Wzdłuż głównej ulicy biegnie rozhisteryzowana kobieta, ubrana w „koszulę nocną”, przypominającą wełniane worek na ziemniaki. Kobieta wyda się posse znajoma – pojawiła się przez moment w antykwaracie. Do uszu graczy dochodzą słowa: „Mój syn, mój biedny Igorek”. Naprzeciw niej wychodzi Long, a ze wszystkich domów wyłaniają się zainteresowani zdarzeniem mieszkańcy. Kobieta szlocha straszliwie, mówi coś rwanymi słowami, widać, że jest czymś przejeta.

Zakładam, że któryś z graczy zainteresuje się tym, co dzieje się na ulicy (podobno są bohaterami, nie?) – jeśli nie, to po chwili do rozmawiających na ulicy ludzi podejdzie Abe i zabierze żonę do domu. Jak się pewnie domyślasz, Szeryfie, do zaginionego Jeremiasza dołączył mały Igorek. Igor ma już księgę czarów Albertusa, teraz potrzebuje troszkę czasu (na szczęście). Tylko posse może mu się przeciwstawić, uratować świat, pojąć księżniczkę za żonę... a nie, przepraszam, zagalopowałem się. Muszą tylko przeszkodzić Ingwarowi Kalatusowi. Long będzie bardzo zasmucony śmiercią starego stróża prawa, szczególnie w obecnej sytuacji. Long jest w trudnej sytuacji, ponieważ wie o „efektach strachu” od Jeremiasza, a obecne wypadki mogą zwiększyć Poziom Strachu w Leverage (tak na marginesie, na początku wynosi on 3, teraz skacze do 4) – niski poziom odgania wynaturzenia, a pamiętaj Szeryfie, że to Montana w ziemie – tak, tak, wendigol! Los miasteczka leży w łapskach heroes.

...

Panowie i panie, koniec prowadzenia graczy za rączkę. Czas na małą samodzielność. W dalszej części tekstu przedstawię Ci, Szeryfie, najważniejsze postaci, miejsca i fakty, które pozwolą graczom (mam nadzieję, że szczęśliwie) rozwiązać sprawę ostatniego Agenta. Podam też możliwe zakończenia tej historii. W całej zabawie chodzi o to, żeby Ingwar odprawił rytuał, podczas którego zabije cztery osoby, aby przyzwać demona (większego manitou). Duch ten jest zdolny zniszczyć Leverage i nieodwołalnie zamienić to miejsce w Martwe Ziemie, gdzie on sam będzie panował – tak, kłopotliwe miniaturowe piekło, w mieszkańców jako służącymi i męczonymi duszami.

OSOBY I MIEJSCA

George Long – burmistrz. Wysoki, chudy blondyn z bródką. Dużo wie o okolicy, zna też kilka tajemnic związanych z Agencją. Był przyjacielem Jeremiasza. Mimo wieku (około 55 lat) jest bardzo sprawnym, poza



tym – jako były żołnierz i oficer PaPIn – może wspomóc posse w walce.

Lezek Ratzko – właściciel jedyne go sklepiku w Leverage. Wie o wszystkim, co dzieje się w mieście, niestety, większość uzyskanych od niego informacji to plotki. Można się u niego zaopatrzyć w żarcie, bimber, a także w broń, ale tej ostatniej ma niewiele, w końcu to takie spokojne miasteczko... Koleś jest dawnym żołnierzem PaPIn z jednostek Paktu Warszawskiego – Polakiem z pochodzenia. Posiada jedyną w mieście bimbronię, a wytwarzany tam z kartofli, żyta, a czasem nawet z opon albo drewna alkohol stanowi 99,99% jego sprzedaży.

Martin, po prostu Martin – specyficzna postać. Koleś jest wyznawcą spiskowej teorii dziejów. Przyjechał 21 września 2081 roku do Leverage, aby zbadać (istniejący według niego) rządowy plan wykorzystania wendigo w armii, i został tam aż do dziś. Ma siedemdziesiąt lat, a ubiera się, jakby nadal był 16-letnim fanem metalu: długie, siwe włosy uwiązane w kitkę, czarne spodnie, mające więcej lat niż lat, płaszcz i bluza z napisem: „I want to believe” i maskotką przedstawiającą Elma z Ulicy Sezamkowej. Martin zaczepi graczy, ponieważ znajduje się w posiadaniu kilku teorii, które na pewno pomogą im w rozwiązaniu zagadki porwań. He, he, 95% z nich to zmyłka, aby graczom nie było za łatwo, ale za to będą mieli zabawę. Aha, jeszcze jedno – jedna z podanych teorii jest prawdziwa i ważna w śledztwie! Kilka z pogłosek możesz wstawić w usta innym mieszkańcom tego zadupia. W końcu ludzie nie pozostają bierni na zdarzenia wewnątrz ich własnej społeczności, a każdy lubi trochę poplotkować.

Abe (Abraham) i Alice Poplen – Abe jest sympatycznym 35-latkim, o szczerym i otwartym charakterze. Chętnie służy swoją wiedzą (skończył Uniwersytet Stanu Montana, specjalizacja archeologia, zna łacinę – co może być przydatne przy tłumaczeniu tekstów). Wie trochę o przeszłości ojca, zna między innymi tajne metody komunikacji używane przez Agencję. Zna też miejsce, w którym przed wojną ojciec z Burnssem ukryli broń, przysiągł jednak, że nie wyda tej tajemnicy – zrobi to jedynie w ostateczności. Alicja to całkiem miła kura domowa, dobra matka i żona. Dogłąda dobytku i gospodarstwa, pracuje w miejskiej szklarni, i w ogóle jest miła i... miła. No, może nie podczas pobytu posse, ponieważ wtedy znajdzie się pod wpływem czaru *Władcy marionetek* (to taki czar ze sfery czarnej magii, znany na Dziwnym Zachodzie. Nie ma potrzeby opisywać go tutaj, wyobrażacie sobie chyba jak działa?) i stanowi bezwolne narzędzie w rękach swojego syna.

Burns – dobra, facet zbyt długo nie występuje na scenie, ale zasługuje na parę słów z dwóch powodów. Po pierwsze, na początku przygody należy sprawić wrażenie, że to on jest najważniejszy, że cała zabawa to ochrona staruszka. Koleś wygląda jak Tommy Lee Jones, twarzą w każdym calu. Pali śmierdzące cygara i cały czas wspomina koleś, których wsadził za

TEORIE MARTINA

- * Agencja miała w Montanie laboratorium z wendigo, których używała do celów militarnych.
- * W tych okolicach często dochodziło do zaginięć ludzi, a za tym stała Agencja, potrzebująca mięsa dla wendigo.
- * Faceci w czerni to istoty stworzone sztucznie.
- * Sowy nie są tym, czym się wydają.
- * Archiwa Agencji zawierają czary przyzywające demony.
- * Podobno demon pojawia się w kręgu stworzonym z ofiar.
- * UFO to tajna broń CSA, wykorzystująca duchy Indian.
- * Kanadyjczycy wykorzystywali w armii zombi – i te właśnie stworzy kręcą się po lasach w okolicy.
- * Za rządem USA stali masoni – i to oni doprowadzili do zagłady świata.
- * CSA było rządzone przez faszystowskich Rycerzy Złotego Kręgu, którzy aktualnie próbują re-aktywować niewolnictwo na Południu oraz prowadzą negocjacje z Throckmortonem.

To tylko kilka, ale jeśli chcesz więcej – poszukaj w gazecie „Faktor X” albo w śp. „Skandalach” [Albo w Nexusie, albo pogadaj z Sejmim – przyp. Barman]. Jeśli chcesz, użyj Martina, aby wpuścić graczy w maliny, albo ich z nich wyciągnąć.

kratki albo zastrzelili. Czasami tylko przerywa, mrużąc na serce, płuca itp. Twardy ramol. Niestety, szybko umiera. Wtedy przydaje się bardziej (wiem, wredne). Koleś ma kupę ekwipunku, a Long pozwoli graczom go zabrać. Posiadany przez niego sprzęt jest taki, jak opisany przy stróżu prawa w podręczniku do **Piekła na Ziemi**. Dodatkowo, używał specjalnej laski do chodzenia oraz tomu, 25 par kajdanków policyjnych (takich z taśmy, nie metalowych, nie martwicę się o wagę) i karabinu PaPIn. Miał też dużo amunicji – po 100 nabojoj do każdej broni. Skąd? Z ukrytych dziupli Agencji.

Laska, którą miał Burns, to specyficzny gadżet Agencji – nie używał jej tylko do pomocy przy chodzeniu, o nie.

Laska Agenta

Standardowe wyposażenie Agencji od 1892 roku. Gadżety składające się na nią to jedyną z tłumikiem, szabla ukryta w lasce, teleskop, szkło powiększające oraz soczewka służąca do widzenia w podczerveniu. Niezawodność tego gadżetu wynosi 17. Aha, takie laski same w sobie mają długą, 200-letnią historię walk z różnymi wynaturzeniami, przez co może ranić także potworki, które są odporne na normalne obrażenia.



Miecz: BO +2, Sz: 1, Obrażenia: Siła + 2k8
 Jednostrzał: Strzały: 1 SZS: 1 Zasięg: 10, Obrażenia
 3k6, wyciszony.

Teleskop x5, Szkló powiększające x3, Soczewka IR
 zrobiona w formie monokla. W środku są też nici, igła,
 zapalnik sztormowe oraz kompas.

Igor Green (Ingwar Kalatus)

Cechy fizyczne: S: 2k8, Spr: 3k6, Sz: 4k8, Wig: 2k6,
 Zr: 2k8

Walka: nóż 5k6, rzucanie: gromy zagłady 3k8

Cechy umysłowe: Cha: 2k10, D: 4k10, Spo: 4k6, Spt:
 4k6, W: 3k8

Język: łacina 3k8, przenikliwość 3k6, wykształcenie:
 okultyzm 5k8, Wiara 5k10

(reszta cech i umiejętności jest nieważna)

Czarna magia: Gromy zagłady, Pakt: robalczaki, Władca marionetek (Alicja jest ciągle pod wpływem czaru), zombi (dziadek, dziadek! – czar działa tylko na niego), rytuał Albertusa (to specjalny czar – pozwala na przyzwanie demona Kweethul, po odprawieniu całej zabawy z ofiarami itp.). Wszystkie czary (za wyjątkiem gromów zagłady) są wynikiem rytuałów, nie musisz rzucać kostkami, by przekonać się, czy działają. Oczywiście, że działają.

CZARNA MAGIA

Czarna magia to zdolność z dawnych czasów. Mściciele nagradzali nią osoby szczególnie oddane mrocznej stronie świata, choć czarownicy czy wiedźmy nie zawsze zdawali sobie sprawę ze źródła, z którego pochodziła ich moc. *Gromy zagłady* to prosto kule ognia (szczerze mówiąc, sam możesz wymyślić sposób, w jaki manifestuje się ten i inne czary), które trafiają cel po udanym teście *rzucania: gromów zagłady* z modyfikatorem zasięgu równym 5. Trafiony cel otrzymuje 4k8 obrażeń. Dzięki *Paktowi* można nakłaniać wynaturzenia do współpracy. Należy wykonać przeciwstawny test *Ducha* czarownika i wynaturzenia, które chce poskromić. W przypadku Ingwara do testu dodaje on 5. Skuteczność *Władcy marionetek* – czaru pozwalającego kontrolować umysł ofiary – sprawdza się podobnie. Testuje się przeciwstawnie *wiarę* rzucającego i *Ducha* ofiary. Ingwar dodaje do rzutu 5. Przy użyciu czaru *Zombi Kalatus* potrafi animować swojego dziadka. Jak już zostało wspomniane, nie jest ważny wynik rzutów kostkami, gdyż demonolog wywołuje je w czasie rytuałów. Chcesz – udaje się, nie chcesz – nie. Zasady ich działania podałem na wszelki wypadek, gdybyś miał zamiar wykorzystać je w przyszłości. Więcej czarów i dokładne zasady poznasz z „Przewodnika Szeryfa” do *Martwych Ziemi* na stronie 83.

Z każdym porwaniem koleś dorósł do mniej więcej dziesięć lat, tak więc przy trzecim porwaniu ma już na oko mniej więcej 35-40 lat. Jego cechy rosną o kostkę; dla dorosłego Ingwara możesz użyć współczynnika z podstawki do *Piekła na Ziemi* ze strony 212 (Siewca zguby).

Igor chowa się w starej kopalni węgla, kilometr od południowej bramy Leverage, gdzie chroni go 5 robalczaków (oczywiście, możesz modyfikować liczbę i rodzaj wynaturzeń wedle swojego uznania). Ingwarek ma też swojego osobistego żywego trupa, którego zrobił ze swojego dziadka. Kopalnia podobno jest zasypana od 20 lat, jednak kamienie da się łatwo odsunąć (Ingwarowi pomógł w tym śp. Jeremiasz). O kopalni w mieście wiedzą praktycznie wszyscy, jednak dokładne położenie zna tylko Long. W rzeczywistości znajdował się tam skład broni, jednak Burns nie wiedział, że Long z Jeremiaszem zabrali ze składu całą broń, część do obrony miasta, a część sprzedali członkom Konwoju. Pech, ale gracze dowiedzą się o tym po wejściu do środka.

Antykwarjat – dużo książek, więc każdy bibliotekarz przez jakieś dwa dni będzie się ślinił ze szczęścia. Zasady przeszukania zostały już opisane wcześniej, gracje mogą dokładnie sprawdzić spis książek ze stanem faktycznym. Zajmie im to co najmniej dzień. Będzie brakowało tylko trzech woluminów – jeden oznaczony jest jako „Pamiętnik Kalatusa”, drugi jako „Pamiętnik Albertusa”, a trzeci jako „Grand Grimoire”. Abe nie zna dwóch pierwszych, ale jako okultysta-amator rozpozna trzeci. Bohaterowie z *okultyzmem* na poziomie przynajmniej 4 po zdaniu łatwego testu tej umiejętności też go zidentyfikują. „Grand Grimoire” to księga zawierająca wiele czarów, kantów, rytuałów szamańskich itp. Zawiera też informacje o imionach demonów, czyli wodę na młyn różnych szalonych kultów.

Wszystkie te książki były skatalogowane jako część kolekcji Kalatusa z adnotacją: „szczególnie niebezpieczne” i „Ścisłe tajne”. Półka, na której znajdowały się w katalogu, miała nr 13. Uważni gracze zauważą, że w samej bibliotece nie ma takiej półki, jest to skrzynka ukryta we wnęce. W teże skrzyni jest jeszcze: *Biblia Range-rów*, „Kroniki Kościelne Saint Cecile” oraz parę dzieł pisanych po arabsku i hebrajsku (albo w języku, którego nie przeczyta żaden z graczy, jeśli, Szeryfie, masz w posse Araba lub Żyda). Znajduje się tam też dziwny karton formatu A4, zupełnie pusty. Jest to mapa do składu broni oraz do schronienia Igora, jednak do jej odczytania potrzeba trochę sprytu i alkoholu, ponieważ alkohol uaktywnia tusz znajdujący się na tej mapie. Jest to stara sztuczka Agencji, która zabezpieczała swoje tajemnice przed niepowołanymi oczami. Gracze niech wpadną na to przypadkiem i najlepiej po drugim porwaniu.

Ważne są „Kroniki...”. Jak sama nazwa wskazuje, jest to spis wydarzeń kościelnych z małego miasta na północy Włoch. Spis ten prowadzono od 1215 do 1290 roku. Treść jest straszliwie nudna (pierwszy wpis: „AD 1215, 2 januara – chrzest Aldony, córki Thomasa Mlynarza”), jednak widać, że w okładce książki było coś



zaszyte. Uważne przejrzenie spisu ksiązek pozwoli znaleźć dokument „Testament Krystiana” – troszkę to potrwa (proponuje, żeby gracze znaleźli „Testament...” w okolicach drugiej-trzeciej ofiary), ponieważ z przyczyn bezpieczeństwa (aby uniknąć zniszczenia cennego przedmiotu), Jeremiasz schował go do innej książki, stojącej obok w spisie. Krystian to osoba jako pierwsza dokonująca wpisów, od 1215 do 1225. Pergamin jest napisany po łacinie. Przetłumaczy go graczom zapewne Abe. Treść poniżej:

Testament Krystiana AD 1225, 4 sierpnia

To są ostatnie słowa moje, Ojca Krystiana, o zajściach podczas czasu zbrodni dokonanych przez sługę Szatana, znanego pod imieniem Albertus, które niech przeklęte na wieki będzie. Na moc boską przysięgam, iż słowa te prawdą są, a pisanie dla potomności, by ostrzec przed takimi potworami jakim był Albertus.

W Roku Pańskim 1190 początek był, kiedy demony zaczęły napastować naszą okolicę. Wielu rolników straciło wtedy swe trzody, gdyż zniknęło bydło z zagród, a ciała tych stworzeń, pozbawione krwi zupełnie, znajdowano wiele mil stąd. Bójąc się najgorszego, do Rzymu, do Papieża i jego świętych sług listy stałem. Nic mi jednak nie odpisano. Teraz już wiem, dlaczego – byliśmy w wiosce pod ciężkim obłędem. Posłańcy moi, a dziewiciu ich było, zamordowani zostali straszliwie – niech dobry Pan mi to wybaczy i przyjmie sługi moje do swojego Królestwa.

Dziewięć długich lat pracowałem w strachu, przyszłości nie znając, a los nasz okrutnie przeklinając. Nawet do tegośmy się posunęli, iż w łaskę i miłość Boga zwątpiliśmy. Rok w rok, przez ten czas listy stałem, lecz tylko nadzieje traciłem. W czasie tym zło wszeteczne w siłę rosło. Żadne dziecko żywe się wtedy w wiosce nie urodziło, bydlę zabijane było w wielkich ilościach i nikt nie osmielił się po zmroku z domostwa wychodzić.

Po czasie tym, wąpiąc już we wszystko, w co wierzyłem, zacząłem działać. Z trzema najodważniejszymi z wioski się spotkałem, a byli to Stefano – kowal miejscowy, Thomassino – piekarz, i Giuseppe – Italczyk z pochodzenia, owce tutaj hodujący. Imiona te zapamiętajcie, gdyż bohaterowie to i męczennicy! Owce spętaliśmy na polu pod wiecór, a i ja, i ziemię wokół krwią wysmarowaliśmy, potem zaś na ziemi nieopodal się zacciailiśmy i czekałim, co się dziać będzie. O północy bestyja dziwna, o głowie kozła, ciele męża i nogach konia pojawiła się nagle przy owcy i po tym, jak do miesiąca zawyla (a w pełni on wtedy był), rzuciła się na biedne boskie stworzenie. Trójcy Najświętszej tylko zawdzięczamy, iż i nas nie zauważyła. Posilisz się, odbiegła gdzieś, a myśmy za nią podążyli.

Potwór do pieczary podążył, którą potem zawaliliśmy, by nikt tam nie wszedł, i tamże stanęliśmy twarzą w twarz ze zbrodniarzem tym – Albertusem. Trójka kompanów moich zginęła od ognia i pazurów demonicznych sług jego, które z ochłani piekiel przyzwać musiał, mnie jednak Moc i Słowo ochroniło, a śmierć bohaterów pozwoliła dojść do potwora w ludzkiej skórze i ogłosić go – gniew straszny mnie osłepił i prawiem go zabił. Słowo Boże potwory pozwoliło mi odegnąć, gdyż ni miecze, ni luki, ni broń żadna ich się nie imowały. Niosąc na plecach mych diabolistę, do wioski wróciłem.

Trzy lata Albertus był przesłuchiwany, lecz cały ten czas w grzechu trwał. W końcu z Romy wieści przysły wraz z żołnierzami Pańskimi – i Albertusa na słuszny los skazano. Śmierć miał spotkać w płomieniach. Bóg niech ma jego duszę w opiece, gdyż nawet w płomieniach bluźnił on straszliwie.

W jego rzeczach, które też spalono wraz z nim, księgi były. I niech Bóg Wszchemocny mi wybaczy, lecz nie mogłem odmówić pokusie zajrzenia do nich. Grzeszne to były księgi – lecz jedna, opisująca życie Albertusa, zawieriała w sobie rytuał wzywania demona, który w lęk mnie wprawił. Rytuał wzywał Kweethul, demona, który po ofiarach z ludzi śmierć całym osadom nieść mógł. Lęk mój z tej przyczyny pochodził, iż dopiero pisać go Albertus skończył i w roku następnym naszą wioskę los okrutny by czekał – została by pewnie wspomnieniem i pierwszą ofiarą tegoż rytuału.

Teraz wszystko, czegom się dowiedział z tego księgozbioru, opisać pragnę (choć chętniej bym o tym zapomniał).

Rytuał Albertusa:

Demonowi Kweethul, Niszczycielowi w Bitwie i Bójcy z Wysoka, miejsce poświęcone znajdź, potem w cztery rogi, jak w cztery strony Piekieł odejdz na mil kilka. W miejscach tych, w noc ciemną i przy miesiącu różnym ofiary swe złoż, a w noc magii, gdy ostatnią ofiarę złożysz, przyzwać Mrocznego Zabójcę Kweethul możesz, który będzie ci służył, jeżeli czyny to będą zniszczenia i rzezi straszliwych.

Parę słów wyjaśnienia dla Szeryfa:

- * Miesiąc różny – różne „oblicza” księżycy; każdy rytualny mord należy składać innego dnia.
- * Cztery strony piekła – no nie, tego chyba się domyślasz?
- * Miejsca rytuału muszą być związane z wysokością (góry) albo z polami bitew. Gór wokół Leverage jest dużo, pół bitew tylko dwa. Jedno około 4 km od wschodniej bramy miasta (pole bitwy z Wojen o Niepodległość, będzie to wiedział Abe) – oznaczę je jako B, drugie z czasów Wojny Ostatecznej, kilka kilometrów na północ (D). Jak łatwo się domyślić,



- pozostałymi miejscami będą góry na zachód i na południe od miasta (A, C).
- * Noc magii – noc związana z kalendarzem magicznym, w naszym przypadku będzie to 2 lutego (Candlemas). Gracze przyjeżdżają do Leverage 25 stycznia. Aha, rytualne mordy będą odbywały się w dzień, nie w nocy. Zabójstwa będą następować co drugi dzień.
 - * Miejsce poświęcone Kweethul to miejsce, w którym on się pojawi i zacznie siać zniszczenie. Znajduje się dokładnie w centrum Leverage. Miłe, nie?
 - * Jeśli graczy olśni, że znajdują się bądź w bibliotece okultystycznej, i poszukają jakiejś książki traktującej o demonach (np. „Biblia Szatana” albo „Spis demonów i aniołów”), znajdą następujący opis: „Kweethul – demon asyryjski, spotykany w pismach kabalistycznych. Związany jest z rzezią bitewną oraz z wysoko położonymi miejscami. Podobno czczony przez Hetytów, którzy składali mu ofiary z ludzi, przeważnie małych dzieci lub kobiet, jako nieużytecznych w walce.”

CHRONOLOGIA WYDARZEŃ

- 25. I – gracze przyjeżdżają do Leverage
- 26. I – śmierć Burnsa, „zaginięcie” Igora
- 26. I, noc – pierwsze porwanie
- 27. I – pierwsza ofiara

- 28. I, noc – drugie porwanie (do pomocy zostają wykorzystane robalczaki, powodując zamieszanie)
- 29. I – druga ofiara
- 31. I, noc – trzecie porwanie (jak wyżej, atak robalczaków, tym razem zupełnie niespodziewanie na miasto atakuje również kilku chodzących umarłych)
- 1. II – trzecia ofiara
- 2. II – czwarta ofiara, którą jest matka Igora; pojawia się demon

Z każdym porwaniem (albo z odnalezionymi zwłokami ofiar) rośnie Poziom Strachu, aby w końcu, drugiego lutego, osiągnąć 6.

Posse powinna przerwać Ingwarowi w ostatnim momencie, podczas ostatniego rytuału, albo spotkać się z nim w starej kopalni. Jeśli lubisz widowiskowe zakończenia, zrób tak: najpierw, 2 lutego, skieruj posse do kopalni, niech tam walczą z trzema robalczakami i kilkoma umarłymi, po czym, w okolicach wieczoru, niech Abe przypomni sobie o potyczce z roku 1772, która miała miejsce kilka kilometrów od miasta. Gracze będą szaleńczo gonić w tamto miejsce – może mają samochód? Jeśli nie – Long ma pickupa, którym zawiezie graczy. Tam niech przerwą w ostatnim momencie rytualne morderstwo i stoczą heroiczną walkę z potężnym przeciwnikiem, któremu towarzyszą dwa robalczaki (jako ochrona) i koleś, którego Long rozpozna jako troszkę sztywnego Jeremiasza (Chodzący umarły – weteran).

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!



Maciej Szalenięc

Złote miasto

Czwarta i ostatnia część kampanii „Miasto ze Złota”

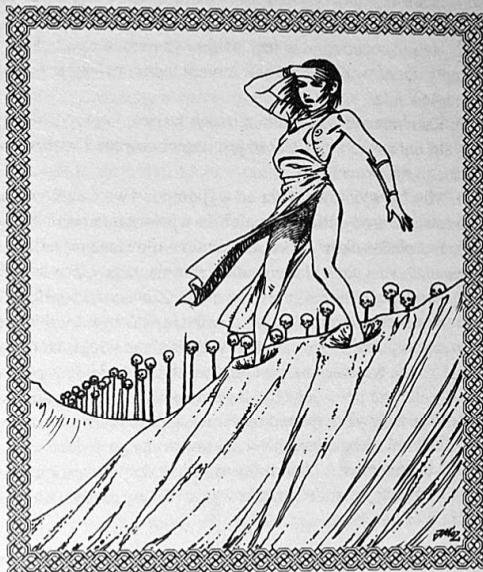
Oto czwarta, finałowa przygoda kampanii „Miasto ze Złota”. Spotkają się w niej wszystkie rozpoczęte dotychczas wątki, bohaterowie zaś nareszcie będą mieli okazję stanąć twarzą w twarz ze swymi adwersarzami. Przede wszystkim jednak ostatecznie wyjaśni się tajemnica legendarnej cywilizacji, która stworzyła Miasto ze Złota. Bohaterowie dotrą wreszcie do miejsca, gdzie starożytne ruiny wyjawiają prawdziwą wersję wydarzeń opisanych w poemacie „El Jehrid”.

Krasnoludzki inżynier

Zgodnie z wcześniejszymi planami, pokrzyżowanymi przez chorobę Doroty, po zakończeniu poprzedniej przygody bohaterowie udali się do Hartumu. Tam czekał już na nich Grund Stalowe Oko – krasnoludzki inżynier, śmiały wynalazca, który na polecenie lorda Campbella skonstruował pomysłowy sprzęt do nurkowania. Odkrycia, jakich ojciec Doroty dokonał w czasie swej ostatniej wyprawy, każały bowiem przypuszczać, iż legendarna metropolia znajduje się na dnie wielkiego wulkanicznego jeziora leżącego w głębi pustyni, niemal na granicy Państwa Umarłych.

Strażnicy uspiętego zła

Obecnie bohaterowie wraz z lady Campbell i wielką karawaną, wiozącą sprzęt do prowadzenia wykopalisk, podążają



Jarosław Musiał

przez pustynię ku miejscu, gdzie ojciec dziewczyny dokonał swego ostatniego odkrycia. Lady Dorota była w tym miejscu tylko raz i niezbyt dokładnie pamięta lokalizację wykopalisk.

O nurkowaniu

Kombinezon pozwala bezpiecznie zejść na jakieś 40 metrów pod wodę, a i tak powstaje wtedy wiele przecieków (szczególnie na łącznikach z rękawicami i butami), co zmusza nurka do ciągłego odpompowywania wody. Dodatkowo Grund Stalowe Oko zauważył, iż po dłuższym pobycie pod wodą gwałtowne wynurzenie się nurka powoduje niewyjaśniony napad słabości, często połączony z utratą przytomności bądź krwotokami z nosa. W realiach gry za każdym razem, gdy nurk wynurzy się bez przystanku, na dekompresję musi zdać test na Wt lub odnieść 1K3 obrażeń i otrzymać – 20 do 1 na czas 15 minut.

Samo nurkowanie również jest bardzo wyczerpujące – choćby ze względu na niewygodę skafandra, trudności w oddychaniu i potrzebę ciągłej pracy miechami. W realiach systemu należy założyć, iż postać jest w stanie przebywać pod wodą nie więcej niż Wtx20 min.

Ponieważ na dużych głębokościach panuje mrok, nurkowie muszą się posługiwać magicznymi latarniami – kulami kryształu z runem światła. Ze względu na wysoką cenę tych artefaktów, Dorota wyposażyla swoją ekspedycję jedynie w dwie podwodne lampy.

Na koniec należy zwrócić uwagę, iż pod wodą bohaterowie nie będą w stanie się porozumiewać za pomocą głosu. Jedyny kontakt głosowy jest możliwy za pośrednictwem operatorów pomp znajdujących się na łodziach. Nurk może krzyknąć do góry przez rurę (w przerwach pomiędzy impulsami powietrza) i prosić operatorów pomp o przekazanie komunikatu do odpowiedniej rury. MG powinien dopilnować, aby bohaterowie, będąc pod wodą, rozmawiali w ten niezbyt wygodny sposób lub posługiwali się gestami – jak przystało na prawdziwych nurków.



Skafander głębinowy Grunda Stalowe Oko

Ów niezwykle wynalazek pozwala zejść nawet do kilkudziesięciu metrów pod wodę. Jego twórca oparł się na starożytnych krasnoludzkich zapisach na temat urządzeń służących do ratowania zatopionych sztolni („Kha-ori-bul-baragh”, w: „Talizman” 2/95) i najpierw odtworzył, a później znacznie udoskonalił skafander głębinowy. Sprzęt do nurkowania składa się z pompy ręcznej, służącej do tłoczenia powietrza do rur oddechowych (schlauchów) oraz z samych kombinizonów. Konstruktor zbudował trzy pompy, z której każda jest w stanie zapewnić odpowiednie ciśnienie powietrza dla 3 nurków. Pompy połączone są rurami z kombinizonami do nurkowania. A oto schemat przedstawiający budowę kombinizonu wraz z dokładnym opisem.

1. **Hełm** skafandra sporządzono z beczki dębowej, wzmocnionej od środka i od zewnątrz stalowymi obręczami. Dębowe drewno jest przesiąknięte dziegciem i pokryte od zewnątrz żywicą.
2. Hełm zaopatrzone w **trzy wizjery** (z przodu i po bokach) wykonane z rżniętego górskiego kryształu – tak, by wytrzymały napór wody. Przed założeniem hełmu należy je posmarować tłuszczem (od środka), by nie zaparowały w czasie nurkowania.
3. **Kombinezon** wykonano z trzech warstw impregnowanej, nieprzemakalnej skóry. Złącze kombinezonu z hełmem zostało odlane ze stali. Złącze jest nagwintowane i uszczelniane dodatkowo pakułami i smarem. Podobnie wykonano złącza na rękawice i buty.
4. **Miechy wylotowe** służą do wypompowywania z kombinezonu zużytego powietrza oraz, jeżeli nastąpił przeciek, do odessania wody. Służą również do wyrównania ciśnienia wewnątrz kombinezonu.
5. **Pas obciążnikowy** z kieszonkami na ołowiane ciężarki – służy do kompensacji wyporności nurka, tak by możliwe było zanurzenie, a nie wyłącznie unoszenie się na powierzchni. W razie niebezpieczeństwa można zrzucić pas obciążnikowy, co spowoduje szybkie wynurzenie nurka. Z obserwacji jednak wynika, że może się to skończyć tragicznie!
6. **Schlauch** doprowadzający powietrze, którego drugi koniec jest podłączony do pompy na łodzi. Wykonano go z impregnowanej skóry i zaopatrzone w drewniane wręgi, które zabezpieczają go przed zapadnięciem się pod wpływem ciśnienia wody. Schlauchem pod odpowiednim ciśnieniem podawane jest powietrze do hełmu nurka, którego z kolei wypompowane jest przez miechy – w ten sposób zapewnia się nurkowi stały dopływ świeżego powietrza.
7. **Buty z ołowianymi podeszwami** – zapewniają nurkowi pod wodą spionizowaną pozycję i zabezpieczają jego stopy przed wszelkimi niebezpieczeństwami podwodnego świata.
8. **Lina miarowa z obciążnikiem**. Służy do pomiaru głębokości oraz oznaczania przystanków przy wynurzeniu.
9. **Podwodny pistolet strzałkowy** do obrony przed niebezpiecznymi podmorskimi stworami.
10. **Nóż bez jelca**.

Dlatego już od kilku dni zmęczeni bohaterowie krążą wśród piasków, próbując odnaleźć drogę do zagubionego w bezkresie pustyni jeziora.

Nagle w oddali, na szczycie jednej z wydym, dostrzegą małą, może dziesięcioletnią śniadą dziewczynkę w białej, luźnej koszuli. Dziewczynka popatrzy na nich wielkimi, brązowymi oczami. Jej czarne, zupełnie mokre włosy oblepiają krągłe policzki. Na widok karawany dziewczynka zawoła coś piskliwie, oglądając się przez ramię, po czym odwróci się i ucieknie na drugą stronę wydmy.

Z pewnością zaintrygowani bohaterowie podążą śladem dziecka (szczególnie że wilgoć na włosach bez wątplenia świadczy o bliskości jeziora). Po drugiej stronie wydmy ukazuje się ich oczom długo oczekiwany widok. Ponad kilometrowej średnicy błękitna tafla wody, otoczona wąskim pasem zieleni, lśni w promieniach południowego słońca. Pomiędzy upragnionym celem a bohaterami znajduje się jednak robiący upiorne wrażenie rząd drewnianych pali, na które ponasadzano bielejące w słońcu wyszczerzone ludzkie czaszki. Na ich kościach policzkowych ktoś wymalował identyczne znaki, jakże tatuują sobie na twarzach Szillach-ar. Ów przerażający okrąg otacza całe jezioro, wyznaczając granicę działania strzegącej Złotego Miasta wyloty.

Na granicy kręgu śmiałkowie dostrzegą dwoje dorosłych Arabów oraz kilka koni, do których właśnie dobiega dziewczynka

o mokrych włosach. Do siodeł przytoczone są ociekające krwią wory. Tu i ówdzie wylania się z nich okrwawiony skażeński pysk. Dziecko wskazuje na jednego z wierzchołców i odwraca się do bohaterów. W tym samym momencie stojąca w zenicie słońce oświetli jej twarz i podróżnicy dostrzegą, iż to, co wzięli za kosmyki mokrych włosów przyklepione do policzków, to w rzeczywistości dobrze im znane tatuaże! Dziewczynka wbije pięty w boki konia, który zerwie się do galopu.

Pozostałych dwoje to także Szillach-ar: kobieta w czerwonej szacie Magi oraz zgrzybiały starzec. U ich stóp, na wpył przysypiane piaskiem, leżą ciała kilku mężczyzn. Cała grupa ma na szyjach znane bohaterom medaliony chroniące przed kłutwą, zaś ich ciała zdobią ochronne malunki. (Liczbę zabitych Szillach-ar należy dostosować do ilości członków ekspedycji, gdyż – jak zapewne Mistrz się domyśla – to od nich bohaterowie pozyskają medaliony dla siebie, lady Campbell i Schlimanna.)

Widząc zbliżających się bohaterów, starzec postąpi kilka kroków do przodu, po czym zatrzyma się, chwytając się na cienkich nogach. Spod mokrego, klejącego się do ciała bur-nusa wyzieraają sterzące zebra i wychudzone ręce o wyraźnym zarysowanych łokciach. Z trudem unosząc opadające powietrze, drżącym głosem sędziwy Szillach-ar zawoła: „A więc nie odstąpiłicie od waszego postanowienia mimo ostrzeżeń.



jakie otrzymaliście? To wasza ostatnia szansa. Złóżcie broń i przysięgnijcie, że nigdy tu nie wrócicie i nie będziecie już szukać Złotego Miasta, a oszczędzimy was. Poddajcie się naszym miastom!"

Jeżeli dostatecznie dobrze odegrasz tę scenę, Mistrzu, możesz być pewien, że Twój graczę parskną lekceważącym

Starzec - champion Szillach-ar

Sz WW US S Wt Żyw I A Zr Cp Int Op SW Ogd
3 78 51 6 6 14 60 3 44 32 24 48 37 36

Opis: pozornie zgrzybiały staruszek o chudych, lecz węzlastych członkach, łysej głowie, wytatuowanych policzkach i przenikliwym wzroku; ubrany w biały, luźny burnus, przepasany pasami podtrzymującymi zawieszono na plecach pochwy mieczy

Umiejętności: bijatyka, czytanie i pisanie, jeździectwo, oburęczność, rozbrojenie, sekretne znaki bitewne, silny cios, specjalna broń - parująca, specjalna broń - rzucana, unik

Ekwipunek: dwa scimitary pokryte świętymi wersetami Ormazda (+10 do I, +1 O przeciwko stworom Chaosu), dwa kindżały do rzucania, szczytnik z kości chroniący przed Kłątą Piasku

Magi Szillach-ar

Sz WW US S Wt Żyw I A Zr Cp Int Op SW Ogd
3 23 30 2 3 8 4 11 33 36 31 35 58 40

Opis: spowita w czerwony burnus, opasana długim sznurem korali kobieta w średnim wieku

Umiejętności: czytanie i pisanie, jeździectwo, leczenie ran, medytacja, rozpoznawanie roślin, rzucanie czarów - kapłan I poziomu, sekretny język Ormazda, sekretny język staroelficki, teologia Ormazda, wiedza o demonach, wiedza o skavenach

Ekwipunek: laska Magi (+ 10 do P), sztylet
PM: 15

Modlitwy: aura oporu, leczenie lekkich zranień, magiczne światło, przyzwanie duchów Szillach-ar (działa jak przyzwanie szkieletów, ale przyzywa duchy Szillach-ar - patrz odpowiednia ramka)

Dziewczynka - wojowniczką Szillach-ar

Sz WW US S Wt Żyw I A Zr Cp Int Op SW Ogd
5 49 65 3 5 13 70 2 44 37 45 46 33 37

Opis: około dwunastoletnia dziewczynka o włosach do ramion i wielkich ciemnych oczach; pozornie drobna, jednak w rzeczywistości silna i niezwykle zwinna

Umiejętności: cichy chód - wieś, celne strzelanie, jeździectwo, opieka nad zwierzętami, sekretne znaki bitewne, specjalna broń - rzucana, ukrywanie się - wieś, unik, wyczucie kierunku, wykrywanie pułapek

Ekwipunek: arabski luk refleksyjny (+10 do I), 4 kindżały do rzucania, długi zakrzywiony sztylet

śmiechem. Doskonale! Takie jest właśnie nasze zamierzenie - postaramy się dać im stosowną nauczkę. Nie bez powodu przecież o wojownikach Szillach-ar krążą legendy. Kiedy starzec zorientuje się, iż bohaterowie nie mają zamiaru dobrowolnie złożyć broni, wyszarpienie zza pleców dwa zakrzywione miecze o ostrzach pokrytych świętymi wersetami Ormazda.

Mimo cherlawej budowy, starzec jest bardzo silny, a na dodatek mistrzowsko włada swymi napełnionymi mocą bogą ostrzami. Nie zawaha się samotnie rzucić na spotkanie całej drużyny, z fanatyzmem właściwym wojownikowi pustyni spełniającemu swą świętą misję. Z kolei dziewczynka, która już zdążyła zatoczyć konno półokrąg i znaleźć się na tyłach karawany, niezwykle celnie strzela z luku. W czasie całej walki będzie z dużej odległości razić śmiałków niechybnymi strzałami i nie podda się - aż do śmierci! Najgroźniejsza jednak okaże się Magi, która wezwie na pomoc poległych wojowników.

Na oczach bohaterów noszący śmiertelne rany Szillach-ar zaczną wstawać z piasku i ruszą do walki przeciw karawanie. Ku swemu zdumieniu, śmiałkowie dostrzegą jednak po chwili, iż ich ciała nadal spoczywają u stóp Magi! Idące ku nim istoty to w rzeczywistości duchy poległych.

Mistrzu, bądź okrutny! Nie wahaj się porządnie przetrzepać skórę bohaterom. Postaraj się jednak nikogo nie zabić, nawet jeśli w tym celu będziesz musiał niepostrzeżenie oszukiwać - w końcu to dopiero początek przygody! Nie przeciągaj również za bardzo krwawego starcia. Emocjonująca akcja ma skłonić graczy do otrząśnięcia się z marazmu i pobudzić ich do aktywnej gry, nie może natomiast za bardzo ich wyczerpać, gdyż mogliby wtedy stracić ochotę do dalszego działania!

Duchy Szillach-ar

Przyzwane przez Magi duchy poległych wojowników to naprawdę niebezpieczni przeciwnicy. W swej ektoplastycznej naturze są podobni do duchów, z tą jednak różnicą, że kłątwa pustyni nie pozwala ich duszom na tak dalekie oddzielenie się od rzeczywistości, jak to ma miejsce w przypadku innych eterycznych martwiaków. W efekcie duchy Szillach-ar, choć są bezcielesne i jako takie odporne na zwyczajną broń, potrafią uczynić krzywdę bohaterom. Ich dotyk wysysa życiodajne siły z żywych. Udane trafienie zadaje ofierze 1K3 ran, zaś każde trafienie krytyczne kończy się punktem obłędu. Duchy, odbierając punkty żywotności przeciwnikom, same regenerują swoją energię!

Sz WW US S Wt Żyw I A Zr Cp Int Op SW Ogd
3 39 25 - 3 9 40 2 44 33 26 50 30 1

Zasady specjalne: duchy Szillach-ar są odporne na oddziaływanie psychologiczne i można je zranić tylko magiczną bronią lub magią. Zadane przez duchy obrażenia leczą rany martwiaków, jednak ich żywotność nie może przekroczyć poziomu maksymalnego. W przypadku, gdy zginie osoba, która je przywołała, są podatne na niestabilność.



Rytuał

Ostatecznie bohaterom uda się pokonać walecznych Szillach-ar. Zabicie trojga strażników Złotego Miasta nie rozwiązuje jednak zasadniczego problemu. Od jeziora nadal odgradza karawanę krąg strzegących wykopalisk czaszek, przypominających o zabójczej kłątwie. Jeżeli gracze dobrze pamiętają swoją „wizytę” w siedzibie pustynnego ludu, powinni bez trudu przypomnieć sobie rytuał chroniący przed mocą duchów. Jeśli jednak spodziewasz się, Mistrzu, że nie przyjdzie im do głowy go użyć, możesz posłużyć się jednym z poniższych trików.

Wszesze w czasie walki, gdy bohaterowie zaczęli zyskiwać przewagę, przerażona Magi rozerwie swój naszyjnik i daleko odrzuci kości. Następnie spróbuje to samo uczynić z naszyjnikami poległych wojowników. Wtedy gracze powinni sobie przypomnieć, że należy się postarać za wszelką cenę zdobyć kościane ozdoby Szillach-ar! Ewentualnie właściwe rozwiązanie może podsunąć lady Dorota, która nie widziała rytuału pustynnego ludu i po zakończonej potyczce głośno zastanawia się, w jaki sposób wojownicy przeszli przez makabryczny krąg, nie ulegając działaniu kławy. Drużynie zupełnie pozbawionej inicjatywy pomysł wykonania rytuału przedstawi Schlimann.

W czasie ceremonii bohaterowie, lady Campbell oraz stary hrabia będą musieli rozebrać się do naga, wymalować się nawzajem w dziwaczne znaki, wykonać nacięcia na skórze na żebrach i wygłosić odpowiednie sentencje. Powinieneś, Mistrzu, uczynić tę scenę możliwie zabawną, by gracze odreagowali po trudach walki. Barwne opisy nagich krasnoludów, przestępujących z nogi na nogę na gorącym piasku w czasie, gdy cienkonogi Schlimann próbuje narysować na ich plecach fantazyjne wzory, a także wrzaski wścieklej Doroty, która nalega, by pomalowano ją z zamkniętymi oczami, powinny na długo zapisać w pamięć graczy.

Gdy rytuał zostanie wykonany, karawana będzie mogła bez obaw przekroczyć rząd czaszek Szillach-ar. W tym momencie atmosfera rozbawienia powinna nagle prysnąć. Po wejściu w obręb koszmarnego kręgu, krew płynąca z rytualnych nacięć zniknie, a bohaterowie poczują w tych miejscach lodowate zimno, które rozpełnie się po ich ciałach, przyprawiając o gęsią skórę i jeżąc włosy na głowach. Wokół bohaterów zawirują pasma drżącego gorącym powietrzem, w migotaniu którego – jak w odległej fatamorganie – wzrok wystraszonych śmiaków będzie co rusz odnajdywać przerażające kształty i twarze. To duchy dawno poległych wojowników pustyni czepiają się ciał żywych ludzi i spijają z nich ofiarną krew. Przez moment moc kławy będzie zmagać się z ochronnymi znakami pokrywającymi ciała drużyny. Pozwól bohaterom przez kilka uderzeń serca zastanawiać się, czy poprawnie wymalowali tajemnicze malunki (w ukryciu wykonaj kilka nieistotnych rzutów kośćmi). Po chwili chłód nagle ustąpi. Dzięki malowanym znakom i naszyjnikom duchy odstąpią od śmiaków i nie będą ich więcej niepokoić.

Wykopaliska

Przy brzegu jeziora, w miejscu, gdzie Campbell prowadził swoje ostatnie wykopaliska, znajduje się stosunkowo nowe drewniane molo. Otacza je kilkanaście kamiennych płyt ułożonych

w półokrąg o promieniu około 30 metrów (100 łokci). Na owych płytach znajdują się mocno zniszczone, niekiedy po-dziwacznie zwierzęta: olbrzymie ryby, lwy z orlimi skrzydłami, wielogłowe smoki i węże. Lady Dorota wyjaśni, iż molo zostało zbudowane na polecenie jej ojca. Kamienne ołtarze odkryto w toku wykopalisk, jednak przed wyjazdem Campbell zakazał je dokładnie zamaskować! Dziewczyna będzie bardzo zaniepokojona faktem, że teraz płyty są odsłonięte. Najwyraźniej ktoś przybył tu przed nimi! Dokładne oględziny ołtarzy pozwolą dokonać kolejnego szokującego odkrycia. Niektóre płyty są splamione świeżą krwią!

Rozważania na temat niezwykłych znalezisk przerwie Schlimann, który wykrzyknie: „*Na Verene, to muszą być te ołtarze, o których wspomina księga IX poematu w wersji 968!*” Następnie wygrzebie z jednej ze skrzyń opasłą księgę, przekartkuje ją szybko, po czym z ogromnym podnieceniem poda lady Campbell. „*Spójrz tutaj, Dorotko!*” – wykrzyknie. Dziewczyna zmarszczy brwi i przeczyta głośno następujący fragment:

Po drugiej stronie fosi ujrzal Ahmed Miasto.

Na wodzie wiatr kołysał lodzie już gotowe,

Aby wyplenić resztki Zła z Jego stolicy.

„Stójcie! – zawołał Ahmed. – Wpierw zniszczyć się

godzi

*Ołtarz, co spłynął nieraz krwią dzielnych herosów –
Braci naszych nieszczęsnych! Tu stoi bogini:*

Ręk sześć dzierży sztylety, oko jej z rubinu,

Wokół krąg płyty ofiarnych. Oto słowice, wstaje,

Promień jego dotyka kryształu na ołtarz

w środku Miasta ze Złota – całe dwieście łokci –

licząc od tafl fosi po sam diament – mierzy

elfi zikkurat. Promień przez kryształ przenika,

Rubin rozświetla w oku posągu wstrętnego,

Wzrok ten krwawy bogini właściwy nam ołtarz

Wskaże.” – To mówiąc, Ahmed młot do góry wznosi

I naznaczoną płytę jednym ciosem miażdży:

Przedwieczny smok rzeźbiony trzy z siedmiu głów traci.

Ku zdumieniu drużyny, Dorota z uśmiechem zauważył, że opis posągu bogini dokładnie odpowiada oryginałowi. Rozchocony Schlimann nie pozwoli jednak bohaterom zadać jakichkolwiek pytań. W czasie, gdy lady Campbell czytała, zdążył już wydobyć z przepastnych skrzyń kolejne księgi i kartki.

Poemat

Ze względu na znaczenie, jakie poemat „El Jehnid” ma dla rozwiązania zagadki Złotego Miasta, powinieneś, Mistrzu Gry, przygotować dla graczy kartki ze wszystkimi cytowanymi w przygodzie fragmentami dzieła. Aby dodać im autentyczności, można fragmenty pochodzące z ksiąg wydrukować gotycką czcionką, starsze wersje „postarzyć” przy pomocy kawy i piekarnika, zaś notatki Schlimanna i Jean-Claude’a napisać ręcznie.



Zagadka

kóre teraz triumfalnie przedstawi dziewczynie i zacznie się rozwodzić nad ich znaczeniem.

Otóż – co Schlimannowi wydaje się niezwykle pasjonująco – pierwszy wers cytowanego fragmentu zmieniał się nieco z upływem lat. W najnowszej wersji, którą przed chwilą usłyszeli bohaterowie, napisano: „*Pośrodku wielkiej fosi ujrzał Ahmed Miasto*”, jednakże we wcześniejszych wydaniach dzieła wers ten brzmiał: „*Pośrodku wód bezmiarowi wznosiło się Miasto*”. Co ciekawe, najstarszy znany Schlimannowi zapis głosi: „*Pośrodku wód bezmiarowi unosi się Miasto*!”. Niezależnie od tego, czy śmiałkowie okażą zainteresowanie, czy też nie, Schlimann będzie kontynuował swoje wywody. W poemacie udało mu się bowiem odnaleźć jeszcze kilka innych ustępów, które nie są identyczne w różnych wydaniach „*El Jehrid*”. Oto przykłady:

FRAGMENT PIERWSZY

– wersja współczesna:

*Zakuci w lśniące zbroje Ahmeda rycerze,
Roznosząc w puch szyk elfów, dotarli do celu*

– wcześniejsza wersja:

*Na grzbietach dromaderów Ahmeda herosi
Pustynie przemierzali, dotarli do celu*

– pierwotne brzmienie:

*Bosymi stopy deptając gorącą pustynię,
Brodąc koczownicy dotarli do celu*

FRAGMENT DRUGI

– wersja współczesna:

*Gdy kładł na skroń koronę, majestat nań splywał,
Wtedy zaden poddany nie śmiał się sprzeciwić
Rozkazom jego, wspartym królów dawnych chwałą*

– pierwotne brzmienie:

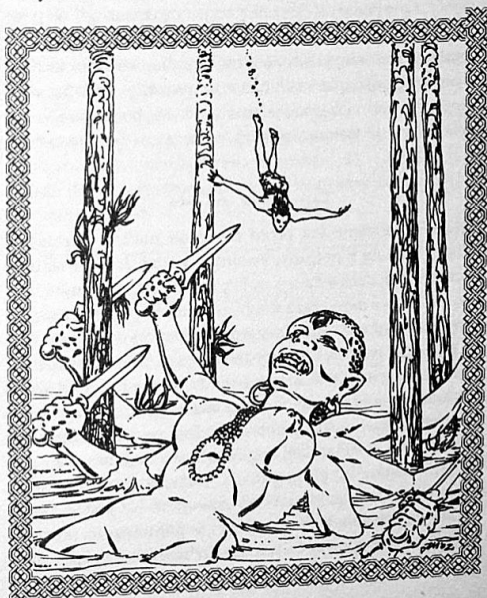
*Kładąc na skroń koronę, władca czynił miasto
sobie całkiem posłusznym: ulice, fontanny,
kanały i bram kraty słuchały słów jego*

W końcu bohaterom uda się uspokoić podekscytowanego staruszka. Dzięki temu Dorota będzie mogła wyjaśnić, iż jej ojciec odnalazł również posąg bogini, o którym traktuje poemat. Właśnie dzięki niemu archeolog domyślił się, iż Złote Miasto znajduje się pod powierzchnią jeziora. To mówiąc, dziewczyna wskaże na wodę pod drewnianym pomostem. Jeżeli któryś ze śmiałków odważy się zanurkować (w co nie wątpimy) i rozgrzebać mu zalegający na dnie, natrafi na lśniącą złotą powierzchnię. Przewrócona figura, wykonana w całości z cennego kruszcu, mierzy ponad 7 metrów (20 łokci od podstawy do rubinowego oka). Jej wygląd dokładnie odpowiada opisowi z „*El Jehrid*”. Bogini w sześciu rękach dzierży sztylęty, w jej głowie osadzono zaś potężny rubin w kształcie oka, przechodzący na wylot złotej głowy. Campbell doskonale zdawał sobie sprawę, jak wielką wartość przedstawia figura, ponieważ jednak miał nadzieję odkryć znacznie większe skarby, pozostawił ją na dnie zamaskowaną mułem i pośpiesznie skleconym drewnianym porostem.

Kiedy bohaterowie i Schlimann zwiędzą już miejsce wykopalisk, Dorota zwróci się do staruszka z pytaniem, czy będzie w stanie wywnioskować z poematu, gdzie należy szukać miasta. Jezioro jest ogromne i bardzo głębokie, więc nawet za pomocą skafandrów do nurkowania nie ma co marzyć o eksploracji całej powierzchni dna. Do tego trzeba dodać jeszcze tysiące lat osadzania się mułu, który w znaczący sposób mógł pokryć ruiny miasta. Zanim więc ktokolwiek zejdzie pod wodę, trzeba przynajmniej w przybliżeniu wyznaczyć lokalizację miasta.

Schlimann zasepi się i pocztapie zamyślony do swoich skrzyń, po czym zacznie w nich grzebać i mamrotać do siebie pod nosem. Po kilkunastu minutach powinno się stać oczywiste, że rozwiązanie zagadki może potrwać bardzo długo. Tymczasem bohaterowie (ewentualnie zachęteni dodatkowo przez niecierpliwą Dorotę) powinni sami spróbować rozwikłać tajemnicę.

Zapewne już zauważyłeś, Mistrzu, że na podstawie danych z poematu da się obliczyć odległość miasta od brzegu. Istotna jest tutaj informacja, że promień słońca przechodzący przez kryształ najwyższej wieży Miasta i rubin umieszczony w oku bogini padał na jeden z kamiennych ołtarzy. Oglądając płyty ofiarne, można znaleźć tę, która odpowiada opisowi: jest na niej przedstawiony siedmiogłowy smok, przy czym trzy z jego głów są rozbite, jakby uderzeniem młota. Miasto będzie się znajdowało w przedłużeniu linii łączącej tę płytę z podstawą posągu. Obliczenie odległości Miasta od brzegu także nie powinno nastręczać trudności (patrz rysunek). Skoro wieża mierzyła 200 łokci, rubin znajdował się na wysokości 20 łokci, a płyta ze smokiem jest oddalona od posągu o 100 łokci, to miasto musiało leżeć 1000 łokci od płyty (około 300 metrów – czyli 900 łokci – od figury, a więc i brzegu)!





Tak jak w poprzednich wypadkach, jeżeli gracze nie będą mogli poradzić sobie z łamięłką, możesz wykorzystać bohaterów niezależnych, by niepostrzeżenie naprowadzić ich na właściwy trop (na przykład Schlimann może zwrócić uwagę na odpowiednie ustępy „El Jehrid”, zaś Dorota zasugerować narysowanie schematu).

Nurkowanie

Kiedy właściwy punkt zostanie już wyznaczony, nadejdzie pora, by zanurzyć się w głębinę. W tym celu bohaterowie będą musieli zmontować łodzie i pompy oraz przećwiczyć obsługę skafandrow. W tym miejscu możesz, Mistrzu, przypomnieć im, jak krasnoludki wynalazca tłumaczył posługiwanie się niezwykłym ekwipunkiem (patrz: opis skafandrow w ramce). Warto wykorzystać w tym miejscu technikę „scen retrospektywnych”, często wykorzystywaną w takich sytuacjach w filmach (kiedy postacie działają, jako „przebitki” pojawiają się sceny z przeszłości).

Ostatecznie drużyna wraz z Dorotą i Schlimannem znajdzie się w chyboliwych łodziach na środku jeziora. Pamiętaj, Mistrzu, że muszą się podzielić zadaniami – jedni mają nurkować, zaś inni zostaną na powierzchni, by mozolić się przy pompach i pośredniczyć w rozmowach nurków (mogących się porozumiewać - jak pamiętasz – jedynie przez rury).

Odziani w komiczne, ciężkie, krępujące ruchy kostiumy, z beczkami na głowach, bohaterowie wskoczą do wody. Ołowiane buty natychmiast pociągną ich w dół, w mętną, zieloną głębie. Wkrótce wokół śmiałków zapanuje niebieskozielony mrok, rozświetlony jedynie blaskiem magicznych latarni. Bardzo szybko bohaterowie zadadzą sobie sprawę, że brak światła nie wynika jedynie z głębokości. Im bliżej dna, tym bardziej woda przypomina lepka zawieszoną zielonkawego mułu. Jeżeli w drużynie jest czarodziej, będzie wyczuwał nasilającą się wraz z głębokością delikatną, lecz nieprzejmąną aurę magii. W pewnej chwili droge nurków przetnie lawica niesamowitych ryb. Niektóre z nich mają oczy osadzone na długich szypułkach, za innymi falują osłigłte macki, jeszcze inne mają po kilka głów lub ogonów. Ich widok powinien uświadomić bohaterom, że oto zanurzili się do jeziora skażonego spaceniovym pyłem!

Zatopione miasto

Niespodziewanie tuż przed twarzami nurków rozbrzyśnie odbitym światłem potężny, owalny kryształ. Jego blask ukaże oczom bohaterów szczyt pokrytego mułem zikkuratu. Jest to właśnie owa najwyższa wieża, o której wspominał poeta. U jej podnóżu rozciąga się starożytne zatopione miasto. Tysiące lat oddziaływania natury zatary ostre linie schodkowych piramid i wspaniałych niegdyś wież. Wciąż jednak daje się w stłumionym przez mętną wodę świetle magicznych latarni dostrzec układ ulic, którymi przechadzali się niegdyś tajemniczy czciciele sześciorgiej bogini. Miasto zbudowano na planie pięciokąta. Pięć głównych ulic odchodzi promieniście od położonego centralnie niskiego zikkuratu. Na końcu każdej z tych alei ustawiono ogromną kulę, w górnej części przejrystą, zaś na dole wypełnioną ciemnozieloną substancją. Wzdłuż ulic pobudowano mniejsze budynki o kształcie piramid lub

Głosy demonów. Misja Szillach-ar

Nie przypadkiem Szillach-ar traktują Złote Miasto jako miejsce przekłete. Pokonane przez Ahmeda elfy oddawały bowiem część mrocznej bogini Khali, będącej żeńskim aspektem Khaine'a i Khome'a. Ze złotych ołtarzy na szczytach zikkuratów popłynęło wiele ofiarnej krwi. W czasie walk o władzę poprzedzających upadek starożytnej cywilizacji, przyzwano tutaj wiele przerażających dzinnów, których moc wciąż drzemie uśpiona w ruinach, czekając na kolejne ofiary.

W czasach najazdu Bretońców na Arabię znaleźli się lekkomyślni śmiałkowie, którzy odnaleźli Złote Miasto i zapagnęli starożytnej wiedzy oraz oferowanej przez potężne dzinny mocy. Znowu popłynęła ofiarna krew. Zamiast zyskać upragnioną władzę, zachłanni zdobywcy stali się jednak bezwolnymi marionetkami kierowanymi mocą krwiożerczej bogini. To właśnie przeciwko nim powstały pustynne plemiona, które zniszczyły Złote Miasto. Niestety, w ostatniej chwili sługom Khali udało się na powrót skryć Miasto wraz z drzemiącymi w nim mrocznymi mocami pod powierzchnią wody. To właśnie dlatego poległych Arabów pochowano wokół jeziora, by ich duchy strzegły zakazanego miejsca. Kilka spośród arabskich klanów poprzysięgło na wieki strzec świata przed uśpionym Niebezpieczeństwem. Przyjęli oni przydomek Szillach-ar.

Teraz bohaterowie, niepomni ostrzeżeń strażników, wstąpiłi w domęną więzionych demonów. Obecność żywych istot przebudzi trwające w letargu dzinny, które w ich nadejściu widzą kolejną szansę na uwolnienie oraz nasylenie trawiącego je od wieków głodu krwi. W umysłach śmiałków zaczną się więc odzywać tajemnicze szeptaki. Demony kuszą do oddania czyi potężnej Khali, obiecują każdemu z bohaterów niezmierną moc i potęgę. Aby to wszystko osiągnąć, wystarczy ukorzyć się przed Khali i złożyć jej ofiarę z krwi towarzyszy.

Szpech, Mistrzu Gry, do uszu każdego z graczy tak, by pozostali tego nie słyszeli. Obiecuj wszystkim, czego ich postacie mogą pragnąć. Wykorzystaj wszelkie znane Ci, pojawiające się w drużynie antagonizmy, by spowodować rozlew krwi (najlepiej w czasie drugiego nurkowania). Początkowo głosy demonów powinny być słabe i ciche, jednak w miarę postępu przygody (oraz ilości istot zabijanych w pobliżu jeziora) będą rosły w siłę. Jeżeli gracze nie potrafią odpowiednio wczuć się w sytuację i odegrać zmagania z kuszeniem, testuj ich Siłę Woli.

Ponieważ nie sposób przewidzieć, jak gracze odpowiedzą na podszepty demonów, powinienś reagować na ich działania elastycznie, tak by ich przerazić i uświadomić, jak wielkie Złote Miasto obudzili, a jednocześnie – w miarę możliwości – zbytnio nie zakłócić przebiegu scenariusza.

szęścianów. Wszystkie pokrywa teraz warstwa zielonkawego mułu, lecz wystarczy tylko go odgarnąć, by ujrzeć blask czystego złota!



Niezbyt długo będzie dane bohaterom napawać się dokonanym odkryciem. Zanim przebrzmia dochodzące przez schlauchy radosne okrzyki Doroty, z wnętrza jednej z budowli wychynie gromada czworonożnych stworzeń o długich ogonach. Na pierwszy rzut oka przywodzą na myśl wielkie szczury, jednak między palcami ich łap rozpięte są błony pławne. Są to wyhodowane przez Skaveny Piasku wyroszczurzy, specjalnie przystosowane do nurkowania na duże głębokości. Każdy z nich ma na grzbiecie glinianą butlę, z której wychodzi wąska rurka, biegnąca do szczurzego pyska. Z nozdrzy stworzeń rytmicznie wydobywają się bąbelki powietrza. Trzy wyroszczurzy wloką wielokątny przedmiot, do którego przymocowana jest biała czasza z niezwykle gładkiego materiału. Pozostałe na widok bohaterów wyciągną zakrzywione noże i sformują półksiężycowy szyk. Najwyraźniej są zdeterminowane nie dopuścić intruzów do swego znaleziska.

Bohaterów czeka trudna walka, w której przeciw skaveniskim nożom będą mogli użyć swoich pistoletów strzałkowych. Ruchów wyroszczurów nie krępują jednak ciężkie skafandry ani schlauchy. Ponadto zostały poddane mutacjom, dzięki którym w głębinach jeziora czują się „jak wydra w wodzie”. Celem ich ataku staną się przede wszystkim rury dostarczające bohaterom powietrze. Tymczasem trójka szczurów z dziwnym artefaktem podąży ku drugiemu brzegowi jeziora. Radzilibyśmy Ci, Mistrzu, nie tworzyć wcale charakterystyk wyroszczurów, ale w czasie starcia skupić się raczej na malowniczych opisach podwodnej walki. Przeciwników może być wielu, tak by ich eliminowanie dostarczyło graczom satysfakcji, a jednocześnie by stworzyło realne poczucie zagrożenia życia postaci (tę ostatnią rolę doskonale spełni uszkodzony przez silny cios przeciekający skafander). Ostatecznie bohaterowie powinni jednak zwyciężyć, gdyż naszym zamierzeniem jest spowodować ich do pogoni za uciekającą trójką. Aby ich do tego zachęcić, możesz, Mistrzu, co chwilę wspominać o tym, jak wyroszczurzy usilnie starają się uciec i z jakim niepokojem oglądają się na walczących, usiłując zasłonić przed nimi swoje znalezisko. Chcemy bowiem ukazać graczom przebiegłe machinacje Piaskowych Skavenów oraz – jak się za chwilę okaże – Otona von Bruecka.

Skaveni

Ponieważ wleczony po dnie ciężki artefakt bardzo spowalnia ruchy wyroszczurów, nie są one w stanie umknąć nawet bardzo ślamazarnym z powodu ciężkich skafandrów bohaterom. Nurkowie dopadną je tuż przy wąskim wejściu do podwodnej jaskini, gdzie szczury będą próbowały się ukryć. Tu dojdzie do kolejnej walki, w czasie której zostanie uszkodzona butla najmniejszego z wyroszczurów. Ten natychmiast wypłynie na powierzchnię, wypłuje rurkę i będzie błagać o litość, obiecując, że wyśpiewa wszystko, co wie, w zamian za darowanie życia.

Wyroszczur nieskładnie opowie bohaterom o Skavenach Piasku, które gnieżdżą się w starożytnych, nie wiadomo przez kogo zbudowanych kanałach, ciągnących się niemal pod całą pustynią. Podwodna jaskinia wiedzie właśnie do jednego z nich. Stamtąd Szary Prorok dowodzi eksploracją Złotego Miasta. Zadaniem wyroszczurów jest wydobywanie na ład

rozmaitych znajdujących się pod wodą artefaktów, których studiowaniem zajmują się skaveniści magowie i inżynierowie. Ponadto w Mieście i całym jeziorze można znaleźć mnóstwo doskonałego spaczenia. Najważniejszy rozkaz dotyczy jednak poszukiwania ukrytej gdzieś w ruinach tajemnicznej „Sterowni” oraz „Maszynowni”, o której jeniec nie potrafi nic konkretnego powiedzieć.

Największym utrapieniem skavenów są polujący na nich niezwyciężeni Schillach-ar, a także ciężąca nad całym terenem poszukiwań kłątwa, która powoduje, iż ciała pracujących tu wyroszczurów przemieniają się w piasek. Nie chronią przed nią przemysłne spaczenia amulety, zaś Biali Jeźdźcy z Crak de Chevaliers odmawiają udzielenia im pomocy. Szary Prorok długo rozważał w swej mądrości problem kławy, korzystając przy tym z płaskorzeźb odkrywanych na niektórych z wydobytych artefaktów. Ostatecznie doszedł do wniosku, iż przekleństwo pochodzi od bogini Khali, tępiącej okrutnie wszystkich prócz własnych wyznawców. Dlatego też Prorok nakazał wszystkim wyroszczurów oddawać cześć bogini, sam zaś składa jej krwawe ofiary na starożytnych ołtarzach (wyjaśnia to, skąd się wzięła świeża krew na płytach). Gorliwość czcicieli najwyraźniej nie jest jednak wystarczająca, by zadolować okrutną boginię, gdyż mimo wysiłków i ofiar kłątwa nadal zbiera swoje żniwo. Z tego powodu Prorok zaprosił dziś do swej siedziby białego człowieka o szklanym oku. Ów przybysz zza północnego morza obiecał rozwiązać problem skavenów. Prawdopodobnie właśnie w tej chwili w głębi jaskini rozmawia z Prorokiem o swojej ofercie. Teraz już dla graczy powinno być jasne, że to Otto von Brueck zważał się ze szczurami pustyni.

Możliwe, że śmiałkowie będą chcieli się dowiedzieć, co tym razem knuje ich adwersarz. Wpłyną do jaskini, gdzie już po chwili będą mogli wyjść na suchy ląd.

Może się zdarzyć, że gracze nie będą chcieli ścigać wyroszczurów, bądź też zrezygnują z eksploracji jaskini skavenów. Aby nie czuli, że są prowadzeni za rękę, nie zmuszaj ich, Mistrzu, do postępowania według scenariusza. Postaraj się jedynie, aby któryś z nich dostrzegł w oddali trzy stojące przy studni konie oraz siedzącego non-szalancko na cembrowinie Cuppera. W ten sposób dostarczymy graczom okazji do powrotu na główną ścieżkę zdarzeń.

Gniazdo Skavenów Piasku

Do starożytnej sieci korytarzy można się dostać w dwojaki sposób. Po pierwsze, wystarczy odnaleźć jakakolwiek studnię. Wszystkie pustynne studnie zostały przed eonami połączone siecią korytarzy, tworzących niezmierną podziemną sieć. Tyimi tunelami drużyna będzie w stanie (znając mniej więcej lokalizację gniazda skavenów) dotrzeć do siedziby Szarego Proroka. Innym sposobem jest wejście poprzez podwodną jaskinię, której używały wyroszczurzy do dyskretnej eksploracji jeziora. Wtedy jednak będą musieli przebyć kilkumetrowy odcinek pod wodą. Jednocześnie musisz, Mistrzu, uświadomić bohaterom, iż kombinacyjny nurkowie nie nadają się do eksploracji



krętej podwodnej jaskini. Zbyt ograniczają ruchy pływaka, a co najważniejsze, istnieje realne niebezpieczeństwo zaciśnięcia Schlaucha w jakimś skalnym wykrocie, co niechybnie skazałoby nurka na uduszenie!

Dlatego bohaterowie będą musieli zaryzykować nurkowanie bez skafandrów. Ponieważ jednak korytarz podwodnej jaskini idzie ostro w górę, można podejrzewać, że szybko osiąga poziom wody. I tak jest w istocie – już po kilku metrach skalny sufit podnosi się kilka centymetrów nad taflę podziemnej rzeki. I choć brnięcie pod prąd lodowatej strugi może być trudne, zapewni drużynie znacznie szybsze i – co ważniejsze – pewniejsze dotarcie do gniazda Skavenów Piasku.

Samo gniazdo założono w rozległym kolektorze, w którym skupia się pięć odnog podziemnych kanałów, dając początek rzecze spływającej do jeziora (to między innymi stąd na pustyni istnieje tak wielkie jezioro). Nad powierzchnią basenu starożytni budowniczości stworzyli wyspę opartą na potężnych filarach. Na wyspę prowadzi pięć tukowych mostów, łączących każdy kanał z centrum kolektora. Nad salą kolektora rozciąga się wspaniałe tukowe sklepienie, zaś jedynym źródłem światła jest blask wpadający przez trzy odległe studnie.

To właśnie pośrodku owej wyspy zbudowały swe schronienie skaveny. Rozbito tam kilka namiotów, z których największy jest zwieńczony znakiem rogatego szczura. Po jednej stronie obozu zgromadzono też sterty wydobytych ze Złotego Miasta przedziwnych artefaktów, nad których działaniem wciąż biedzi się kilku inżynierów. Obozu pilnuje dwudziestu olbrzymich skavenów zakutych w pancerze i uzbrojonych w spazzeniową broń. Również każdy z korytarzy jest strzeżony (przez uzbrojonego wyroszczura) – aby dostać się do gniazda, śmiałkowie będą musieli jednego z nich cichcem wyeliminować.

Opisując całą okolicę, powinieneś zwrócić uwagę, iż kolektor zbudowano w bardzo przemyślny sposób, tak że strumienie wody spływające do basenu doskonale się mieszają, a ich prąd łączy się ze sobą, zamiast zderzać. Woda przepływa niemal bezgłośnie wokół filarów o dziwnym obłym przekroju. W rezultacie w komorze jest bardzo cicho, zaś potężny sufit zmniejsza każdy nadobniejszy nawet dźwięk. Oczywiście jest więc, iż podkradając się do obozowiska, bohaterowie będą musieli zachować bezwzględne ciszę. Z drugiej jednak strony, wzmocnione akustyką kolektora głosy Szarego Proroka i jego gości bez trudu dotrą do ich uszu. I oto właśnie nam chodzi!!!

Zakulisowe matactwa

Iżnów w naszej opowieści pojawia się trio czarnych charakterów. Otto von Brueck wraz z Jean-Claudem stoją przed obliczem Szarego Proroka, podczas gdy Cuppero pilnuje koni pozostawionych przy studni na powierzchni. Kiedy drużyna dotrze do kolektora, przywódca skavenów będzie prezentował ludziom sprzęt do nurkowania, którego używają wyroszczury. Obieca Ottonowi pomoc w nurkowaniu w zamian za ochronę przed kłatwą Khali. Otto zapewni, że Oświeceni z Crak de Chevaliers zdradzili mu sposób pokonania mocy złych duchów. Następnie Prorok skieruje rozmowę na nurtującą go stale kwestię poszukiwań Sterowni i Maszynowni Złotego Miasta. Słyszac



te słowa, Jean-Claude spojrzył na szarego szczura i dumnie oznajmił, że już dawno udało mu się rozwikłać tę tajemnicę na podstawie pewnych źródeł pisanych. Ponieważ Szary Prorok potraktuje te przechwałki bardzo sceptycznie, Otto zaproponuje, aby skaven udał się wraz z nimi na powierzchnię i sam rzucił okiem na papiery Bretończyka, a z pewnością przekona się, iż znajdują się w nich odpowiedzi na wiele z nurtujących go pytań. To mówiąc, wskaże na otwór studni, znajdujący się za plecami przyzających bohaterów. Szary Prorok skinie głową i gestem przywoła eskortę, po czym cały orszak z wolna ruszy w kierunku drużyny.

Bohaterom pozostają teraz trzy rozwiązania: po pierwsze, mogą się wycofać tą samą długą drogą, którą przybyli – nie uzyskując żadnych informacji; po drugie, mogą bohaterko stanowić czoło nadchodzącym skavenom i równie bohaterko poleć. Prawdopodobnie jednak pospiesznie ruszą w kierunku wskazanej przez Ottona studni, stanowiącej najkrótszą drogę na powierzchnię! Kiedy tylko przeskoczą przez cembrowinę, staną twarzą w twarz z zaskoczonym Miragliańczykiem. Ten bez słowa wyszarpienie rapier i rzuci się na nich. Śmiałkowie mają najwyższy pół minuty czasu na pokonanie Cuppera, porwanie wypełnionych papierami juków Jean-Claude'a i ucieczkę przed nadchodzącymi skavenami.

Documenty

Wśród papierów bretońskiego znawcy literatury bohaterowie odnajdą następujące manuskrypty:

* Bardzo stary egzemplarz „El Jehrid” w języku arabskim; Schlimann nigdy nie widział tej wersji, ale o niej słyszał. Między wersjami eleganckim pismem zapisano po bretońsku tłumaczenie:



Staną! Ahmed przed królem, wyzwanie mu rzucił
Trwogi w sercu nie znając. Elf tchórzliwy na to:
Walczyć ja z tobą nie chcę! Siła twa mnie trwoży!
Niech mnie broni przed tobą potęga mych bogów!
To powiedziałwszy, uciekł na szczyt zikkuratu,
Na tron swój zasiadł złoty, założył Koronę
I wielkim głosem błagał bogów swych o pomoc,
Zadrżała wtedy ziemia pod wojownikami.

[...]
Wszyscy niemal elfowie z rąk dzielnych polegli,
Do stóp tronu przybiegły elfie niewiasty,
Błagając króla, aby do bogów się zwrócił,
Szlochacząc poczęły gorzko, a tzy ich obfite
Płynęły jak potoki ulicami Miasta.
Widząc to, Ahmed woła: Miasto Złote tonie!
Prędko do łodzi skaczymy, nim w elfich łzach zginie!
Stojąc na suchym brzegu, spogląda w tył Ahmed:
Złote Miasto zniknęło, pochłonął je odmet
Smutku [...]"

Niektóre fragmenty nie są przetłumaczone, a na marginesie zapisano przy nich jedynie „nieistotne”.

* Kilka ksiąg legend elfów, napisanych w bardzo starym dialekcie. Pomiedzy kart powkładano zakładki w miejscach, gdzie widnieją rysunki przedstawiające unoszące się w powietrzu miasta.

* Spisana ręką Jean-Claude'a arabska legenda o mieście-fatamorganie, cudownie pojawiającym się w różnych miejscach pustyni. Budynki owego miasta błyszczą w promieniach słońca jak najczystsze złoto.

* List o następującej treści:

Wasza Wysokość,
powierzona nam misja wydaje się bliska spełnienia. Być może zanim ten list zdąży dotrzeć do Rąk Waszej Wysokości, skarab, po który raczyłeś nas wysłać, znajdzie się w całosci na Twoich ziemiach.

Wiemy sługa bretońskiej korony,

baron Otto von Brueck

Jeżeli masz na to ochotę, możesz wszystkie te dokumenty sporządzić w formie „handoutów”. Ponadto możesz pomieszać je z rozmaitymi innymi nieistotnymi papierzyskami, w rodzaju planów archeologicznych, szkiców Habiry, Bathry i Crak de Chevaliers oraz listów polecających od emira.

Co można wynioskować z zapisów Bretończyka? Podania elfów potwierdzają to, czego bohaterowie mieli już okazję się domyślić z pozornie nieistotnego fragmentu poematu („Pośrodku wód beznianu unosi się Miasto”). Otóż Złote Miasto nie zostało wybudowane na stałym lądzie, ale lewitowało ponad powierzchnią jeziora! To właśnie dzięki archeologicznym znaleziskom z podobnego okresu emir Bathry zdołał zbudować swój niezwykły Pałac Wodospadów.

Kolejny wniosek dotyczy Tronu i Korony, których pożądał dla siebie emir, a którymi – jak pamiętamy – nie był zainteresowany Mistrz Oświeconych (mówi o nich także kolejny zmienny fragment, przytoczony wcześniej przez Schlimanna: „Kładąc na skroń koronę, władca czynił miasto sobie całkiem

posusznym”). To właśnie Korona i Tron stanowiły ową Sterownię, umożliwiającą kierowanie latającym miastem! Po przegraniu bitwy z wojskami Ahmeda, władca elfów zdecydował się rozproszyć moc lewitacji i pogрузić Miasto w odmętach jeziora, by jego cuda nie wpadły w ręce barbarzyńców.

Eksploatacja zatopionych ruin

Niezależnie od tego, czy bohaterowie odwiedzali gniazdo skawenów i czy zdobyli zapiski Jean-Claude'a, niewątpliwie zajmą się ostatecznie eksploatacją zatopionych ruin. Powinieneś, Mistrzu Gry, pamiętać o głosach demonów, odzywających się w umysłach nurków. Z każdą godziną przebywania pod wodą stają się one bardziej natarcywe. Na tym etapie przygody można doprowadzić nawet do starcia między opętanymi członkami drużyny!

Nie należy również zapominać o penetrujących budowle wydroszczurach oraz dziwnych i niebezpiecznych rybach. Ponadto wewnątrz pomieszczeń tu i ówdzie zachowały się szczątki dawnych mieszkańców Miasta. Co ciekawe, gdzieniegdzie można znaleźć również przrzedziwiałe elementy bretońskich pancerzy oraz ludzkie szkielety, zachowane nieco lepiej od elfich. Są to oczywiście pozostałości po bitwie między czczącymi Khali Bretończykami a przodkami Szillach-ar.

Szczegóły dotyczące wyposażenia większości budowli pozostawiamy Twojej inwencji. Przy ich wymyślaniu możesz się posiłkować danymi zawartymi w rozdziale „Historia”. Poniżej zamieścimy jedynie opisy dwóch najważniejszych miejsc – Sterowni i Maszynowni.

Maszynownia znajduje się w centralnej piramidzie, do której zbiega się pięć głównych ulic. Obecnie jest zdewastowana – na podłodze pustej sali leży jedynie sześć potężnych, złotych, najeżonych kolcami kul.

Sterownia to wielka sala tronowa, mieszcząca się na szczycie wysokiego zikkuratu z kryształem. Podłogę pokrywa gruba warstwa mułu, w którym poniewierają się liczne złote przedmioty. Naprzeciw drzwi, na podwyższeniu, stoi złoty Tron. Na Tronie spoczywa w nieładzie zniszczona przez wodę i czas pełna zbroja płytowa ze znakami bretońskich lilii, wewnątrz której pozostały jeszcze resztki ogryzionych przez ryby kości rycerza. Ponad nim na sterującym ze ściany ruchomym ramieniu zawieszono Koronę. Jest to złota czasza, z której na wszystkie strony sterczą rozgałęzione kolce. Koronę z ramieniem łączą giętkie srebrzyste sznurki. Ściany komnaty są bardzo wysokie, pokryte kolorowymi niegdysz mozaikami. Wśród fantazyjnych wzorów, na każdej ze ścian, niemal pod samym sufitem, znajdują się nisza o innym kształcie: ponad tronem widać słońce, po drugiej stronie koło, po lewej rozeta, zaś po prawej pentagram. W samym środku sali, pośród zaścielających posadzkę rupieci, sterczy z podłogi dźwignia ze złotą gałką.

Jeżeli gracze dokładnie przestudiowali źródła pisane, które otrzymali, na pewno nie powstrzymają się przed tym, by zasiąść na dającym władzę nad Miastem Tronie. Jeśli tak się nie stanie, miejsce to zajmie podkaszany Schlimann. Przypomnijmy, że nie da się założyć Korony, jeżeli ma się na głowie beczkę! Trzeba zatem zaryzykować zdjęcie hełmu. Kiedy tylko to się stanie, Korona sama spadnie na głowę osoby siedzącej na Tronie. Bohater ten poczuje w wielu miejscach na głowie delikatne ukłucia. Między rozczepionymi kolcami na powierzchni czaszy



zaczną przeskakiwać błękitne ogniki. W tej samej chwili przed twarzą śmiałka ukaże się trójwymiarowy przejrzysty obraz, przedstawiający człokształną istotę o zabim pysku. Stworzenie poruszy wielkimi wargami i wtedy w umysłach wszystkich obecnych zabrzmia słowa, które każdy usłyszy w swoim ojczystym języku:

„Witaj, Operatorze! Na wszystkich poziomach Miasta wykryto obecność wody. Źródła mocy nieuszkodzone, w pogotowiu. Przystępuję do objaśnienia procedury awaryjnej.”

W tym momencie obraz się zmienia i ukaże czterech elfów lewitujących nad podłogą komnaty. Dzierżą oni w rękach złote przedmioty: rozetę, koło, słońce i pentagram. Elfy kolejno unoszą się ponad ziemię ku niszom w ścianach komnaty, wsuwają przedmioty w odpowiadające im zagłębienia i przekręcają je o dziewięćdziesiąt stopni. Kiedy ostatni z przedmiotów – złoty pentagram – znajdzie się na swoim miejscu, obraz znów się zmienia i ukaże odzianego w bogate szaty elfa, który zmieni pozycję dźwigni ze złotą gałką. Wtedy obraz zniknie.

Teraz śmiałkom nie pozostanie nic innego, jak odszukać cztery charakterystyczne przedmioty – ponieważ są one na podłodze wśród innych sprzętów (oczywiście – jeśli chcesz, żeby Twoi gracze dłużej eksplorowali miasto – możesz ukryć je w dowolnym innym miejscu). Następnie należy powtórzyć czynności przedstawione w wizji. Każda z nich wywoła odpowiednią reakcję Miasta – ukaże to graczom w następujących scenach z drugiej strony:

- * **rozeta** – czarne pręty zanurzone w zielonej mazi wypełniającej w połowie wielką kryształową kulę zaczynają drzeć, a następnie unoszą się w górę i chowają w pokrywie zbiornika; substancja zaczyna wrzeć i bulgotać;
- * **koło** – kolczaste kule leżące na podłodze Maszynowni unoszą się ponad posadzkę; jedna z nich zawisa w środku sali, zaś pięć pozostałych zawisa wokół niej;
- * **słońce** – kryształowa kula z wrzącą mazią rozbłyśka zielonym blaskiem; każda z pięciu kul wypromieniowuje skoncentrowany strumień energii ponad główną ulicą w kierunku Maszynowni; patrząc z góry, można by zobaczyć świetlistą pięcioramienną gwiazdę, w której centrum znajduje się niski zikkurat, zaś na końcach ramion rozjarzone na zielono kule;
- * **pentagram** – zielone promienie uderzają w lewitujące w maszynowni kolczaste kule, z których z kolei wystrzelują oślepiające błyskawice; ich moc koncentruje się w centralnej kuli;

A jeśli bohaterowie nie zdecydują się podnieść Miasta z dna?

W tej sytuacji należy pozwolić im opuścić salę tronu. Tymczasem wyposażony przez skavenów w sprzęt do nurkowania Jean-Claude w towarzystwie Ottona i wydroźczurów potajemnie przekradnie się do Sterowni, założy Koronę i uniesie Miasto nad powierzchnię wody. W ten sposób bez udziału bohaterów zostanie rozpetana bitwa trzech armii.

* **dźwignia** – z kuli umieszczonej pośrodku Maszynowni wystrzelują w górę snop czystej mocy.

Podłoga pod stopami bohaterów drży i Miasto majestatycznie dźwiga się z dna, na którym spoczywało przez tysiąclecia. Puść pompatyczną muzykę (na przykład „Cwałowanie Walkirii” Wagnera) i opisz, jak z odmetów jeziora wyruszają się w pełni majestatu złote zikkuraty. Fala wzburzonej wody obmywa fundamenty budowli z mułu i z potężnym hukiem uderza o brzeg.

Historia Złotego Miasta

W czasie, gdy gracze cieszą się krótką chwilą triumfu, przebiegnie kilka tysięcy lat wstecz i wyjawmy tajemnicze dzieje Złotego Miasta. Do tej pory bohaterowie – tak jak zawsze to się dzieje w przypadku badaczy przeszłości – poznawali historię starożytnej cywilizacji poprzez dziesiątki odczytanych od siebie strzępów informacji. Źródła pisane, ludowe podania oraz znaleziska archeologiczne dostarczały jedynie podstawy do bardziej lub mniej słusznych domniemań. Ty, Mistrzu, dowiesz się wszystkiego o przeszłości Miasta ze Złota. To, jak wiele zdradzisz graczom, a ile pozostawisz w sferze niedopowiedzeń, zależy wyłącznie od Ciebie.

Przed osmioma tysiącami lat na pustynnych terenach obecnej Arabii potężni podówczas Slannowie osiedlili plemię elfów. Pod światłym przewodnictwem międzygwiazdowych podróżników elfy budowały swoją cywilizację. Za pomocą magii i techniki stworzono sieć kanałów pod pustynią oraz wiele miast, których ruiny do dziś spoczywają w piaskach. Ich eksploracji surowo zabraniają fakirzy Ormazda, świadomi, iż wiedza w nich ukryta skazana jest piętnem Chaosu. Jedynie najpotężniejsi władcy – tacy jak emir Bathry – wazą się łamać święte zakazy.

Po zniszczeniu Międzywymiarowych Wrót, gdy Slannowie zginęli lub wycofali się do Lustrii, jedyną łączność z nimi zapewniała elfom „Korona” w centralnym mieście, lewitującym ponad powierzchnią specjalnie do tego celu utworzonego jeziora. Dzięki owemu helmowi elfy mogły łączyć się ze wspólnym umysłem Slannów i według jego wskazówek kierować urzędzeniami, których działania nie zawsze do końca rozumiały.

Po wielu wiekach wiedza o tym, jak korzystać z Korony, stała się wyłączną domeną rodziny panującej. Urządzenie do sterowania Miastem stało się insygnium władzy – królewską koroną, zaś wykształcenie techniczne – wiedzą tajemną, przekazywaną z ojca na syna i stanowiącą o dominacji rodu władców i kapłanów-inżynierów. Król uważany był za pomocnika starożytnych bogów, wieszającego poddanyim ich wolę.

6000 lat temu rozpoczęły się wśród elfów krwawe walki o władzę. Przeciwnicy króla nie mieli jednak szans w starciu z władającym magiczno-techniczną mocą władcy. W sukurs buntownikom przyszły potęgi Chaosu. W ten sposób potajemnie rozplenili się wśród spiskowców kult mrocznej bogini Khali, będącej żeńskim aspektem krwiożerczych bóstw Zła i Chaosu. Wkrótce elfy nauczyły się przyzywać z Pustki podległe swej bogini demony. Wiedza ta przetrwała na terenach Arabii, dając początek tradycji zaklaniaia dżinnów. Za pomocą demonologii buntownicy obalili króla i wycięli w pień jego kapłanów. Na Tronie zasiadł nowy władca, jednak wiedza o tym, jak posłużyć się Koroną, przepadła. Funkcjonowały jedynie najprostsze automatyczne algorytmy i formuły (jedna

Bitwa trzech armii

Moc Korony

Nie trzeba chyba wyjaśniać, że skoro elfy nie potrafiły bez odpowiedniego wykształcenia posługiwać się Koroną, nie będą tego umieli także bohaterowie. Po wynurzeniu Miasta, kiedy zakończy się procedura automatycznego wynurzenia, głosy Slannów zamilkną. Mimo wysiłków, osoba siedząca na Tronie nie będzie w stanie zmusić Miasta do posłuszeństwa. W ten sposób być może uda się zniechęcić drużynę do pozostawiania w bezużytecznej już sali tronowej – dzięki temu miejsce w Sterowni będzie mogła zająć osoba, która poznała tajniki prawdziwej magii Slannów...

z nich jest właśnie awaryjne wynurzenie, gdy w pomieszczeniach znajduje się woda). Od tego czasu Korona stała się rzeczywicie jedynie ceremonialną ozdobą władcy.

Pozbawiona kontaktu ze Slannami, skażona piętnem magii Chaosu kultura arabskich elfów powoli traciła dawną świetność. Tymczasem nadszedł czas człowieka – na pustyni rosły w siłę i jednoczyły się koczownicze plemiona. Elfy lekcewałyły tę nową siłę, wykorzystując ludzi jedynie jako ofiary dla wiecznej żądnej krwi Khali. Trzy tysiące lat temu doszło do wojny, w której wojska elfów starły się z koczownikami zjednoczonymi pod dowództwem charyzmatycznego Ahmeda. Poemat „El Jehrid” przedstawia arabskich wojowników jako wspaniałych herosów i honorowych rycerzy – w rzeczywistości byli oni jedynie liczną zbieraną prymitywnych i kiepsko uzbrojonych nomadów. W ostatniej bitwie stoczonej na pustyni w sąsiedztwie miasta poległa większość elfich wojowników. W Złotym Mieście pozostały głównie kobiety i dzieci oraz król ze swoją strażą przyboczną. Kiedy Ahmed wdarł się do Miasta, władca zdecydował się zatopić Miasto wraz z napastnikami.

Kalendarium

- 8000 lat temu – Slannowie tworzą cywilizację elfów w Arabii.
- około 7000 lat temu – Odejście Slannów; ich wiedza staje się własnością elity.
- 6000 lat temu – Zamach stanu, przejście władzy przez wynawców Khali.
- 3000 lat temu – Wojna elfów z koczownikami pod wodzą Ahmeda; pierwsze zatopienie miasta.
- 2500 lat temu – Pierwsze wierszowane ustne przekazy o wojnie (korzenie „El Jehrid”).
- 1452 IC – Najeźdźcy z Bretonii odnajdują Złote Miasto i za pomocą demonów wynoszą je na powierzchnię, następnie zostają pokonani przez zjednoczone plemiona pustynne; Miasto ponownie zostaje zatopione przez wycofujących się Bretończyków; pierwsze zaprzysiężenie Szillach-ar i obłożenie Miasta klątwą.
- 2518 IC – lord Artur Campbell za namową hrabiego Schlimanna rozpoczyna poszukiwania Miasta z poematu.

Nadchodzi czas, by w kulminacyjnej bitwie starły się wszystkie siły, które pożądamy tajemnej wiedzy i bogactw Złotego Miasta: Skaveni Piasku, Szillach-ar oraz emir Bathry. Nasi bohaterowie będą natomiast mieli okazję nareszcie skrzyżować ostrza ze swoimi adwersarzami.

Wynurzenie Złotego Miasta z odmetów nie mogło pozostać niezauważone przez tych, których uwaga od dawna skupiona była na tym miejscu. Kiedy tylko złote zikkuraty załsniały w promieniach tropikalnego słońca, z podziemnych korytarzy i studni wyroją się setki skavenów. Na znak Szarego Proroka wydoszczurzy uformują zwarte oddziały i z zakrzywionymi nożami w pyskach rzucą się w wodę. W tym czasie inżynierowie będą montować na brzegu osławione skaweńskie maszyny wojenne.

Tymczasem zza wydm po przeciwnej stronie jeziora dobiegnie do uszu bohaterów zawodzący okrzyk koczowników pustyni. Przez grzbiety barhanów przewali się gesta ława konnych wojowników o wytatuowanych twarzach. Pomiędzy czarnymi burnusami śmiałkowie dostrzegą tu i ówdzie przeblysłk czerwieni szat Magi, które z uniesionymi rękami wywołują z zaświatów duchy poległych Szillach-ar.

Wojownicy pustyni okrążą jezioro i uderzą na zgromadzoną na brzegu armię szczuróludzi. Część koczowników, wzbijając fontanny wody, galopem wpadnie na przybrzeżne płycizny, siekąc brońmiące się zaciekłe wydoszczurzy. Jeszcze inni Szillach-ar zrzucają na wodę łodzie i powiosłują w kierunku Złotego Miasta. Nad głowami walczących będą wybuchać kule spaczeniowe, ciskane przez piekielne maszyny skaweńskich inżynierów. Krew zabarwi zielonkawą taflę jeziora. Jej czerwone smugi, jakby kierowane niewidzialnymi prądami, wyciągną swe macki ku Złotemu Miastu, kiedy zaś dosięgną jego podstawy, począną wrzeć, zaś nad falami zakotłują się czarne cienie. W umysłach bohaterów z niespotykaną mocą odezwą się krzyki demonów, zmuszające ich do skierowania mieczy przeciw sobie i śpiewania hymnów na cześć Khali.

Wtedy właśnie na horyzoncie pojawi się trzecia armia. Sprowadzili ją szpiedzy od dawna śledzący poczynania Ottona. Wysocko nad wydmami chyżo mkną ku zikkuratom setki latających dywanów, niosących Czerwonych Janczarów. Na pierwszym z dywanów, w asyście jednej ze swoich czarownic, stoi sam emir Bathry. Ignorując walczących w dole koczowników i skavenów, dywany skierują się prosto ku Złotemu Miastu.

Tymczasem do brzegów lewitującej nad wodą platformy dotrą pierwsze wydoszczurzy, które natychmiast rzucą się wściekle na bohaterów. Zwróć uwagę, Mistrzu, czy śmiałkowie zdjęli krępujące ruchy skafandry – w przeciwnym razie czeka ich wyjątkowo trudna przeprawa! Z każdą wylaną kroplą krwi będzie rosta również moc demonów. Teraz już żaden z bohaterów nie będzie mógł do końca sobie ufać. W ich umysłach zapanuje zamięt, uzbrojone dłonie nie zawsze posłuchają poleceń woli.

Potęga przerażającej, wyglodniałej Khali wpłynie widocznie także na wydoszczurzy, które rzucą się do gardel swym pobratymcom. Nad miasto dotrą także latające dywany emira. Zeskoczą z nich bitni Czerwoni Janczary, chronieni przez dziny przed wpływem demonów bogini, i z bojowymi okrzykami ruszą w uliczki miasta. Rozpęta się prawdziwa jatka.



Wtedy właśnie do brzegu dopłynęła przemoczona, skrawiwna Magi Szillach-ar. Staniając się, dotrze do miejsca, gdzie bohaterowie walczą z przeciwnikami i własną słabością. Wzyskując moc Ormazda, uciszy krzyki demonów w umysłach bohaterów i poprosi ich o pomoc. Teraz, gdy śmiałkowie rozumieją już zasadność ostrzeżeń Szillach-ar, zapewne zgodzą się z nimi współdziałać, by ostatecznie zniszczyć obudzone Zło. W przeciwnym razie ich dusze na zawsze opanuje moc Khali (oczywiście, wtedy bogini zezwoli, by przy życiu pozostał tylko jeden).

Magi wyjaśni, że istnieje metoda wyplenia Chaosu. Należy zniszczyć Złote Miasto! Koczownicy już od dawna znają sposób, by to zrobić. Za czasów najazdu Bretończyków nie zdążyli dokończyć dzieła zniszczenia, gdyż opanowani przez mroczną moc zdobywcy na powrót ukryli Miasto w odmętach jeziora, gdzie przez setki lat znajdowało się ono poza zasięgiem Szillach-ar. Teraz jednak przy pomocy bohaterów istnieje szansa pokonania starożytną bogini. W centrum Miasta, w niskim zikkracie, znajduje się serce magicznej mocy – zwane przez skaweny Maszynownią. Stanowi je sześć złotych kul, skupiających moc spazeniowych reaktorów ustawionych na końcu każdej z głównych ulic. Energia z pięciu kul łączy się w szóstą, centralną – tę właśnie wystarczy wybić z właściwego położenia, by doprowadzić do niekontrolowanej kumulacji potężnej mocy i potężnej eksplozji. Prawdopodobnie bohaterowie zapytają, jakie szanse na przeżycie ma osoba, która podejmie się tego zadania. Magi odpowie szczerze, że żadnych! Poprosi bohaterów jedynie o to, by pomogli jej przedrzeć się do serca Miasta – potem już ona sama dokończy dzieła, poświęcając swoje życie dla Sprawy.

„Władca czynił miasto sobie callkiem posłusznym...”

Bohaterowie eskortujący Magi ruszą przez rozbrzmiewające szczękiem oręża i bitewnym zgiełkiem ulice miasta. Tu jednak okaże się czyhać na nich niespodziewany przeciwnik. Miasto – jakby wyczuwało ich intencje – za wszelką cenę będzie starało się utrudnić im przedarcie się do Maszynowni! W poprzek ich drogi będą padały złote kolumny, w bramach – opuszczały się kraty, całe fragmenty ulic zapadną się, otwierając pod ich stopami przepaście, w głębi których słychać chłupot jeziora. Kiedy i to ich nie powstrzyma, pradawne posągi elfich wojowników strzegące dostojnych budowli wyszarpną z pochw miecze i zstąpią z cokołów, a ziemia zadry pod ich ciężkimi stąpnięciami! W tej samej chwili Miasto zacznie unosić się zwolna ponad powierzchnię wody i przemieszczać majestatycznie na północ – do Starego Świata.

Aby wyjaśnić zdumionym graczom dziejące się wokół nich „cuda”, ukazał im, Mistrzu, następującą scenę retrospektywną:

Do opuszczonej przez bohaterów sali tronowej wkracza dumnie Jean-Claude Clermont de Rauguet-Foucault w asyście dwóch pozostałych czarnych charakterów (nawet jeśli bohaterowie „zabili” wcześniej Cuppera!) oraz ośmiu spowitych w białe płaszcze nieumarłych Oświeconych. Bretończyk zasiada na Tronie, zakłada Koronę i ze śmiechem cytuje po arabsku dawno zaginione wersety „El Jehrid”, wykonując dłońmi opisane w nich skomplikowane ruchy. Pomiędzy kołcami korony ponownie przebiegają błyski mocy. U stóp tronu pojawia

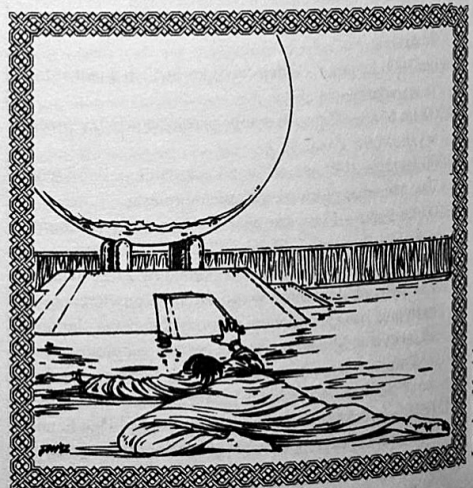
się niematerialny, przejrzysty obraz przedstawiający bohaterów biegnących ulicami miasta. Jean-Claude wykonuje dłońmi gwałtowny gest i w tym samym momencie przed śmiałkami opada przecinająca im drogę złota krata. Otto przygląda się iluzji z namysłem, po czym odzywa się do towarzyszy: „Jest z nimi czarownica Szillach-ar. Na pewno kierują się do Maszynowni. Musimy być tam przed nimi. Za mną!”

Jeżeli któryś z Twoich graczy, Mistrzu, nie zdecydował się opuścić Sterowni przed bitwą, początek powyższej sceny będzie nieco inny. Zanim Jean-Claude zasiądzie na Tronie, do komnaty wtoczy się granat dymny, po czym bohater zostanie zaatakowany przez ośmiu nieumarłych.

Final

Ostatecznie, gdy powodowane wołą Jean-Claude'a Miasto będzie sunęło ponad wydmami na północ, bohaterowie wraz z bardzo już osłabioną Magi dotrą do rozjarzonego blaskiem magicznych błyskawic serca Miasta. Tutaj będzie już na nich czekać Otto von Brueck, Cuppero oraz Oświeceni w białych płaszczach. Nareszcie, Mistrzu, będziesz mógł pozwolić drużynie zabić natrętnych adwersarzy! Zapewne czekali na to już od dawna. Tym razem każdy z nich będzie miał szansę zadać wymarzony cios – szczególnie iż przeciwnicy zaprzęśli dusze Bafometowi, stając się nieumarłymi. Starcie będzie bardzo trudne i niewykluczone, że niektórzy spośród bohaterów zginą lub przynajmniej będą zmuszeni wydać Punkty Przeznaczenia. Również Magi przytączy się do walki, lecz wysiłek związany z przyzywaniem mocy Ormazda okaże się dla niej zbyt wielki. Gdy bohaterowie przebiją serce ostatniego z przeciwników, dostrzegą, że kobieta kona z upływu krwi i osłabienia. W ostatnich słowach, które opuszczają jej pobladłe wargi, będzie zaklinać bohaterów, by ocalili własne dusze i zniszczyli Miasto.

Przed bohaterami stoi teraz niezwykle trudny wybór. Jeden z nich musi poświęcić życie, jeżeli drużyna chce ocalić siebie, a także cały Stary Świat przed mocą nowej potęgi Chaosu – bogini Khali. Jeśli tego nie zrobią, jeśli tchórzliwie uciekną,





Trio adwersarzy

A oto i charakterystyki trójki adwersarzy:

Otto von Brueck

Sz WW US S Wt Żyw I A Zr Cp Int Op SW Ogd
4 76 54 5 3 13 67 3 44 53 48 46 31 49

Umiejętności: błyskotliwość, czytanie i pisanie, celny cios, etykieta, heraldyka, jeździectwo, język staroświatowy, bretoński i arabski, ogłuszenie, rozbrojenie, sekretny język – bitewny, silny cios, specjalna broń – parująca, szczęście, unik

Ekwipunek: miecz, lewak, półpancerz, laska, monokl, dużo pieniędzy

Zasady specjalne: „po pierwszej śmierci” po upływie 1k4 rund ponownie budzi się do życia jako nieumarły Bafometa – o tych samych charakterystykach, z tym, że niewrażliwy na oddziaływania psychologiczne

Jean-Claude Clermont de Rauget-Foucault

Sz WW US S Wt Żyw I A Zr Cp Int Op SW Ogd
3 77 48 3 3 13 61 3 44 53 37 42 52 35

Umiejętności: czytanie i pisanie, celne strzelanie, etykieta, heraldyka, jeździectwo, język bretoński, staroświatowy i arabski, krasomówstwo, mocna głowa, sekretny język – klasyczny, staroelficki i staroarabski, rozbrojenie, sekretny język – bitewny, specjalna broń – parująca, palna i szermiercza, szósty zmysł, unik, urok osobisty, uwodzenie, wiedza o literaturze

Ekwipunek: bretoński rapier bojowy, lewak, lekka kolczuga, pistolet dubeltowy (+ 5 ładunków), peruka, klejino-

ty, przybory do pisania i szkicowania, różne wersje poematu i notatki, jeszcze więcej pieniędzy

Zasady specjalne: „po pierwszej śmierci” po upływie 1k4 rund ponownie budzi się do życia jako nieumarły Bafometa – o tych samych charakterystykach, z tym, że niewrażliwy na oddziaływania psychologiczne

Antonio Cuppero

Sz WW US S Wt Żyw I A Zr Cp Int Op SW Ogd
4 66 55 4 4 10 55 2 50 31 28 35 27 44

Umiejętności: bijatyka, cichy chód – miasto, charakterystyka, czuły słuch, gadanina, jeździectwo, język tileański, staroświatowy i arabski, mocna głowa, odporność na trucizny, przekupstwo, rozbrojenie, sekretny język – złodziei, sekretny język – bitewny, specjalna broń – parująca i szermiercza, szósty zmysł, ukrywanie się – miasto, unik, widzenie w ciemnościach

Ekwipunek: miragliański rapier pojedynkowy, lewak, kolczuga, pistolet strzałkowy, przybory do charakterystyki, zatruty jadem na ludzi nóż, mało pieniędzy

Zasady specjalne: „po pierwszej śmierci” po upływie 1k4 rund ponownie budzi się do życia jako nieumarły Bafometa – o tych samych charakterystykach, z tym, że niewrażliwy na oddziaływania psychologiczne

Oświeceni – nieumarli rycerze Bafometa

Jako charakterystyki użyj cech Wojownika Chaosu, WFRP str. 229.

nie zniszczywszy Złotego Miasta, wyciśnięte na ich duszach piętno krwiożerczej bogini dosięgnie ich wszędzie, przemieni w pokome sługi i doprowadzi do oblężenia. Sam starożytny gród stanie na ziemiach króla Bretonii, który początkowo potajemnie, a potem już jawnie będzie czcił Khali, składając jej coraz liczniejsze krwawe ofiary. Bretonie spowiej krwawy mrok, przeciw któremu będą zmuszone stanąć ościenne królestwa.

Mamy jednak nadzieję, że bohaterowie staną na wysokości zadania. Kiedy jeden z nich wytrąci z równowagi centralną kulę, nastąpi potężna eksplozja Maszynowni i spacennościowych reaktorów. Wybuch magicznej energii spalenia doszczętnie zniszczy Miasto i odesła w niebyt demony Khali.

Możliwe zakończenia

Zakończenie kampanii zależy od Ciebie, Mistrzu Gry, i nastroju, jaki panuje w Twoich warhammerowych opowieściach.

Jeśli preferujesz smutną i mroczną atmosferę, uczyni eksplozję wyjątkowo potężną (niczym wybuch nuklearny). Niech zginą zarówno uciekający bohaterowie, jak i wszystkie trzy armie ściągające się nad jeziorem. Musisz jedynie zadbać, by gracze rozumieli, iż ich postacie zginęły w słusznej sprawie, wysiłki całej kampanii nie poszły na marne – wszak Świat został uwolniony od drzemiącego od tysiącleci Zła.

W jeszcze bardziej realistycznej wersji wydarzeń Miasto zostaje zniszczone, bohaterowie zginą, lecz eksplozja nastąpi na tyle daleko od jeziora, iż zarówno emir, jak i sity Szarego Prorocka ujdą z życiem.

Oczywiście, jeśli uznasz, że gracze na to zasłużyli, możesz zakończyć kampanię bardziej lub mniej radosnym happyendem. W najoszczędniejszym rozwiązaniu ocaleją jedynie ci bohaterowie, którzy zdążyli na czas wskoczyć na jeden z porzuconych przez Czerwonych Janczarów dywanów i odpowiednio szybko oddalić się od epicentrum wybuchu. Z drugiej strony, jeśli końcówka kampanii nabrała wyjątkowo heroicznego charakteru, pozwól wszystkim śmiałkom ocalić życie – łącznie z tym, który zdecydował się zostać w Maszynowni. Niech w ostatniej chwili wskoczy na odlatujący dywan, który cudem ucieknie fali ognia (tak jak Han Solo z Dru-giej Gwiazdy Śmierci). Bohaterowie mogą nawet zabrać kilka bardziej poręcznych złotych przedmiotów, nie wspominając już o możliwości odkopania z mułu szczerzłotego posągu bogini Khali z ogromnym rubinem zamiast oka! Praca na temat Złotego Miasta przyniesie sławę zarówno Schlimannowi, jak i lady Dorocie Campbell.

Również Los powinien wyróżnić bohaterów za ocalenie Świata – po zakończeniu kampanii otrzymają po jednym Punkcie Przeznaczenia.



Maciej Szaleniec

O KONFLIKTACH I TRUDNYCH WYBORACH

Jechali krętą drogą ku ruinom zamku, stojącym na szczycie. Koń przy koniu, strzemię w strzemię – drużyna: jedność w braterstwie broni i wspólnym męstwie. Połączeni więzami przelanej wspólnie krwi, długim szlakiem pozostawionym za sobą, niezawodnością przyjaźni i oddania. Rycerz z dumą spoglądał na swych współtowarzyszy. Wiedział, że w starciu z czyhającym niebezpieczeństwem może na nich liczyć. A na górze czekał się Smok, strzegący pięknej, zniewolonej księżniczki...

Tak mogłaby się zaczynać każda przygoda w świecie fantasy. Drużyna zmierza do celu, by po pokonaniu przeciwnieństw osiągnąć Cel. Drużynowy rycerz wesprze w bitwie swe plecy o tęgi grzbiet oddanego wojownika. Parada rangera zasłoni czarodzieja przed atakami wrogich stworów. Każdy z nich może bezwzględnie polegać na swym towarzyszu. Takie sielankowe historie możemy spokojnie włożyć między bajki bardów tudzież inne eposy heroiczne. **Warhammer** to nie jest byle świat fantasy! To jest Stary Świat! Brak tutaj absolutnej wierności, dozgonnej przyjaźni – całego etosu drużyny. Jest za to zło, chciwość, żądza, przekleństwo, niezłomny honor i zdrada zarazem.

Ktoś może się zapytać „dlaczego”? Czy w Warhammerze nie ma miejsca na heroizm? Wręcz przeciwnie – jest, i to na ten prawdziwy, niebanalny. Stary Świat jest mniej bajkowy, bardziej za to podobny do naszej rzeczywistości, a w wielu miejscach nawet gorszy, bardziej podły i bezwzględny. Bohaterowie są rozdarci między powinnością wobec drużyny a wymaganiami, jakie stawia im życie codzienne. Muszą dokonywać trudnych wyborów, a to zawsze rodzi wewnętrzny konflikt! Ale wobec takiej trudnej sytuacji, kiedy bohater musi wybierać między swoją racją, swoją moralnością i zasadami a zobowiązaniem wobec przyjaciół, rodzi się heroizm. Bohater musi dokonać wyboru, czasem narażając swój marny żywot dla sprawy. Zostaje bohaterem – martwym bohaterem...

Stary Świat nie lubi bohaterstwa. Nie stawia łatwych alternatyw: chciwość lub heroizm, uczciwość lub podłość, życie drużyny albo życie bohatera. Takie czarno-białe antynomie są uproszczeniem stricte bajkolegendarnym. Musimy pamiętać, że Stary Świat to *dark fantasy*, tutaj każdy wybór powinien być zły. Kwestia dotyczyć powinna tylko „mniejszego zła”.

Kamienny dziedziniec otaczały na wprost zwalone mury. Rycerz dobył z sakwy pozłacany róg i zadał weń co sił w płucach. Wśród starych kamiennych baszt czysty głos odbił się stukrotnym echem. Na głos rogu z okienka na samym szczycie wieży wysunęła się błada rączka

więzionej niewiasty i zamachała chusteczką do rycerza. Rycerz odwieścił róg i z chrzęstem zatrasnął przyłbice. Z pieczary pod wieżą wychynęła poczwara. Stara była i wyliniąta. Na rycerza spoglądała jakby trochę żalostnie.

Wojownik podał rycerzowi kopię, na którą ten miał nabici przebrzydłą bestię. Rycerz spał konia i jak stalowa strzała, wypuszczona z obłąkanej kuszy, pocwałował zatopić żeleźce w jadowym sercu potwora...

Jak jednak praktycznie, podczas sesji, oddać parszywy klimat Starego Świata? Jak spowodować, że nasi bohaterowie przestaną się czuć w swym towarzystwie jak, nie przymierzając, na majowym pikniku halfingów? I jak jednocześnie zmusić nie do końca ufających sobie bohaterów, by podjęli się wykonania zadań, jakie stawia im przygotowany przez nas scenariusz? Otóż najważniejsze są motywacje i jeszcze raz motywacje! Aby powstała spójna przygoda, każdy z bohaterów musi chcieć wypełnić wspólną misję – motywy przewodni przygody. Musi chcieć zabić przykładowego smoka, inaczej gracze będą tak skutecznie się kontrowali, iż do żadnej historii (wartej opowiedzenia) nie dojdzie. Ale kto powiedział, że wszyscy muszą chcieć uwolnić księżniczkę? Każdy z nich może mieć swoje własne, bardzo mocno umotywowane powody, dla których poczwara musi zginąć. I te powody mogą być, a nawet powinny być sprzeczne! Gdy dojdzie do punktu kulminacyjnego, w którym motywacje naszych bohaterów zostaną ujawnione, każdy z nich będzie musiał dokonać wyboru. Wyboru pomiędzy lojalnością wobec swych współtowarzyszy i powierzoną mu misją. Wyboru między przyjaźnią a najważniejszymi dążeniami postaci! Nie powinien to być wybór łatwy. Bohaterowi musi naprawdę szalenie zależeć na wykonaniu zadania. I wtedy dopiero każdy wybór jest zły! Zdrada z każdej strony, niezależnie od wybranej opcji!

Księżniczka z radości zarzuciła swe blade rączka na szyję zakutego w zbroję wybacę. Rycerz z uśmiechem tylko podkręcił wąsa i spoglądał na zmordowaną drużynę, która otoczyła ich półkolem. Dumny był z ich poświęcenia. Wystarczyło teraz, tak jak nakazał książ, odstawić księżniczkę do grodu. Worek złota dla jego świty, a foliark dla niego. No i sława, bohaterka sława... Nagle poczuł, jak po jego plecach przebiega elektryczny dreszcz. Osuwając się na kolana, dostrzegł jeszcze stojącego za sobą czarodzieja. Jego dłonie wciąż pełne były iskier, które porażającym strumieniem spływały na zbroję rycerza.

– Księżniczka jest moja – usłyszał jeszcze, zapadając w ciemność. – Wybacz, przyjacielu, nie miałem wyboru, takie były warunki paktu...



O KRASNOLUDZKIEJ NATURZE

Traktat przez Albrechta Herkerfoota spisany

Na początku chciałbym podziękować mojemu przyjacielowi, Łukaszowi Sikorskiemu, „Klockiem” zwanemu, za to, iż udostępnił ten traktat pewnemu wydawnictwu, przez co i Wy możecie go teraz przeczytać.

Właśnie otrzymaliście dostęp do największych tajemnic Starej Rasy. Uszanujcie to.

Niektórzy powiadają, że jestem prawie krasnoludem. To nieprawda. Jestem człowiekiem, to pewne, choć nie wiem, czy taki stan rzeczy zgodny jest z moją wolą...

Ja po prostu znam krasnoludy znacznie lepiej, aniżeli inni ludzie. Spędziłem w ich towarzystwie wiele czasu i nieco się o nich dowiedziałem. Poznałem jednakże zaledwie niewielki strzępek ich kultury i psychologii, lecz to, co ujrzałem, wystarczyło, by wzbudzić mój niezachwiany podziw. Teraz, na starość, niemalże żałuję chwil spędzonych pośród ludzi – przecież w tym czasie mogłem siedzieć w górach...

Nie chodzi mi bynajmniej o tych brodaczy, którzy mieszkają w Imperium i kuja dla nas wspaniałe miecze. Mój traktat będzie mówił o przedstawicielach ortodoksyjnych klanów mieszkających w głębokich korytarzach Gór Krańca Świata. O tych, z którymi większość ludzi nawet nie miała kontaktu. Znacznie różnią się od swych braci zamieszkujących miasta Imperium, nie wspominając już o tych, którzy zasiedlili Norskę. Postaram się zatem nieco Wam, zwykłym śmiertelnym ludziom, przybliżyć obraz prawdziwych krasnoludów.

Wam, ludziom, wydaje się, że jesteśmy do was podobni, że jesteśmy jak dalecy kuzyni różniący się wzrostem. Gówno prawda! Co wy o nas możecie wiedzieć?! Nie potraficie zrozumieć sami siebie, a twierdzicie, że rozumiecie nas, krasnoludów!

Kraz Negersson

Niestety, to, co powiedział Kraz, jest prawdą. Ludzie w swej ignorancji sądzą, że krasnoludy to mali ludkowie z gór, którzy wiecznie piją i przeklinają, w przerwach zajmując się rzemiosłem. W jakim strasznym jesteśmy błędzie; jak wielce umniejszamy wspaniałość Starej Rasy, chyba tylko one, krasnoludy, potrafią odpowiedzieć. Lecz nie odpowiedzą. O nie. Myliliby się ten, kto by pomyślał, że będą bronić się przed naszym prostackim osądem, że będą reagować na nasze niedorzeczne opinie. Zresztą, doskonale zdają sobie sprawę, że i tak przekreślilibyśmy ich słowa tak, by zrozumieć je po swojemu – zupełnie na opak.

Ze smutkiem muszę przyznać, iż chyba mają rację. Skoro nie szanujemy sami siebie, skoro tak wiele sami wyrządzamy sobie szkód, skoro tak ogólnie nie dbamy o to, co udato się nam osiągnąć... Dlaczegoż więc mielibyśmy szanować ich?! Dlaczego?

Nie zastanawiajcie się, nie szukajcie usprawiedliwiających odpowiedzi, bowiem ich nie znajdziecie. A nawet jeśli znajdziecie, i tak będą to tylko niedorzeczne kłamstwa. Nie ma powodu, dla którego mielibyśmy uszanować cudzą, obcą kulturę! Początkowo nie chciałem przyjąć do siebie znaczenia tych słów; chciałem, by było inaczej. Czy my, ludzie, jesteśmy aż tak zaślepieni?... Nikt spośród brodaczy nie starał się mi niczego tłumaczyć, wiedzieli, iż jeśli sam niczego nie pojmę, na nic się zadają tłumaczenia.

Aby dobrze odegrać krasnoluda z Gór Krańca Świata, wskazana jest – niestety – znajomość historii Starej Rasy. Brodacze przywiązują tak wielką wagę do rzeczy minionych, że ciężko byłoby wczuć się w taką postać, nie znając przeszłości Małego Ludu.

W tym tekście nie znajdziecie prawie nic z historii krasnoludów. Po szczegóły odsyłam do podręcznika i dodatku **Źle się dzieje w Kislewie** oraz do moich tekstów **Źyk krasnoludzkiej gorzałki** (MiM 11/2000) i **Łnienie krasnoludzkich runów** (MiM 1/2001).

Jednakże krasnoludy nie są w swych osądach nieomyłne. Również usilnie starają się nie dostrzegać pewnych faktów. Choć one starają się przetrwać jako Stara Rasa, a nie jako Ponizona Stara Rasa. My czynilibyśmy tak dla wygody, dla uspokojenia sumienia. Tu tkwi różnica. Skąd ta pewność? Rozmawiałem kiedyś z jednym krasnoludzkim dziejopisarzem o ich historii. Z chęcią odpowiadał na moje pytania – wszak brodacze bardzo lubią prawić o przeszłości, o wspaniałych czynach, o czasach świetności, o wielkich bohaterach. Jednakże o niektórych faktach wspominał z wyraźną niechęcią. Kiedy drażyłem te właśnie drażliwe tematy, wyczułem, iż mój rozmówca z trudem odpowiadał na pytania. Nic w tym dziwnego. Dotyczyły one głównie Wojny o Brodę... Wtedy właśnie dowiedziałem się całej prawdy o tym bezmyślnym konflikcie, o tym, jak dla honoru Stara Rasa poświęciła prawie wszystko, co miała. Wtedy też zrozumiałem stare krasnoludzkie przysłowie.

*Lepiej w lochu zgnić,
broniąc czego mając,
niżli panem więzienia być,
honoru nie posiadając.*



Znakomita część krasnoludów mieszkających w Imperium to właśnie potomkowie tych, którzy kiedyś uciekli z gór przed niepewnym losem. Zazwyczaj nawet nie zdają sobie sprawy z ciężającej na ich rodach hańby.

Inni, którzy nie godzą się z losem, jaki pisany jest ich rasie, starają się coś z tym stanem rzeczy uczynić. Wpływają na starszyznę, by zrobić cokolwiek, by zmieniła politykę, by złamała stwardniałe tradycje... Spotykają się jednakże jedynie z murem niezrozumienia i zdecydowanym sprzeciwem. Zazwyczaj takie krasnoludy same odchodzą z rodzinnych stron, nie mogąc patrzeć na powolną agonię Starej Rasy. Wiedzą poza tym, że jeśli same nie odejdą, zostaną usunięte z miasta jako degeneraci, o których pamięć szybko zaniknie.

Więc postanowiłeś grać krasnoludem, i to tym z Gór Krańca Świata. Cóż, nie dziwi mnie to, ale to nie będzie proste. Na początek musisz wymyślić jakiś powód, dla którego Twój bohater opuścił rodzinne strony. I nie ma to być bajka w stylu: „Odszedłem, bo postanowiłem spróbować nieco innego życia”. Chyba nie sądzisz, że to dobry powód, by wojownik podziemny zostawił swą rasę na lodzie i poszedł w świat? Nie. Dobrze, już się obawiałem, czy w ogóle powinieneś grać krasnoludem.

Powiem jasno. Ciężko będzie wymyślić coś, żeby popracować wywodzącym się z tych najgłębszych korytarzy górskich twierdz. I nie licz na jakiegokolwiek ulgi. Już ja przekonam Twojego Mistrza Gry, by potraktował tę sprawę poważnie i nie szedł na żadne kompromisy. No, chyba że uda Ci się go namówić, by poprowadził kampanię rozgrywaną się w górach. Jeżeli jednak nie da się go do tego nakłonić, musisz popracować nieco mózgownicą, by wymyślić jakąś logiczną historię (ostrzegam: jeśli to będą tanie bzdury, osobiście dam Ci po łapach na jakimś konwencie). Pamiętaj: krasnoludy nie idą na łatwiznę. Aby stać się jednym z nich, musisz sobie założyć. Dasz radę.

W tym momencie czuję się zobowiązany wspomnieć o skrajnym przywiązaniu krasnoludów do tradycji i praw ustanowionych wieki temu. Największym znany mi kompromisem było stworzenie prawa o możliwości wynajmowania przedstawicieli obcych ras do obrony górskich miast (o czym wspominałem już wcześniej). Wiadomo mi, że wiązało się to z ogromnymi sprzeciwami niektórych rodów i doprowadziło do wielu nieprzyjemnych incydentów, o których nie chciałbym teraz wspominać. Krasnoludzkie prawo, poza drobnymi szczegółami, nadal wygląda tak, jak zostało ustanowione wieki temu. Stara Rasa nie znosi jakichkolwiek zmian w już sprawdzonych strukturach. Dlatego też śmiało i bez obrazy społeczeństwo brodaczy można by określić jako zastałe i ortodoksyjne, niemal pogrążone w stagnacji.

Kiedy poszukałem źródła tego niezrozumiałego dla mnie podejścia do życia, odpowiedź okazała się niezwykle prosta. Krasnoludy są niewyobrażalnie przywiązane

do swojej tradycji. Pamięć o ich historii i przodkach jest dla nich bardzo ważna i to ona właśnie każe im trwać dumnie i nie ugiąć się przed przeciwnościami losu. Celem ich życia jest umrzeć godnie i pozostawić po sobie wspomnienia, które można by śmiało porównać z pamięcią o dziadach, których biorą za wzór. Dlatego też z pokolenia na pokolenie wydają się być niezmienni. Jakkolwiek raptowna zmiana byłaby dla nich niemiła, przekreśleniem dotychczasowych osiągnięć. Z pewnością, gdyby spojrzeć na krasnoludy z dłuższej perspektywy czasu, odnaleźlibyśmy wiele przemian zachodzących w ich społeczeństwie i kulturze, lecz przebiegałyby one niesamowicie powoli.

Zastanawiałem się kiedyś, jak moi przyjaciele znajdujący w sobie siłę, by trwać w tak trudnej sytuacji; jak wytrzymują, by nie pójść w ślady uciekinierów i nie odejść gdzieś w bezpieczne miejsce. Przecież za każdym razem, kiedy patrzę w ich oczy, za murem dumy i hartu widzę zawsze ból, udrękę i gasnącą nadzieję... Nigdy nie miałem odwagi, by pytać o tak osobiste i przykre sprawy, lecz kiedyś mój nieżyjący już przyjaciel, Hekron Hekervaldt, powiedział mi takie słowa:

– „Rodzina, klan i rasa, ojciec, matka i brat, duma, honor i odwaga, przyjaciel, poświęcenie i miłość, wróg, walka i nienawiść”. To są pierwsze słowa, których uczymy nasze dzieci. To są słowa, które pamiętamy przez całe życie. To są słowa, które przypominamy sobie w obliczu śmierci.

Po takim wyznaniu niektórzy mogą odnieść wrażenie, iż krasnoludy są fanatykami, opętanymi wizjami o dumie i honorze niczym ryba siecią. I chyba będą mieli trochę racji. Przynajmniej z naszego, ludzkiego punktu widzenia. Jednakże nie możecie, na bogów, zapominać o tym, że Stara Rasa nie jest rasą ludzką! To, co dla nas jest fanatyzmem, dla nich to jedynie obowiązek. To właśnie staram się Wam wytłumaczyć. Jednakże z naszego punktu widzenia ich sposób myślenia wydaje się być czasami pozbawiony instynktu samozachowawczego. Czyż jednak matka broniąca zaciekłe swego dziecka nie wydaje się być szalona? Z podobnych pobudek krasnoludy tak bronią honoru. Jednakże porównanie ich do ryb uwięzionych w sieciach rybaka wydaje się być jak najbardziej na miejscu...

Żebyście jednak nie zrozumieli mnie źle – fakt, iż Stara Rasa tak bardzo się od nas różni, nie znaczy, że nie jesteście pod niektórymi względami podobni. Krasnoludy – tak jak my – zdolne są do miłości, przyjaźni, nienawiści, gniewu czy euforii. Bez wątplenia jednak przeżywają te uczucia w sposób nieco odmienny aniżeli ludzie. Ich uczucia dojrzewają wolniej, nie są tak gwałtowne jak u nas (oczywiście, z wyjątkiem gniewu, w który potrafią wpaść momentalnie).

Nie wyobrażam sobie sytuacji, by krasnolud zmieniał swe upodobania czy przyjaźnił jak rękawiczki, a u ludzi niejednokrotnie spotkałem się z takim emocjonalnym niezdecydowaniem. Dobrym przykładem stałości uczuciowej brodaczy jest ich niechęć do elfów. Ludzie po tak długim czasie od jakiegokolwiek wojny (a mowa



Łukasz „Klocek” Sikorski

DEMONOLOG,

CZYLI DEMON STRASZNIEJSZY NAWET, NIŻLI GO MALUJĄ

Poniższy tekst chciałbym zadedykować Ignacemu Trzewiczkowi oraz Maćkowi Nowakowi-Kreyerowi. To dzięki nim zacząłem dla Was pisać.

S kórzany worek zarzucony na plecy ciążył mu nie miłosiernie. Rzemień boleśnie wpijał się w bark, lecz dla Adhelma ból ten nie był uczuciem nieprzyjemnym. Wręcz przeciwnie. Przypominał o wynagrodzeniu, które otrzyma za ciężące w worku skarby. Być może kilkanaście świeżo wyciętych ludzkich serc i mózgow nie dla każdego stanowiłoby jakąkolwiek wartość, lecz dla jego obecnego pracodawcy była to gratka. Za te zdobycze otrzyma, jeśli starzec nie będzie się za bardzo targował, dobrze ponad sto złotych koron. Cóż, pieniądze te były warte znacznie więcej niżli jedna pracowita noc spędzona na miejskim cmentarzu. Z reguły trzeba było się paprać w trupach za znacznie mniejsze pieniądze. Fakt, że tym razem praca była wyjątkowo nieprzyjemna – większość poprzednich klientów potrzebowała bądź konkretnych członków, bądź całych ciał. Jest z tym wprawdzie znacznie mniej roboty, ale i płacy nawet nie można porównywać. Adhelm zastanawiał się od dłuższego czasu, na co dziadkowi mogą się przydać mózgi i serca biedaków, lecz nie znalazł odpowiedzi. Uśmiech na jego twarzy wywołało wyobrażenie obiadu sporządzonego z tych specjalów, lecz nie sądził, by staruszek miał tak wielki apetyt. Do tej pory pracował zwykle dla studentów medycyny, którzy chcieli sobie po zajęciach zapracować na lepsze oceny z anatomii. Oni jednakże sami sobie wykrajali z trupów, co tam im było potrzeba. Poza tym dziadek nie wyglądał na ambitnego żaka, a raczej na takiego, na którym niedługo będą robić sekcję. Porywacz zwłok zachichotał radośnie i zarzucił workiem, stękawszy z wysiłku.

– Już niedługo zacznie świtać. Ot, i cała noc zeszła – powiedział cicho, po to tylko, żeby dotrzymać sobie towarzystwa. W tym fachu dźwięk głosu dodawał otuchy, a jako że truposze nie należeli do najbardziej rozmownych, musiał gadać sam do siebie. Ludziska z tego powodu śmiali się czasem z niego, lecz czy oni mogli wiedzieć, jak to jest nocą na cmentarzu? Sam na sam ze zmarłymi. Zagwizdał usłyszaną ostatnio w karczmie melodyjkę. Nagle spomiędzy niewyraźnych konturów drzew dostrzegł zarysy sporego domostwa.

– No, mam nadzieję, że dziadka nie śpi – mówiąc to, obszedł mur i zbliżył się do wiekowej bramy. Ta zazgrzytała przeraźliwie, pobudzając pewnie do życia ciała, które wypatroszył, po czym otworza się niechętnie. Rażnym krokiem podszedł do dębowych drzwi i uderzył kilkakrotnie wielką kołatką. Odgłos był jakby

zduşzony, wydawało mu się, że to ta cholerna mgła pochłonęła dźwięk. Drzwi otwarły się szybko. Widać staruszek nie spał. Wręcz przeciwnie, był całkowicie ubrany w jakieś szaty dziwaczego kroju z obszernymi rękawami i długim, szpiczastym kapturem spadającym na plecy. Adhelm z trudem powstrzymał chichot, patrząc na tę starą, powykęcaną postać, ubraną w krwistoczerwone wdzianki.

– Wchodź szybko – szepnął staruszek, rozglądając się nerwowo. – Zanieś to do piwnicy, wygląda na ciężkie – rzekł już nieco głośniej, wskazując trzęsącym się, krugolcym paluchem na worek ciężący Adhelmowi na plecach.

– Bez pośpiechu, dziadku, bez pośpiechu – Adhelm chciał wyglądać na profesjonalistę, któremu obce jest młodzieńcze podniecenie, choć sam chciał jak najszybciej dostać nagrodę i pójść na dziwki do miasteczka. – Którędy? Tędy? – wskazał na małe, wpółotwarte drzwiczki, za którymi dostrzegł wąskie schodki prowadzące w dół. Śmierdziało stamtąd, jakby już zwalono tam kilka worków z podobną zawartością.

„Heh, chyba udało mi się znaleźć stałą pracę” – pomyślał, szczerząc się w uśmiechu i ukazując przy tym nierówną linię zepsutych zębów.

– Tak, tędy. Rusz się wreszcie, miał się głupio cieszyć – starzec sprawiał wrażenie, jakby sam chciał chwycić worek i znieść go na dół. Głos mu drgał; do stał wypieków na pomarszczonej twarzy.

Adhelm, nie opierając się dłużej, zszedł wąskim korytarzykiem, trąc workiem o brudną ścianę. Po pokonaniu kilku stopni, dotarł do małej, ciasnej piwniczki, oświetlonej dogasającą pochodnią. Przy ścianach leżało kilka zakrawionych, chyba pustych worków, a na stoliku w kącie pomieszczenia leżały jakieś pomięte papiery. Na podłodze stało kilka dziwacznie rozmieszczonych czarnych świec. Żadna z nich się nie paliła, choć Adhelm dałby głowę, że prócz specyficznego smrodu rozkładających się ciał, poczuł jeszcze zapach palonego wosku.

– O! Tu możesz wylądować worek. – Starzec wskazał palcem miejsce na środku podłogi. – Tu będzie najlepiej.

Porywacz zwłok z ulgą zrzucił worek z pleców i, przyklekawszy, opróżnił go z wyraźną dumą.

– Spójrzcie, jakie świeże serduszka, a jakie ładne mózdzki. Należy mi się premia, dziadku. Kroilem tylko



najlepsze zwłoki – mówiąc to, głaskał z lubością jedno z serc; trzeba przyznać, że było wyjątkowo okazałe. Zdawał się nie zważać na krew kapiącą z rąk i wsiąkającą w rękawy Inianej koszuli. Nagle zauważył coś, co w pierwszym momencie umknęło jego uwadze. Na podłodze namalowano czarną farbą dziwny wzór, który tworzył coś w rodzaju gwiazdy obejmującej prawie całe pomieszczenie. Zauważył, że znajduje się w samym środku tego specyficznego malowidła.

– A to co, dziadku? W piwnicy malujecie? Nie za ciemno tu wam? – spytał, spoglądając znad krwawych trofeów.

– Co to, pytasz? – odparł starzec. – Część premii, o którą się dopominałeś.

Stojące na podłodze świece raptownie zapłonęły z niewyjaśnionych przyczyn, rzucając na ściany złowieszcze, tańczące cienie. Adhelm przestraszył się i przerwał wyładowywanie łupu. Rozejrzał się nerwowo. Wszystkie świece paliły się pełnym blaskiem. Było w nich coś hipnotycznego. Coś, co przyciągało wzrok. I coś, co powodowało, że nogi miękły ze strachu.

– Cóż to, dziadku, jako premia będzie pokaz światolek? – Adhelm starał się opanować drżenie głosu. Niestety, bez skutku. Spojrzał na starca i dostrzegł na jego twarzy szyderczy uśmiech. Nie bezżebny uśmiech bezsilnego człowieka, lecz pełen triumfu uśmiech kata parzącego w oczy ofiary.

– A oto i cała premia. GHERTHEBGRIA VIDUXXA SUMMACH! – Cichy, zachrypnięty głos przerodził się w pełen mocy zaśpiew. – GERVEXEE SDUGHERT-TA KHORMA! – Starzec niemal krzyczał.

Adhelm chciał rzucić się na niego i przerwać ten przepawiający o ciarki krzyk, lecz poczuł, że ktoś za nim stoi. Za nim! Mimo iż wejście do piwnicy miał przed sobą i był pewien, iż nikt nim nie wchodził. Wyprostował się powoli, na tyle szybko, na ile pozwoliły mu dygoczące nogi. Obrócił się, zamykając oczy. Kiedy je otworzył, ujrzał tylko straszliwie zniekształconą twarz, a może raczej pysk. Z pewnością nie było to oblicze należące do jakiegokolwiek stworzenia, które powinno chodzić po tym świecie. W pochodzącym z najgorszych koszmarów obliczu, którego nie sposób opisać, najgorsze były oczy. Wpatrywały się w niego wzrokiem wilka, który dopadł bezbronną ofiarę. Wzrokiem, w którym widać było zło całego świata. Wszystkie najgorsze plag i pozozi. Mord i pragnienie zadawania bólu.

Adhelm usłyszał krzyk. Krzyk człowieka, który stracił duszę. Wydawało mu się, że ludzkie gardło nie jest zdolne do wydania takiego dźwięku...

To była ostatnia rzecz, jaką zarejestrowały jego zmysły.

Muszę przyznać, iż postać demonologa jest jedną z najciekawszych w WFRP. Niestety, autorzy ograniczyli się jedynie do krótkiego opisu profesji i garści demonicznych zaklęć, pomijając to, co tygrysy lubią najbardziej. Zdecydowanie najciekawszym kąskim w zepsutej personie mistrza magii demonicznej jest psychika, a dokładniej – wczuwanie się w owego osobnika. To właśnie ten element powoduje, że gra demonologiem to nie tylko odgrywanie „takiego tam czarodzieja, co przyzywa potwory i trzeba mu losować jakieś nieciekawe dolegliwości”, ale wielkim wyzwaniem, któremu z pewnością niełatwo poddać. Zresztą, poczytajcie...

Nie każdy gracz nadaje się do prowadzenia demonologa. Jeśli ktoś wybiera tę postać, kierując się tylko repertuarem dostępnych jej zaklęć, to chyba powinien wcielić się w kogoś innego. A Ty, jako Mistrz Gry, masz za zadanie mu to uświadomić!

Wszyscy czarodzieje, niezależnie od specjalizacji, czerpią moc z czystej esencji Chaosu. Z tej gotującej się kipieli wiecznego szaleństwa, która czasem daje im potęgę, a niekiedy przynosi zgubę. Niektórzy, ci najbardziej ambitni lub też po prostu szaleni, starają się sięgnąć jak najgłębiej. Uchwycić samą istotę Tego, Czego Nie Można Ogarnąć Rozumem, i wydrzeć z niej jak najwięcej. Osiągnąć potęgę, która dostępna jest jedynie bogom – i zapanować nad ich sługami... Tym, których umysł są w stanie przetrwać zetknięcie z tą niszczycielską siłą, osiągają sukces. Stają się demonologami... Potęga jednakże nie przychodzi za darmo. Każdy z nich słono za nią płaci. Musi wpuścić do swego wnętrza najbardziej przerażającą cząstkę siły, z którą się zetknął. Poświęcić swą duszę, umysł i osobowość. Zaczniemy jednak od początku...

Co takiego skłania czarodziejów do studiowania demonologii? Potęga, władza, ciekawość? Bez wątplenia nie można żadnego z tych czynników pominąć, lecz czy to jedyna pokusa? Każdy, kto decyduje się zejść na demoniczną ścieżkę magii, jest już choć trochę doświadczony w stapaniu po kruchych łodach czarodziejskiego fachu. Większość nawet młodych adeptów wie o niebezpieczeństwach, które niosą zakazane praktyki. Dla bezpieczeństwa część z nich, ulegając demonicznemu pokusom, zdaje sobie sprawę z konsekwencji swych czynów. Nie znaczy to jednakże, że serca wszystkich opanowane są przez plugawe moce Chaosu. Wręcz przeciwnie. Młodzieńcy czynią to zazwyczaj z ciekawości lub głupoty. Wierzą, że akurat oni zdolni będą przeciwstawić się czyhającym na nich pułapkom. A poza tym, zawsze można się przecieć będzie wycofać. W zasadzie nie można ich winić za ciekawość czy młodzieńczą głupotę. To ich nauczyciele zawiniли!

Niektórzy jednakże wybierają dla siebie pełną zgrosz przyszość demonologa, zdając sobie doskonale sprawę z konsekwencji swego postępowania. Ci zazwyczaj

Graczom odradzam czytanie tego artykułu bez konsultacji z Mistrzem Gry, nawet jeśli planują grę demonologiem. Szczególnie, że gdyby go przeczytali, zapragnęliby postradać zmysły...



są albo szaleni, albo też ich wybujałe ambicje górują tak bardzo nad tą jasną stroną osobowości, że zrobią wszystko, byleby uzyskać potęgę. Nie ważne, czy jest to jasna, czy ciemna strona mocy. Liczy się tylko ogrom potęgi. Ci właśnie są najgroźniejsi, gdyż dla zaspokojenia własnych żąd gotowi są targnąć się na największe świętości. Nie przebiegają w środkach, liczy się tylko cel.

Istnieje jeszcze trzecia grupa czarodziejów chcących uzyskać władzę nad sługami chaotycznych bogów. Twierdzą, że ogień należy zwalczać ogniem, a oni poświęcają swe życie dla dobrej sprawy. To prawda, że nie mają złych zamiarów. Prawdą też jest, iż nie znają groźących im niebezpieczeństw. Nie zdają sobie sprawy z ceny, jaką przyjdzie im zapłacić i jak bardzo ich ona zmieni... Faktem jest jednak, że niektórzy z tej grupy posługują się magią demonologiczną, czyniąc tylko dobro. Niestety, tylko nieliczni są na tyle silni. I tylko do czasu...

Czarodziej nie staje się demonologiem tak po prostu. Wiąże się do zarówno ze zmianą sposobu myślenia, jak i zupełnie odmiennym podejściem do magii. Dlatego zawsze, kiedy ktoś chce pograć demonicznym adeptem, niech dobrze to umotywuje! Sytuacja, kiedy profesja ta pojawi się na karcie postaci tylko dlatego, że bohater skompletował akurat czarodzieja 4. poziomu, absolutnie nie powinien mieć miejsca!

Niezależnie od pobudek, dla których czarodziej zostaje demonologiem, wpływają na niego te same moce, chcące odmienić jego ciało i psychikę. Zaczniemy jednak od początku.

Pierwsze kontakty z magią demoniczną są różne. Czarodziej musi głębiej niż dotychczas sięgnąć do wnętrza sfery magicznej, z której do tej pory korzystał, czyli zbliżyć się bardziej do esencji Chaosu. Oznacza to, niestety, że aby używać tej mocy, musi się bardziej otworzyć i pozwolić destruktywnej energii błędzić po jego umyśle. Za pierwszym razem jest to zawsze niesamowite przeżycie. Niektórzy opisują je jako stan najwyższej ekstazy, niektórzy jako potworny ból, jeszcze inni twierdzą, że doznali oślnienia, które pozwoliło im zrozumieć świat. Jednak niezależnie od tego, co poczuli, ich umysły zjednały się z Chaosem. Nie wszystkim, oczywiście, udaje się przetrwać zetknięcie z tak potężną siłą. Tylko nieliczni nie popadają od razu w szaleństwo. Zresztą, nawet dla nich jest już zazwyczaj zbyt późno na ratunek. Nawet jeśli zaprzestaną dalszych praktyk, moce Chaosu mają możliwość znacznie większej ingerencji w ich umysły. Otworzyli po prostu bramę, której nikt nie jest zdolny domknąć, a przez którą mroczne siły mogą się z pewnością nie dadzą im spokoju i najprawdopodobniej prędzej czy później znajdziecie ich wiszących samotnie na jakimś starym strychu.

Aby stać się demonologiem, czarodziej musi przekroczyć pewną barierę bezpieczeństwa. Musi czerpać ze źródeł, które, jako zbyt niebezpieczne, zakazane są przez reguły klasycznego czarodziejstwa. Rezygnuje przy okazji z zabezpieczeń, jakie owe zasady oferują. Daje mu to niewyobrażalną potęgę (nich mi ktoś powie, że kontrolowanie pomniejszego demona już na 1. poziomie nie jest oznaką wielkiej mocy), lecz naraża jego umysł na ataki Chaosu. Nawet jeśli zaprzestanie zakazanych praktyk, jego osoba już na zawsze pozostanie bardziej widoczna dla mrocznych potęg, choć niekoniecznie musi o tym wiedzieć. Siły te już nigdy nie dadzą mu spokoju. Do końca życia (czyli niekoniecznie długo) nieszczęśnika będą dręczyły koszmarnie sny, głosy i ciągłe poczucie czyjejś obecności.

Stając się demonologiem, czarodziej uzyskuje dostęp do znacznie większej potęgi niż posiadał dotychczas. Rzucając zaklęcia, korzysta z bogatszych pokładów energii. Daje mu to oczywiście znacznie większe możliwości. Jednakże każde sięgnięcie po tą moc coraz bardziej oddala go od świata, w którym dotychczas żył. Początkowo przepełniony jest euforią, rozpięta go radość i duma. W myślach często układa plany, jak to będzie wykorzystywał nową moc, by czynić dobro. Jednocześnie coraz niechętniej spogląda w lustro. Nie, nie zbrzydł wcale, no może trochę schudł. Tylko te oczy. Czai się w nich coś dziwnego. Coś, czego nie powinno być widać w oczach. Oczywiście, dostrzegają to również inni. Rodzina, przyjaciele. Podobnie jak on sam, unikają jego widoku. Drażnią go tym. Nie zdają sobie sprawy, że teraz jest inny, lepszy. Jego nowa moc pozwoli przecież wszystkim żyć inaczej. Nie będą już musieli obawiać się jutra. Nie będą musieli obawiać się niczego. Co im teraz może zagrozić? Wprawdzie nie przywołał jeszcze nowych sprzymierzeńców, lecz w każdej chwili może to uczynić. Zresztą, co oni w ogóle mogą wiedzieć? Zdaje sobie sprawę, że gdyby powiedział im o nowych zdolnościach, to w swej ignorancji odsunęliby się od niego. I tak odpłaciliby za jego poświęcenie. On jednak pokaże, że się mylą. Wszyscy. Oni – wielcy nieomylni. Skoro wiedzą najlepiej, co jest dla nich dobre; skoro patrzą na niego z coraz większym przerażeniem; skoro coraz częściej odwracają wzrok; skoro coraz częściej szepczą za jego plecami – niech martwią się o siebie sami. Być może inni okażą się mądrzejsi. Ale inni też są głupcami. Ignorantami, oślepienymi zaślasyzanymi w kościele bzdurami. Warci są tyle, co te brednie, które wygadują. Dlaczego ma im pomagać? W imię czego? Rozpowszechniania głupoty? Przecież z nimi nawet poważnie pomówić nie można. Zresztą, i tak żaden z nich nie potrafiłby go zrozumieć. Tylko on przejrzał na oczy. Tylko on. On. Jedyny...



Zazwyczaj już na początku mrocznej działalności demonolog zrywa kontakty ze światem, w którym żył dotychczas. Oczywiście, tyczą się to tylko tych, którzy już wcześniej nie nienawidzili wszystkiego. Mając przekonanie o własnej słuszności, spotyka się tylko z nieufnością i oskarżeniami. Wie, że to, co czyni, jest nielegalne i że może za to sponąć na stosie, więc ucieka w jakieś bezpieczne miejsce, nierzadko mszcząc się jeszcze na tych, których niedawno zwał przyjaciółmi.

To, ile czasu minie zanim demonolog zupełnie zwariuje, zależy od niego oraz od odporności jego umysłu. Jeśli on sam się oszczędza (tzn. nie korzysta zbyt często z demonicznych zaklęć), może wytrzymać całe lata. Jeśli zaś co krok używa pluggawych mocy, to z pewnością, niezależnie od tego, jaki jest twardy, nie wytrzyma nawet kilku miesięcy (to, że za rzucanie większości czarów przyznawane są punkty obłędu, wcale nie jest przypadkiem).

Demonolog nie jest jednakże bezbronny w walce z postępującym szaleństwem. Ma do dyspozycji gamę środków: począwszy od leczenia psychiatrycznego, poprzez zaklęcia typu *Ruletka demonologów* (patrz dodatek *Zamek Drachenfels*), na wycięcie w świątyni skończywszy. Cóż, efektywność tych działań zależy w dużej mierze od szczęścia, lecz kto powiedział, że musi być łatwo? Większość demonologów i tak nie korzysta z tego typu środków. Bardzo często nawet tych zmian nie zauważają (tylko człek szalony twierdzi, iż jest zupełnie normalny), a jeśli już, to traktują je jako naturalną kolej rzeczy, a nawet pewne wyróżnienie.

Cóż dalej? Dalej jest coraz gorzej. Schowany w jakimś odludnym miejscu, samotny demonolog rozmyśla o tym, że stracił tyle czasu, będąc nieświadomym prawdy, którą teraz posiada. Prawdy dostępczej tylko jemu. Czyż jest zatem sens czynić cokolwiek dla tych, którzy bawią się w najlepsze gdzieś tam, pograżeni w swej bezdennej głupocie? Dla tych, którzy za jego głowę wyznaczili nagrodę? Skoro sami nie chcą otworzyć oczu, on im nie będzie pomagał. Tym bardziej, że to on jest wybrańcem. Tylko jemu dano zrozumieć. A on będzie strzegł zdobytej wiedzy. Z nim zaś jego studzy. Studzy i przyjaciele. Oni przynajmniej są warci jego uwagi. Są jak dzikie zwierzęta, które tylko czekają na ujęcie. Z nimi jedynie można się porozumieć i wiać się od nich nauczyć. Tak, to oni są jego nowymi przyjaciółmi. Śpiewają mu piękne pieśni. Zdaje się jednak, że nie lubią jego starych przyjaciół. Pewnie są zazdrośni. Zresztą, on też czuje coraz większe obrzydzenie na myśl o tych, z którymi kiedyś żył. Teraz nękają go w snach i wytkają palcami. Szydzą z niego, a on nie może nic na to poradzić.

Jakże chciałby wtedy użyć swej mocy, aby pokazać, kto jest potężniejszy.

Jednak kim są ci oni? Oni wszyscy! Ci, których znał, i ci, których nigdy nie widział. Wszyscy są tacy sami. Pograżeni w głupocie. Jak stado ślepych baranów, beczących radośnie. Jak stado baranów, nadających się tylko na pożywienie wilków. Jego wilków. On tylko spełni ich przeznaczenie, kiedy powróci z nowymi przyjaciółmi. Wtedy nie będzie litości. Wtedy jego słudzy napelnia się krwią tych, którzy śmiali się z nim nie zgodzić. I umrą szczęśliwi, bowiem w chwili śmierci poznają prawdę. Prawdę głoszoną przez jego nowych przyjaciół. Dlaczegoż zatem tak krzyczą? Przecież tłumaczył im, że to jedyne wyjście; że to spełnienie ich przeznaczenia. Że teraz mogą poznać prawdę. Tym większymi się okazali głupcami, nie chcąc tej prawdy poznać...

*

Przedstawiłem tu skrajny przykład zniszczenia, jakie wywołuje Chaos w umysłach demonologów. Jednakże każdy z owych czarnoksiężników – każdy bez wyjątków – odczuwa negatywne skutki korzystania z magii demonicznej. Jest tylko kwestią czasu, kiedy nawet najsilniejszy z nich zatraci zupełnie swe człowieczeństwo, zmieniając się w mordercze narzędzie mrocznych bogów. Dlatego też grając demonologiem nie można się ograniczać do dopisywania punktów obłędu i chorób zawodowych. Pod tymi zasadami kryje się coś więcej niż tylko bezmyślne turlanie kostkami. Znaczenie więcej.

Chciałem jeszcze napisać kilka słów na temat tzw. białych demonologów, czyli czarodziejów, którzy za pomocą magii demonicznej starają się czynić dobro. Ich również nie omija niszczące działanie mocy, którą wykorzystują. Nie są w błędzie łowcy czarownic, którzy pałą ich na stosach, stawiając na równi z innymi pomiotami

Koniec końców, każdy demonolog staje się narzędziem w rękach Chaosu. Niekoniecznie musi to oznaczać utratę postaci. Jeśli ktoś będzie dobrze odgrywał zachodzące w umyśle postaci zmiany i trafnie odgadnie intencje Mistra Gry, niechaj nacieszy się jeszcze tym bohaterem. Choć wtedy nie pozostanie już wiele z klasycznych sesji w stylu fantasy.

A jaka rola spoczywa na barkach Mistra Gry? No cóż, wcale nie łatwiejsza niż ta, z którą musi poradzić sobie gracz. Wraz ze zmianami zachodzącymi w umyśle demonologa musi on zmieniać styl opisu. W narracji powinno pojawiać się coraz więcej elementów szalonych, niezrozumiałych, a czasem wręcz abstrakcyjnych. Musi on stworzyć wizerunek świata, jaki postrzeżga coraz mniej normalny umysł.

BARD

CENTRUM GIER
Fantasy Games and Science Fiction

FANTASTYCZNY SKLEP INTERNETOWY

www.bard.pl

Nasze sklepy:

31-135 Kraków
ul. Batorego 20
tel. (012) 632-07-35

31-060 Kraków
Pl. Wolnica 13
tel. (012) 430-57-27

40-049 Katowice
ul. Kościuszki 8
tel. (032) 257-18-17

50-079 Wrocław
ul. Ruska 46 (pasaż)
tel. (071) 341-74-72

WARHAMMER

WARHAMMER
13022

GAMES WORKSHOP

MAGIC
The Gathering

LORD OF THE RINGS
TRADING CARD GAME

nowa gra kolekcjonerska

zamówienia:
przez Internet,
telefonicznie lub faxem

M I M LIPIEC-SIERPIEŃ 2002

Chaosu. Wprawdzie zdarzają się tacy, którzy walczą o dobro, lecz i na nich padnie w końcu mroczny cień szaleństwa. Po prostu nie ma umysłu, który opierałby się w nieskończoność tak potężnej i złej potędze.

Na koniec chciałem jeszcze zaoferować garstkę nowych zaklęć demonicznych. Celowo zwlekałem z tym tak długo, gdyż te czary są sprawą drugorzędną. Nie chciałem, by przesłoniły prawdziwe przesłanie tekstu.

Demonolodzy zdają sobie sprawę, iż używana przez nich magia jest bardzo niebezpieczna dla kogoś, kto nie jest z nią obeznany i nie przyzwyczał do niej swego umysłu. Jeden z nich opracował metodę, by kierować przywoływane moce (nie mówię tu bynajmniej o demonach) przeciwko innym, czego efektem jest poniższe zaklęcie.

Skierowanie demonicznej potęgi

Poziom czaru: 2 demoniczny

Punkty magii: 2

Zasięg: 48 metrów

Czas trwania: chwila

Składniki: brak

Ten czar działa tylko w połączeniu z trzema innymi zaklęciami demonicznymi. Mowa tu o *Przyzwaniu energii* z poziomu 2., *Wezwaniu wielkiej potęgi* z poziomu 3. oraz *Wezwaniu ogromnej potęgi* z poziomu 4. Pozwala ukierunkować działanie powyższych czarów przeciwko innej osobie. Demonolog nie musi rzucać *Skierowania* w osobnej rundzie, lecz w tej samej, co zaklęcie wzywające demoniczną moc. Oczywiście, prócz dwóch punktów magii wydanych na *Skierowanie*, musi poświęcić te związane z właściwym zaklęciem oraz zużyć odpowiednie składniki. Jeśli osoba, na którą zostało rzucone *Skierowanie* (oczywiście, wraz z przywołaniem odpowiedniej mocy) nie jest demonologiem zdolnym do przyjęcia tej potęgi (czyli odpowiednio 2., 3. lub 4. poziomu), odczuwa destruktywne skutki magii Chaosu. Ma ona jednakże pewne szanse, by się przed nimi ochronić, wykonując udany test Siły Woli (z możliwością modyfikacji punktami magii) z odpowiednimi modyfikatorami (przedstawionymi dalej).

* Każda osoba nie parająca się sztukami magicznymi: -15 / poziom zaklęcia (czyli odpowiednio -30, -45 i -60)

* Kapłani (także druidzcy) i czarodzieje (prócz demonologów): -15 / poziom zaklęcia minus poziom ofiary (czyli czarodziej lub kapłan 2. poziomu broniący się przed *Wezwaniem ogromnej potęgi* będzie miał -30 do testu Siły Woli). Jeżeli poziom broniącego jest wyższy lub równy poziomowi zaklęcia, nie ma on żadnych ujemnych modyfikatorów (ewentualnie poza tymi wynikającymi z wydania dodatkowych punktów magii).

* Demonolodzy: -10 / poziom zaklęcia minus poziom ofiary. Jeśli poziom demonologa broniącego się jest wyższy lub równy poziomowi czaru, może on, po udanym teście Siły Woli, wchłonąć demoniczną energię i związane z tym korzyści (patrz opis zaklęcia).

Jeżeli test Siły Woli się nie powiedzie, ofiara odczuwa cały szereg negatywnych skutków spowodowanych przerastającą ją energią. Natychmiast otrzymuje 6 punktów obłędu na każdy poziom zaklęcia (czyli w przypadku *Wezwania ogromnej potęgi* będzie to 4k6!) i traci przytomność na 10k6 godzin. Dodatkowo istnieje szansa 15% na poziom zaklęcia, że otrzyma jedną *chorobę zawodową* wylosowaną z tabelki demonologa (patrz *Negatywne konsekwencje*, podręcznik str. 138). Jeśli test Siły Woli nie uda się o więcej niż 30, ofiara natychmiast umiera (w zależności od MG sposób).

Przy rzucaniu tego zaklęcia, demonolog nie odczuwa żadnych negatywnych konsekwencji związanych normalnie z czarami wzywającymi demoniczne potęgi.



*

Mylą się ci, którzy sądzą, iż demonolodzy są niebezpieczni tylko ze względu na bestie, które potrafią przywolać. Niekłótni podejmuje walkę ze światem w nieco subtelniejszy sposób. Poniższe zaklęcie jest tego najlepszym dowodem.

Demoniczne opętanie

Poziom czaru: 3 demoniczny

Punkty magii: 5 + 1 za każdy dzień

Zasięg: dotyki

Czas trwania: trwałe

Składniki: serce kogoś z krewnych ofiary, złożonego w rytualnej ofierze

Za pomocą tego zaklęcia demonolog przyzywa potustusznego mu demonicznego sługę (wcześniej musiał być zawarty pakt z małym lub wielkim demonom, zgodnie z zasadami opisanymi w **Przyzywaniu demonów**, patrz podręcznik główny, str. 161), który przejmuje kontrolę nad ciałem i duszą ofiary, nie zmieniając jej wyglądu. Może swobodnie korzystać z pamięci i umiejętności ofiary oraz prowadzić jej życie, nie wzbudzając niczych podejrzeń. Jest jednakże całkowicie podległy woli demonologa, który go przyzywał, i bez wahania wykona każde jego polecenie. Demoniczny sługa w czasie, gdy kontroluje ofiarę, nie ma dostępu do własnych umiejętności ani specjalnych mocy, chyba że opuści jej ciało, odzyskując własną postać (bądź to na rozkaz demonologa, bądź na skutek wypędzenia poprzez np. rytuał, egzorcyzm czy siłę woli ofiary lub też kiedy ciało nosiciela zostanie zabite).

Przed tym zaklęciem można się bronić testem Siły Woli. W przypadku powodzenia, demoniczny sługa materializuje się w swej naturalnej postaci, będąc całkowicie podległym woli demonologa. W czasie opętania ofiara może wykonywać testy połowy Siły Woli w sytuacjach, które narażają jej ciało na bezpośrednie niebezpieczeństwo. W razie udanego testu, demoniczny sługa musi opuścić swego nosiciela i przyjąć naturalną postać (co zazwyczaj i tak się szczęśliwie dla ofiary nie kończy).

Demoniczny sługa kontrolujący czyjeś ciało Nie Jest podatny na niestabilność.

*

Strefa demonicznej ochrony lub **Strefa likwidacji demonów** to pożyteczne zaklęcia ochronne. Mają jednakże jedną zasadniczą wadę: uniemożliwiają magowi wszelkie sensowne działania w czasie ich trwania. Jest to główny powód, dla którego wielu doświadczonych demonologów poszukiwało skuteczniejszych metod ochronnych. Jednemu z nich udało się to. Niestety,

zaklęcia, które wynalazł, mogą używać tylko ci bardzo zaawansowani. Sami zobaczcie.

Demoniczna niewidzialność

Poziom czaru: 3 demoniczny

Punkty magii: 4

Zasięg: tylko osoba rzucająca czar

Czas trwania: godzina na poziom demonologa

Składniki: serce iluzjonisty złożonego w rytualnej ofierze

Dzięki temu zaklęciu demonolog pozostaje niezauważalny dla wszelkich demonów, które traktują go jak powietrze (i mogą go np. zdeptać!). Czynnikiem zaburzającym działanie czaru jest używanie przez demonologa magii (wtedy istoty demoniczne będące w małej odległości od czarodzieja mają prawo wykonać test Siły Woli, by go zauważyć) lub akt agresji przeciwko demonowi, który rozprasza zaklęcie.

Demoniczna niewidzialność nie odnosi żadnego wpływu na istoty niedemoniczne.

*

To tyle. Pamiętajcie, że w grze demonologiem wcale nie jest najważniejsze rzucanie coraz to potężniejszych zaklęć. Najlepszą zabawą jest odgrywanie jego psychiki. Z pewnością to postać trudna do prowadzenia w grupie (nie wiem nawet, czy da się ją pogodzić z drużyną), lecz myślę, że warto nią pograć. Choćby sam na sam z Mistrzem Gry.

Jeszcze jedna rada dla Mistrzów Gry, którzy mają graczy prowadzących demonologów. Niech przyznawanie chorób zawodowych i punktów obłędu (a raczej związanych z nimi chorób umysłowych) nie stanie się tylko radosnym rzucaniem kostkami. Myślę, że znacznie lepiej by było, gdyby dolegliwości te wybierał prowadzący, dopasowując do postaci i jej poczyniań. To pozwoli nadać demonicznym bohaterom więcej głębi, zbudować szczegółowo ich psychikę, a nie zmieniać w zupełności przypadkowych wariacji.

Oczywiście, wszystkie te przemyślenia nie tyczą się tylko bohaterów graczy. Mam nadzieję, że od tej pory demoniczni czarodzieje pojawiający się na Waszych (tak jest, mówię do Was, koledzy MG) sesjach będą bardziej realni, że skupicie się bardziej na ich pokreślonych umysłach, a nie na repertuarze morderczych zaklęć.

Niechaj ogarnie Was szaleństwo.

Wysłuchajcie się w ciszę. Z pewnością usłyszycie szepoty. Ja słyszę je przez cały czas...



Marcin „Seji” Segit

LAWINA



Miarowy stukot kół pociągu działał na doktora Franza Oppenheimera usypiająco. Nie pomogła nawet wyprawa do wagonu restauracyjnego ani dwie mocne kawy, wypite przed chwilą. Znużony podróżą mężczyzna wyjrzał przez okno. Chwilę podziwiał osnieżone zbocza odległych zaledwie o kilka kilometrów szczytów Alp. „Jakby w Austrii widok gór był czymś szczególnym” – pomyślał. Nagle poczuł szturchnięcie w ramię.

– Czy ma pan rękawiczki? – zapytał młody mężczyzna, ubrany w gruby golf, pochylając się nad Franzem.

– Wie pan, tu dookoła jest... – ściszył głos – zimno...

– Ależ, Maks, ten pan na pewno ma rękawiczki. – Młoda dziewczyna w zielonej sukience uśmiechnęła się do Franza. – Proszę wybaczyć, pokazuję właśnie Maksymilianowi pociąg. A on bardzo nie lubi zimna, prawda, Maks?

– Tak, proszę pani. Tutaj jest ciepło, a ja mam ciepły sweter.

– Zgadza się. A teraz wracaj już do naszego przedziału. Pan na pewno chciałby dopić swą kawę.

Maks skinął głową i opuścił wagon restauracyjny. Dziewczyna ponownie się uśmiechnęła.

– Bardzo pana przepraszam. Max cierpi na frigidofobię.

– Obawa przed zimnem? – Franz pokręcił głową z lekkim zdziwieniem. Znużenie podróżą zniknęło w jednej chwili. – Ale przypadki tej choroby spotykane są niemal wyłącznie w Chinach i Japonii. Jak często występują w Europie?

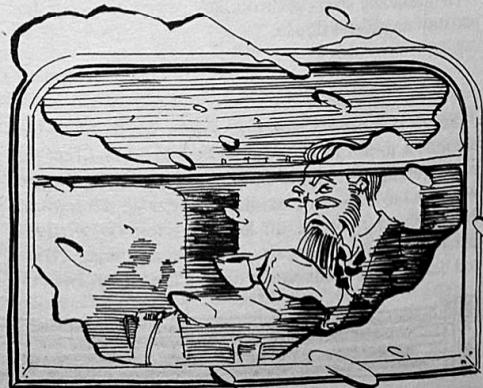
– Jest pan psychiatrą? Jestem Anna. A co do frigidofobii, to znane są mi tylko dwa przypadki zdiagnozowane u nas – Maks i jeden z 1968 roku z okolic Monachium.

– Na imię mam Franz. Można zaprosić panią na filiżankę kawy? – Podniósł się z miejsca, by przywołać kelnera.

– Dziękuję. Muszę jednak odprowadzić Maksa do przedziału – zawiesiła głos, wahając się. – Będę za dziesięć minut. – Dziewczyna uśmiechnęła się i ruszyła ku wyjściu z wagonu.

Podszedł kelner. Franz poprosił o dwie kawy i ciastka. Z aktówki wyjął małe lustro i grzebień. Przez chwilę próbował przyczesać lekko siwiejące włosy.

Nagle przestał i rozejrzał się po wagonie. Coś się zmieniło. Czuł wyraźnie, że coś jest nie tak, jak powinno. Miarowy stukot kół niկł w powoli narastającym szumie. Spojrzał przez okno. Jedyne, co zobaczył, to pędząca ku niemu ściana śniegu. Po chwili odłamki szyby, wybitej ciśnieniem wywartym przez uderzającą śnieżną masę, zmieniły jego twarz w krwawą miazgę.





Wiener Zeitung, 25.01.XXXX

POCIĄG POD LAWINĄ

Pociąg relacji [...] został wczoraj późnym popołudniem przysypany przez potężną lawinę, która zesłała z masywu Dachstein. Skład w 90% znajduje się głęboko pod śniegiem. Pociągiem jechało około 50 osób – katastrofa zdarzyła się na końcowym odcinku trasy. Akcja ratunkowa trwa. Według ekspertów, tak potężne lawiny zdarzają się raz na kilkadziesiąt lat.

WSTĘP

Przygoda przeznaczona jest do rozegrania według zasad systemu **Zew Cthulhu**. Jednak da się ją poprowadzić w każdym systemie, który zakłada istnienie tradycyjnej kolei, a jego czas i miejsce akcji odpowiadają Ziemi w XX i początku XXI wieku. To jednak nie jest najważniejsze, gdyż mechanika (niezależnie, jakiej się użyje) może zostać całkowicie pominięta – zalecam jednak użycie zasad obrazujących narastanie poziomu stresu u BG i coraz silniejszych objawów chorób, na które cierpią (a jak wiadomo, mechanika **ZC** doskonale się do tego nadaje) – uwagi na ten temat znajdują się w dalszej części tekstu.

Scenariusz przeznaczony jest dla 3-4 osób. Gracze wcielają się w postaci cierpiące na zaburzenia psychiczne, które nagle znalazły się w silnie stresującej sytuacji. Pociąg, którym jadą wraz z trójką opiekunów, zostaje zasypyany przez lawinę. Pielęgniarki i młoda pani doktor giną, zaś BG zostają zmuszeni stawić czoło katastrofie, własnym lękom i zaburzeniom. Możliwe też, że zwrócą się przeciwko sobie.

Kilka uwag na temat adaptacji scenariusza do innych lat lub realiów podano na końcu.

POCIĄG

Skład, którym jechali BG, znalazł się w wyniku zejścia potężnej lawiny kilka metrów pod śniegiem. Na powierzchni pozostał jedynie zasypyany w 1/3 elektrowóz. Natomiast jedenaście wagonów leży pod grubą warstwą śniegu. Decyzja o rozpoczęciu poszukiwań zostanie podjęta w dwie godziny po zejściu lawiny, gdy zacznie już zapadać zmrok. Pociąg zostanie zlokalizowany godzinę później. Pierwsi ratownicy dotrą do niego w kolejną godzinę, jednak na ciężki sprzęt czekać trzeba będzie jeszcze dwie godziny – do tego czasu zostanie odkopany elektrowóz.

Najgłębiej znajduje się ostatni, jedenasty wagon. Leży nad nim 8 metrów śniegu. Wraz z przesuwaniem się w stronę elektrowozu, pokrywa śnieżna stopniowo maleje. Od najwyższej położonego końca pierwszego wagonu do powierzchni jest około pół metra śniegu.

Oto, jak wygląda grubość pokrywy śnieżnej nad wagonami (liczona od końca pociągu):

Wagon	Pokrywa śnieżna
11	8 m
10	8-7 m
9	7-6 m
8	6-5 m
7	5 m
6	5 m
5	5-6 m
4	6-5 m
3	5-4 m
2	4-3 m
1	3-0,5 m
Lokomotywa	0,5-0 m

Różnica w grubości śniegu wynika z położenia wagonów. Tylko wagony nr 6 i 5 leżą poziomo. Reszta utknęła w śniegu pod różnymi kątami, przeważnie jednak wznosząc się w górę, jeśli patrzeć od końca pociągu.

Przejścia między wagonami okrywają gumowe prze-guby. Ponieważ fala śniegu zasypała pociąg z góry i na całej jego powierzchni, a nie uderzyła z boku w część składu, wagony nie zostały rozłączone. Gdzieniedzie co prawda przeguby zostały rozdarte, ale przejścia między poszczególnymi segmentami składu są dostępne.





Wagony nr 11, 10 i 9 zawierają po 8 przedziałów drugiej klasy (ośmioosobowe). Wagony nr 8 i 7 zawierają po 6 przedziałów pierwszej klasy (sześćosobowe). Wagon nr 5 to wagon restauracyjny. Wagony nr 6, 4, 3 i 2 nie są podzielone na przedziały – znajdują się w nich dwa rzędy po 6 dwuosobowych siedzeń. Wagon nr 1 (bez przedziałów) jest wagonem służbowym. Tutaj również przechowywana jest poczta i niewielka ilość przesyłek konduktorskich.

Poniższa tabela zawiera dane na temat położenia wagonów oraz najważniejsze uwagi co do ich zawartości.

Wagon	Odchylenie	Uwagi
11	0°	Tu w przedostatnim zaczynają BG. Ich bagaże i ciała opiekunów. 5 ciał.
10	45° w lewo	2 ciała.
9	90° w lewo	3 ciała.
8	45° w lewo	Wyrwany kawałek ściany, wszędzie pełno śniegu. Ciało konduktora.
7	45° w lewo	Rozerwany przegub między wagonami.
6	180°	Ciemny wagon. Wiszące ciało zaćpione o stolik. 7 ciał na suficie, który teraz jest podłogą.
5	0°	Aktówka dra Franza Oppenheimera z lekami. Jedzenie i napoje (w tym alkohole). Ostre narzędzia kuchenne. 6 ciał, w tym dr Oppenheimer, kelner i barman.
4	45° w prawo	9 ciał. Dwie osoby ciężko ranne.
3	90° w prawo	Rozerwany przegub między wagonami. 4 ciała. Jedna żywa osoba z połamanymi nogami.
2	0°	6 ciał.
1	45° w prawo	Ciała trzech konduktorów.

Każdy z wagonów ma własne akumulatory. Będą one dostarczać światła i słabnącego z godziny na godzinę ogrzewania. Wystarczą na około 3-4 godziny. Później w pociągu zapanuje ciemność i znacznie szybciej spadać temperatura. Póki ogrzewanie działa, temperatura spadać będzie z 20°C o 1o co godzinę. Gdy zabraknie ogrzewania, skład wychłdzał się będzie dwa razy szybciej.

Czas przebycia jednego wagonu wraz z przekopaniem sobie przejścia (śnieg wpadł przez wybite okna) to okres od 20-30 minut do nawet 2 godzin (wagon nr 8). W wypadku wagonów nr 7 i 3 konieczne jest wykopanie w śniegu przejścia do następnego wagonu – a to dodatkowo 30 minut pracy. Niemal wszystkie okna z prawej strony pociągu zostały wybite. Z lewej strony ocalało około 40% szyb.

W wagonach panuje nieład. Dotyczy to przede wszystkim tych bez wydzielonych przedziałów. Przez wybite okna wpadł do środka śnieg, który gdzieniegdzie

całkowicie blokuje przejście. Wszędzie poniewierają się elementy bagażu.

Nieszczęśliwe zrządzenie losu sprawiło, że zginęli niemal wszyscy pasażerowie. Część zasztyletowały odłamki szkła z wybitych przez lawinę szyb. Część została zabita przez spadający bagaż lub też zginęła w wyniku uderzenia o twardą powierzchnię w momencie, gdy masy śniegu runęły na pociąg. W wagonie nr 8 kilka osób udusiło się pod śniegiem, gdy rozpadła się ściana wagonu, a śnieżna masa wtargnęła do środka, tarasując korytarz i wyrwywając drzwi przedziałów. Przeżyli tylko BG, kilka poważnie rannych osób z przodu pociągu oraz maszynista, który, umierając z upływu krwi, leży w kabinie elektrowozu.

BG wyszli z wypadku w zasadzie bez większych obrażeń. Skończyło się na drobnych rozcięciach i otarciach, możliwe też, że kilku odłamkach szkła wbitych w policzki. Kilku pozostałych pasażerów, którzy przeżyli, nie miało tyle szczęścia. Większość z nich umrze, zanim przybędzie pomoc.

KWESTIA PRZEŻYCIA – POWETRZE

Pociąg jest całkowicie odcięty przez otaczający go śnieg, w związku z czym nie ma możliwości wymiany powietrza. Gracze powinni dosyć szybko zdać sobie z tego sprawę. Mimo że ilość tlenu w jednym wagonie jest wystarczająca na jakiś czas dla czterech osób, konieczne będzie dosyć sprawne uzyskiwanie dostępu do kolejnych wagonów, a co za tym idzie, do zgromadzonego w nich powietrza – zwłaszcza że kopiąc w śniegu, BG będą go zużywać więcej niż normalnie.

Realne zagrożenie zatrucia dwutlenkiem węgla powinno pojawić się dopiero pod koniec przygody, gdy BG resztkami sił będą starali się przebić ku powierzchni. Jednak cały czas gracze powinni czuć presję związaną z malejącymi zasobami tlenu.

MECHANIKA

Podczas prowadzenia przygody, w zasadzie nie powinno być sytuacji, w której konieczne byłoby odwołanie się do mechaniki – całość scenariusza nastawiona jest na odgrywanie, a nie rzuty, a MG nie powinien nawet przez chwilę być zdany na kostki, nawet w przypadku ewentualnej walki. Będzie to wymagać od niego zimnego obiektywizmu i zdolności zręcznego manipulowania graczami w razie potrzeby – celem przygody jest zajęcie się psychiką postaci, a nie ich umiejętnościami bojowymi. Nie podaję też pełnych danych postaci (cechy, umiejętności), gdyż te bez problemu można stworzyć przed sesją lub określić je ogólnie na podstawie załączonego opisu. Jediną rzeczą, nad którą trzeba sprawować ścisłą kontrolę, jest poziom stresu BG.

Każda postać ma podany aktualny poziom Poczytalności oraz *Progi Szaleństwa*, przy których objawy jej choroby staną się bardziej widoczne lub też przybiorą na sile.



Kiedy Poczytalność spada (należy w poniższych sytuacjach przeprowadzić standardowy test Poczytalności zgodnie z mechaniką ZC):

- * Co 30 minut każda postać traci 1 PP ze względu na presję wywołaną przebywaniem w zasypanym pociągu.
- * W sytuacji stresowej (np. wyraźne narażenie na kontakt lub sam kontakt z obiektem fobii; silne emocje; sytuacja wzmagająca objawy choroby) następuje utrata liczby PP opisanej przy postaci.
- * Każdy niekontrolowany wybuch lub zachowanie spowodowane chorobą powoduje utratę 1 PP.
- * Szok związany z widokiem szczególnie zmasakrowanych lub okaleczonych zwłok powoduje utratę 0/1k4+1 PP
- * Widok ludzkich zwłok nie powoduje utraty PP – postacie wchodzą do gry z poziomem PP już uwzględniającym wypadek.

Kiedy Poczytalność którejś z postaci spadnie do zera, zamknie się ona w sobie, ogarnięta całkowitą niepoczytalnością, bądź też wybuchnie gwałtownie, starając się znaleźć wyjście z sytuacji, w jakiej się znalazła i uwolnić się od stresu. Zachowanie należy przedstawić odpowiednio względem podanych niżej opisów.

DRAMATIS PERSONAE

Na początek uwaga: bohaterowie, w których wcielią się gracze, nie są szaleni w potocznym tego słowa znaczeniu. Nie mamrocza, nie ślinią się, nie wariują z obłędem w oczach, nie rzucają się innym do gardeł. Ludzie ci, oglądani przez osoby postronne, wydają się zupełnie normalne. Całkowicie normalnie też postrzegają rzeczywistość i odbierają wszelkie bodźce, choć mogą je inaczej interpretować. Jednakże pewna część ich umysłu odmawia posłuszeństwa i w pewnych warunkach mogą poddać się wpływowi szaleństwa – od delikatnych objawów, po ujawnienie się choroby w pełnym wymiarze.

Oto postacie proponowane do rozegrania tego scenariusza. Poza kilkoma słowami o nich, przy każdej opisano schorzenie umysłowe, jakiemu dana postać podlega, dotyczący jej wątek bądź też wątki przygody (można wykorzystać jeden bądź kilka – zależnie od upodobań MG) oraz proponowane przeszkody, jakie można postawić przed nią w trakcie sesji. Na podstawie poniższych danych MG powinien przygotować wprowadzenie dla każdego z graczy.

Pacjent nr 1



Imię: Maksymilian
Nazwisko: Angel
Wiek: 35

Tło: były spawacz w jednej z wieńskich stoczni. Trzy lata temu zimą, podczas sprowadzania do doku uszkodzonego holownika, został wyciągnięty za burtę. Z lodowatej wody został wydobyty w stanie śmierci klinicznej.

Zaburzenie: frigofobia (lęk przed zimnem – ten typ fobii jest bardzo rzadko spotykany poza obszarem Japonii i Chin)

Przebieg choroby i objawy: pierwsze symptomy wystąpiły około pół roku po wypadku. Chory zaczął zakładać na siebie coraz więcej ubrań, mimo panującego lata i wysokich temperatur. Został skierowany na badania psychiatryczne, a potem leczenie kliniczne dwa lata temu.

Chory musi mieć na sobie co najmniej cztery warstwy ubrania, zanim zdecyduje się opuścić zamknięte pomieszczenie, w którym przebywa. Wyniki leczenia na razie skutkują jedynie tym, że chory w pomieszczeniach zamkniętych i ogrzewanych potrafi już przebywać bez grubszych ubrań typu ocieplana kurtka czy futro.

Ponadto chory obawia się wszelkiego fizycznego kontaktu (np. przez skórę) z obiektem swych lęków (czyli wszystkim, co uznaje za zimne, zazwyczaj dotyczy to przedmiotów o temperaturze poniżej zera, chociaż bywają wyjątki w przypadku płynów). Na kontakt reaguje strachem na granicy paniki. Niemożność znalezienia dostatecznej ilości ubrań prawie zawsze kończy się atakiem paniki.

Choremu należy dostarczać dużo ogrzanych (co najmniej do temperatury 20°C) płynów, zwłaszcza gdy chory przebywa poza pomieszczeniami zamkniętymi. Wiąże się to z silnym poceniem w wyniku noszenia zbyt wielkiej ilości odzieży i idącą za tym utratą płynów, co może prowadzić do odwodnienia.

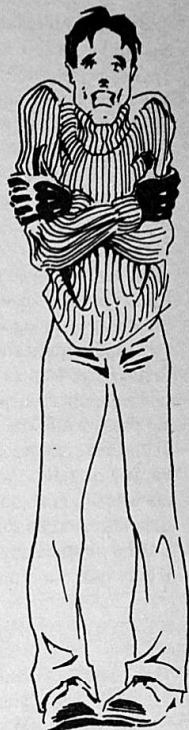
Poczytalność: 40

Progi Szaleństwa: 30 (odmowa ruszenia się z miejsca powodowana strachem); 20 (gorączkowe próby znalezienia dodatkowych ubrań i założenia ich); 10 (panika połączona z napadem szału – chory będzie gotów zrobić wszystko, byle tylko zabezpieczyć się przed zimnem, chociaż do agresji skierowanej przeciw towarzyszom raczej się nie posunie, jeśli ci nie będą mu przeszkadzać).

Utrata PP w sytuacji stresowej: 2/1k6

Wątki i utrudnienia:

- * Kontakt fizyczny ze śniegiem może przynieść trudne do przewidzenia konsekwencje. Maks będzie całe czas starał się uważać, by nawet nie wdepnąć w śnieg – jako osoba oczyszczająca przejście jest bezużyteczny. Ponadto cały czas pilnuje, aby jak najmniej ciała było wystawione na ewentualny kontakt





z zimnymi obiektami (cały czas nosi rękawice, czapkę itp.) – jeżeli znajdzie coś, czym będzie mógł szczególnie osłonić twarz, użyje tego. Jednak w pewnym momencie śnieg lub lodowata woda powinny dostać się za kołnierz kurtki.

- * Jedynym przyjacielem Maksa jest Heinz. Tylko temu Maks ufa na tyle, by pozwolić mu pomóc sobie przy zakładaniu czy zdejmowaniu ubrań – wie, że tylko on zapnie dokładnie wszystkie guziki i zamki.
- * Kiedy do Maksa dotrze, że ogrzewanie nie działa, znacznie denerwować się coraz bardziej i szukać wszelkich sposobów na utrzymanie temperatury ciała. Doprowadzi to do tego, że zmieni się w wielki stos ubrań o bardzo ograniczonej mobilności.
- * Schorzenie Maksa nie należy do uciążliwych, ale w zamarzącym pociągu powinno powoli stawać się przeszkodą dla reszty grupy – chory nie będzie chciał przejść przez drzwi, na futrynie których zobaczy kryształki lodu; będzie domagał się uprzątnięcia wszelkich śladów śniegu na jego drodze itp. Będzie także od czasu do czasu pytał innych, czy nie jest im zimno i czy nie chcą czegoś do ubrania się. Kiedy mówi o zimnie, staje się nieco dziecinny.

Pacjent nr 2



Imię: Heinz
Nazwisko: Burke
Wiek: 27

Tło: były pracownik tartaku, wykształcenie podstawowe. Zwolniony cztery lata temu z powodu wywołania nieuzasadnionych przestoju pracy maszyn, uzasadnianych przez niego koniecznością posprzątań hali. Rozwiedziony z żoną pół roku później. Na badania psychiatryczne zgłosił się sam. Podlega leczeniu klinicznemu od dwóch lat.

Zaburzenie: zaburzenia obsesyjno-kompulsywne (popularnie zwane nerwicą natręctw)

Objawy: chory nieustannie stara się utrzymać w swoim otoczeniu idealny porządek. Ma wykształcone własne wzorce i stara się dopasowywać do nich otoczenie. W większości wypadków jego skojarzenia są prawidłowe, jednak niekiedy mają miejsce zachowania niebezpieczne dla chorego i otoczenia (umieszczenie zamkniętego stoika z wodą w kuchence mikrofalowej spowodowało poważną awarię urządzenia i zagrożenie życia przebywających w pobliżu osób).

Kiedy chory porządkuje otoczenie, należy go pozostawić w spokoju, ale zachować ciągły nadzór. Czynność porządkowania bywa nieraz czasochłonna i ułożenie choremu kilku zaledwie przedmiotów może zająć do kilku godzin ze względu np. na konieczność oczyszczenia ich przez chorego z kurzu, jednak ten dodatkowy objaw zachowania idealnej czystości występuje dosyć rzadko.

Poczytalność: 50

Progi Szaleństwa: 35 (konieczność ułożenia dostojnie wszystkiego w zasięgu wzroku na „swoich” miejscach); 15 (podobnie, jednak ze wstępnym posortowaniem przedmiotów na „grupy” i podjęciem próby oczyszczenia ich z kurzu i innych widocznych fizycznych zabrudzeń).

Utrata PP w sytuacji stresowej: 3/1k8+2

Wątki i utrudnienia:

- * Pociąg to jeden wielki bałagan, jednak początkowo Heinz będzie w stanie się z tym oswoić. Sprzątać będzie tylko śnieg (żeby pomóc przyjacielowi Maksowi; czasem jednak będzie próbował np. wynosić śnieg garściami na koniec pociągu) oraz będzie starał się układać zwłoki na linii północ-południe (a przynajmniej będzie mu się wydawać, że tak właśnie je umieszcza).
- * Jako przyjaciel Maksa, Heinz będzie sprzeciwiał się wszelkim działaniom, które mogłyby zagrozić jego towarzyszkowi, takim np. jak zmuszanie go do kopania w śniegu czy zdejmowanie ubrania.
- * W wagonie nr 6, po odkryciu wiszących zwłok, Heinz będzie koniecznie chciał je zdjąć. Gotów będzie ustawić piramidę z walizek, aby tylko się do nich dostać.
- * Heinz zakochany był w dr Annie. Była to jego pierwsza miłość od czasu rozwodu, oczywiście niespełniona. Kiedy zobaczy dr Annę ze skrzywionym karkiem



i innymi śladami na szyi, zacznie podejrzewać morderstwo. A głównym podejrzanym stanie się Martin, który kiedyś wyznał mu, że też kocha panią doktor. Heinz ma za sobą wyrok dwóch lat więzienia za pobicie z użyciem niebezpiecznego narzędzia. Jeśli ustali, że dr Annę zabito, nie zawaha się ukarać sprawcy. To, czy dr Anna rzeczywiście została zabita, czy nie, zależy od MG.

Pacjent nr 3



Imię: Martin
Nazwisko: Schmidt
Wiek: 45

Tło: makler giełdowy zwolniony z pracy i skierowany na leczenie psychiatryczne po gwałtownym ataku na kolegów z biura (trzy osoby z ciężkimi obrażeniami kłutymi zmarły w szpitalu; w uzasadnieniu skierowania na leczenie wymieniono 10 przypadków agresywnego zachowania wobec znajomych).



Po 15 latach terapii uznany za wyleczonego i gotowego do opuszczenia zakładu.

Zaburzenie: psychopatia

Przebieg choroby i objawy: jako podłoże choroby pacjenta uznano poczucie niedowartościowania własnej osoby, powstałe w wieku dziecięcym po odejściu ojca z domu. Narastający stres kumulował się podczas okresu edukacji, gdy chory czuł się gorszy od rówieśników z pełnych rodzin, a wszelkie wysiłki wkładał w chęć dorównania im (w rzeczywistości chory wykazuje inteligencję powyżej przeciętnej, jednak nie potrafi w pełni wykorzystać własnych możliwości w wyniku hamującego bodźca nabytego w dzieciństwie).

Niepowodzenia i związany z nimi stres chory często niwelował poprzez agresywne zachowanie wobec osób, które uważał za lepsze od siebie – nigdy nie atakował, czy to fizycznie czy psychicznie, osób nieznanych.

Choroba przejawia się w uzewnętrznianiu agresji choro- go wobec znanego mu otoczenia. Może mieć ona formę łagodną (okazywanie niechęci, wulgaryzmy, prowokujące zachowanie), poprzez umiarkowaną (próby niefizycznego szkodenia innym; kradzieże, niszczenie

własności) po skrajną (ataki fizyczne, często z użyciem niebezpiecznych narzędzi).

Po odbyciu kilkunastoletniej terapii, chory został uznany za gotowego do powrotu do życia w społeczeństwie, co potwierdził dwumiesięczny okres próbny w ośrodku terapeutycznym w Wiedniu. Zaleca się przyjmowanie leków uspokajających przez sześć miesięcy od opuszczenia zakładu.

Poczytalność: 45

Progi Szaleństwa: 30 (łagodna agresja); 20 (agresja umiarkowana); 5 (agresja skrajna)

Utrata PP w sytuacji stresowej: 2/1k6+1

Wątki i utrudnienia:

- * Tak naprawdę, Martin nie jest wyleczony. Dwa lata temu źle obliczono dawkę środków uspokajających, czym wprawiono jego organizm w trwały stan lekkiego otępienia. Przez zaniedbanie nie ustalono nowej dawki, a widoczne wyciszenie pacjenta odczytano jako poprawę. Umysł Martina, pozbawiony środków uspokajających (które przez ostatnie dwa miesiące podawano rzadziej niż normalnie) oraz poddany silnemu stresowi, powoli wraca do poprzedniego stanu.
- * Martin, podobnie jak Heinz, zakochany był w dr Annie. Wierzył, że ona również go kocha, a po zakończeniu leczenia zgodzi się zostać jego żoną. Kiedy dowiedział się, że Heinz również jest zakochany w opiekunce, postanowił „mieć go na oku”. Uznał, że w najgorszym wypadku ani on, ani Heinz nie zdołają być dr Anną. Przez ostatnie dwa miesiące, mogąc myśleć jaśniej, zdecydował się zabić panią doktor. Kiedy jednak zobaczył jej martwe ciało w pociągu, przestraszył się. Nie pamięta nic od momentu uderzenia lawiny do odzyskania przytomności i powoli zaczyna obwiniać siebie o jej śmierć.
- * Podczas próby wydostania się z pociągu, koniecznie będzie chciał dowodzić. Jeśli mu się to unieвозмо- wi, będzie z oporami podporządkowywał się komendom. W przypadku, gdy nie zostanie ustalony dowódca, będzie starał się popisywać, żeby zdobyć uznanie.
- * Jeżeli w ciągu trzech godzin od wypadku Martin nie otrzyma środków uspokajających, ilość traconych przez niego PP należy za każdym razem zwiększać o 1. Podanie leku w późniejszym terminie znosi ten efekt. Podanie większej ilości leków wywoła senność.

Pacjent nr 4

Imię: Markus

Nazwisko: Schneide

Wiek: 50

Tło: oficjalnie – pracownik biura ochroniarskiego w Salzburgu. Odszedł z pracy po postrzeleniu dwóch widzów meczu piłkarskiego, ponieważ wydawało mu się, iż mierzą z karabinów do zawodników. Nie-





oficjalnie – kapitan austriackiego wywiadu, cierpiący na paranoję z przywidzeniami. Skierowany do szpitala na leczenie, a także w celu sprawdzenia, jak takie warunki wpływają na w zasadzie zdrowych ludzi (eksperyment wywiadu jest tajny; jego wyniki mają posłużyć kontrolowanemu „produkowaniu wariatów” z niewygodnych osób).

Zaburzenie: schizofrenia paranoidalna połączona z przywidzeniami i zaburzeniami pamięci

Przebieg choroby i objawy: TAJNE [początków choroby należy dopatrywać się w kilkuletniej misji wywiadowczej na terenie Związku Radzieckiego – ciągła obawa o dekonspirację wpłynęła negatywnie na umysł chorego i jego zdolność postrzegania; chory od dłuższego czasu nabiera coraz mocniejszego przeświadczenia, że jest obserwowany przez dawnych rywali z KGB, którzy ostatecznie dokonają jego likwidacji. Dodatkowo dochodzą do tego przywidzenia – najczęściej złudzenie, że ktoś sięga po broń – oraz czasowe zaburzenia pamięci krótkotrwałej; chory zapomina na okres od kilku minut do kilku godzin wydarzenia ostatnich dwóch, trzech dni. Dodatkowo pojawiły się ostatnio zaburzenia pamięci długoterminowej, wywołujące nawroty do sytuacji zagrożenia z przeszłości chorego – zazwyczaj pacjentowi wydaje się, że znów jest celem strzałów snajpera lub też zmuszony jest uciekać przed podążającymi za nim agentami wroga].

Poczytalność: 35

Progi Szaleństwa: 25 (częstsze przywidzenia połączone z chwilowymi zaburzeniami pamięci krótkotrwałej); 15 (pogłębienie się stanu paranoi – szukanie sprawców katastrofy w najbliższym otoczeniu; zaburzenia pamięci krótkotrwałej trwające do 30 minut); 5 (trwające co najmniej kilkanaście minut zaburzenia pamięci długotrwałej)

Utrata PP w sytuacji stresowej: 0/1k6

Wątki i utrudnienia:

- * Progi szaleństwa oznaczają tutaj przede wszystkim nasilenie się objawów, a nie kolejność ich występowania. Tak więc paranoja, przywidzenia i zaburzenia pamięci występują u Markusa normalnie, jednak rzadziej i z mniejszą siłą (trwają krócej i są mniej uciążliwe dla otoczenia).
- * 25 lat temu Markus znajdował się już w podobnej sytuacji, zaspany w pociągu na terenie ZSRR. Wtedy jednak musiał walczyć z ocalałymi przy życiu agentami KGB. Podczas jednej z fal zaburzeń pamięci długotrwałej ta sytuacja zastąpi mu wyobrażenie rzeczywistości. Towarzyszy zobaczy jako groźnych wrogów, których za wszelką cenę należy wyeliminować.
- * Martin Schmidt zna nieco rosyjski. Jeśli dojdzie do sytuacji, w której Martin powie choć słowo w tym języku, Markus zacznie go uważać za wroga i następnego przez KGB mordercę.
- * Markus jako jedyny z grupy posiada podstawową wiedzę medyczną.

* Markus nie jest paranoikiem, który na wszystko wynajdzie teorię. Dlatego też nie należy czynić z niego maniaka ani tropiciela wszelkich możliwych spisków. Jego podejrzenia są jasno sprecyzowane.

PROWADZENIE

Przygoda przeznaczona jest dla graczy, którzy będą w stanie na poważnie odegrać pogłębiające się szaleństwo. Jest w niej wiele miejsca na konflikty wewnątrz grupy, jednak należy uważać, by nie zdominowały one rozgrywki. Celem jest przede wszystkim przeżycie BG, zarówno fizyczne, jak i psychiczne.

W wagonach poniewierają się różne rzeczy. Ubrania, najróżniejsze bagaże, wyposażenie pociągu itp. W zasadzie BG nie będą mieli problemu ze znalezieniem zwykłych przedmiotów codziennego użytku, czy to przy zwłokach, czy też w bagażach podręcznych. Oczywiście, nie należy dopuścić do sytuacji, w której gracze stwierdzą, że w otwartej właśnie walizce znaleźli 10 000 dolarów, kilka kilogramów kokainy i parę UZI wraz z amunicją. Należy też pamiętać, iż wypadek nastąpił pod koniec trasy, więc zdecydowana większość żywności i napojów zabranych przez podręcznych została spożyta.

Najczęściej znaleźć będzie można ubrania. Poza tym gotówkę (w portfelach), biżuterię, kosmetyki i inne rzeczy, które pakuje się najczęściej. Poniższa tabela zawiera zestawienie ciekawszych „znalazisk”, które mogą zainteresować graczy.





Wagon	Przedmioty	Opis
Wszystkie	Gaśnice	Na początku i na końcu każdego wagonu znajduje się sześciokilogramowe gaśnice proszkowe.
11	Bagaż BG i opiekunów	Ubrania i kosmetyki. Niemal pusta butelka z resztkami wody mineralnej. W torebce dr Anny znajduje się jedna dawka leku dla Martina Schmidta. Jeden z pielęgniarzy ma w torbie drewnianą pałkę i kajdanki wzięte „na wszelki wypadek”.
8	Latarka	Do pasa częściowo zaszypanego ciała konduktora przypięta jest latarka. Baterie wystarczą na około 3 godziny ciągłej pracy.
6	Latarka	Niewielka kieszonkowa latarka leży na środku wagonu na jednym z ciał. Baterie wystarczą na około 2 godziny ciągłej pracy.
5	Aktówka dra Oppenheimera	W aktówce (jest oznaczona symbolem kaduceusza) znajdują się leki uspokajające (dwie dawki – Martin Schmidt może je przyjmować), jednak fiołka jest opisana jedynie po łacinie i leży wśród kilku podobnych pojemników.
	bar	Na zapleczu baru znaleźć można napoje i jedzenie – niestety, w większości zamrożone w lodówce. Kuchenka mikrofalowa bez prądu nie zadziała (jeśli BG bardzo szybko dotrą do tego miejsca, to uruchomienie kuchenki skróci pracę akumulatorów o jakieś 30 minut). Poza tym, można tu znaleźć zapalki, sporo sztućców i innych przedmiotów kuchennych, które można użyć jako broń.
1	Broń	Zmarli konduktorzy mają przy sobie pistolety gazowe plus po jednym pasowym magazynku.

Cały ciężar rozegrania tego scenariusza spoczywa na graczach. Od nich przede wszystkim zależy jakość zabawy. MG powinien dopilnować, by dokładnie zapozнали się z opisem postaci i trzymali się go. Prowadzący może napotkać jednak kilka problemów ze strony graczy podczas prowadzenia:

* „No to siadamy i czekamy na pomoc” – taka decyzja graczy szybko obróci się przeciw ich postaciom. Bez żywności i płynów trudno będzie wytrzymać w powoli zamarzającym pociągu. Poza tym, należy pamiętać o malejącej ilości zdatnego do oddychania powietrza. Gracze powinni być tego wszystkiego świadomi.

* „No to będziemy się przekopywać” – próba kopania własnego tunelu na powierzchnię nic nie da, poza zmęczeniem i możliwym przysypaniem kopiącego przez śnieg. Poza tym Maks (a wraz z nim Heinz) będzie mocno przeciw temu protestował – za żadne skarby nie wejdzie do śnieżnego tunelu.

Należy pilnować, aby postaci zbyt szybko nie zaczęły wariować. Powolne narastanie objawów chorób stwarza o wiele większe możliwości, niż napuszczenie jednej postaci na pozostałe z pianą na ustach i widelcem w ręce. Należy też pamiętać, że ciemność może wzmacniać objawy chorób, zwłaszcza paranoi.

Oto kilka dodatkowych wątków i wydarzeń, którymi można urozmaicić przemierzanie pociągu:

* Kanibal – spośród ocalałych pasażerów pociągu nie tylko BG mają problemy z umysłem. Wraz z nimi, tyle że kilka wagonów bliżej elektrowozu, jechał człowiek lubujący się w ludzkim mięsie. Z katastrofy wyszedł jedynie z potluczonymi zębami. Widząc, jaka jest sytuacja, szybko posilił się umierającym obok niego pasażerem. Teraz zaczął się, czekając na pomoc i zastanawiając się, czy będzie zmuszony zjeść padlinę. Jednak przybycie BG może wnieść nieco świeżości do jego – możliwe że ostatniego – posiłku. Zaczął się w jednym z przednich wagonów (nr 5 lub 4, gdzie dobije rannych, między którymi przekopał sobie przejście), gdy usłyszy kopiących w śniegu BG. Postara się udawać trupa i wyczekać na stosowną chwilę, gdy będzie mógł bezpiecznie zaatakować i zabić jedną z postaci. Potem postara się uciec z nią na koniec pociągu szlakiem przetartym przez BG, i w spokoju się posilić. Jako przeciwnik, Kanibal jest dosyć groźny – uzbrojony jest w nóż, jest silny, a poza tym przemawia przez niego chora żądza napełnienia żołądka. Jeśli dojdzie do walki, bezlitośnie wykorzysta każdy element przewagi nad BG (w wagonach nie ma raczej zbyt dużo miejsca na walkę w zwarciu, i to w kilka osób).

* W jednym z wagonów przeżył młody, uzależniony od narkotyków człowiek. Przekonany, że umrze, zażył potrójną dawkę narkotyku domowej roboty (jest to amfetamina wymieszana ze środkami halucynogennymi). W momencie kontaktu z BG ujrzy ich jako demony śmierci, które przybyły, by skraść jego duszę. Będzie zdecydowany walczyć z nimi do końca.



Wspomagany narkotykiem i szaleńczą wizją, przestanie zwracać uwagę na ból, będzie także uderzał z olbrzymią siłą.

- * W pewnym momencie nad BG zacznie załamywać się – pod ciężarem śniegu – dach lub też szyba zostanie wypchnięta przez śnieg z ramy, wypełniając powietrze dziesiątkami ostrych odłamków.
- * Wśród ofiar BG mogą rozpoznać rodzinę bądź znajomych – może to być przypadkowe podobieństwo. Ocena skutków takiego spotkania leży w gestii MG.
- * Gdyby któryś z graczy chciał popisać się sprytem i zaraz po katastrofie zadzwonić z telefonu komórkowego po pomoc, rozczaruje się. Dookoła są góry i strefa wolna od zasięgu jakiegokolwiek sieci.
- * Podczas eksploracji pociągu, BG mogą napotkać kogoś zatrzęsniętego w toalecie i wzywającego pomocy. Lub też zalane krwią dziecko, przytulone do zimnych już zwłok matki. W obu przypadkach zostaną poproszeni o pomoc. Dodatkowo, dziecko jest chore na astmę i wymaga podawania co pewien czas leku (niestety, inhalator zagubił się podczas wypadku, a bez niego dzieciak zacznie mieć problemy z oddychaniem).
- * Ograniczona ilość powietrza raczej nie zachęca do rozpalania ognia. Zaś jedzenie surowych pokarmów (np. mielonego mięsa wyciągniętego z lodówki) może skutkować błyskawiczną (kilkanaście minut po zjedzeniu) biegunką. Poza tym Maks nie zje ani nie wypije nic zimnego.

BG wydostaną się z pociągu w nocy i natychmiast zostanie im udzielona pomoc ze strony ratowników. Jednak można rozważyć ewentualność, że pomoc z jakiegoś powodu spóźniła się lub nie nadeszła.

Wyczerpani, głodni, nieco podduszeni, na granicy obłądzenia – BG najpierw powinni pomyśleć, że nikt ich nie będzie szukał, że przyjdzie im zamarznąć na śmierć. Jeżeli jednak będą mieć w sobie zbyt wiele radości, niech do rana pomarzną przy elektrowozie. Niech ratownicy znajdą ich na granicy przytomności.

Lub też niech nikt ich nie znajdzie. Niech pomoc przybędzie za późno. Niech znajdzie kilka zamrożonych ciał, z czego wszystkie poza jednym będą miały ślady ludzkich zębów na zamrożonych kończynach. A jedna z postaci niech zostanie znaleziona martwa w pewnym oddaleniu od reszty. Z widocznym obłądzeniem w szklistych, zamrożonych oczach i kawałkiem ludzkiego ucha w wyszczerzonych w szaleńczym grymasie zębach.

ADAPTACJE

Przygoda napisana jest pod kątem prowadzenia jej w realiach końca XX lub początku XXI wieku. Ale, oczywiście, można ją przystosować do prowadzenia w innych czasach lub realiach – jedynym w zasadzie warunkiem jest występowanie nazemnej kolei szynowej lub jej odpowiednika, a także odpowiednio niskiego poziomu techniki, by pociąg na przykład nie został odkopany w dziesięć minut przez pługi soniczne lub inne futurystyczne wynalazki. Należy przy tym pamiętać o:

- * W latach 20-tych XX wieku do oświetlania wagonów stosowano lampy naftowe; istnieje zatem możliwość wybuchu pożaru w przypadku stłuczenia zapalanej lampy. Poza tym, taka lampa zużywa tlen.
- * Ogrzewanie wagonów w latach 20-tych można albo pominąć (nie było go w tym konkretnym składzie), albo uznać, że przestało działać w momencie katastrofy – gorąca para z lokomotywy nie jest już doprowadzana przewodami do wagonów. W związku z tym warunki dosyć szybko zaczną się pogarszać. Ponadto przejścia między wagonami w większości przypadków (chyba że będzie to droższa linia) nie będą zabudowane, co wydłuży czas pokonywania kolejnych sekcji pociągu.
- * Możliwości służb ratowniczych na początku XX wieku były o wiele mniejsze niż obecnie, zwłaszcza jeśli chodzi o kwestię zlokalizowania miejsca katastrofy i użycie ciężkiego sprzętu do odkopania pociągu.





Metalowi Marinerzy byli najbanalniejszą grą odpalaną w okienku Windowsów. Gracz dysponował wyspą, na której mógł budować sprzęt wojskowy – wyrzutnie, radary, lotniska i bojowe roboty, owych Marinerów właśnie. Za ich pomocą najeżdżał wrażliwą wyspę, zarządzaną przez komputer, który to z kolei na nas wysyłał swoje armie. Marinerzy byli kultową grą w redakcji MiMa w czasach, w których miałem przyjemność być redaktorem, a przez krótki czas nawet naczelnym gazety. Spędzaliśmy wtedy w firmie długie popołudnia i nocki, pracując, gadając, pijąc piwo i tnąc w komputerowe gierki. Wojując, a to z niesprawną drukarką, a to z menelami spod nocnego sklepu „Laguna”, a to z autorami co i raz spóźniającymi się z tekstami, a to z czytelnikiem, który o drugiej w nocy postanowił wyrazić nam swoją opinię o piśmie.

W połowie lat 90-tych rynek rpg w Polsce rósł – przybywało systemów, konwentów, branżowych sklepów. Pojawiły się karcianki. Wydawało, że może być tylko lepiej. Wszak to nowe medium – myśleliśmy – dopiero zdobywa sobie fanów. Niech no tylko się kapitalizm w Polsce umocni, naród się wzbogaci, zinteligentnieje, a wtedy pójdzie w rolpleje jak w dym. Hej ho! Hej ho!

Jacka Rodak i Darka Torunia poznałem znacznie wcześniej, jako sympatyk, a potem współpracownik towarzyszyłem powstawaniu pierwszych numerów MiMa, na początku lat '90-tych. Podobnie jak wielu młodych ludzi – i wtedy, i wiele lat później – uwielbiałem bywać w siedzibie „Maga”. Tu można było pogadać o fantastyce z innymi wariatami, napić się piwa, pooglądać trudnodostępne w tamtych czasach książki i figurki, poodychać przezpełniającym redakcję radosnym, ale i twórczym chaosem (a także poprzyglądać się ówczesnej Jackowej sekretarce, która, gdyby zdjęła te skrawki materiału, co je zazwyczaj miała na sobie, i założyła zamiast nich pancerny stanik, mogłaby trafić na okładkę niemal każdej książki fantasty).

Wszyscy wtedy mieliśmy wrażenie, że budujemy jakąś wartość – nową fanowską społeczność, kawałek rynku, fragment kultury popularnej. Uczyliśmy się, bawiliśmy i pracowaliśmy. „Magia i Miecz” tyła, wprowadzała nowe działy, drukowała gry planszowe, zajmowała się strategicznymi, ogłaszała konkursy, lansowała karcianki. Naprawdę, miało być tylko lepiej. Tak to się toczyło jeszcze na długo po tym, jak zdradziłem ulubioną redakcję i sprzedałem się „Kaczorowi Donaldowi” i komiksom.

Niestety, moda minęła. To, co wydawało się obiecującą przygrywką, okazało się wielkim finałem. Na dodatek rządzący Polską debile uznali, że wystarczy już tego „niełudzkiego kapitalizmu” i na powrót wzięli się za uprawianie starego, dobrze im znanego, państwowego socjalizmu. Polacy przestali się więc bogacić i mniej pieniędzy wydają na rozrywki – czy to na kino, książki, czy podręczniki rpg. Przyszedł czas i na „Magię”. Smutno.

Nie mówię „żegnaj”, tylko „do przeczytania!” Pa, pa.

A wy – drodzy Czytelnicy – urzędźcie sobie w intencji śp. pisma małą, klimatyczną, rolplejową sesyjkę. Albo pograjcie w Metalowe Marinery, o ile będziecie mieli tyle szczęścia, by gdzieś to cudo dopaść.

Tomasz Kołodziejczak

„A więc chcielibyście zagrać w RPG...” – Takimi słowami powitał mnie (i kilku... nastu innych miłośników fantasty) mój pierwszy MG na pierwszej sesji. To było ponad dwanaście lat temu, ale do dziś pamiętam pierwszą walkę i pierwszą śmierć. Wyszedłem z sesji jak porażony i już wiedziałem, że to jest to, czego szukałem. Od tamtej chwili minęły jeszcze trzy lata, nim ukazał się pierwszy numer „Magii...”. Szybko wszedłem na jej orbitę i nim minął kolejny rok, ukazał się w niej mój pierwszy tekst (niestety, jego treść nie powaliła wszystkich na kolana, ani nie zatrzęsła fundamentami RPG – aby w ogóle ukazał się w druku, musiałem... przekupić naczelnego za pomocą kilku hamburgerów). Przechodząc stopniowo wszystkie szczeble redakcyjnej kariery zostałem w końcu naczelnym pisma, pełniąc tę zaszczytną funkcję przez niemal półtora roku. Dziś, z perspektywy kilku lat, mogę spojrzeć (tak mi się wydaje) bardziej obiektywnie na tamten czas. Niestety, nie udało się powstrzymać starego, lecz nieubłaganego odpływu czytelników, czego smutny efekt, w postaci ostatniego numeru pisma, macie przed oczyma. Wydaje mi się jednak, że nie było tak źle, gdyż MiM, pismo typowo niszowe, próbował w pewnym momencie nawiązywać (i czynił to skutecznie!) konkurencję z pismami literackimi, publikującymi typową fantasty (mam tu na myśli głównie ś.p. „Feniks”). Zasluga w tym Artura Szrejtera, długoletniego sekretarza redakcji, który odkrył dla MiMa przedwcześnie zmarłą Adriannę Drulis, świetnie zapowiadającą się autorkę klimatycznej fantasty. Wypada mi też w tym miejscu podziękować przede wszystkim Tomkowi Kreczmarowi, którego upór i determinacja w pracy pozwoliły nam cieszyć się tak wieloma systemami RPG wydanymi po polsku. Dziś, gdy tak wielu z nas odłożyło podręczniki RPG na półkę z pamiątkami, by przesiąść się na komputery, na szczęście zdarzają się jeszcze nawrócenia. Niżej podpisany po pięciu latach odkurzył zapomniane podręczniki i, skrzyknawszy drużynę graczy, zmęczonych schematycznością komputerowych RPG, poprowadził ją na spotkanie z Alvinem i (nie)przyjaciółmi zamieszkującymi „Dom”. Po całonocnej sesji gracze wyszli z rozdziawionymi ustami i komentarzami typu: „Tego nie było w Baldur's Gate!”.

Za tydzień następną sesja, mam przynieść podręczniki i chipsy. Coś się kończy, coś się zaczyna...

Rafał „Yossa” Nowocień

Ps. Mój biedny syn... Zgadnijcie jakimi lekturami będzie go tatuś zamęczał?!



SMUTNY TO CZAS

Nikt nie lubi, gdy coś co lubił, nad czym pracował, co cenił, kochał nawet – dobiega końca. Moja przygoda z **MiMem** zaczęła się niemal 9 lat temu. Dorastałem z nim, z młodego człowieka stawałem się dorosłym obywatelem RP. Dlatego trudno jest mi zarówno pisać te słowa, jak i pogodzić się z myślą, że tak oto odchodzi 9 lat życia wielu miłośników RPG w Polsce.

Niestety, ani czasów, ani rzeczywistości nie da się zmienić. Najwyraźniej nasze czasopismo nie było w stanie przetrwać trudnej próby. Tak widać być musiało. Czy byliśmy w stanie temu zapobiec? Bardzo możliwe. Dlaczego nam się nie udało? Może byliśmy zbyt leniwi, może nie do końca rozumieliśmy zmiany, może zabrakło nam pomysłów lub konsekwencji... Ile by naszej – mojej i innych członków redakcji – nie było, jedno jest pewne: zawsze się staraliśmy zrobić najlepszy numer, jaki byliśmy w stanie. I tu trudno nam coś zarzucić, mam nadzieję.

Patrząc na te nieco ponad 100 numerów czasopisma, które tak znacznie wpłynęło na rynek gier fabularnych w naszym kraju, trudno umknąć przed zadumą, chwilą nostalgii. Dziesiątki tysięcy stron maszynopisu, setki ilustracji, pot, nieprzespane noce... I ta niezwykła radość, kiedy nowy numer przychodził z drukarni. Tego nikt nam nie odbierze. Nam wszystkim – bo choć wspomnienie nie nasyci serca, wiele daje. A **MiM** wciąż będzie istniał: w naszych sercach i na półkach w naszych domach.

Każda podróż zaczyna się od małego kroku i każda kiedyś dobiega końca. Każda saga ma swój początek, ale ma też koniec. Oto 103, ostatni numer **MiMa**. Czy kiedyś to czasopismo pojawi się jeszcze na rynku? Bardzo bym chciał...

Pozdrawiam

T. Kreczmar

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

Wszystkie ceny aktualne do
30.10.2002

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 pocztce).
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 – MIM102	7,90 zł

Uwaga: Numery 31-32, 41-42, 43-44, 55-56, 67-68 i 91-92 są podwójne.

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	3,90 zł
Labirynt nr 3	
LB3	15,00 zł
Labirynt nr 4	
LB4	15,00 zł
Labirynt nr 5: Warhammer	
LB5	29,00 zł
Labirynt nr 6: Zew Cthulhu	
LB6	39,00 zł
Labirynt nr 7: Warhammer	
LB7	45,00 zł

Deadlands – Martwe Ziemie

Podręcznik gracza (twarda oprawa)	
DLPGR	95,00 zł
Przewodnik Szeryfa (twarda oprawa)	
DLP SZ	95,00 zł
Stróż prawa	(R+P)
DLSPR	45,00 zł
Karty i kanciarze	(R+P)
DLKIK	45,00 zł
Tancerze Duchy	(R)
DLTND	45,00 zł
Płacz i zgrzytanie zębów	(R)
DLP IZ	45,00 zł
Groszowa powieść: Córa zatracenia	(P)
DLP G1	15,00 zł
Groszowa powieść: Dzień niepodległości	(P)
DLP G2	15,00 zł
Groszowa powieść: Nocny pociąg	(P)
DLP G3	15,00 zł
Groszowa powieść: Adios, a-mi-gol	(P)
DLP G8	20,00 zł

Piekło na Ziemi

Podręcznik podstawowy (twarda oprawa)	
PZRP G	75,00 zł

Earthdawn

– Przebudzenie Ziemi	
Podręcznik podstawowy (twarda oprawa)	
EDRPG	69,00 zł
Księga wiedzy	(R)
EDKWI	45,00 zł
Ścieżki adeptów	(R)
EDSAD	55,00 zł
Mieszkańcy Barsawii	(R)
EDMB1	45,00 zł
EDMB2	45,00 zł
Magia: Księga wiedzy tajemnej	(R)
EDMAG	49,00 zł

Mroczne sekrety Barsawii

EDMSB	39,00 zł
Wężowa Rzeka	(O)
EDWRZ	49,00 zł
Koszmarny z przastworzy	(P)
EDKZP	35,00 zł
Powietrzna Przystań i Vivane	(O)
EDPPV	89,00 zł
Przygody w Powietrznej Przystani	(O)
EDPPP	32,00 zł
Stwory Barsawii	(R+P)
EDSTB	49,00 zł
Spługawiani	(P)
EDSPL	35,00 zł
Therańskie Imperium	(O)
EDTHI	85,00 zł
Horory	(O)
EDHOR	35,00 zł

Gasnące Słońca

Podręcznik podstawowy (twarda oprawa)	
GSRPG	89,00 zł
Podręcznik gracza (twarda oprawa)	
GSPGR	59,00 zł
Dziwne miejsca	(O+P)
GSDZM	32,00 zł
Ekran Mistra Gry	(P)
i Przewodnik po Pandemonium	
GSEIP	32,00 zł
Byzantium Secundus	(O)
GSBSE	45,00 zł
Kapłani Niebiańskiego Stońca	(R)
GSKNS	75,00 zł
Lenna Hawkwoodów	(O)
GSCP1	20,00 zł
Lenna al-Mailków	(O)
GSCP2	20,00 zł

(R) Wiedźmin – gra wyobraźni

Podręcznik podstawowy (twarda oprawa)	
WDRPG	69,00 zł
Zasady podstawowe	(P)
WDZAP	9,90 zł
Czas pogardy	(O)
WDCZP	39,90 zł
Miecz przeznaczenia	(O)
❖ WDMPR	39,00 zł
Biały Wilk nr 1	(R+P)
WDBW1	49,00 zł
Biały Wilk nr 2	(P)
WDBW2	14,90 zł
Biały Wilk nr 3	(O)
❖ WDBW3	14,90 zł
Zew Cthulhu	(O)

Podręcznik podstawowy (twarda oprawa)

ZCRPG	79,00 zł
Podręcznik Badacza Tajemnic	(R)
ZCPBT	35,00 zł
Xiega bestyj	(R)
ZCXIB	15,00 zł
Almanach potworów	(R)
ZCALP	45,00 zł
Krainy Snów	(O, P)
ZCKRS	59,00 zł
Przerzające podróże	(P)
ZCPOP	21,00 zł
Maski Nyarlotepa	(P)
ZCMAN	49,00 zł
Dzień Bestii	(P)
ZCZDB	50,00 zł
Twierdza Wron	(P)
ZCTWR	29,00 zł

LITERATURA

Śródziemie

Przewodnik po Śródziemiu	(O)	Beletrystyka	
ŚRPSS	35,00 zł	Clive Barker „Imajica: Pięta Dominium” (1/2)	
W poszukiwaniu palantira	(P)	SMCB2	35,00 zł
STWPP	28,00 zł	Clive Barker „Imajica: Pojednanie” (2/2)	
		SMCB3	35,00 zł
Wilkołak: Apokalipsa	(R, P)	John Barnes „Milion otwartych drzwi”	
Ekran Narratora	(R, P)	SMJB1	25,00 zł
WAEKR	7,00 zł	C. J. Cheryrh „Przybysz” (1/3, wyd. II)	
Rytuał przejścia	(R, P)	SMCC1	29,00 zł
WARPR	13,00 zł	C. J. Cheryrh „Najeźdźca” (2/3)	
W krwym blasku Księżycy	(P)	SMCC2	23,00 zł
WAWKB	16,00 zł	C. J. Cheryrh „Spadkobierca” (3/3)	
Dzkie Pola	(R, P)	SMCC3	29,00 zł
W stepie szerokim	(R, P)	SMCC4	32,00 zł
DPWSS	18,00 zł	C. J. Cheryrh „Ogień z nieba” (1/2)	
Ognie i mieczem	(R, P)	SMCC5	29,00 zł
DPOIM	18,00 zł	Glen Cook „Stodki srebrny blues” (1/9)	
Inne		SMGC1	25,00 zł
Aphalon		Glen Cook „Gorzkie złote serca” (2/9)	
*APPD	45,00 zł	SMGC2	25,00 zł

GRY KARCJANE

Inferno		Glen Cook „Stodki srebrny blues” (1/9)	
- magazyn gier karcjanych		SMGC1	25,00 zł
Nr 2		Glen Cook „Gorzkie złote serca” (2/9)	
INF02	3,50 zł	SMGC2	25,00 zł
Nr 3		Glen Cook „Zirne miedziane tzy” (3/9)	
INF03	4,80 zł	SMGC3	25,00 zł
Doomtrooper		Glen Cook „Stare cynowe smutki” (4/9)	
- Żołnierz zagłady		SMGC4	25,00 zł
Warzone		Glen Cook „Porune mosiężne cienie” (5/9)	
DTWAR	6,00 zł	SMGC5	25,00 zł
Paradise lost		Glen Cook „Czerwone żelazne noce” (6/9)	
DTPAL	8,00 zł	SMGC6	25,00 zł
Dark Eden: Mroczny Raj		Stephen R. Donaldson	
Talia podstawowa		„Skok w konflikt: Prawdziwa historia” (1/5)	
DESTA	28,00 zł	SMDS1	10,00 zł
Zestaw dodatkowy		Stephen R. Donaldson	
DEDOD	9,00 zł	„Skok w wizję: Zakazana wiedza” (2/5)	
Kult		SMDS2	29,00 zł
Talia podstawowa		Stephen R. Donaldson „Skok w potęgę: Mroczny zachłanny bóg powstaje” (3/5)	
KTSTA	35,00 zł	SMDS3	35,00 zł
Zestaw dodatkowy		Dave Duncan „Niechętny szermierz” (1/3)	
KTDDD	8,00 zł	SMDD1	22,00 zł
Inferno		SMDD2	23,00 zł
KTINF	8,00 zł	Dave Duncan „Dar mądrości” (2/3)	
INNE		SMDD3	23,00 zł
Battletech		Dave Duncan „Przznaczanie miecza” (3/3)	
Battletech: Kompedium	(R)	SMDD4	29,00 zł
BTKOM	15,00 zł	Dave Duncan „Pozłacany łańcuch” (1/3)	
Warzone - gra bitewna		SMDD5	35,00 zł
Kompedium, tom 1: Świt wojny	(R)	SMDD6	35,00 zł
WZSWW	55,00 zł	Dave Duncan „Władca ognistych krain” (2/3)	
Kompedium, tom 2: Bestie wojny	(R)	Dave Duncan „Niebo mieczy” (3/3)	
WZSBW	55,00 zł	SMDD6	35,00 zł

MAG

00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BSK Olszawska, filia Belwederska
10501054-501484430

stempel

podbrano opłatę

podpis przyjmującego

zł

MAG

00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BSK Olszawska, filia Belwederska
10501054-501484430

stempel

podbrano opłatę

podpis przyjmującego

zł

MAG

00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BSK Olszawska, filia Belwederska
10501054-501484430

stempel

podbrano opłatę

podpis przyjmującego

zł

MAG

00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BSK Olszawska, filia Belwederska
10501054-501484430

stempel

podbrano opłatę

podpis przyjmującego

zł

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł

słownie

wpłacający

tel.
Info: numerisko, dodatkowy adres z kodem pocztowym
na rachunek (WVRAZNIIE, PROSIMY)

Pokwitowanie dla banku

zł

słownie

wpłacający

tel.
Info: numerisko, dodatkowy adres z kodem pocztowym
na rachunek (WVRAZNIIE, PROSIMY)

Pokwitowanie dla poczty

zł

słownie

wpłacający

tel.
Info: numerisko, dodatkowy adres z kodem pocztowym
na rachunek (WVRAZNIIE, PROSIMY)

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł

słownie

wpłacający

tel.
Info: numerisko, dodatkowy adres z kodem pocztowym
na rachunek (WVRAZNIIE, PROSIMY)

Lp.	Kod	Nazwa	Ilość (sztuk)	Suma (nowe złote)
				Ogólna wartość zamówienia
				Wartość z upustem 10% (tylko przy zamówieniach powyżej 100 zł)
				Koszty wysyłki
				Całkowita suma wpłaty
				5,00 zł

Lp.	Kod	Nazwa	Ilość (sztuk)	Suma (nowe złote)
				Ogólna wartość zamówienia
				Wartość z upustem 10% (tylko przy zamówieniach powyżej 100 zł)
				Koszty wysyłki
				Całkowita suma wpłaty
				5,00 zł

Lp.	Kod	Nazwa	Ilość (sztuk)	Suma (nowe złote)
				Ogólna wartość zamówienia
				Wartość z upustem 10% (tylko przy zamówieniach powyżej 100 zł)
				Koszty wysyłki
				Całkowita suma wpłaty
				5,00 zł

Lp.	Kod	Nazwa	Ilość (sztuk)	Suma (nowe złote)
				Ogólna wartość zamówienia
				Wartość z upustem 10% (tylko przy zamówieniach powyżej 100 zł)
				Koszty wysyłki
				Całkowita suma wpłaty
				5,00 zł

Dave Duncan „Zakęta wnetka” (1/4)		Feliks W. Kres „Król Bezmiarów” (2/5)	
SMDD7	29,00 zł	SMFK2	27,00 zł
Dave Duncan „Kraje beśni zatracone” (2/4)		Feliks W. Kres „Grombiarzka legenda” (3/5)	
SMDD8	29,00 zł	SMFK3	37,00 zł
Dave Duncan „Groźne wiry morza” (3/4)		Feliks W. Kres „Pani dobrego znaku” (4/5)	
SMDD9	29,00 zł	SMFK5	27,00 zł
Steven Erikson „Ogrody księżycy” (1)		Feliks W. Kres „Pieńko i szpada”	
SMSE1	35,00 zł	SMFK4	29,00 zł
Steven Erikson „Bramy domu umarłych” (2)		Alastair Reynolds „Przestrzeń Objawienia”	
SMSE2	39,00 zł	SMAR1	37,00 zł
Steven Erikson		Sean Russel „Jedno królestwo”	
„Wspomnienie lodu: Cień przeszłości” (3-1)		SMSR1	29,00 zł
SMSE3	35,00 zł	Bruce Sterling, William Gibson	
Steven Erikson		„Maszyna różnicowa”	
„Wspomnienie lodu: Jasnowidz” (3-2)		SMBS1	29,00 zł
SMSE4	35,00 zł	Bruce Sterling „Święty płomień”	
C. S. Friedman „Nadejście nocy” (2/3)		SMBS2	29,00 zł
SMCF2	35,00 zł	Sean Stewart „Wskrziesiciel”	
C. S. Friedman „Korona cieni” (3/3)		SMSS1	13,90 zł
SMCF3	29,00 zł	Sean Stewart „Nocna straż”	
C. S. Friedman „Obcy brzeg”		SMSS2	29,00 zł
SMCF4	35,00 zł	Michael Swanwick „Córka żelaznego smoka”	
Neil Gaiman „Nigdziebądź”		SMMS2	23,00 zł
SMNG1	27,00 zł	Walter Jon Williams „Aristo”	
Neil Gaiman „Gwiazdny pył”		SMWW1	19,90 zł
SMNG2	22,00 zł	Walter Jon Williams „Miasto w ogniu” (cz. 2)	
Neil Gaiman „Dym i lustro”		SMWW3	35,00 zł
SMNG3	27,00 zł	Walter Jon Williams „Stacja aniołów”	
Neil Gaiman „Amerykańscy bogowie”		SMWW4	29,00 zł
SMNG4	27,00 zł	Walter Jon Williams „Klejnoty koronne”	
Elizabeth Haydon „Rapsodia” (1/3)		SMWW5	23,00 zł
SMEH1	35,00 zł	Lawrence Watt-Evans „Jednym zaklęciem”	
Elizabeth Haydon „Proroctwo” (2/3)		SMLW1	25,00 zł
SMEH2	35,00 zł	Lawrence Watt-Evans „Niedoczarowany miecz”	
Elizabeth Haydon „Przeczniczenie” (3/3)		SMLW2	25,00 zł
SMEH3	35,00 zł	Lawrence Watt-Evans „Wódz mimo woli”	
Patricia A. McKillip „Mistrz Zagadek z Hed” (1/3)		SMLW3	25,00 zł
SMPM1	22,00 zł	Gene Wolfe	
Patricia A. McKillip		„Cienna Strona Długiego Słońca” (1/4)	
„Dziedziczka Morza i Ognia” (2/3)		SMGW2	22,00 zł
SMPM2	22,00 zł	Gene Wolfe „Jezioro Długiego Słońca” (2/4)	
Patricia A. McKillip „Harfista na wieżach” (3/3)		SMGW3	22,00 zł
SMPM3	25,00 zł	Gene Wolfe „Caldé Długiego Słońca” (3/4)	
Patricia A. McKillip „Zapomniane bestie z Edu”		SMGW4	27,00 zł
SMPM4	25,00 zł	Gene Wolfe „Exodus z Długiego Słońca” (4/4)	
Patricia A. McKillip „Wieża w kamiennym lesie”		SMGW5	29,00 zł
SMPM5	25,00 zł	David Zindell „Klejnot światła” (1/2)	
Feliks W. Kres „Północna granica” (1/5)		SMDZ3	29,00 zł
SMFK1	19,00 zł		

Wszystkie produkty Wydawnictwa MAG do nabycia w EMPIKACH

**NAJLEPSZE
Z
Magii i Miecza**



-1-

ARTYKUŁY

Sto numerów!
Tysiące tekstów,
miliony znaków,
setki ilustracji,
dziesiątki
przygód...

Kto to ogarnie?
Chyba nikt...

Poza „Najlepszymi
z MiM-a”!

Dwie antologie
(przygody dwuto-
mowa!) najlepszych
tekstów ze stu
numerów **Magii**

i Miecza
pozwolą Wam
zajrzeć
w daleką
przeszłość
naszego
czasopisma...

I pomyśleć
z nadzieją
o jego
przyszłości!
O stu kolejnych
numerach!

To dziesiątki
stron wspomnień
i setki tysięcy
znaków przeżyć.

**NAJLEPSZE
Z
Magii i Miecza**



-2-

PRZYGODY

