

MINI-GRY

PORADNIKI

SCENARIUSZE

LARPY



# MAGIA I MIECZ

Nr 2 (styczeń 2015)

Cena: 25 zł (w tym 5% vat)

ISBN: 978-83-64473-31-9

temat numeru

## SCENARIUSZE HISTORYCZNE

w tym  
laureat  
nagrody  
Quentin

# 1879

poradniki m.in.

**MACIEJ "AUREUS" GAJZLEROWICZ**  
**MATEUSZ "MATI" ZARÓD**  
**ZBIGNIEW "ZED" ZYCH**

# LEMOTEKA



**KLASYKA SCIENCE FICTION  
W NOWEJ POSTACI!**



**DOWIEDZ SIĘ WIĘCEJ NA:  
<http://audioteka.pl/lemoteka>**

**audioteka**  
dobrze opowiedziane historie

# SPIS TREŚCI

<b>Wstępniak</b> <i>Tomasz „Sting” Chmielik</i> ..... 2	<b>Krótki przewodnik Erpgozca po konwentach</b> – co, gdzie i dla kogo <i>Piotr „Diabeł” Skorok</i> ..... 92
<b>Ten pierwszy raz</b> <i>Daniel „karp” Karpiński</i> ..... 3	<b>Fajerbol – staromodna, niezależna gra fabularna</b> <i>Łukasz „Skavenloft” Kołodziej</i> ..... 96
<b>Przygody na widelcu – część druga</b> <i>Mateusz „Mati” Zaród</i> ..... 7	<b>Zanim wyruszysz na pierwszego larpa</b> i zbierzesz drużynę, czyli jak zacząć larpować <i>Bartek Ziolo</i> ..... 104
<b>1879</b> <i>Michał Laskowski i Dawid Szymański</i> ..... 15	<b>Jak napisać larp na konwent? Praktyczny poradnik</b> <i>Dorota Kalina Trojanowska</i> ..... 109
<b>DJ MG</b> <i>Zbigniew „Zed” Zych</i> ..... 35	<b>Póki śmierć nas nie wyłączy</b> – rzecz o umieraniu postaci na larpie <i>Annika Olejarz</i> ..... 115
<b>Projektowanie sandboksowego świata gry</b> <i>Maciej „Aureus” Gajzlerowicz</i> ..... 39	<b>Byłoby świetnie, „Dracan”, gdybyś znalazł mi zamek...</b> <i>Piotr „Kula” Milewski</i> ..... 119
<b>Północ nad Silverstone</b> <i>Paweł „Gerard Heime” Jasiński i Piotr Mostowski</i> ..... 43	<b>SNOW</b> <i>Agata „Świstak” Lubańska</i> ..... 125
<b>Za krótka kołderka</b> <i>Daniel „karp” Karpiński</i> ..... 65	<b>Przebudzenie Earthdawn – krótki rys systemu</b> <i>Grzegorz „Łysy” Uberman</i> ..... 129
<b>Szare Szeregi</b> <i>Jakub „Erpegis” Osiejewski</i> ..... 69	<b>Konkurs fotograficzny</b> „Jestem największym fanem RPG!”..... 132
<b>Katedra</b> <i>Tomasz „Smartfox” Smejliś</i> ..... 73	<b>Zstępniak</b> <i>Michał „Puszon” Stachyra</i> ..... 136
<b>Poradnik dla początkujących konwentowiczów</b> – tym, co pierwszy raz <i>Jakub „Arathi” Nowosad</i> ..... 88	

---

## Magia i Miecz

Kwartalnik o grach fabularnych

### Wydawca:

Kuźnia Gier – Michał Stachyra  
ul. Stokrotek 1, 31-463 Kraków

[www.magiaimiecz.net](http://www.magiaimiecz.net), email: [redakcja@magiaimiecz.net](mailto:redakcja@magiaimiecz.net)

### REDAKCJA:

**Tomasz „Sting” Chmielik** – redaktor naczelny, **Maciej „lucek” Sabat** – z-ca redaktora naczelnego  
**Bartłomiej „Fedek” Fedyczak** – dyrektor artystyczny, **Michał „Puszon” Stachyra** – wydawca  
oraz

**Piotr „Kula” Milewski** – dział larpy, **Mateusz „Darcane” Nowak** – korekta, **Michał Dagajew** – skład i łamanie

Ilustracja na okładce: **Tomasz „Morano” Jędruszek**

Projekt logo i okładki: **Bartłomiej Fedyczak**, projekt layoutu: **Karina Graj**

Redakcja zastrzega sobie prawo dokonywania zmian i skrótów w nadesłanych tekstach. Materiałów niezamówionych nie zwraca. Za treść reklam redakcja nie odpowiada.

Nazwy własne w tekstach używane są jedynie w celach informacyjnych, ich wykorzystywanie nie ma na celu naruszenia praw osób trzecich.

Wszystkie prawa zastrzeżone. Żadna część niniejszej publikacji nie może być, bez uprzedniej zgody wydawcy, rozpowszechniana, zwielokrotniana, utrwalana, przerabiana, tłumaczona lub w jakikolwiek inny sposób używana w stopniu wykraczającym poza przepisy o dozwolonym użytku chronionych utworów z ustawy z 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych.

Kontakt w sprawie wysyłek i crowdfundingu: [sklep@rpgsklep.pl](mailto:sklep@rpgsklep.pl)

Numer ISBN: 978-83-64473-31-9

© Copyright by Kuźnia Gier – Michał Stachyra

Dziękujemy wszystkim, którzy wsparli projekt powrotu Magii i Miecza na [wspieram.to](http://wspieram.to).

To dzięki Wam papierowe pismo o RPG jest znowu dostępne.

Więcej informacji o fajnych RPG, które wydajemy: Wolsung, Savage Worlds, Adventurers,  
a wkrótce także Earthdawn na: [www.FajneRPG.pl](http://www.FajneRPG.pl).

# WSTĘPNIAK

TOMASZ „STING” CHMIELIK



***Witajcie w drugim numerze Magii i Miecza! Znów będzie nieco historycznie, ale spokojnie, tym razem sentyment mode off. Tematem, który bierzemy na warsztat, są scenariusze historyczne, reprezentowane przez trzy przygody obracające się wokół realiów historycznych, wykorzystując je jednak w różny sposób. Przy okazji jeden ze scenariuszy to tegoroczny zwycięzca Quentina, podnosimy zatem historyczność do kwadratu, ponieważ „stary MiM” publikował zwycięzców tego konkursu.***

Czym są scenariusze historyczne? Dlaczego warto się w ogóle nimi zajmować? Czy jest w nich coś, czego nie znajdziemy w innych rodzajach przygód? To pierwsze trzy pytania, które przychodzą mi na myśl, kiedy myślę o takich scenariuszach. Przede wszystkim są to takie przygody, które zagłębiają się w realia historyczne, czerpią z nich inspiracje, próbują przedstawić wynikające z nich implikacje społeczne oraz osadzić wydarzenia w ściśle określonym przedziale czasowym. Dobry scenariusz historyczny z jednej strony nie czyni z sesji serii przypisów do podręcznika historii, z drugiej zaś nie pozwala sobie na daleko idące uproszczenia i stara się unikać rażących błędów merytorycznych oraz innych niedociągnięć. Tym, co ma w nim bowiem urzec, jest możliwość przeniesienia wyobraźni graczy wstecz i utrzymania jej tam przez kilka godzin.

Ja sam wkręciłem się w scenariusze historyczne, czytając dawno temu Przeróżające podróże, zbiór przygód do Zewu Cthulhu. Większość wydanych do tego systemu suplementów to zresztą kawał dobrej roboty, jeśli chodzi o mądre wykorzystanie materiałów źródłowych. Ich autorzy nie próbują nam wmawiać, że są wielkimi ekspertami od historii, ale jak już wybierają jakiś interesujący jej fragment, opracowują go drobiazgowo i dostarczają dokładnie tych informacji, których potrzeba, aby zaspokoić ciekawość graczy. Ostatnio przerabiam z moją ekipą oficjalny setting do ZC, Secrets of Los Angeles, i jak dotąd nikt nie skarży się, że realia są do bani. W przypadku tego suplementu „robotę robią” również zamieszczone w nim zdjęcia z lat 20. XX wieku – wiadomo, obraz jest czasami w stanie przekazać więcej niż tysiąc słów.

Wydawnictwo Chaosium ma się więc dobrze, a my wróćmy do *MiM-a*. W niniejszym numerze zapoznajcie się z trzema sposobami rozumienia historyczności w scenariuszach. Pierwszy z nich to *1879*, przygoda do *Zewu Cthulhu* osadzona w realiach Warszawy XIX wieku. To „twarde *Cthulhu*” przeplatane scenami z działalności konspiracyjnej. Drugi, *Północ nad Silverstone*, cofa nas do Stanów Zjednoczonych roku 1982. Ta propozycja jest bardziej filmowa i utrzymana w klimatach *Twin Peaks*, a historyczność jest w niej bardziej kolorem, niż kluczowym elementem tła. Trzeci scenariusz, *Katedra*, skupia się na Powstaniu Warszawskim. Jego autor nie tylko wykonał kawał dobrej, źródłowej roboty, eż dodał doń również kilka naprawdę zakreślonych motywów, które warto poznać.

Oczywiście scenariusze historyczne nie są wszystkim, co wypełnia ten numer. Mamy jeszcze wiele świetnych poradników – zarówno dla początkujących, jak i zaawansowanych stażem erpegowców – oraz mini-system RPG. Jest również sekcja larpowa, a w niej świetny wywiad z Clausem Raastedem. Zapamiętajcie to nazwisko, ponieważ będzie o nim jeszcze głośno.

Kończąc, nie sposób nie odnieść się do „Secret Service Gate”, która rzutuje negatywnie na wszystkie polskie projekty crowdfundingowe. Śpijcie spokojnie – nie zamierzamy zniknąć z rynku. Nie po to wskrzesza się legendę, aby potem obrzucić ją łajnem i wytarzać w rynsztoku, prawda? Oczywiście zdajemy sobie sprawę z tego, że *Magia i Miecz* Anno Domini 2014 znacząco różni się od swojej poprzedniczki. Możecie być jednak pewni, że wciąż pracujemy nad tym, aby formuła pisma została jak najbardziej dopasowana do waszych oczekiwań i potrzeb. Słuchamy was, wyciągamy wnioski i wprowadzamy zmiany. I na pewno nie zmienimy się nagle w kwartalnik Puszonem i Mieczem lub inny Pixel. Macie to jak w banku.

Do przeczytania wkrótce!



# TEN PIERWSZY RAZ

## Poradnik początkującego Mistrza Gry

DANIEL „KARP” KARPIŃSKI  
ILUSTRACJE: KATARZYNA BUCZYŁKO

---

*Słyszałeś o tych grach od kumpla, potem znalazłeś jakąś stronę w Internecie, trochę poczytałeś i choć nie miałeś pojęcia, jak się gra, wyglądało to na tyle obiecująco, że postanowiłeś spróbować. Ba, kupiłeś nawet jedną z gier, bo słyszałeś, że na początek będzie w sam raz. No i wciągnęło cię jak Martwe Bagna rozkojarzonego Bagginsa. Tymczasem o ile do tanga trzeba dwojga, o tyle ty potrzebujesz wręcz całej drużyny... Namówiłeś więc kilku kumpli, macie wolne popołudnie i odpowiednie miejsce. Każdy z was coś tam doczytał, a przed wami pierwsza sesja.*

Pewnie że dużo łatwiej byłoby, gdyby choć jeden z was grał wcześniej z inną ekipą, znał zasady, wiedział jak to jest i w ogóle. Nie zawsze ma się jednak ten luksus. Podzielę się więc z tobą, drogi czytelniku, kilkoma radami, które mogą okazać się pomocne podczas prowadzenia kilku pierwszych sesji. Jak to się mówi, mądry Polak po szkodzie – ty możesz jednak ominąć przynajmniej te błędy, które ja sam popełniłem.

## Nie jesteście wrogami

Na sesję przychodzisz pograć ze znajomymi, a nie przeciwko nim. To (zdawałoby się proste) założenie, nie zawsze jednak i nie dla wszystkich wydaje się takie oczywiste. W najczęściej spotykanych grach fabularnych istnieje wyraźny podział na kreatora wydarzeń, czyli Mistrza Gry, oraz graczy, którzy mają pokonać głównego wroga, rozwikłać intrygę, a nawet uratować świat, czyli zwyczajnie wcielić się w rolę głównych bohaterów opowieści. Wykonanie misji to ich wygrana, nagradzana korzyściami w świecie gry oraz punktami doświadczenia, dzięki którym postaci stają się silniejsze.

Nie oznacza to jednak, że Mistrz Gry odniesie zwycięstwo, pokonując Bohaterów Graczy. Ktoś, kto planuje wydarzenia na sesji, bez problemu może zdecydować o kataklizmie, inwazji obcych lub potężnej armii, z którą drużyna nie ma szans wygrać. Celem prowadzącego nie jest jednak pokonanie graczy, lecz stworzenie wraz z nimi ciekawej opowieści. Nagrodą dla niego jest zaś dobra zabawa oraz kilka pochlebnych słów od kolegów i koleżanek po zakończeniu sesji.

CELEM PROWADZĄCEGO NIE JEST  
POKONANIE POSTACI GRACZY,  
LECZ STWORZENIE WRAZ Z NIMI  
CIEKAWEJ OPOWIEŚCI.

Zatem mimo że często siedzicie po przeciwnej stronie stołu, pamiętajcie że nie jesteście wrogami, a wręcz przeciwnie. Osiągnięcie wspólnego celu, jakim jest dobra zabawa podczas kilku najbliższych godzin, będzie o wiele łatwiejsze, jeśli podejście do sprawy na luzie i po przyjacielsku. To tylko gra, nawet jeśli jeden wyimaginowany świat przestanie po niej istnieć.

## Nie przekombinuj

Na pierwszą sesję przeznaczcie cztery lub pięć godzin. Pamiętajcie, że nie wszyscy muszą złapać bakcyła, zresztą pewnie każdy ma obawy, czy ów pomysł chwyci, czy też będzie to po prostu zmarnowany czas. Wbrew pozorom w przypadku gier fabularnych cztery godziny to niewiele, musicie zatem oszczędnie gospodarować czasem. Pewnie nie raz i nie dwa będziecie wertować podręcznik, szukając działania tej czy innej zasady, a gdy

dojdzie do walki, czas i tak zwolni. Mechanika, aby działała szybko, wymaga ogrania. Walka, która w świecie gry trwa niespełna minutę, na waszej sesji może rozciągnąć się do pół godziny, a to i tak będzie dobry wynik. Dlatego jeśli jako Mistrz Gry chcesz stworzyć zamkniętą opowieść, nie kombinuj z nadto z fabułą.

Tworząc pierwszy scenariusz, wiele osób popełnia prosty błąd, wynikający z dobrych chęci, którymi wszak wybrukowano drogę do piekła. Ambicja podpowiada, żeby przedstawić nietuzinkową historię, taką z przytupem i wszystkimi mykami świata. Oglądamy setki filmów, czytamy książki i komiksy, do tego dochodzą gry komputerowe, a wszystko to składa się na prosty wniosek, że trudno wymyślić coś oryginalnego, czego jeszcze nie było i po czym gracze nie będą mogli podnieść szczęki z podłogi.

Rozegranie sesji ze sztampową fabułą lub banalnego gotowca z podręcznika wydaje się niegodne tego pierwszego razu. Boisz się, że koledzy wyśmieją twoją historyjkę, twierdząc że lepsze pomysły mają średnio co dziesięć minut. W konsekwencji takich obaw powstają wielowątkowe historie, w których za podwójnym dnem czai się kolejna warstwa fabularna, będąca tak wielkim zaskoczeniem, że nikt nie jest w stanie jej przewidzieć. A to jeszcze nie koniec, ponieważ później nastąpi zwrot akcji, który wywróci wszystko raz jeszcze do góry nogami...

W ten sposób otrzymasz sesję, na której dobrze bawiła się będzie co najwyżej jedna osoba, czyli ty, choć może się zdarzyć i tak, że zamiast frajdy poczujesz co najwyżej frustrację, że gracze nie nadążają za twoją genialną opowieścią. Najczęściej większość intrygi pozostanie na zawsze w głowie Mistrza Gry lub zostanie przez niego opowiedziana dopiero po zakończeniu sesji, żeby mógł się pochwalić, jaki to misterny plan wymyślił. Tylko gracze, nie wiedząc czemu nie pojęli go i wszystko spartolili.

NIE KAŻDY POMYSŁ NADAJE SIĘ  
DO GIER FABULARNYCH. TO, ŻE  
WYPALIŁ W FILMIE LUB OPOWIADANIU,  
JESZCZE NIC NIE ZNACZY.

Nie każdy pomysł nadaje się do gier fabularnych. To, że wypalił w filmie lub opowiadaniu, jeszcze nic nie znaczy. Mistrz Gry dysponuje zawężoną perspektywą przedstawiania wydarzeń oraz ograniczonym wpływem na poczynania graczy. Od genialnego pomysłu ważniejsze jest to, aby członkowie drużyny odegrali swoją rolę i mieli realny wpływ na kształt tworzonej wspólnie opowieści. Prostota nie jest niczym złym, pod warunkiem że uczestnicy sesji zwyczajnie będą mieli co robić. Ba, sami gracze potrafią dodać od siebie tyle, że czasami ledwo starcza czasu na główny wątek zaplanowany w scenariuszu. A co, jeśli wszystko pójdzie jednak zbyt szybko i sesja skończy się wcześniej niż planowaliście? Nie ma w tym niczego złego. Będziecie mieli bowiem więcej czasu, aby zastanowić się, jakie wątki wam się podobały, czego chcecie więcej następnym razem, a z czego powinniście w ogóle zrezygnować.

## Zachowaj umiar

Jeśli jako Mistrz Gry chcesz poprowadzić na pierwszej sesji zaprojektowany przez siebie scenariusz, jednym z trudniejszych zadań, jakie na ciebie czekają, będzie stworzenie przeciwników dla drużyny. Gracze, zależnie od systemu, losują swoje postaci albo tworzą je, rozdzielając opisaną w zasadach pulę punktów. Mistrz Gry ma gorzej, ponieważ może wszystko, lecz to na jego barkach spoczywa odpowiedzialność, by walka z wrogiem drużyny była emocjonująca. Nie możesz przesadzić ani w jedną, ani w drugą stronę.

” SESJA TO ZABAWA, PODCZAS  
KTÓREJ WSZYSCY MAJĄ MIŁO  
SPĘDZIĆ CZAS.

Drużyna nowicjuszy, która spotka na swojej drodze wielkiego, silnego i przebiegłego smoka – jak choćby Smauga z *Hobbita* – ucieknie albo zginie; innymi słowy skazana jest na porażkę. Nikt nie lubi przegrywać, zwłaszcza gdy rezultat jego zmagania jest z góry przesądzony. Sesja to zabawa, podczas której wszyscy mają miło spędzić czas. Z drugiej strony, jeśli głównym przeciwnikiem Bohaterów Graczy będzie jeden warty goblin, który padnie po pierwszym ciosie miecza, emocje będą równie wielkie, co podczas polowania z paską na muchę.

Zarówno stopień skomplikowania przygody, jak i dobór odpowiednich przeciwników można obejść w bardzo prosty sposób – wykorzystując gotowy scenariusz z podręcznika. Jego autor wie o grach fabularnych z pewnością więcej niż ty przed swoją pierwszą sesją, a podręcznikowa przygoda powinna być przetestowana i dopasowana do poziomu początkujących postaci. A że fabuła i przeciwnicy drużyny wyglądają sztampowo? Spokojnie, na ambitniejsze scenariusze przyjdzie jeszcze czas.

## Pierwsze skrzypce

Każdy gracz hołubi swoją postać i jest to całkiem normalne, a wręcz wskazane zachowanie. Wszak wcielając się w nią, spędzi kilka godzin na – miejmy nadzieję – dobrej zabawie. Z Mistrzem Gry jest inaczej, jego zadaniem jest bowiem odgrywanie i planowanie poczynania wszystkich postaci, w które nie wcielają się gracze, zarówno wrogów, jak i przyjaciół drużyny. Niestety czasami bywa tak, że Mistrz Gry za bardzo wczuwa się w jedną postać, która staje się jego ulubieńcem. Na potrzeby tego przykładu nazwijmy ją Zygfydem.

Wyobraźcie sobie taką sytuację. Gracze próbują przez całą sesję zdobyć ściśle tajne informacje. To trudne zadanie, ale nie poddają się: wpytują, przekupują, zastraszają, a nawet dokonują włamania. Tymczasem Zygfyd, jak gdyby nigdy nic, wyjawia im tę tajemnicę między zupą a drugim daniem, pogardliwie pytając: *To wy o tym nie wiedzieliście?* Można też inaczej: drużyna toczy zaciętą walkę z bandytami, ktoś stracił przytomność, reszta ledwo trzyma się na nogach, słowem nie wygląda to dobrze. Wtem niktąd pojawia się Zygfyd, który jednym strzałem kładzie trzech napastników, a uderzeniem miecza wytrąca broń z dłoni pozostałych dwóch. To cały on. Zygfyd jest najmańdrzejszy, najsprytniejszy, najszybszy, najprzystojniejszy, obowiązkowo najlepiej walczy i wszyscy go kochają. Oprócz graczy.

” GRACZE SĄ ZAZDROŚNI  
O PIERWSZY PLAN. OPOWIEŚĆ MA  
BYĆ O NICH, DLA CAŁEJ RESZTY  
POSTACI ZAREZERWOWANO OBSZERNY  
PLAN DRUGI.

Wprowadzając na sesję swojego ulubionego Bohatera Niezależnego, miej świadomość, że gracze go znienawidzą, a ich postaci zrobią wszystko, aby doprowadzić do jego zguby. Gracze są bowiem zazdrośni o pierwszy plan, który Zygryd im bezczelnie kradnie. Opowieść ma być o nich, dla całej reszty postaci zarezerwowano obszerny plan drugi.

### Kości rzecz święta

Kości są ważne, nie oznacza to jednak, że macie oddawać im cześć lub wykonywać skomplikowane rytuały przed każdym rzutem, lecz po prostu respektować wyniki, które na nich wypadną. To dość prosta, lecz istotna zasada, z którą czasami trudno się pogodzić.

Wyobraźmy sobie sytuację, w której postaci graczy pokonują w epickiej walce potężnego czarnoksiężnika. Pozostaje przyznać punkty doświadczenia i policzyć zdobyte skarby... No właśnie, podczas przeszukiwania dobytku czarownika dzielny rycerz, który przed chwilą położył go trupem, kłuje się w palec przy otwieraniu skrzyni z kosztownościami, a rzut na odporność zawodzi i zabija go trucizna. Ba, na początku sesji może zdarzyć się niewinna przepychanka w karczmie, podczas której jeden z bohaterów zostaje trafiony kuflem w głowę, a kości są nieubłagane... To samo dotyczy też i drugiej strony – pierwsze uderzenie najsłabszego, ale najszybszego z Bohaterów Graczy dosięga Wielkiego Złego, który mimo pancerza pada trupem, nie wykorzystawszy nawet żadnej z niesamowitych cech specjalnych i nie wezwawszy swoich popleczników na pomoc. A miało to być takie ogromne starcie...

**FAŁSZOWANIE WYNIKÓW RZUTÓW KOŚCI DOPROWADZI DO TEGO, ŻE ZNIKNIJE RYZYKO I GRACZE PRZESTANĄ ODCZUWAĆ EMOCJE.**

Skoro może uciepieć na tym fabuła scenariusza lub kolega może się na nas obrazić, czemuż by nie pozwolić sobie na przerzut kości, ewentualnie na dodanie kilku oczek do wyniku? Przecież nic wielkiego się nie stanie, prawda? No, niestety nie do końca. Fałszowanie wyników rzutów doprowadzi do tego, że zniknie ryzyko i gracze przestaną odczuwać emocje. Jaka to frajda pokonać wspomnianego wyżej czarnoksiężnika, skoro nie mógł

on tak naprawdę niczego nam zrobić? To jak podnoszenie poziomu trudności gry komputerowej z wpisanymi kodami nieśmiertelności lub wygranie meczu piłki nożnej z drużyną, której bramkarz był przekupiony. Po co rzucać, skoro wynik starcia i tak jest już z góry przesądzony? Element losowy, owa nieobliczalność, dodaje grom fabularnym sporo uroku. Poza tym kości zwyczajnie wiedzą, co ma na nich wypaść. Po prostu im zaufaj.

Co zatem robić? Wbrew pozorom to dość proste. Nie nadużywać kości, nie rzucać na wszystko i za każdym razem, gdyż doprowadzi to do absurdu. Jeśli gracz musi testować prowadzenie samochodu swojej postaci za każdym razem, gdy siada ona za kierownicą, to nawet grając rajdowcem, mającym poziom tej umiejętności na 95%, i tak statystycznie kilka razy w miesiącu spowoduje wypadek. Testujcie więc umiejętności Bohaterów Graczy tylko wtedy, gdy jest to istotne dla przebiegu scenariusza.

**” NIE BÓJCIE SIĘ NIEZDANYCH TESTÓW, CZASAMI MOGĄ ONE WYJŚĆ NA DOBRE FABULE.**

Nie bójcie się również niezdanych testów, czasami mogą one wyjść na dobre fabule. Oblany rzut na odwagę nie spowoduje śmierci postaci gracza, a może pozwolić Mistrzowi Gry lepiej wykorzystać wątek horroru. Jeśli kości zdecydują, że przypadkowo napotkany kupiec nienawidzi drużyny od pierwszej chwili, wykorzystaj go jako pomocnika wrogów w dalszej części scenariusza. W teście wypytywania wyszedł najgorszy z możliwych wyników? Opowiedz bohaterom plotkę, w którą uwierzą, a która spowoduje zabawne konsekwencje. Wystarczy tylko właściwie określić stawkę rzutu, najlepiej jeszcze przed jego wykonaniem.

Pamiętaj również, że świat nie kończy się wraz ze śmiercią postaci, pomyłką w interpretacji zasad lub zepsuciem bardzo ważnego opisu. Daj sobie i kolegom trochę czasu, ponieważ nic nie będzie tak bardzo pracowało na wasze kolejne udane sesje, jak zdobyte wcześniej doświadczenie.

To tylko gra, zatem przede wszystkim bawcie się dobrze. ●





# PRZYGODY NA WIDELCU – CZĘŚĆ DRUGA

MATEUSZ „MATY” ZARÓD

ILUSTRACJE: RADOSŁAW JASZCZUK, MAŁGORZATA ŚLIWKA



*Niniejszy poradnik przeznaczony jest dla Mistrzów Gry i przedstawia sposoby wprowadzania na sesję różnych sytuacji konfliktowych. Tłumaczę w nim, w jaki sposób konstruować spory pomiędzy postaciami graczy, jak wprowadzać do przygód motyw zdrady, dlaczego warto postawić na fabuły rodem z Infiltracji i co jest fajnego w rozsądzaniu przez Bohaterów Graczy konfliktów wybuchających pomiędzy Bohaterami Niezależnymi. Całość ilustruję zaś wieloma przykładami, ponieważ wszystkie prezentowane triki fabularne przetestowałem na własnej skórze.*

## **Konflikty pomiędzy postaciami**

Wielu Mistrzów Gry kusi opcja wsadzenia kija w mrowisko i skłócenia ze sobą postaci graczy. Jeśli zdecydujesz się w przygodzie na wyznaczenie Bohaterom Graczy sprzecznych celów, masz gwarancję że się pokłócą, przygoda stanie w miejscu, by po chwili ruszy dalej do przodu. Jest tylko jedno „ale” – może mianowicie toczyć się dalej z jedną postacią mniej. Albo, co gorsza, tylko z jedną w drużynie.

Mój wieloletni MG od *Warhammer Fantasy Roleplay* prowadził prowadził prostą i przyjemną kampanię, w której jednym z członków drużyny rzezimieszków i najemników był praworządny łowca czarownic. Musiał on współpracować z resztą postaci, ponieważ wszyscy Bohaterowie powiązani byli ze sobą wspólnymi wątkami. Graliśmy zresztą w Starym Świecie ogarniętym wojną, więc po prostu warto było trzymać się razem. Do czasu. MG nakazał łowcy czarownic strzec mieszkańców wioski, w której rozgrywała się przygoda. Reszta członków drużyny postawiła sobie jednak za cel beztróskie płądrowanie. Podczas przygody gracze dowiedzieli się ponadto, że za tajemniczymi zniknięciami mieszkańców wioski stoi jej sołtys oraz kilku związanych z nim mieszkańców. A że wieśniacy planowali dodatkowo przyzwać demona, miarka się przebrała. Jako że wszyscy BG, oprócz łowcy czarownic, nie lubili się za bardzo rozdrabniać, postanowili puścić z dymem całą wioskę. W dwóch drużynach (MG prowadził tę przygodę kilka razy) łowca czarownic negocjował z pozostałymi Bohaterami, żeby chociaż ocalić niewinnych. W jednym przypadku gracz odgrywający łowcę czarownic zbadał pod osłoną nocy całą sprawę głębiej i odkrył, że przywódca wioski jest opętany, a doprowadzenie do masakry wyłącznie doda mu sił. Później łowca wyciągnął ten argument podczas negocjacji z resztą drużyny. W trzeciej drużynie łowcę czarownic odgrywał jednak gracz, który lubił wygrywać. Podczas noclegu w karczmie poczekał, aż inni BG zasną i po prostu ich pozabijał. Uważał ich za złych, a że on był tym dobrym, wygrał. Rano zaś wstał i nadal prowadził śledztwo, nie zauważając nawet zdumionych min innych graczy oraz MG.

**JEŚLI CHCESZ KONFLIKTU  
POMIĘDZY POSTACIAMI GRACZY,  
ALE NIE DO KOŃCA ZNASZ ICH STYL  
GRY, WARTO PRZEMYŚLEĆ, CZY JEST  
SENS WPROWADZAĆ SKRAJNIE  
ODMIENNE CELE POSTACI, ABY GO  
WYWOŁAĆ.**

Jeśli chcesz zatem konfliktu pomiędzy postaciami graczy, ale nie do końca znasz ich styl gry, warto przemyśleć, czy jest sens wprowadzać skrajnie odmiennie cele postaci, aby go wywołać. I czy

warto stawiać jednego gracza przeciwko całej drużynie. Zazwyczaj o przebiegu wydarzeń zadecyduje większa część ekipy i tak naprawdę, jeżeli postawisz postać jednego gracza pod taką fabularną ścianą, nie zapewnisz jej żadnej opcji manewru, skazując na niemalże pewną porażkę.

Jeśli planujesz jednak wykorzystać w przygodzie diametralnie odmiennie cele postaci graczy, a tylko jedna droga prowadzi do dalszego rozwoju fabuły, prawdopodobieństwo, że dojdzie do czegoś więcej niż kłótnia, znacząco wzrasta. Jeśli uznasz zatem, że taki konflikt pomiędzy postaciami nie popchnie fabuły do przodu, po prostu z niego zrezygnuj. Przy zgranych drużynach, których oczekiwania znasz, może dojść do dyskusji i wypracowania jakiegoś fajnego fabularnie rozwiązania. Przy graczach, których nie znasz, a którzy lubią „wygrywać”, rośnie szansa, że skończy się to głupią jatką.

Przykład który podałem wcześniej był skrajny. Składał się na niego konflikt pomiędzy jednym Bohaterem i resztą drużyny oraz zupełnie inne cele postaci. Dlatego jeśli nie jesteś pewien, jak mogą się potoczyć negocjacje pomiędzy BG, możesz wybrać łagodniejsze formy konfliktu.

**JEŚLI NIE JESTEŚ PEWIEN, JAK  
MOGĄ POTOCZYĆ SIĘ NEGOCJACJE  
POMIĘDZY BG, MOŻESZ WYBRAĆ  
ŁAGODNIEJSZE FORMY KONFLIKTU.**

Dam przykład z kampanii *Władcy Zimy*, w którą zarówno grałem, jak i ją prowadziłem. Dowódca oddziału zgubił się w śnieżycy, ale nadal wiedzie drużynę najemników przed siebie, bardzo przy tym ryzykując, wszyscy znajdują się bowiem na skraju wyczerpania. Dowódca ukrywa swój błąd. Wie, że się zgubił, ale liczy na kolejne dobre rzuty na tropienie i na wyjście z sytuacji z twarzą. O tym, że zgubił drogę, dowiaduje się drugi gracz – jego zastępca. MG, z którym wówczas graliśmy, podsunął mu karteczkę, na której napisał: *Hans się zgubił, wiesz o tym. Nie chce się przyznać. Nie ma pojęcia, w którą stronę do stanic. Powiesz o tym reszcie drużyny, czy przegadasz to z nim na osobności?* I zaczęło się. Gracz odgrywający Hansa idzie początkowo w zaparte, a jego zastępca namawia go do zmiany drogi i do ryzykownego szukania noclegu gdzie indziej. Obydwaj nie chcą informować o tym reszty graczy, traktując

to jako ich prywatną sprawę. Hans jest uparty i idzie przed siebie. Zastępca namawia go do znalezienia alternatywy. W końcu pomiędzy wymęczonymi i zziębniętymi postaciami graczy dochodzi do bójki. Wygrywa ją zastępca. Hans wstaje, ociera krew płynącą z nosa i mówi: *Musimy znaleźć inną drogę*. Drużyna dopiero po przygodzie dowiedziała się, o co chodziło. Gracze świetnie to rozegrali, wybrali bowiem „fabularne” rozwiązanie dla całej sytuacji. Mogliśmy sobie jednak na to pozwolić, ponieważ graliśmy drużyną, która znała się na wylot i potrafiła się między sobą dogadać.

Takie łagodniejsze konflikty to w szczególności sytuacje, w których daną scenę można rozegrać na kilka różnych sposobów i każdy z graczy ma inny pomysł, jak to zrobić. Konflikty dotyczące sposobu rozwiązania problemu (ostro lub łagodnie, idziemy tu albo tu) obciążone są znacznie mniejszym ryzykiem jatki, urozmaicając przy okazji fabułę i skupiając uwagę graczy na rozważeniu różnych sposobów podejścia do sprawy. Najlepiej sprawdzają się w sytuacjach, w których postaci graczy mają wspólny cel i muszą zdecydować, w jaki sposób chcą się do niego zabrać. Wtedy możesz rozsiąść się wygodnie w fotelu i obserwować, jak rozwija się interakcja pomiędzy postaciami graczy.

Kiedy widzę, że jeden z graczy ma podobny pomysł na rozwiązanie problemu co inny, zazwyczaj podsuwam mu fabularną odpowiedź, dając w ten sposób możliwość wykazania się. To na przykład scena, w której drużyna mająca świetnego zwiadowcę dowiaduje się od niego, że może zaryzykować przemknienie przez obóz wrogiej armii nocą lub może spróbować go obejść, które to rozwiązanie proponuje inny gracz wcielający się w rolę doświadczonego wojownika. Może to być również scena, w której ukrywający się przed pościgiem Bohaterowie decydują, co zrobić ze schwytanym jeńcem, którego ściga krwiożercza banda zwierzołudzi i który znajduje się w posiadaniu informacji istotnych dla dalszego rozwoju fabuły. Wiesz, że jeden z graczy będzie chciał go zostawić na pastwę losu i kontynuować ucieczkę, drugi zaś spróbuje dostarczyć go żywego. Ponieważ zawsze masz możliwość doprowadzić do ich spotkania gdzieś w połowie drogi, największa komplikacja, jaka ci grozi, to rozdzielenie drużyny na kilka scen. Oczywiście poziom dramatyizmu spada wtedy o przynajmniej

jeden stopień w porównaniu do starcia pomiędzy dwiema postaciami, z których tylko jedna może mieć rację, lecz czasem bezpieczniej jest przetestować, jak gracze radzą sobie w takiej sytuacji, żeby móc pójść później o jeden krok dalej.

” JEŚLI OBAWIASZ SIĘ, ŻE TWOI GRACZE MOGĄ SIĘ NIE DOGADAĆ, GDY DASZ IM WYBÓR ALBO-ALBO, STWÓRZ KONFLIKT POMIĘDZY BOHATERAMI GRACZY I BOHATERAMI NIEZALEŻNYMI.

Jeśli obawiasz się, że twoi gracze mogą się nie dogadać, gdy dasz im wybór albo-albo, stwórz konflikt pomiędzy Bohaterami Graczy i Bohaterami Niezależnymi. Ciężar nie będzie co prawda ten sam, lecz ryzykujesz co najwyżej utratę BN sojusznika lub jego zaufania. Po prostu gdy gracze chcą coś przedsięwziąć, na ich drodze pojawia się BN, sojusznik lub przyjaciel. Postać poinformuje ich stanowczo, że owszem, może i się lubimy, ale nie zrobicie tego w ten sposób, ponieważ mam zupełnie inne plany. I nie ważne, czy dotyczy to postaci, przedmiotu lub dramatycznej sytuacji. BG chcą ochronić czarodziejkę i zabrać ją z miasta, w którym grozi jej niebezpieczeństwo? Jasne, lecz najpierw muszą dogadać się z kapitanem straży miejskiej, ich dobrym znajomym, który twierdzi, że ma własne rozkazy i będzie chciał odeskortować czarodziejkę w zupełnie inne miejsce.

## Zdrada

Nadal mało ci szpilek, które możesz wbijać graczom? Przetestuj ich lojalność! Postaw ich w sytuacji, w której muszą kogoś zdradzić. Najlepszych kumpli, zleceniodawcę, zaprzyjaźnionego Bohatera Niezależnego lub swoich współtowarzyszy. To wyższy poziom trudności, z niełatwymi do przewidzenia konsekwencjami, który potrafi nieźle namieszać w każdej przygodzie. Oczywiście najprościej wprowadzić do gry Bohatera Niezależnego, który stwierdzi: *Jeśli zdradzisz mi informacje o swoich towarzyszach, dostaniesz trzysta sztuk złota i pokażę ci, jak rozwiązać zagadkę*. Ale chyba stać cię na nieco więcej, prawda?

”NADAL MAŁO CI SZPILEK, KTÓRE  
MOŻESZ WBIJAĆ GRACZOM?  
POSTAW ICH W SYTUACJI, W KTÓREJ  
MUSZĄ KOGOŚ ZDRADZIĆ.

Przez kilkadziesiąt przygód nie udało mi się wprowadzić motywu zdrady na sesję, ponieważ rzadko trafiali mi się gracze, którzy lubili zdradzać swoich towarzyszy broni. Może to wynika z faktu, że po prostu nie umiem stawiać takich wyborów, gdyż pokutuje we mnie przekonanie, że to złe, jeśli przygoda zamienia się w jednostrzałówkę. Być może boję się również, że nie będę potrafił opisać konsekwencji, a wrzucenie takiego konfliktu pomiędzy graczy będzie dla mnie nie do opanowania. Znam jednak Mistrzów Gry i drużyny, które bardzo dobrze bawiły się, rozgrywając całe kampanie, podczas których gracze wbijali sobie nawzajem noże w plecy, zdradzali się i podkładali sobie świnię. Gdy słucham opowieści Macieja „lucka” Sabata z sesji w *Houses of the Blooded*, mam wrażenie że w ich kampanii zdrada pozostałych graczy to podstawowe narzędzie zwrotu akcji i można się przy tym świetnie bawić.

Całkiem niezłe w temacie zdrady odnajduje się również Łukasz Fedorowicz, zeszloroczny zdobywca Qwentina, od którego nauczyłem się mnóstwa świetnych patentów. „Fedor” nie boi się fabularnych konsekwencji i bardzo lubi wprowadzać do sesji frakcje o sprzecznych celach. Niby Bohaterowie dążą do tego samego, ale każdy z nich należy do innej grupy interesów. Łukasz pokazał mi to na przykładzie konfliktu lojalności podczas sesji w *Eclipse Phase*. Każda z postaci służyła innej frakcji i oczywiście każda z nich chciała przedmiotu sporu dla siebie. Działo to tak, że postaci miały niezależne od siebie motywacje oraz wspólny cel. W efekcie Bohaterowie chcieli wykonać misję, próbując jednocześnie wykryć w swoim gronie zdrajcę. Nie wiedzieli jednak, że tak naprawdę wszyscy są potencjalnie zdrajcami. Przełożyło się to na świetne elementy ze sfery odgrywania postaci: podsłuchiwanie, ukradkowe badanie PSI i hakowanie komputerów towarzyszy. Przygoda skończyła się śmiercią wszystkich BG, ponieważ jeden z nich wybrał lojalność względem firmy, a nie wobec reszty drużyny, i wezwał zbrojne wsparcie.

Przynaję szczerze, że wolę łagodniejsze formy rywalizacji, dlatego też dużo mniej prowadzę przygód jednostrzałowych. Nie stawiam spraw na

ostrzu noża, ponieważ w każdej drużynie można znaleźć gracza, który chce po prostu „wygrać” konflikt. Dotychczas – w drużynach, którym prowadziłem – do każdej możliwości otwartego konfliktu pomiędzy postaciami gracze podchodzili raczej nieufnie, jakby akcja „przeciwno” drużynie była dla nich nie do pomyślenia.

”PAMIĘTAJCIE, ŻE WSZYSTKO  
ZALEŻY OD SKALI KONFLIKTU.  
IM MNIEJ OSÓB ZAANGAŻUJESZ  
W KONFLIKT LOJALNOŚCI, TYM  
ŁAGODNIEJSZE I MNIEJ  
SPEKTAKULARNE BĘDĄ JEGO  
KONSEKWENCJE.

Pamiętajcie również, że wszystko zależy od skali konfliktu. Im mniej osób zaangażujesz w konflikt lojalności, tym łagodniejsze i mniej spektakularne będą jego konsekwencje. Graczowi wcielającemu się w postać ucznia, który to od lat próbował okiełznać swój magiczny talent i zostać magiem, dałem szansę pójścia drogą na skróty. W historii postaci gracz napisał mi, że magowie przez wiele lat nie chcieli przyjąć jego Bohatera do swojego bractwa, ponieważ przodek postaci był kiedyś oskarżony o konszachty z nekromantami. Wiedziałem, że postać zbliża się do następnego poziomu, dałem jej więc szansę – spotkała wysoko postawionego członka Gildii Magów, który zaproponował, że ułatwi awans, jeśli gracz wyda mu informację o jednym z członków drużyny. Tak się jednak składało, że BG niezłe się między sobą zaprzyjaźnili. Gracz przez godzinę się zastanawiał, po czym odmówił i powiedział współtowarzyszom, że ktoś mu zaproponował taki układ, a jednym z BG interesują się członkowie Gildii Magów. Nigdy nie zapomnę tej godziny, przez którą gracz siedział z rękami przy twarzy i zastanawiał się, co ma zrobić. Ja zaś jedynie mu to zaproponowałem i zapytałem: *co robisz?* Do dziś wspominamy jego rozterki, ponieważ jest on jednym z tych graczy, którzy nie potrafią po prostu wygrać i wszystkie sytuacje „lojalnościowe” bardzo mocno przeżywają.

### Incognito

W konstruowaniu przygód opartych na testowaniu lojalności bardzo dobrze sprawdzają się wszelkie



fabuły rodem z filmu *Infiltracja* (jeśli jest ci nieznany, skończ czytać i obejrzyj, gdyż fabuła jest znakomita!). Początkowo zadanie BG wydaje się bardzo proste – muszą przeniknąć do półświatka i udawać przestępców, przez jakiś czas wcielić się w rolę kultystów, żeby poznać ich plany, lub wkraść się w łaski gangu motocyklowego. Brzmi super, prawda? I tak jest właśnie w rzeczywistości. Przygody tego rodzaju wciągają jak bagno – po paru godzinach poznasz nowych kumpli, odkrywasz kolejne elementy fabuły, przez cały czas nie dając się jednak rozpoznać. Sprawy komplikują się jeszcze bardziej, kiedy Bohaterowie Niezależni kupują twoje nowe „ja”, ratują ci życie i wspólnie wychodzą z wielu opresji. W końcu gracze nawiązują bardziej zażyłe relacje, któraś z postaci się zakochuje, a inna poznaje prawdziwe motywacje drugiej strony. Które okazują się tak samo słuszne, jak motywacje Bohaterów Graczy. A może BG poznają kogoś, kto zna ich prawdziwe „ja” i chce razem z nimi uciec, kiedy nadejdzie odpowiedni moment?

W końcu nadchodzi ta chwila, gdy trzeba wziąć nogi za pas i rzucić przebranie. Albo poświęcić kumpli w imię zadania i wyższego celu. Prowadziłem kiedyś kampanię graczom, których postaci rozpracowywały kultystów. Przez kilka sesji bohaterowie poznali zarówno tych złych gości, jak i takich, którzy dołączyli do kultu z obawy o własne życie. Tuż przed finałową przygodą, na której BG koordynowali akcję ataku oddziałów specjalnych Imperium na kryjówkę kultystów, dyskutowaliśmy ponad godzinę o tym, jak można uchronić niektórych spośród kultystów i ostrzec ich o oblawie w taki sposób, żeby się przy tym nie zdradzić. Pamiętam, jak w finałowej scenie, kiedy gracze próbowali zapobiec rytuałowi, starali się jednocześnie ocalić chociaż jednego z członków kultu – niestety z mizernym skutkiem.

Oczywiście jeśli w drużynie masz graczy, którzy lubią wygrywać, bez mrugnienia okiem zrzucą przebranie, czekając tylko na moment, podczas którego będą mogli być prowadzonymi wielkiego zwrotu akcji. Nie można im też tego zabronić. Twoim zadaniem nie jest zmiana poczynań Bohaterów Graczy, celowe utrudnianie im wyborów lub nadanie im dramatyzmu za wszelką cenę. Jeśli gracze chcą po prostu „wygrać”, ich prawo.

” CIEKAWIE SPRAWDZA SIĘ RÓWNIEŻ BOHATER NIEZALEŻNY, KTÓRY SAM PCHA SIĘ W RĘCE POSTACI GRACZY.

Ciekawie sprawdza się również Bohater Niezależny, który sam pcha się w ręce postaci graczy. Lubię czasem wyłożyć kawę na ławę i niby dzięki udanemu rzutowi na charyzmę lub podobną jej cechę, oddać w ręce graczy BN-a, który jest kluczowy dla fabuły. Być może Bohaterowie właśnie szukają jego szefa, gość jest sprawcą porwań lub ukrywa jakiś ważny przedmiot. BN konsekwentnie wyjawia Bohaterom kolejne elementy układanki. Jest tylko jedno „ale” – posiada on również wiedzę na temat tego, gdzie jeden z graczy może znaleźć innego Bohatera Niezależnego, na którym od lat planuje zemstę. Albo zna gościa, który zna gościa, który ma dojście do supertajnego magazynu, równie cennego, co główny wątek przygody. Gracze mogą mieć zatem trudny orzech do zgryzienia. Czy powinni BN-a wydać lub zaatakować? Stracą w ten sposób możliwość realizacji jakiegoś innego, ważnego dla nich celu.

Oczywiście taki gość nie musi być zaraz zły. Może mieć po prostu cenne dla przygody informacje i zdradzi je tylko pod warunkiem, że BG wydadzą mu najemnika, z którym od jakiegoś czasu razem podróżują (jaki ten świat mały!), ponieważ ten kiedyś załaził mu za skórę. Oczywiście nie musi to być zaraz Bohater Niezależny – może to po prostu kod dostępu do tajnego laboratorium Molocha, który chce poznać przywódca enklawy?

## Osąd

Jeśli uważasz, że to już wszystko, uwierz mi na słowo – dążenie BG do rozwikłania przygody można komplikować jeszcze bardziej. Bardzo lubię wrzucać na barki postaci graczy rolę sędziów i kazać im rozstrzygać, kto ma rację. Jedyne, czego w takiej sytuacji potrzebujesz, to dążące do różnych celów frakcje, organizacje lub Bohaterowie Niezależni. Mogą oni mieć nawet ten sam cel, lecz działanie BG pomoże rozstrzygnąć sytuację na korzyść tylko jednej ze stron.

” ZAWSZE, KIEDY ZAMIERZASZ GRACZY ZASKOCZYĆ, DAJ IM SZANSĘ ZAPOZNAĆ SIĘ Z SYTUACJĄ.

Pamiętaj tylko, że zawsze, kiedy zamierzasz graczy zaskoczyć, powinieneś dać im szansę na zapoznanie się z sytuacją. Im wcześniej BG poznają twoich Bohaterów Niezależnych, tym mniejsza szansa na zaskoczenie. A im mniejsze zaskoczenie u graczy, tym większa szansa na konstruktywną decyzję, zamiast rzutu na inicjatywę i bezsensownej sieczki. Poniżej znajdziesz dwa stosowne przykłady.

W *WFRP* BG bronią wioski przed najazdem nieumarłych. Obrońców jest kilkunastu, ponieważ Bohaterowie poznali wcześniej kapitana stacjonującego w pobliżu oddziału Imperium. Kapitan dał się poznać jako równy i lojalny gość. Wraz z rozpoczęciem ataku na oddział kapitana Schrieka nacierają zastępy szkieletów, dmie on więc w róg, wzywając Bohaterów na pomoc. Gracze bronią jednak w innej części pola bitwy. Jednocześnie jeden z graczy widzi, jak nieumarli przebijają się przez kordon chłopów z widłami i taranują drzwi kaplicy, w której ukryła się reszta mieszkańców wioski z kapłanem na czele. Kapłan wchodzi na wieżę i uderza w dzwon. Komu iść na ratunek?

Podczas przygody w *Neuroshimie* nasza drużyna trafiła do niewoli, a potem na arenę gladiatorów. Razem z postaciami graczy pojmano też prawie całą osadę, w której gościli podczas kilku poprzednich przygód. MG nie oszczędził nikogo. Już myśleliśmy, że przygoda będzie banalną napażanką, połączoną z ucieczką z więzienia. Trochę się jednak przeliczyliśmy. MG kazał nam bowiem wybrać ze swojego grona osobę, która będzie walczyła pierwszego dnia. Oczywiście nikt z graczy nie chciał, ponieważ po walce z łowcami niewolników byliśmy poważnie ranni. Wybraliśmy zatem pierwszego Bohatera Niezależnego, który zginął po kilku minutach. Drugi tak samo. Wszyscy oni szli „pod topór” wyszkolonych gladiatorów. Widzieliśmy każdą walkę. MG kazał nam przemyśleć, kto pójdzie następny. Wiedzieliśmy, że każdy, łącznie z nami, przegra. Wiedzieliśmy, że wybieramy, kto pójdzie na śmierć w następnej kolejności. MG dał nam czas na dokonanie kolejnego wyboru do następnego dnia. Widzicie? Niby prosty wybór, a z przygody o łatwej i ekscytującej ucieczce z areny robi się bardzo ciężką przeprawą z mnóstwem konsekwencji.

## Wybór czy konsekwencje?

”PAMIĘTAJCIE, ŻE TE SAME SESJE, PROWADZONE RÓŻNYM DRUŻYNOM, NIE ZAWSZE WYPADNĄ RÓWNIE DOBRZE.

Jak widzicie jest dużo sztuczek, które mogą w prosty sposób wpleść na sesje wiele ciekawych dylematów. Pamiętajcie jednak, że te same sesje, prowadzone różnym drużynom, nie zawsze wypadną równie dobrze. Ba, czasem nawet ta sama przygoda u jednych graczy wywoła ożywioną dyskusję, a po innych spłynie jak po kaczce. Zabrzmie to jak truizm, ale tak naprawdę wszystko zależy tu od graczy. Tych, którzy lubią na sesji wygrywać, nie obchodzą często konsekwencje tego, co zrobili. Oni wybiorą to rozwiązanie, które zapewni im większą szansę na odniesienie zwycięstwa. Reszta nie ma dla nich znaczenia. Zadanie zostało przecież wykonane, prawda?

Natomiast gracze lubiący eksplorować różne wątki uwielbiają, gdy wybory podejmowane przez ich Bohaterów, choć często trudne, mają określone konsekwencje w świecie gry. Kiedy postawisz zatem przed takimi graczami wybór, chęć mieć pewność, że otrzymują tym samym istotny wpływ na resztę rzeczy, które zdarzą się dalej na sesji. Dlatego też opisz im, że przyjaciele BN-a, którego wydali władzom, nie chcą z nim gadać, i że cały otaczający ich świat odpowiednio zareagował na to, co się stało. Jeśli opiszesz im, że wybór dokonany przez BG nie miał na sesji żadnego znaczenia, a wprowadziłeś go tylko dlatego, żeby utrudnić komuś życie, to gwarantuję ci, że mocno ich wkurzysz. A chyba nie o to w tym wszystkim chodzi, prawda?

Warto wreszcie unikać budowania sobie w głowie pełnego opisu scen i tego, co ma się w nich zdarzyć. Ja na przykład mam taki sposób – jak już naszkicuję sobie fabułę i miejsca zwrotów akcji, wypisuję gdzieś z boku pytania, na które w trakcie sesji chcę znaleźć odpowiedzi. Co ważne, często nie mam gotowych rozwiązań. Notuję na przykład: *Co zrobią bohaterowie, jeśli ktoś znajdzie ich kryjówkę?* lub *Czy Heinrich jest lojalnym kompanem i co robi przypartym do ściany?* Pytania te pomagają mi przy tworzeniu dobrych scen. Im mniej macie gotowych odpowiedzi, tym lepiej. I najważniejsze – znajcie umiar. Wystarczy jeden lub dwa takie motywy, żeby gracze się dobrze bawili. ●





# 1879

## Zwycięski scenariusz XVI edycji konkursu Quentin

MICHAŁ LASKOWSKI I DAWID SZYMAŃSKI

ILUSTRACJE: KAMIL CHARKIEWICZ



*Scenariusz przeznaczony jest do systemu Zew Cthulhu i rozgrywa się w realiach Warszawy drugiej połowy XIX wieku – tzw. belle époque. Jest to jednak fikcja literacka, która nie aspiruje do miana opracowania historycznego. Po niewielkich zmianach scenariusz można przenieść do innego większego miasta z terenów rozbiorów Polski lub przesunąć w czasie do początków XX wieku. Jedynym niezbędnym warunkiem jest przynależność Badacza do Organizacji Królestwa Polskiego. Scenariusz przeznaczony jest na dwie dłuższe lub trzy krótsze sesje.*

**Nota redakcyjna:** Ze względu na ograniczone ramy pisma byliśmy zmuszeni poważnie okroić zwycięski scenariusz w porównaniu do jego oryginalnej wersji. Redagując tekst, staraliśmy się pozostawić w nim wszystkie kluczowe i niezbędne do poprowadzenia sesji informacje, ograniczając różne wątki poboczne w taki sposób, aby zostawić nietknięte te najistotniejsze. Z tego powodu ze scenariusza zniknęła cała sekcja poświęcona gotowym do wykorzystania postaciom, wątek poboczny związany z obławą na przemytników działających na carskiej kolei, poradnik dotyczący różnych aspektów prowadzenia, wraz z listą inspiracji, cały Dodatek zawierający możliwe do wykorzystania przez graczy zasoby OKP i szczegółowy opis wykorzystywanej w scenariuszu błuźnierczej księgi, a także statystyki Bohaterów Niezależnych oraz jedno z alternatywnych zakończeń przygody. Pozwoliliśmy sobie również przeredagować jedną z sekcji, aby przedstawione w niej wydarzenia stały się przystępniejsze w odbiorze. Zachęcamy przy tym gorąco do sięgnięcia po oryginalny scenariusz, znajdujący się pod adresem internetowym [http://www.kwentin.vot.pl/?page\\_id=2272](http://www.kwentin.vot.pl/?page_id=2272), aby uzupełnić sobie wszelkie wymuszone objętością numeru braki.

### Streszczenie

Październik 1879 roku. Badacze zostają powołani do specjalnego oddziału Organizacji Królestwa Polskiego – konspiracyjnej organizacji patriotyczno-rewolucyjnej, przygotowującej powstanie narodowe. Ich zadaniem jest ochrona, a zarazem kontrola, swojego dowódcy – generała Tadeusza Bartczuka ps. „Kruk”; ekscentryka, patrioty i okultysty. W praktyce ciężka służba pod komendą czarownika oznacza, oprócz działalności konspiracyjnej, przygotowania do rytuału przyzwania Nyarlathotepa. Jednocześnie postaci biorą udział w krytycznych dla działalności OKP sytuacjach, między innymi akcjach dywersyjnych i weryfikacji lojalności członków. Postaci wciągane są krok

po kroku w tryby machinacji Boga Zewnętrznego, planującego sprowadzić wojnę, chaos i cierpienie. W wielkim finale, rozgrywającym się w okolicach Warszawskiej Cytadeli, przyzwany zostaje Nyarlathotep, a miasto pogrąża się w powstańczych walkach.

### Tło

Warszawa AD 1879 – „Nad Wisłą gnieźdzą się nędzarze, w kościołach dobroczynne tłumy...”

Warszawa końca lat 70. XIX wieku to gwałtownie i chaotycznie rozrastająca się aglomeracja o ciasnej zabudowie. Niedobór działek budowlanych, postępująca industrializacja oraz ciągły napływ ludności (szczególnie uwłaszczonych w 1864 roku chłopów)

powoduje niekontrolowany rozrost zabudowy, prowadzący do wykształcenia się charakterystycznego modelu warszawskiego budownictwa – kamienic z reprezentacyjną fasadą oraz ciemnym podwórkiem, otoczonym ubogimi oficynami. Bram w lepszych kamienicach strzegą stróże, w tych biedniejszych kwitnie zaś nierząd, szwindel i inne ciemne interesy. Podwórka stają się miejscami spotkań mieszkańców oraz wszelkiej maści domokrażców, szarlatanów, żebraków lub artystów. Część dzielnic tonie w smogu; stawiane na szybko lokale biedoty sąsiadują zaś z neogotyckimi, neo- renesansowymi i neobarokowymi ornamentami kamienic oraz wszędobylskimi zakładami i fabrykami. Wpływ na rozwój zabudowy mają fortyfikacje obronne zamykające miasto – to w związku z nimi Warszawa zaczyna zabudowywać się „do środka”. W 1879 roku rozpoczyna się przygotowywanie terenu pod budowę Twierdzy Warszawa. Już wcześniej, w latach 60. i 70., następuje dynamiczny rozrost kolei (linie terespolska, obwodowa i nadwiślańska, a do nich Dworzec Terespolski, Dworzec Praga oraz Dworzec Kowelski), zaś w 1879 roku przy ulicy Niecałej pojawia się pierwsze oświetlenie elektryczne. Coraz większą popularność zdobywa oświetlenie gazowe, którego iluminacja rozświetla już między innymi Cytadelę i Dworzec Petersburski. Szczególnie mocno rozwija się przemysł: metalowy, maszynowy, włókienniczy, spożywczy, skórzany, poligraficzny i chemiczny, zapewniając zatrudnienie rzeszom imigrantów i zatruwając przy tym życie reszty mieszkańców miasta. Na społeczność miejską składa się między innymi ubożająca szlachta, pracownicy najemni, robotnicy oraz tłumnie przybywający do Warszawy w poszukiwaniu pracy uwłaszczeni chłopci. Wciąż żywe jest wspomnienie powstania styczniowego, a szczególnie związane z nim represje. Język polski nie istnieje w szkolnictwie; oddolnie organizowane są, cieszące się popularnością, prywatne kursy i szkółki (np. Średnia Szkoła Mechaniczno-Techniczna Hipolita Wawelberga). Od dziewięciu lat działa Cesarski Uniwersytet Warszawski, z językiem rosyjskim jako wykładowym, bojkotowany przez znaczną część tak uczniów, jak i wykładowców. Życie towarzyskie kwitnie z kolei na salonach, których nie dosięga cenzura – tam organizuje się wieczorki literackie i spotkania z literaturą polską.

Mimo represji, wydawane są dzienniki w języku polskim. W życiu politycznym prym wiodą nowe idee – socjalizm i nacjonalizm. Obok siebie istnieją hasła społecznej równości i walki klas oraz narodowego egoizmu i walki ras. Działają też ludowcy, emancypantki oraz różne frakcje polskiej myśli patriotycznej, pragnące odrodzenia Rzeczypospolitej – w różnych wersjach, nie wyłączając najbardziej nierealnych. Społeczeństwo jest zróżnicowane: po Parku Łazienkowskim przechadzają się damy z parasolkami; wytworni panowie w cylindrach załatwiają swoje sprawy w bankach i na zapleczach ciemnych kamienic; żydowscy kupcy wystawiają swoje towary w witrynach okien sklepowych na Nowym Świecie; carscy żołnierze dziarskim krokiem przemierzają rynki; na hałdach odpadków wyrzucanych przy Wiśle wykwitają szopy biedoty, której dzieci bawią się wśród śmieci. Brukowanymi ulicami we wszystkie strony toczą się dorożki, wozy i omnibusy, Wisłą przyplływają statki z towarami. Działają palarnie opium, ogrody botaniczne, piwiarnie, alkoholowe mordownie i domy publiczne. Warszawa Anno Domini 1879 jest sceną pełną kontrastów, nierówności i społecznej niesprawiedliwości. Wszędzie wre praca, ale kwitnie i rozrywka; robotniczy hałas miesza się z ulicznym gwarem; utyskiwanie biedoty ze śmiechem bogatych.

#### OKP – Organizacja Królestwa Polskiego

Ta konspiracyjna organizacja rewolucyjna powstała w grudniu 1866 roku w Isfahanie (Persja). Założona przez ludzi pochodzących z różnych środowisk, politycznie głównie zwolenników dawnych czerwonych. Od początku oparta na działalności niezależnych komórek, ma przygotować grunt pod powstanie narodowe, nie powtarzając jednak błędów z lat 1830 i 1863. Jej główny pomysłodawca i (samozwańczy) generał, hrabia Bartczuk, szukał inspiracji do walki w wielu oryginalnych źródłach, głównie na wschodzie dokąd często podróżował. OKP założył wraz z „tajemniczym przyjacielem”, którego godności nie wymienia, oraz kilkoma ekscentrycznymi, zubożałymi szlachcicami, którzy przyjechali tam na jego zaproszenie. Organizacja realnie zaczęła działać w Warszawie już wiosną 1870 roku, kiedy to hrabiemu i jego świeciu udało

się powrócić pod zmienionymi tożsamościami. Na miejscu rozpoczęli werbunek oraz tworzenie gniazd terenowych, głosząc hasła równościowe i idee patriotyczne, przygotowując szczytą bliskowschodniej ezoteryki, lokalnie przemieszanej z bogoojczyźnianym katolicyzmem. Przez pierwsze miesiące istnienia niszowa działalność OKP spotykała się z krytyką lub obojętnością, jednakże ostatecznie hasła rewolucyjne skutecznie przemówiły do części mas chłopskich, z kolei ezoteryczna podszełka zaintrygowała ekscentrycznych (i znudzonych) przedstawicieli klas wyższych. Wielu członków, lecz również i niezależnych obserwatorów, dostrzega że Bartczuk, oprócz realizacji patriotycznych zamierzeń, podąża też za własnym ukrytym celem, chociaż snute spekulacje co do jego rodzaju są jedynie barwnymi wymysłami. Obecnie organizacja posiada kilka gniazd, w większości na terenie Królestwa. Główne ulokowane jest w Warszawie, ale komórki istnieją w wielu miastach i miasteczkach zaboru rosyjskiego, a także w Częstochowie, Poznaniu, Dyneburgu, Krakowie i Radomiu. Mniej oficjalnie istnieją także oddziały po wsiach i osadach, choć te często reprezentowane są przez zaledwie garstkę osób (szczególnie ziemian) lub nawet pojedynczych entuzjastów (np. gniazdo w Siedlcach). Wedle słów Bartczuka, gniazda mają powstawać w każdym zaborze, przy czym często zakładane są pod przykrywką – np. Towarzystw Sportowych lub spółek handlowych. W niektórych gniazdach działają również Żydzi, przeciwni carowi Rosjanie oraz przybysze z Kaukazu (między innymi Gruzini i Ormianie, osobiści znajomi Bartczuka). Novum jak na owe czasy jest aktywny udział kobiet – gniazdo poznańskie ma być nawet zarządzane przez niewiastę. Komórki OKP nie utrzymują ze sobą bezpośredniego kontaktu, a sam Bartczuk zabrania brawury oraz działalności pokazowej w obawie przed dekonspiracją. W myśl tych założeń zlikwidowano tworzącą się komórkę wileńską, po tym jak jej młodociani członkowie napadli na transport pieniędzy z carskiej poczty. Ostatecznie sprawa nie została powiązana z działalnością konspiracyjną i zakwalifikowano ją jako zwykły napad rabunkowy, natomiast Bartczuk rozesłał natomiast za winowajcami wewnątrzorganizacyjny list gończy.

Jednego z młodych schwytano przy granicy pruskiej i powieszono. Na ogół jednak generał i jego poplecznicy nie są aż tak radykalni.

Każdy nowy członek OKP składa przysięgę wierności ojczyźnie na Boga i krew przodków. Młodszy przechodzi okres próbny, podczas którego uczą się poruszać krętymi ścieżkami konspiracji. Organizacja otwarta jest zwłaszcza na wszelkiej maści oryginałów, w różnorodności i nietuzinkowości szukając nowej drogi do celu. Nowoprzyjęci, lecz zasłużeni wiekiem lub czynem dostają szereg przywilejów, chociaż pozostają pod obserwacją starszych stażem w organizacji. W praktyce często jest to fikcja, niemniej stwarzanie pozorów pozwala utrzymać hierarchię i nadać poważny ton strukturalom.

Nadrzędnym celem istnienia OKP jest przygotowanie i doprowadzenie do wybuchu powstania. W zamyśle jednak poprzedzone musi to być utworzeniem bogatego zaplecza militarnego i dokładnym zaplanowaniem wszystkich możliwych wariantów. Większość komórek znajduje się oczywiście na terenie Królestwa Polskiego, jednakże istnieją one w każdym zaborze i wciąż podejmowane są próby tworzenia nowych. Stanowiąc miałyby one odwody, które pod przykrywką spółek, towarzystw akcyjnych lub nawet kółek literackich mogłyby wspomagać powstanie pieniędzmi, a w razie potrzeby również ludźmi.

Organizacja dzieli się na komórki terenowe, tzw. „gniazda”, posiadające swoich zwierzchników; z kolei wewnątrznie działa jeszcze podział na grupy zadaniowe, formowane z członków różnych gniazd, zależnie od potrzeb danej operacji. Zwykle tego rodzaju grupy mają przydzielone zadania związane z transportem, ochroną i pozyskiwaniem wpływów. Zdarza się jednak również i tworzenie pionu „tajnego”, przeznaczonego do zadań specjalnych. Zwierzchnikiem („generałem”) OKP jest Tadeusz Bartczuk, ps. „Kruk”. Szefem sprawującym władzę nad komórkami warszawskimi jest inżynier Seweryn Jarzębowski, ps. „Raba”.

## **1. I służyć będę aż do zwycięstwa lub śmierci...**

### **1.1. „Pod kogutem”**

Bohaterowie Graczy przybyli do Warszawy różnymi drogami – nową Koleją Nadwiślańską,

dylizanssem lub nawet wierzchem. Wszyscy spotykają się po raz pierwszy w powozie, jadącym przez ciemne ulice Warszawy do restauracji „Pod Kogutem”. Wszyscy mają za sobą służbę w różnych wydziałach OKP. Teraz wiedzą tylko tyle, że zostali powołani do pionu specjalnego, podległego ściślemu kierownictwu Ze stukotem podkutych końskich kopyt, Badacze przejeżdżają obok restauracji „Pod kogutem”. Luksusowy front, czerwone lampiony oraz osobistości w drogich ubraniach, zataczające się przed wejściem, sugerują przybytek dla osób wątpliwych moralnie. Podkreśla to dodatkowo fakt, że powóz wjeżdża w boczną uliczkę z osobnym, dyskretnym wejściem. W obszernym przedpokoju wita ich „Baron”, który jest właścicielem przybytku. Ten niski mężczyzna o posturze zapaśnika przegląda ich „karty członkowskie”, a następnie zaprasza do środka. W głównej sali tłumaczy, że za chwilę spotka się z nimi „Raba”. Na tym etapie warto dać graczom możliwość zaprezentowania innym swoich postaci.

Po kilku minutach do BG podejdzie kelnerka i z uśmiechem na ustach zaprosi ich na górę. Wyższe piętra to prawdziwy labirynt pokojów i korytarzy, odseparowanych od siebie grubymi kotarami. Po chwili Badacze wprowadzeni zostają do jednego z pomieszczeń. Na wielkim łożu siedzi starszy człowiek w mundurze wysokiego urzędnika kolejowego. Jest to „Raba” – szef części warszawskiej Organizacji Królestwa Polskiego. Po krótkim żołnierskim powitaniu, przedstawi on Bohaterom Graczy nowy przydział oraz sylwetkę „Kruka”. Jeśli gracze nie zapoznali się przed sesją z opisem OKP i ogólnej sytuacji panującej w Warszawie, warto przybliżyć im ów temat w tym momencie. Po tym wstępie „Raba” przejdzie wprost do zadań, jakie czekają na Badaczy:

*Tworzycie komórkę bojową, pseudonim „Rygiel”. Waszym zadaniem będzie zapewnienie ochrony osobistej generałowi Organizacji Królestwa Polskiego, hrabiemu Tadeuszowi Bartczukowi ps. „Kruk” oraz uczestniczenie w pracach sztabowych i wywiadowczych. Jego dotychczasowy adiutant jest chory na krwawe suchoty, a i czas jest wyjątkowy, tak zatem stanowić będziecie prawą rękę tego człowieka. Wasza lojalność*

*i umiejętności zostały sprawdzone, dlatego wierzę, że podolacie tej służbie. Muszę was jednak przestrzec, że „Kruk” jest wymagający i nieco ekscentryczny. Napięcie nerwowe towarzyszy mu już od dawna, jednak jego praca jest dla Polski bardzo ważna. Gdyby jednak próbował wziąć na siebie zbyt duży ciężar, macie obowiązek mnie o tym poinformować. Posiadacie doświadczenie również w sprawach kontrwywiadowczych. Martwi mnie narzeczona „Kruka” – sprawdźcie jej przeszłość oraz zachowanie. Jest to Maria Beraud, ps. „Nawa”. Pracuje dla OKP i została zweryfikowana, ale ostrożności nigdy za wiele. Jeśli pogłoski o jej złym wpływie na służbę „Kruka” są prawdziwe, również i o tym mi meldujcie. Zamieszkacie w sąsiedniej kamienicy – tutaj są dokumenty ze szczegółami. Zaczynacie od zaraz. Sława Rzeczypospolitej! Spocznij, żołnierze.*

„Raba” odpowie również na pytania Badaczy, po czym spojrzy na dwójkę (lub jednego, jeśli gracz jest trzech) bohaterów, która dostała się do Warszawy koleją i poprosi ich, aby na osobności opisali mu jadących w niej konduktorów. Gdy BG wyjdą z nim na korytarz, okaże się to jednak wyłącznie pretekstem. W tym miejscu można zabrać tych graczy do innego pokoju, aby przekazane im postaciom informacje pozostały tajne. Na osobności „Raba” wyjaśni im ich specjalne zadanie:

*Jeśli bezpieczeństwo OKP będzie zagrożone działaniami „Kruka” lub „Nawy”, macie ich bezzwłocznie zastrzelić. Jeśli któreś z nich będzie mogło wpaść w ręce Rosjan, również macie prawo ich zlikwidować. Nie zawahajcie się!*

Następnie „Raba” pozwoli im wrócić do reszty postaci. Oczywiście tylko od graczy zależy, czy powiedzą innym o swojej tajnej misji.

#### **Restauracja „Pod Kogutem”**

Mieszcząca się w kamienicy przy ulicy Raclawickiej jadłodajnia, nosząca szumne miano restauracji. Kamienica jest typowym „podwórkowcem”, z frontem wychodzącym na ulicę oraz pomieszczeniami gospodarczymi umiejscowionymi w oficynach obiegających podwórko. Od wschodu sąsiaduje z nią bliźniaczka kamienica

należąca do niejakiego Goetlinga, niemieckiego kupca. Dawniej na jej parterze mieścił się narożny sklep z tekstyliami. Obecnie jest nieczynny, a witryna została zabita deskami, co potęguje wrażenie „nieodpowiedniego miejsca”. Górne piętra zajmują zaś lokatorzy. Od zachodu z „Pod Kogutem” graniczy (między budynkami jest wąskie przejście, zamknięte drewnianym płotem) parterowy, drewniany domek, w którym znajdują się zakłady szewca i rymarza.

Frontowa fasada „Pod Kogutem” sprawia wrażenie luksusowej – czerwone lampiony przy wejściu i w oknach, odzwierciedlony w mundurku. W środku jest podobnie: główna sala obita jest zielonym sukniem, skąpo oświetlona i przyozdobiona podobnymi jak przy wejściu lampionami oraz licznymi obrazami przedstawiającymi sceny z mitologii greckiej – wprawne oko wychwyci także motywy bliskowschodnie, w tym perskie, arabskie oraz gruzińskie. Pomieszczenie jest dość ciemne, choć przestronne i poprzegradzane drewniano-sukiennymi parawanami. W założeniu ma to tworzyć intymną atmosferę, w której dobrze będą czuli się zarówno kochankowie, jak i robiący podejrzane interesy kupcy. Po kątach widać zresztą wielu stałych bywalców, którym kelnerzy na jedno skinienie donoszą zimną wódkę, kufle piwa lub gorące dania.

Piętro pierwsze zarezerwowane jest dla klientów specjalnych, czyli takich, którzy mają wyjątkowo ciężki trzos. Wąskie korytarzyki prowadzą do mniejszych i większych pokoi, do których wstęp mają wyłącznie kelnerki, starannie zamykające za sobą drzwi. Okna owych pokoi wychodzą głównie na podwórko i zasłonięte są grubymi, czerwonymi kotarami. Od frontu umiejscowiony jest gabinet właściciela restauracji oraz pomieszczenia „czujek”. Ich zadaniem jest obserwowanie zmierzających do lokalu, a z tej pozycji widać doskonale całą ulicę Raclawicką. Kamienica ma połączenie piwniczne z budynkiem obok – jest ono drożne i może służyć do ewakuacji. Wyjście znajduje się wówczas na zapleczu nieczynnego sklepu tekstylnego i prowadzi wprost na gwarny plac, gdzie łatwo rozplątać się w tłumie.

## 1.2. Ochrona

Bumaga, którą Badacze otrzymali od „Raby”, zawiera: akt zakupu części kamienicy przy ulicy Wellesa oraz listę wyposażenia, jaką BG mogą pobrać z zasobów OKP. Jeśli gracze lubią dokładne planowanie w zakresie działań zbrojnych, można im zasugerować, że ich postaci powinny ustalić kilka procedur związanych z ochroną „Kruka”. W przypadku, gdy potrzebna będzie podpowiedź Strażnika Tajemnic, może on graczom zasugerować kilka pomysłów:

- **Zasady korzystania z broni:** kiedy i jaką nosić broń, na jaki sygnał i kiedy jej używać.
- **Przejazd po mieście:** typy pojazdów (dorożka, powóz), ich liczba, kto rozmawia w trakcie kontroli.
- **W razie wypadki:** kto osłania, gdzie się ukrywać i jakie jest miejsce zbiórki.

Badacze mogą również zakupić sprzęt oraz zwerbować specjalistów. Takie wydatki pochodzą z pieniędzy specjalnych: środków zgromadzonych przez generała oraz wodza naczelnego OKP. Oddział „Rygiel” dysponuje własnym funduszem. Ilość pieniędzy, jaką posiadają gracze, ustala Strażnik Tajemnic. Proponowane sumy to: 2 graczy – 10 tysięcy; 3 graczy – 15 tysięcy; 4 graczy – 20 tysięcy. Oczywiście można też ustalić niewielką kwotę, np. poniżej 10 tysięcy, zapewniając jednak Badaczom możliwość zakupu dodatkowego ekwipunku lub werbowania sojuszników w trakcie sesji.

## 2. Dzień z „Krukiem”

Głównym elementem tej części scenariusza jest zmuszenie Badaczy do dokonywania wyborów podczas służby w OKP. Przy okazji coraz dokładniej przedstawiana jest postać hrabiego Tadeusza Bartczuka; geniusza i zarazem szaleńca, zagłębiającego się w świat Mitów Cthulhu.

### 2.1. Melduję drużynę!

Badacze docierają późnym wieczorem do kamienicy, w której mają zamieszkać. Niedługo po przybyciu wita ich sam hrabia Bartczuk. Ubrany jest w schludny czarny strój, przypominający nieco galowy mundur. Mówi spokojnie, podkreślając jednak wyraźnie stosunek przełożony – podwładny.



Na samym początku zaznaczy, że służba BG ma być wierna oraz ofiarna. Dla podkreślenia wagi swoich słów chwyci za leżący na stole krucyfiks i rozkaże postaciom przysiąc posłuszeństwo Ojczyźnie, OKP oraz dowódcy. Badacze powinni zgodzić się na ten nieco teatralny gest. Po przysiędze „Kruk” uściska bohaterów i zaprosi ich na skromną kolację. W czasie jej trwania nadarzy się kolejna okazja do opisanie dokładniej historii generała i OKP, a do Badaczy oraz „Kruka” dołączy „Nawa”.

#### Podwójna Kamienica przy ulicy Wellesa i zarazem sklep kolonialny

Jeden z budynków zajmowanych przez OKP. Jest to sklep z dobrami kolonialnymi, połączony tajnym przejściem z domem jednego z kupców, udziałowcem firmy handlującej towarami. Jest to sprawnie działający punkt tajnej komunikacji, willa oraz ukryta forteca w jednym. W sklepie znajduje się cały czas czterech bojowników OKP oraz czterech służących, stanowiących obsługę sklepu.

- **Parter:** Bogato wyposażony sklep stanowi świętą przykrywkę dla pracy konspiracyjnej – nikogo nie dziwi duża liczba paczek oraz chłopców na posyłki, bezustannie wchodzących i wychodzących z budynku. Na tyłach sklepu znajdują się niewielkie pokoje służby, kuchnia oraz biuro. Piętro oddzielone jest od parteru pomieszczeniem biurowym. Charakteryzuje się ono solidnymi drzwiami, zapasem broni w szafie pancерnej oraz rozsuwaną kratownicą na schodach. Wygląda ona na zabezpieczenie przeciwko włamywaczom, pozwala jednak utrudnić próbę pojmania mieszkających na piętrze działaczy OKP.
- **I Piętro:** Jadalnia, sypialnia oraz gabinet generała, który odpoczywa tu i podejmuje gości. W sypialni znajduje się szafa będąca jednocześnie tajnym przejściem. Wyposażenie tych pomieszczeń przypomina typowe kwatery bogatego warszawskiego kupca.
- **II Piętro:** Poddasze przekształcone na prywatną pracownię Tadeusza Bartczuka. Pograżone jest w półmroku, okna zasłonięte są bowiem

grubymi czarnymi storami. W pomieszczeniu panuje zaduch – kurz wiruje w ciemności, rozświetlanej jedynie nikłym blaskiem lampy naftowej oraz światłem słonecznym wpadającym przez kilka szczelin w dachu. Drewniana podłoga skrzypi przy każdym ruchu i zawalona jest masą niedokończonych notatek, wyrwanych kartek oraz wycinków z gazet. Wzdłuż ścian stoją rzędy zdezelowanych regałów, z półkami uginającymi się od książek – większość dla niepoznaki oprawiona jest w okładki opatrzone fikcyjnymi tytułami. Bartczuk doskonale pamięta jednak, jakie dzieła kryją fałszywe obwoluty. Drugie tyle tomów zalega w stosach na podłodze oraz na długim stole, zawalonym papierzyskami. Stoi na nim również lampa naftowa oraz marmurowa czaszka z odciętym skalpem, służąca jako podstawka do kadzideł. Nad jednym z okien wisi portret cara – do góry nogami i ze stłuczona szybką. Nad drugim z okien wisi portret Matki Boskiej Ostrobramskiej, z którego ramy zwieszają się drewniane różańce oraz wisioriki z wieloramiennymi gwiazdami. W schowanej pod czerwonym płótnem skrzyni zamykanej na kilka zamków hrabia trzyma szczególnie cenne tomy. Klucz do głównego zamka nosi w ukrytej komorze medalika z portretem Stanisława Augusta.

- **Ogród:** W niewielkim i zaniedbanym ogrodzie znajduje się mała wozownia połączona ze stajnią dla kilku koni oraz magazynem małych wartościowych towarów. Ogród otoczony jest wysokim płotem, a w dodatku pilnuje go wyjątkowo głośny pies.

### Dom kupców

Budynek ten jest niższy od pozostałych, posiada bowiem tylko jedno piętro. Kamieniczka wyposażona jest w kilka lokali. Na parterze mieszka część służby ze sklepu, pozostałe lokale są wygodnie i dosyć bogato urządzone. Szczegóły „wyposażenia specjalnego” zależą od Badaczy. W środku może mieścić się zarówno mały szpital, jak i rusznikarnia.

### 2.2. Codzienna służba w OKP

Następnego dnia Badacze rozpoczynają służbę od zebrania, będącego zarazem obfitym śniadaniem.

Będzie to zwykły początek dnia podczas pracy z „Krukiem”. Zwykle Bohaterowie Graczy nie będą mieli zbytniego natłoku zajęć, co przełoży się na swobodę w organizowaniu sobie czasu. Tę część scenariusza można skrać lub wydłużyć w zależności od długości sesji oraz zaangażowania graczy w wątki poboczne. Przedstawione tutaj sceny powinny przeplatać się z tymi z sekcji 3 oraz 4. Poniżej wypisano kilka przykładów zajęć dziennych, które można rozegrać:

- **Wolne:** „Kruk” zwykle pracuje całe dnie i noce w swojej pracowni nad planami powstania, zajmując się przy tym różnymi ezoterycznymi księgami. Jak sam podkreśla, Badacze mają wtedy działać dla dobra Polski. Gdy zostanie im zlecone znalezienie księgi, Bartczuk rozkaże im skupić się wyłącznie na tym zadaniu, dając jednocześnie wolną rękę w kwestii organizacji pracy.
- **Ochrona:** Tego dnia generał musi się gdzieś udać – na spotkanie OKP, obejrzeć za pomocą małej lunety jakiś obszar Warszawy lub po prostu zażąda spaceru po parkach czy wizyty w teatrze. Jest to zawsze szansa na spotkanie innych członków OKP. Dla Badaczy oznacza to stan gotowości, zwykle jednak jest to rutynowa operacja.
- **Misja:** Postaciom może zostać zlecone jakieś zadanie specjalne. Dwa przykłady takich zadań znajdują się poniżej.

### 2.3. Przykładowe zadania specjalne

- **Szpicel:** Badacze otrzymują zadanie wytropienia wtyczki Ochrony, działającej w OKP. Głównym podejrzanym jest Szymon, jeden z gońców pracujących w sklepie kolonialnym. „Raba” podejrzewa, że mógł on zostać zakupiony przez Rosjan, dlatego od pewnego czasu nie powierza mu przesyłek związanych z konspiracją. Nie wydaje się jednak, aby Szymon zdążył przekazać jakiegokolwiek istotne informacje wrogom, jak dotąd przykrywką sklepu nie została bowiem zdemaskowana. Istnieje jednak uzasadnione podejrzenie, że może to wkrótce nastąpić. „Raba” uważa, że młody Szymon może się wahać pomiędzy zdradą przyjaciół, a perspektywą pokaznego

zysku. BG muszą zdobyć dowód na kontakty Szymona z Ochroną i unieszkodliwić go, jednakże tak, aby wyglądało to na nieszczęśliwy wypadek.

- **Wpadka:** Ernest, jeden z młodych członków OKP, wdaje się po pijaku w utarczkę z carskimi oficerami, sugerując jednocześnie w patriotycznym uniesieniu możliwe powiązania z konspiracją. Dochodzi do walki i jeden z Rosjan zostaje zastrzelony, natomiast ranny w bark Ernest wpada, brocząc krwią, do restauracji „Pod Kogutem”. Na szczęście całe zajście ma miejsce nad ranem, na popijawie w prawie pustej piwiarni. BG są jednymi z nielicznych gości obecnych w restauracji i muszą działać szybko. Drużyna powinna podzielić się na dwie grupy. Pierwsza otrzymuje zadanie znalezienia drugiego oficera i unieszkodliwienia go, zanim podniesie alarm, a następnie zatarcia wszelkich śladów. Druga – znalezienia zaufanego lekarza, gdyż stan Ernesta stale się pogarsza. Część członków OKP sugeruje, że Ernest powinien ponieść karę. Konflikt narasta, a do świtu zostało już niewiele czasu...

#### 2.4. Kontrola uliczna

Niniejsze sceny mogą zdarzyć się w dowolnym momencie podczas podróży przez Warszawę. Z racji zaostrzającego się konfliktu przeszukania, kontrole dokumentów i przepytывanie obywateli jest na porządku dziennym. Oczywiście nie należy Badaczy co chwilę zatrzymywać – warto jednak, aby pamiętali o ciągłej czujności oraz ograniczyli do niezbędnego minimum próby przemieszczania się z nielegalnymi przedmiotami lub bronią. Scena tego typu może również posłużyć ukazaniu zdolności okultystycznych generała Bartczuka, co powinno dać Badaczom sporo do myślenia. Poniżej przedstawiono kilka wariantów spotkań z policją.

- **Kontrola:** Kozacki patrol lub policjanci non-szalancko zatrzymują każdy wóz oraz osoby z pakunkami. Widocznie pijani żołnierze/policjanci szukają sposobu na wyciągnięcie drobnych łapówek. Oczywiście sposobów na rozwiązanie takiego konfliktu jest wiele: łapówka, próba zastraszenia lub zbrojne

starcie. Oczywiście dla Badaczy walka stanowi ostateczność, można ich jednak do niej sprowokować sztyderstwami żołdatów.

- **Kontrola specjalna:** Żołnierze wraz z oficerem dokonują dokładnych rewizji oraz sprawdzania dokumentów. Policjantami kieruje jakiś wyższy urzędnik, co widać po zachowaniu szeregowych stróżów prawa. W tym przypadku w grę nie wchodzi kilka rubli. Jeśli więc postaci mają coś do ukrycia, należałoby porozmawiać z przełożonymi. Tych można zaś zasadniczo podzielić na dwa rodzaje: łapówkarzy i służbistów. W tej sytuacji Badacze powinni wykazać się kreatywnością (np. podszywaniem się pod ważne osobistości) lub po prostu brutalną siłą.
- **Blisko wpadki:** Nie powinna być to pierwsza kontrola na drogach Warszawy, jaką przechodzą Badacze. Tym razem jednak stawka jest wysoka – wiozą generała OKP. Carscy żołnierze bezceremonialnie przeglądają każdy kąt zatrzymywanych powozów. Gdy Badacze desperacko próbują nawiązać kontakt z żołdatami lub sięgają już po broń, jeden z żołnierzy zagląda do środka powozu. Jego głos załamuje się w pół słowa, oczy wytrzeszczają, a dłoń po chwili mechanicznie sięga po broń. Następnie żołdat celuje nią powoli w jednego z innych carskich żołnierzy. W tym czasie „Kruk” mamerocznie cicho zakłęcie i wykreśla w powietrzu dziwne symbole (przynajmniej jeden Badacz powinien być tego świadkiem). Gdy z oczu żołnierza tryska krew, naciska on spust. Po chwili celuje już w kolejnego żołdatę, nie zważając na okrzyki i strzały swoich byłych towarzyszy. Zamieszanie trwa kilka sekund, kończąc się wymianą ognia. Po chwili na ziemi leży pięć trupów w mundurach. Świadkowie tego wydarzenia tracą 2/1k6+2 PP.

#### 2.5. W palarni opium

W tej scenie Badacze poznają zgubne efekty doświadczeń z Mitami oraz równie szkodliwe sposoby opanowania obłądu. Scena ta powinna pojawić się na sesji jako jedna z pierwszych, ukazując głęboką rysę na wizerunku generała. Stanowi ona równocześnie pierwszy sprawdzian relacji panujących w drużynie.



Pewnej z nocy Badaczy budzą dziwne, na wpół zwierzęce odgłosy, dobiegające z pracowni generała. Gdy BG dotrą na miejsce, zobaczą „Kruka” wypełniającego z pokoju na czworaka i bełkoczącego coś niezrozumiale. Na ich widok wyszepta on tylko: *powóz, weźcie mnie szybko na Lipową*. Stan „Kruka” jest fatalny – ślania się on na nogach, bełkocze i traci co chwilę przytomność. Osoba biegnąca w psychologii stwierdzi załamanie nerwowe. „Kruk” rozpaczliwie domaga się transportu, a Badacze spodziewają się zapewne, że podany adres to prywatny gabinet jakiegoś lekarza. Bohaterowie Graczy mogą przed przewiezieniem przełożonego spróbować również przeszukać jego pokój. Panuje w nim dziwna, jakby energetyczna atmosfera (przebywanie tam dłużej niż kilka chwil, przeglądając na przykład notatki, oznacza utratę 0/1 PP).

Podczas gorączkowej, nocnej podróży po pustych ulicach Warszawy z „Krukiem” zaczyna być nieco lepiej. W dalszym ciągu trzęsą mu się jednak ręce i mamrocze coś o istocie będącej bramą, mentalnym kontakcie i kosmicznej wiedzy. Gdy Badacze docierają na miejsce okazuje się, że pod podanym przez hrabiego adresem mieści się palarnia opium. Po dłuższej chwili, spędzonej na oddawaniu się nałogowi, Bartczuk w końcu układa się wygodnie na jednej z leżanek. Pociągając delikatnie z długiej fajki gryzący dym, wydaje się uspokajać – przestają mu drżeć ręce, a wzrokiem wodzi sennie po suficie pomieszczenia. Po chwili spogląda jednak na Badaczy i mówi:

*Istnieją rzeczy na tej ziemi, które się filozofom nie śniły. Siły, które mogą posłużyć człowiekowi. Nie meldujcie o tym „Rabie”. On by tego nie zrozumiał.*

W tym momencie można również wprowadzić wątek wciągania Badaczy w świat Mitów. Ważne jest jednak, aby to od strony graczy wyszła taka inicjatywa. Po kilkunastu minutach krótkotrwały obłęd „Kruka” mija. W głosie generała znów słychać dawną siłę. Przełożony zakupi od chińskiego mistrza kilka działek narkotyku oraz serdecznie się z nim pożegna. Następnie poprosi BG o odwiezienie do domu. Palenie narkotyku dla uspokojenia skołatanego umysłu będzie się powtarzało w przyszłości coraz częściej.

### **Palarnia opium**

Palarnia Opium Wu mieści się w dość odległej od centrum i cieszącej raczej złą sławą dzielnicy nad Wisłą. Została otwarta stosunkowo niedawno przez rodzinę Wu, przybyłą do Polski z Chin. Pan Wu senior słusznie wyczuł rynek, stąd jego palarnia posiada luksusowy wystrój i preferuje bogatszą klientelę, która może liczyć na zniżki i specjalne traktowanie. Od wchodzących klientów pan Wu wymaga złożenia ofiary – w sieni znajduje się wielki, pozłacany posąg śmiejącego się Buddy, w usta którego należy włożyć pieniążek o dowolnym nominale. Jak sam mówi – wszystko jest dla ludzi, ale lepiej się zabezpieczyć przed gniewem bogów. Uzbierane kwoty gospodarz przeznacza na udobruchanie carskich urzędników, krzywo patrzących na jego działalność.

Wnętrze podzielone jest na pokoje, których ściany pokryte są tradycyjnymi chińskimi malowidłami, przedstawiającymi smoki, żurawie i feniksy, a także wojowników, mędrców oraz piękności na tle chińskich krajobrazów. Liczne buddyjskie ołtarzyki dostarczają gościom duchowej otuchy. Płoną kadzidła, a klienci spocząć mogą na miękkich pufach i niskich leżankach. W każdym pokoju znajduje się sznurek, który prowadzi do umieszczonego na zapleczu pokoju obsługi. Tam łączy się on z dzwoneczkiem – ten prosty system umożliwia obsłudze dyskretne i szybkie zaspokajanie potrzeb klientów. Stałym bywalcom, zostawiającym duże kwoty, pan Wu oferuje odwiezienie do domu, jeśli zabawią w jego przybytku zbyt długo. Usługa jest darmowa. Co ważne, pan Wu chroni swoich klientów – jak głosi plotka, do palarni nie mają wstępu żandarmi, wojsko, a nawet carska Ochrona. Niewidoczni na co dzień, zwaliscy ochroniarze pojawiają się bezszelestnie, wylegając spomiędzy kotar, jeśli do palarni próbuje dostać się nieproszony gość. Z racji posiadania przez pana Wu wpływowych klientów, carska administracja zwykle zostawia go w spokoju.

### **3. Sprawa panny Marii**

Odrębnym wątkiem, jaki z pewnością będą poruszali Badacze, jest sprawa towarzyski „Kruka”.

Może się on przeplatać z innymi wydarzeniami lub z wypełnianiem poleceń generała. Wątek ów ma również na celu ukazanie wpływu dziewczyny na Bartzuka.

Maria nie towarzyszy „Krukowi” na co dzień. Czasami pojawia się na kolacjach oraz podczas jego badań nad magią. Widać jednak wyraźną zmianę zachowania generała, gdy znajduje się ona w jego pobliżu – ich wzajemna fascynacja od razu rzuca się w oczy. Ewentualna śmierć „Nawy” wstrząśnie „Krukiem”, który będzie starał się odkryć i ukarać winnych. Może to oznaczać rozłam w organizacji oraz stanie się celem zemsty czarownika.

### 3.1. Przeszłość dziewczyny

Zdobycie podstawowych informacji na temat towarzyski generała nie powinno być zbyt trudne. Większość z nich można uzyskać od samej Marii, wykazując się odpowiednim podejściem. Ze względu na ekspresyjną naturę dziewczyny oraz jej słabość do środków odurzających, wystarczy użycie alkoholu czy narkotyków lub wzbudzenie jej zaufania. Milczący z reguły na ten temat hrabia również może przekazać pewną informację, która naprowadzi Badaczy na właściwy trop: Tadeusz Bartzuk oraz Maria Beraud poznali się „Pod Kogutem”. Odpowiednio przyciśnięty „Baron” także rzuci nieco więcej światła na temat początków owej zażyłej znajomości i przeszłości „Nawy”. Oto kilka najważniejszych informacji, jakie mogą zdobyć Badacze Tajemnic:

- **Pochodzenie:** Obecne imię oraz manieri młodej damy to jedynie pozory. Dziewczyna jest chłopką służącą w młodości na dworze. „Baron” sądzi, że bieda przywiodła ją do Warszawy.
- **Praca „Pod Kogutem”:** Dziewczyna szybko została wciągnięta w świat przestępczy Warszawy. Pod opiekę „Barona” dostała się po ataku na jednego z oficerów wojska, a więzienia uniknęła jedynie dzięki szantażowi wobec ofiary. Z uwagi na jej urodę, manieri, zdolności artystyczne oraz szczerą nienawiść wobec Rosjan, została zwerbowana do organizacji. Po treningu oraz odpowiednich testach zaczęto powierzać jej coraz poważniejsze zadania.

- **Spotkanie z Tadeuszem Bartzukiem:** Ich pierwsze spotkanie miało miejsce rok wcześniej „Pod Kogutem” i od samego początku widać było, że coś ich do siebie przyciąga. Ognisty związek był sprzeczny z zasadami OKP i zachwał organizacją – para potrafiła zniknąć na całe tygodnie. Fascynacja „Kruka” okultyzmem znana była od jego powrotu ze wschodu, jednak dopiero związek z dziewczyną spowodował prawdziwe oddanie się mrocznej sztuce.

### 3.2. Seans spirytystyczny

Istotne dla dalszej części przygody jest wprowadzenie motywu przepowiedni, odnoszącej się do wyniku powstania. „Kruk” będzie starał się namówić Badaczy do wzięcia udziału w seansie spirytystycznym, uciekając się nawet do bezpośredniego rozkazu. Próba seansu jest wspólnym pomysłem jego oraz „Nawy”. Po kolejnych doświadczeniach związanych z Mitami postanowił on w końcu spróbować następnego zaklęcia. Tak naprawdę jednak to Maria podczas wspólnego studiowania arkanów okultyzmu zachęciła Bartzuka do przeprowadzenia tej próby. Sama będąc naturalnym medium, ma mu pomóc w spotkaniu jednego z awatarów Nyarlathotepa.

Czując potencjał i zarazem słabość „Kruka”, Nyarlathotep postanowił wykorzystać go do przyzwania na Ziemię jednej ze swych bluźnierczych postaci - Krwawego Języka. Wiedzę jak to zrobić „Kruk” musi jednak odnaleźć w pewnej księdze. Generał chce wykorzystać ową potężną moc, aby zniszczyć Cytadelę Warszawską. Krwawa rzeź oraz następujące po niej powstanie są natomiast zmianami pożądanymi przez Zewnętrznego Boga.

Seans odbywa się w gabinecie generała. Świece, kotary oraz powaga „Kruka” wywierają wpływ na Badaczy. BG poproszeni zostają przez Marię o zajęcia miejsc przy stole i chwycenie się za ręce. Według słów Tadeusza przywołany ma zostać znany alchemik Wojciech z Lidzbarka, mieszkający podobno w Moskwie oraz Warszawie. Ranny podczas uczestnictwa w Dymitriadzie, fanatycznie nienawidził Rosjan. Zmarł w późnym wieku, ciesząc się opinią mędrca, dziwaka oraz czarodzieja. Intonację zaczyna „Kruk”:

*Przybądź duchu!  
Zaklinamy cię, istoto nieumarła!*

Przy pewnym zaskoczeniu wszystkich zgromadzonych, w pokoju robi się lodowato zimno. Maria zaczyna obcym, męskim i zimnym głosem kontynuować inkantację. Po chwili nad stołem pojawia się półprzezroczysty obraz. Z każdą mijającą chwilą staje się on coraz wyraźniejszy, wciąż pozostając jednak nieco zamglonym. Widać na nim, jak mężczyzna w staromodnych, niby-orientalnych szatach wypowiada inkantację, trzymając przyciśniętą do piersi księgę. W tle majaczy zamek oraz toczy się bitwa. W zależności od tego, na czym skoncentrują swoją uwagę Badacze, mogą dostrzec różne szczegóły:

- **Księga:** Obraz staje się tak realny, że widać tytuł książki – *Wyznania ostatnie magów Kary Mustafy*. Tytuł ów widzi również „Kruk”, to do niego bowiem była kierowana wizja. Doświadczenie to kosztuje 0/1 PP.
- **Tło:** Patrząc zarówno na pole, jak i na zamek, Badacze dostrzegają w dziwny sposób szczegóły toczących się wydarzeń. Pośród walczących ludzi pojawiają się groteskowe postaci przypominające żaby. Doświadczenie to kosztuje 0/1 PP.
- **Postać:** Szata i fryzura człowieka wyglądają na średniowieczne – to dostrzeżę każdy. Dokładne spoglądanie na twarz Wojciecha przywodzi jednak na myśl obserwowanie kukły. Doświadczenie to kosztuje 0/1 PP.
- **Słuchanie inkantacji:** Przy dokładnym wsłuchaniu się w inkantację, jej słowa zamieniają się w bełkot, pełen niemożliwych do wymówienia zgłosek. Słuchająca postać budzi się po zakończeniu seansu jakby z kilkusekundowego odrętwienia. Nie pamięta ona zbyt wiele – jedynie fakt, że głos był pasjonujący oraz obcy. Doświadczenie to kosztuje: 1/1k6 PP.
- **Wizja:** Jeśli postać któregoś z graczy jest ezoterykiem lub okultystą, mającym już wcześniej kontakt z duchami, w tle wizji może ukazać się jej niewyraźna postać. Jest nią Kościuszko, Poniatowski lub ktokolwiek inny związany z powstaniem narodowymi. Widziadło mierzy jej postać surowym wzrokiem i pokręci głową

w geście zniesmaczenia. Gracz sam musi zinterpretować znaczenie owej wizji. Ów motyw może wprowadzić element niepokoju do rozgrywki. Strażnik Tajemnic może przypominać postaci gracza o widziadło, ilekroć Badacze staną przed podjęciem ważnej decyzji.

Przerwanie więzi następuje po kilku minutach. Inkantacja przemienia się w krzyk, a podmuch wiatru gasi świece. Maria traci na chwilę przytomność, jej skóra jest zaś bardzo zimna. Wydaje się jednak, że nie stało się jej nic poważnego. Po ocuceniu Marii, „Kruk” spyta Badaczy o ich wrażenia oraz interpretacje seansu. Następnie proponuje zaś swoje własne wytłumaczenie. Wojciech z Lidzbarka wskazał im w księdze broń na Rosjan. Hrabia zapamiętał jej tytuł, *Wyznania ostatnie magów Kary Mustafy*, i zażąda oczywiście od Badaczy, aby ją dla niego odnaleźli.

#### 4. Księga mądrości Wschodu

Księga, która objawiła się uczestnikom seansu spirytystycznego, to jeden z tomów *Wyznań ostatnich magów Kary Mustafy*. Jej zdobycie to absolutny priorytet, od którego „Kruk” uzależnia dalsze przygotowania i powodzenie powstania.

##### 4.1. Poszukiwania księgi

Nazwisko Kary Mustafy, pojawiające się w wizji, jest łatwe do zidentyfikowania i skojarzenia z postacią Jana III Sobieskiego. Badacze powinni zatem skoncentrować się na poszukiwaniach zbiorów królewskich. Niestety z racji zaborów zbiory ksiąg zostały podzielone, a w dużej mierze zniszczone. Sprawę można próbować rozwiązać na kilka sposobów:

- **Poszukiwania archiwów:** Dokładne zapiski o skarbach, pomnikach i księgach Królów Rzeczypospolitej przechowywane są po kryjomu przez sługi dworskie i znacznych szlachciców. Wysłanie kliku listów o pomoc może pomóc w znalezieniu informacji o księdze. Po kilku dniach niespodziewanie nadchodzi anonimowa depesza:

*Nadany przez króla Augusta Poniatowskiego  
Dwór w Lubanach, Rodzina Gierosławskich herbu  
Korab (data w spisie 1790). „Wyznania ostatnie*

magów Kary Mustafy”, drukarnia gdańska.  
Czarna okładka, format folio. Wchodziła w skład  
księgozbioru. Właściciel: Baltazar Gierosławski  
herbu Korab, ur. 1855.

- **Próba rozpuszczenia wieści wśród kupców:** Zarówno poprzez klientów sklepu kolonialnego, jak i znajomości „Barona”, o poszukiwaniach księgi można powiadomić różnych kupców. Ktoś może chcieć sprzedać informacje z archiwum (lub wskazać bezpośrednio na żydowskiego kupca Szymona Ben Eliezera).
- **„Mysz”:** W załatwienie informacji o miejscu pobytu księgi mogą próbować włączyć się również i inni przedstawiciele OKP. Jednym z nich będzie „Mysz”, pragnący wkupić się w ten sposób w łaski Badaczy, aby w kluczowym momencie (podczas narady wojennej) przekonać ich do swoich racji.
- **Więcej wizji:** Być może Badacze zechcą powtórzyć seans spirytystyczny, aby uzyskać dodatkowe informacje na temat księgi. Będzie ich to kosztowało kolejne PP, oznaczając również awans w punktach Mitów Cthulhu. Druga wizja ukaże księgę w szlacheckim dworze. Podobna Wojciechowi z Lidzbarka postać trzyma na księdze pierścien – widać na nim herb Korab. Uzyskanie dalszych informacji heraldycznych to drobiazg. Tym sposobem BG odnajdą potomka postaci trzymającej pierścien: Baltazara Gierosławskiego.
- **Wywiad OKP:** Ktoś rozpoznaje tytuł księgi. Informacja jest następująca – publikacja stanowiła część księgozbioru w dworku w Lubanach. Na miejscu okazuje się, że budynek został zniszczony podczas powstania listopadowego. Szukając informacji po sąsiednich wsiach, Badacze dowiadują się, że na rodzinie ciąży klątwa. Najstarszy syn Baltazar sprzedał wszystko Żydowi ze stolicy, a sam trafił do przytułku dla obłąkanych.
- **Baltazar Gierosławski herbu Korab, ur. 1855:** Na jego ślad Badacze mogą natknąć się w różny sposób, na przykład w urzędach carskich. Za każdym razem jednak informacja jest identyczna. Baltazar umieszczony został w Praskim szpitalu psychiatrycznym.

#### 4.2. Praski szpital psychiatryczny

Ostatni potomek rodu Gierosławskich umieszczony został w szpitalu psychiatrycznym, znajdującym się na prawym brzegu Wisły. Baltazar Gierosławski po eksperymentach z czarami oraz ponadnaturalnymi mocami oszalał i spędzi tu zapewne resztę swoich dni. Szpital można wykorzystać też w innych częściach przygody – jako miejsce konspiracyjnych spotkań lub lokację, w której łatwo „pozbyć się” wrogów OKP.

Baltazar Gierosławski to chudy i wysoki słomiany blondyn o rzadkim, niechlujnym zarostie oraz szczeniastych faworytach. Zaniedbany, wychudzony, błądy, z podkrążonymi oczami i ubrany w zbyt dużą szpitalną piżamę, Gierosławski sprawia wrażenie powstałego z grobu, zresztą jeden z pacjentów krzyczy do niego per „Łazarz”, gdy tylko go widzi. Mówi szybko, niektóre ze słów powtarzając nawet po kilka razy (*Witam szanownych panów panów, czym mogę mogę służyć jaśnie jaśnie panom?*). Czasami w polszczyznę wplata wyrażenia francuskie i włoskie, jednak znający te języki Badacze z łatwością zauważą, że używa owych sentencji zupełnie bez sensu. Głos ma wysoki i skrzypiący, nieustannie drapie się za uchem. Nie patrzy nikomu w oczy, zawsze wpatruje się w jakiś punkt nieco ponad głową rozmówcy. Po nawiązaniu przez Badaczy kontaktu z pacjentem, istnieje kilka możliwości rozegrania tej sceny:

- **Postawa przyjacielska:** Pacjent jest na tyle świadomy i skory do pomocy, że jest w stanie wyjawic dalsze losy księgi, będącej oczkiem w głowie jego ojca. Została ona sprzedana z resztką ruchomości kupcowi żydowskiemu Szymonowi Ben Eliezer. Przy okazji Gierosławski ostrzega przed zgubnym zainteresowaniem ciemnymi mocami – jego rodzina upadła właśnie przez szaleństwo nimi wywołane.
- **Postawa pacjenta:** Baltazar może w zamian za informacje zażądać czegoś związanego z życiem szpitalnym: od niewielkich, ale kłopotliwych przysług pokroju nakarmienia szczurów po poważne, takie jak pobicie jednego z pielęgniarzy. W tym przypadku rozmowa jest wyraźnie utrudniona, pacjent

bełkocze, co drugie zdanie zamienia sam ze sobą lub też rozmawia w trzeciej osobie.

- **Postawa czarodzieja:** Jest to wariant ekstremalny i wprowadzający kolejny wątek poboczny. Szlachcic nie jest tym, za kogo się podaje. W ciele Baltazara zamknięty jest Wojciech – nestor rodu, który przetransferował swój umysł do ciała pierworodnego. Pomimo wyniszczonego przez lata bluźnierczych praktyk umysłu oraz izolacji, pozostaje on wciąż bardzo groźną osobą. Widząc w tym swoją ostatnią szansę, będzie starał się zawrzeć układ z Badaczami – jego uwolnienie w zamian za zdobycie księgi oraz pomoc w przeprowadzeniu rytuału. Jeśli BG przekażą warunki swojemu przełożonemu, ten z pewnością na nie przystanie. Wojciech Gierosławski będzie trudnym sojusznikiem, mogącym w każdej chwili zdradzić Badaczy. Ważne jest, aby postać ta wspomniała ciągle o zawartości księgi.

#### Praski szpital psychiatryczny

Szpital psychiatryczny im. Samuela Zborowskiego mieści się na Pradze, przy ulicy Spokojnej. Rozległy kompleks budynków (cztery bloki – administracyjny oraz kolejno wydziały A, B i C), połączonych ze sobą naziemnymi łącznikami oraz rozległą siecią podziemnych korytarzy, zajmuje

niemalże całą – nie licząc parku – ogrodzoną kutym i zaostrzonym ogrodzeniem działkę. Park znajduje się w środku kompleksu: cztery bloki otaczają go, tworząc zamkniętą przestrzeń. Budynek zaprojektowany został w stylu neogotyckim, jednak przez lata przeszedł wiele modyfikacji, między innymi usunięto część kamiennych aniołów zdobiących gzymsy, których wcześniej było ponoć kilkadziesiąt, odmalowano go również w nieco żywszych, kremowo-miętowych barwach. Teren szpitala jest gęsto obsadzony drzewami, tworząc niemalże leśny krajobraz; jedynie od frontu przestrzeni jest trochę więcej – znajduje się tutaj na przykład budka dozorczy. Inne pomieszczenia gospodarcze umieszczone są w oficynie lub bezpośrednio w którymś z bloków. Fasada szpitala sprawia dość posępne wrażenie. Osadzony w cieniu drzew budynek góruje nad BG, z kolei wnętrza, mimo pozornej gościnności, wywierają na odwiedzających klaustrofobiczne wrażenie. W środku panuje atmosfera pozornego spokoju. W części administracyjnej słychać głównie echa kroków, dochodzące z długich i szerokich korytarzy, zakłócone jedynie przytłumionym szmerem, dobywającym się z gabinetów. Ciągi pomalowanych na biało ścian przetykają drewniane futryny drzwi, opatrzone metalowymi plakietkami informacyjnymi. Wewnątrz panuje półmrok, jako że



okna znajdują się głównie w gabinetach i pokojach, z kolei te znajdujące się na szczytach ścian korytarzy zasłonięte są bujnymi koronami okalających budynki drzew. W części administracyjnej znajdują się, oprócz biur, pokoje dla spokojniejszych pacjentów. Natomiast w pozostałych blokach, podzielonych na oddziały zamknięte z kratami pilnowanymi przez stróżów, znajdują się cele, izolatki, świetlice i pokoje medyczne. Ciężką ciszę przerywają głosy chorych – rozmowy, czasem ożywione dyskusje, klótnie i wreszcie przytłumione, nieludzkie, zwierzęce wręcz wrzaski, dochodzące z izolatek. Konstrukcja budynku sprawia, że głos niesie się na wiele pomieszczeń. W korytarzach dziennych chorzy mogą przebywać, pilnowani przez uzbrojonych sanitariuszy – niektórzy kulą się pod ścianami, inni beznamiętnie patrzą przed siebie, wielu próbuje jednak wchodzić w interakcje, szczególnie gdy dostrzegają gości (nie brakuje między innymi wcielenia Iwana Groźnego oraz Wernyhory). W parku pacjenci mogą wypocząć na ławkach, znajdujących się nad niewielkim stawem z fontanną, lub w altance.

#### 4.3. Szymon Ben Eliezer

Żydowski kupiec znany jest w warszawskich kręgach okultystycznych. Oficjalnie prowadzi sklep z towarami luksusowymi, a poza tym zajmuje się handlem dziełami sztuki oraz badaniami alchemicznymi. W zależności od woli Strażnika Tajemnic, może on chcieć sprzedać księgę lub nie. Cena z pewnością będzie wygórowana, a oprócz pieniędzy w grę mogą też wchodzić przysługi lub cenne informacje. Żyd nie jest już młody, otacza go jednak aura naturalnego wigoru, zauważalna w szybkich i jakby dokładnie wykalkulowanych ruchach. Charakterystycznym gestem poprawia okulary w okrągłych oprawkach, co zwykle oznacza, że podjął decyzję odnośnie dalszego toku rozmowy. Spiczasta broda przetykana siwizną kontrastuje z przenikliwymi, niebieskimi oczami, którymi spogląda na rozmówcę spodnad szkieł – jego wzrok zdaje się przenikać na wylot. Jest to postać niełatwa do rozszyfrowania, skryta, niedostępna, a jednocześnie nachalnie uprzejma. Szymon ubrany jest zwykle w czarną koszulę i takąż kamizelkę z dewizką od zegarka; jego palce zdobią sygnety z wyeksponowanymi

literami hebrajskimi, wpisanymi w magiczne symbole. Oczywiście Badacze mogą próbować bardziej bezpośrednich metod zdobycia księgi. Znajduje się ona na piętrze sklepu kupca – w zamkniętej szafie. Jest to oczywiście ryzykowne, Szymon Ben Eliezer jest bowiem również utalentowanym magiem, który może w poszukiwaniu swojej własności użyć takich istot, jak Kroczący Między Światami (*Zew Cthulhu*, strona 180) lub Widmowy Łowca (*Xięga Bestyj*, tom I, strona 49).

Po zdobyciu przez Badaczy księgi, „Kruk” poświęci się tylko i wyłącznie pracy nad planem powstania oraz studiowaniem wraz z „Nawą” opasłego tomiszcza.

## 5. Powstanie

Gęstniejącą atmosferę w mieście wyczuwa się niemalże podskórnie. Zachowanie sił rosyjskich jest w dużej mierze zależne od tego, ile strzelanin i egzekucji dokonali w trakcie trwania scenariusza Badacze. Nawet jednak w przypadku zachowania pełnej konspiracji można zauważyć nerwowość patroli. Atmosferę podgrzewają napływające wciąż informacje ze świata: pogarszające się stosunki rosyjsko-niemieckie, wybuch powstanie na Kaukazie, przyjęcie przez francuskiego ambasadora przedstawicieli polskiej inteligencji i zapewnienie ich o przyjaźni. Obok dobrych informacji zagranicznych krąży również istotna wiadomość lokalna – na wielki pokaz musztry w ostatnim tygodniu października 1879 roku ma przybyć do Cytadeli, wraz z licznymi pułkami, sam generał gubernator warszawski Paweł Eustachiewicz Kotzebue. „Kruk” opracował już plany powstania, sprowadzona broń została rozdysponowana pomiędzy komórkami, a informacje o przygotowaniach zostały wysłane do innych ośrodków miejskich. Brakuje jeszcze tylko dokładnej daty i rozesłania rozkazów do poszczególnych batalionów.

### 5.1. Rada wojenna

Kluczowym elementem zatwierdzania planów powstania jest ostateczne zebranie kierownictwa OKP, mające na celu potwierdzenie akcji oraz wyznaczenie jej daty. Badacze mają za zadanie zabezpieczenie tego wydarzenia. Spotkanie odbywa się w jednym z większych pomieszczeń w restauracji „Pod Kogutem” – zaproszonych na

nie jest większość najważniejszych figur organizacji, w tym „Raba”, „Mysz” oraz „Nawa”. Większość lokalu wypełniają zaufani statyści, rzekomo świętujący ubicie świętego interesu przez młodego syna potentata tekstylnego. Mają oni za zadanie odwrócić uwagę od ustawionego nieco na uboczu stolika spiskowców. Atmosfera na spotkaniu jest zależna od poprzedzających je wydarzeń – od umiarkowanego optymizmu po fatalistyczne uwagi o powstrzymaniu pewnej porażki. Do najważniejszych elementów poruszonych w czasie dyskusji należą:

- **Plan:** „Kruk” przydziela poszczególnym komendantom odpowiedzialność za różne elementy powstania, przy okazji wskazując na dużej mapie Warszawy miejsca zbiórek oraz główne cele natarcia. Zauważalne jest zignorowanie Cytadeli Warszawskiej – największego ośrodka wojskowego. Większość oddziałów ma dokonać ataków na posterunki policji oraz wojska i inne kluczowe miejsca w Warszawie. Kwestię Cytadeli generał porusza lakonicznie i w bardzo zaskakujący sposób. Cytadelę według słów „Kruka” zniszczą specjalne kompanie, dowodzone bezpośrednio przez niego. Oczywiście dla reszty kierownictwa jest to wielkie zaskoczenie, ale i pewna ulga (szturm na twierdzę z pewnością oznacza duże straty). Bartczuk, korzystając ze swojego autorytetu oraz zasłaniając się tajemnicą, przekona resztę zgromadzonych do skuteczności własnego planu – oczywiście jeśli postaci graczy nie zainterweniują. Według zamysłu „Kruka”, po zdobyciu Warszawy, wykorzystując zaskoczenie, powstanie rozpoczną również inne komórki w Królestwie, wspomagane przez gniazda z zaborów pruskiego i austriackiego.
- **Data:** Wyznaczenie dnia rozpoczęcia powstania na dzień przed wielką musztrą budzi spore poruszenie, oznacza to bowiem zwiększone siły w Cytadeli. „Kruk” i tutaj jednak stawia na swoim – według niego pozwoli to na szybką likwidację niemalże całego garnizonu, a tym samym zdobycie czasu potrzebnego do formowania się większych oddziałów OKP i włączenia się innych państw do walki o „sprawę Polską”.

## 5.2. Zdrada czy powinność?

Trwająca niemalże od samego początku istnienia organizacji działalność Semena „Myszy” Hryniuka w OKP oscylowała głównie wokół radykalnej krytyki każdego planu „Kruka”. I choć nieliczne jego sugestie hrabia uznał za trafne, większość po prostu zignorował. Uważa „Mysz” za osobę niebezpieczną, jednakże zna jego wpływ na część członków organizacji i ceni go za zdolności przywódcze. Natomiast sam Hryniuk, niejako mimochodem, stara się dyskredytować działania „Kruka” i szczególnie wśród bardziej zapalczyczych członków OKP często zdobywa posłuch. Plan powstania zaprezentowany przez „Kruka” odrzuca całościowo jako absurdalny (a w rzeczywistości zbyt odległy od jego własnych celów) i przygotowuje jego własną wersję. Hryniuk rozumie, że zbyt mało znaczy w organizacji. Ale gdyby tak w przeddzień insurekcji zabrakło w niej samego „Kruka”? Jego logiczny i przemyślany w najmniejszym szczególe, a do tego uwzględniający dążenia przedstawicieli frakcji litewskiej i ruskiej plan mógłby zostać wówczas zrealizowany. Semen odwołałby się wtedy oczywiście do autorytetu samego „Kruka”, umiejętnie kierując rozwojem wydarzeń. Aby zrealizować swoje zamiary, „Mysz” nie zawaha się wyeliminować innych członków OKP – oczywiście w taki sposób, żeby ewentualne podejrzenia nie padły na niego.

W dogodnym momencie „Mysz” zaprezentuje Badaczom swoją wizję rozwoju wydarzeń – najlepiej niech będzie to chwila, kiedy po wpadce, nieudanej akcji lub „odlocie” lidera, autorytet „Kruka” zachwieje się w posadach. Plan Hryniuka winien być zaprezentowany jako odtrutka na plany Bartczuka, wiodące losy OKP i całego Królestwa Polskiego, nie wspominając nawet o reszcie zaborów, ku otchłani. Oczywiście Semen nie zasugeruje zabicia „Kruka” – wystarczy go skutecznie unieszkodliwić, tak aby nie mógł on dowodzić. Złamana szczeka lub poważne zatrucie mogłyby załatwić sprawę.

W przypadku gdy Badacze opowiedzą „Krukowi” o propozycjach Semena, ten wpadnie w furję i zażąda przyprowadzenia go żywcem. Będzie to trudne, zwłaszcza jeśli BG w jakiś sposób zdradzili się przed „Myszą”. Zabarykaduje się on wtedy w domu wraz z ochroniarzami. Jest to

sytuacja bardzo delikatna, awantura może bowiem ścigać uwagę Rosjan i zniszczyć jedność OKP.

### 5.3. Noc prześwietna

Ostatnie dni przed powstaniem mijają na gorączkowych aktualizacjach planów. Jako miejsce przeprowadzenia rytuału został wybrany przez „Kruka” pałacyk Lemonowa, mieszczący się przy Cytadeli Warszawskiej. Budynek, będący własnością wysokiego urzędnika, ma rozległe ogrody, graniczące z murem Cytadeli. Badacze mają zaplanować oraz pokierować atakiem w noc poprzedzającą powstanie. Obserwacja wskazuje, że poza kilkoma służącymi z psami, pałacyk nie jest chroniony.

W noc poprzedzającą dzień rozpoczęcia powstania w pałacyku ma odbyć się bal maskowy. Parter zostanie przemieniony w jadalnię, pokój męski oraz niewielką salę balową. Rozkaz (o czym przypomni BG „Kruk”, jeśli go o to zapytają) jest następujący – wziąć zakładników tak, aby policja nie została zaalarmowana, i zabezpieczyć teren do rana. Postaci graczy mają wolną rękę w realizacji tego zadania.

#### Pałacyk Lemonowów

Wybudowany jeszcze za czasów Księstwa Warszawskiego pałacyk postawiono na terenach wydzierżawionych (później przejętych) od Pijarów. Charakterystyczne wejście z kolumnami i biała fasada z grecką ornamentyką harmonizują z czerwoną dachówką i krótkimi spadami dachu. Dworek tonie w zieleni – rozległy ogród otacza go ze wszystkich stron (a jego najodleglejsza, tylnia część graniczy z murami Cytadeli). Liczne drzewa – w tym bujnie kwitnące wierzby wzdłuż stawku oraz okalające teren świerki – stanowią dobry kamuflaż. W ogrodzie znajduje się też budka ogrodnika (mniej więcej w połowie drogi między pałacykiem a murami) oraz altanka nad stawem, umieszczona w cieniu nisko zwieszającej się wierzby płaczącej. Sam pałacyk nie jest nazbyt rozległy: posiada dwa większe pokoje dzienne na parterze, do tego niewielką salę balową, oraz pokoje do kameralnych spotkań. Na piętrze znajdują się sypialnie i prywatne gabinety, z kolei na tyłach pomieszczenia gospodarcze i pokoje służby. Budynek posiada piwniczkę z licznymi

pomieszczeniami, zajętymi głównie przez składowaną żywność oraz przednie alkohole.

- **Bezpieczeństwo:** Sześciu służących, pełniących rolę ochroniarzy, rozmieszczonych jest w kilku miejscach pałacyku: dwóch przy wejściu, po jednym przy sali balowej, schodach do części prywatnej gospodarzy, w ogrodzie i w towarzystwie pana Iwana Lemonowa. Ochroniarze wyposażeni są w kastety i gwizdki policyjne, a towarzyszący gospodarzowi drab nosi ze sobą rewolwer. W razie drobnych incydentów mają oni unieszkodliwić intruzów za pomocą kastetów. W przypadku większych kłopotów mają gwizdkami wzywać policję i udać się do gabinetu gospodarza, aby pobrać broń. W swoim gabinecie Iwan Lemonow ma zgromadzone kilka sztuk broni krótkiej oraz myśliwskiej.
- **Służba:** Przekupienie służby pozwoli uzyskać sporo informacji o liczebności gości i środkach bezpieczeństwa. Rozpracowanie tych ludzi wymaga dobrej historyjki – służba nie będzie współpracowała z kimś, kto mówi otwarcie o aktach terroru.
- **Bawiący się:** Tłum składa się z dwudziestu bawiących się osób (osiemnastu w sali balowej i para w jeden z sypialni na piętrze) oraz piętnastu członków służby (kuchnia, sala balowa i pomieszczenia dla służby). Wśród gości tylko czterech to mężczyźni (w tym jeden oficer bez broni), reszta to dzieci, kobiety oraz starcy.
- **Infiltracja:** Postaci graczy, jeśli tylko posiadają odpowiednie przebrania, mogą przeniknąć do środka jako goście, służba lub woźnice. Atak od wewnątrz na pewno zaskoczy ochronę pałacyku.
- **Sterroryzowanie:** Jeśli Badacze będą działali z zaskoczenia lub brutalnie, tłum będzie można opanować w ciągu zaledwie kilku minut. Niezbędny jest przy tym jednoczesny atak od strony wejścia dla służby oraz od frontu.
- **Ubezpieczenie:** „Kruk” zasugeruje rozstawienie swoich chłopców w obwodzie na rogach ulicy – na wypadek ucieczki osób zgromadzonych w pałacyku mają oni rozkaz strzelać tak, aby zabić. W przypadku krytycznie złego



przebiegu wydarzeń, oddział „Kruka” wkroczy do środka, nie oszczędzając opornych.

#### 5.4. Przyzwanie Strażnika Bramy

Po opanowaniu sytuacji na miejsce przybywa Bartczuk w towarzystwie swojej świły. Rozkaże związać większość osób i wyprowadzić część zakładników do ogrodu. Następnie rozpocznie przygotowania do rytuału. W przypadku zainteresowania Badaczy tematyką Mitów, „Kruk” będzie starał się wcześniej skłonić ich do pomocy przy skomplikowanym zaklęciu, mającym wezwać istotę, która zniszczy Cytadelę. Scena ta dzieli się na następujące wydarzenia:

- **Przygotowania:** Na samym początku „Kruk” ustali z Badaczami kwestie bezpieczeństwa – jak sam twierdzi, potrzebuje około dwóch godzin spokoju. Będzie nalegał na ciągłą obecność BG w ogrodzie, podczas gdy jego oddział ma zabezpieczyć dom. Nie będzie jednak zmuszał Badaczy do niczego. Następnie wraz z Marią przebierze się w szaty kapłańskie i rozpocznie wyrysowywanie wielkiego kręgu na trawniku pośrodku ogrodu. Używając noża, zrani się w rękę, skrapiając w ten sposób krwią ziemię. Przygotowania te będą trwały około godziny.
- **Zaklęcia ochronne:** Po skończeniu pierwszych przygotowań, „Kruk” zaprosi do siebie Badaczy, tłumacząc że przed gniewem Strażnika Bramy uchroni ich wyłącznie znak krwi.
- **Inkantacja:** Około drugiej w nocy rozpocznie się główna część rytuału. Zaklęcie jest wymawiane przez generała, natomiast „Nawa” gra w tym czasie na egzotycznej piszczałce, wydobywającej z siebie wysokie, hałaśliwe dźwięki, utrzymane w asymetrycznej i niepokojącej tonacji. Główna inkantacja brzmi następująco:

*NYARLATHOTEPIE pośród Otchłani Czasu  
i Przestrzeni*

*NYARLATHOTEP UNGOYUD*

*NYARLATHOTEP TELAL... usłysz mój głos!*

*Ty, Któryś pochłonął ten świat*

*I zrodził szaleństwo pośród dzieci człowieka*

*NYARLATHOTEP AXBIM XENCH'ZY VAWEG*

*TELAL... usłysz mój głos!*

*NYARLATHOTEP ALAL... usłysz mój głos!*

Po dokończeniu inkantacji zaczyna drżeć ziemia. W setkach splekań pojawiają się dziwne, mackowate stworzenia, przypominające wąskie języki. Ich zbiorowiska tworzą niemalże żywy dywan, wyrrywający się z ziemi. W powietrzu słychać niepokojący, mlaskliwy szelest. Ujrzenie tego wszystkiego oznacza utratę 1/1k6 PP. Jest to jednak dopiero przedsmak prawdziwej grozy – Badacze mają w zasadzie ostatnią szansę na ucieczkę i pozostanie przy zdrowych zmysłach. Po kilku sekundach narastania odgłosów nastaje kompletna cisza.

- **Pojawienie się Języka Krwi:** Nagle bezgłośnie przez żywy portal przeciska się kosmiczna bestia. Pierwsza pojawia się smoliście czarna macka uderzająca chaotycznie w przestrzeń dookoła portalu. Co jakiś czas chwytą ona jedno z martwych ciał lub żywą osobę nie chronioną przez pieczęć krwi. Napotkawszy tkankę, obraca się wokół niej niczym język. Słychać jedynie trzask kości i widać tryskającą krew – w każdej rundzie Nyarlathotep atakuje raz i istnieje 10% szansa na trafienie jednego z niechronionych czarem ochronnym Badaczy. Po kilku długich sekundach z macek wylatuje korpus czarnej istoty, Strażnika Bramy. Przypomina on nieomal granitową rzeźbę. Z korpusu wyrastają trzy szponiaste ręce oraz trzy masywne nogi, zakończone grubymi kopytami. Gdy wyjdzie z portalu, ten na chwilę zmienia się w czarną, jednolitą skałę, która po przyjrzeniu się jej dokładniej okazującej się być jednak czymś w rodzaju lustra, za którym czarnieje kosmos, przetykany światłem odległych gwiazd. Patrząc się w tę zimną kosmiczną otchłań, zauważyć można wijące się w niej wielkie cienie. Generał Bartczuk wykrzykuje rozkaz-prośbę dla bestii:

*Otwórz bramę, jej czcigodny strażniku! Czarny Faraonie, Nietoperzu Nocy, Języku Krwi, Sfinksie Bez Twarzy, Wysłanniku Azatotha – zniszcz wrogów Polski. Pij ich krew, sprowadź dwór bogów, aby nasycił się w tej uccie, którą naszykowaliśmy dla Ciebie!*

W tym momencie ogromna macka dociera do tłumu ściśniętego na balkonie, zmieniając go w krwawą miazgę. Macka bestii przybiera czerwony kolor, który wyjaśnia jej nazwę. Widok nadejścia Nyarlathothepa kosztuje oglądających go 1k10/1k100 PP. Wsłuchiwanie się w odgłosy lub widok cienia istoty wywołują utratę 2/1k6 PP. W razie potrzeby można wykorzystać statystyki Nyarlathothepa w formie potwora (*Zew Chtulhu*, strona 218).

- **Następstwa:** Istota wielkimi krokami rusza w kierunku Cytadeli. Pod wielkimi kopytami zapadają się budynki oraz łamią drzewa. Z kosmicznego lustra zaczynają się tymczasem wydobywać – jakby wypływając – kolejne istoty. Żabowato-rybie bestie wygrywają na fletach kosmiczne sonaty. Wielkie i czarne skrzydlate węże ze skrzekiem wiją się w powietrzu. Słudzy podążają za swoim panem, tworząc wydłużający się korowód. Gdy awatar Zewnętrznego Boga dociera do murów, następuje ich głuche tąpnięcie. Nieliczne strzały z karabinów i niewielkich dział wydają się nie robić wielkiego wrażenia na bestii. Do środka twierdzy wlewa się również fala mniejszych istot, pożerając stłoczonych na potrzeby pokazu żołnierzy. Walki ustają szybko. Później trwa już tylko miażdżenie wszystkich znajdujących się w Cytadeli osób. Pozbawione nadziei krzyki wydają się trwać przez całe wieki. Obserwowanie pochodu sług kosztuje 1k6/3k6 PP. Jeśli Badaczom udało się schronić w pałacu lub gdzieś dalej zaraz na początku rozpełzania się sług, nie zostaną oni fizycznie zaatakowani. W razie potrzeby można wykorzystać statystyki Sług Zewnętrznych Bogów (*Zew Chtulhu*, strona 191). Wszystkie postaci w sąsiedztwie terenu Cytadeli tracą przytomność – obudzi je dopiero wschód słońca.

Nad ranem widoczne są wyłącznie zgłiszcząca pozostawione przez kosmiczny byt. Zapewne nie wszyscy Badacze doczekali świtu – umysły części zostały bezpośrednio dotknięte niewypowiedzianą grozą, a ich leczenie będzie trwało latami i to bez zbytek nadziei na powrót do zdrowia. Część ostrożniejszych postaci (czyli tych, które uciekły,

nie oglądając się za siebie) lub kilku szczęśliwców mogło przetrwać nadejście Nyarlathothepa. Jeśli BG uratowali wrzeszczącego o zemście „Kruka” oraz Marię, zanim zostali oni zdeptani przez wypęzający z portalu horror, być może również i oni uratowali swe umysły przed szaleństwem.

## 6. Zakończenia

Poniżej przedstawione zostały możliwe zakończenia scenariusza. Wybrany finał powinien oddawać klimat, jaki niosły ze sobą sesje – od tego najbardziej przypominającego rozstrzygnięcia znane z dzieł Lovecrafta, poprzez tragiczne walki powstańcze, aż do epickiego zwycięstwa nad okupantem.

### 6.1. Chłodne mury szpitala

W przypadku skrupulatnego rozliczania Punktów Poczytalności, wszyscy lub część Badaczy może ulec chorobie psychicznej albo zginąć przed doczekaniem powstania – zwłaszcza jeśli byli oni świadkami przyzwania awatara Nyarlathothepa. Ostateczne szaleństwo to klasyczne rozwiązanie, pozostające w zgodzie z twórczością H.P. Lovecrafta. W takim przypadku finałem będzie opis izolatki Szpitala praskiego. Obląkane postaci ubrane są w poszarpane koszule i pogrążone w katatonii lub też szaleńczo mamroczą imiona zapomnianych bóstw. Zza zakratowanego okna słychać bliskie odgłosy wystrzałów i krzyki rannych. Nie wiadomo jednak, kto z kim walczy. Bohaterowie Graczy już nigdy nie powrócą do świata żywych, zamknęły się za nimi bowiem bramy szaleństwa.

### 6.2. Na barykadzie Królestwa Polskiego

Zakończenie w stylu militarnym. Niezależnie od tego, czy przyzwanie Zewnętrznego Boga dojdzie do skutku, w Warszawie nad ranem 30 października wybucha powstanie. Miasto zasnute jest dymem z licznych pożarów, a w powietrzu unoszą się dźwięki wystrzałów oraz dzwonów kościelnych bijących na alarm. Jeśli nastąpiło przyzwanie Nyarlathothepa, noc szczęśliwie uratowała umysły większości warszawiaków. Po krwawej uczcie bestia odchodzi z powrotem na dwór Azatotha, pozostawiając za sobą ślady szlamu i rybi odór.



Gdy nastąpi świt, chaos wybuchających walk odciąga uwagę od Cytadeli i wspomnień prze-rażających dźwięków. Żołnierski instynkt podpowiada Badaczom, aby niezależnie od okoliczności trzymali się swoich wojsk. Część BG jest zapewne ranna, wszyscy zaś są na pewno osłabieni psychicznie. Dotarcie do bezpiecznego miejsca wydaje się więc priorytetem.

Zgodnie z pokazywanymi BG przez „Kruka” planami, najbliższy duży punkt powstania znajduje się przy moście. Podróżującym miasto wydaje się martwe. Z rzadka ulicami przemykają szybko jego mieszkańcy. Po kilkunastu minutach postaci docierają do barykady na moście. Obwieszona flagami oraz obrazami Matki Bożej, improwizowana barykada jest pierwszym przystankiem. Sytuacja, jaką Badacze tam zastaną, może być różna:

- **Bóg najwyższy zesłał zwycięstwo:** Jeśli konspiracja została zachowana i atak na Cytadelę się powiódł, rozmiar klęski Rosjan w Warszawie jest ogromny. Grupy niespodziewanie atakowały posterunki i wysadzały koszary.

Fakt zniszczenia Cytadeli załamał ducha jednostek stacjonujących w okolicy – oficerowie uciekali w popłochu, a całe oddziały poddawały się na widok Polaków. Również z innych miast dochodzą wieści o przejęciu kontroli nad garnizonami, trwa umacnianie obrony oraz przejmowanie posterunków granicznych. Pomimo rozpoczęcia wojny z całą potęgą Rosji morale jest świetne, a do powstańców masowo przyłączają się warszawiacy.

- **Bijemy się, panie:** Jeśli Cytadela wciąż stoi lub tajna Policja zdołała zinfiltrować OKP, bitwa o Warszawę pozostaje nierozstrzygnięta. Pierwszy atak nie oczyścił miasta – wszędzie trwa chaotyczna bitwa, stanowiąca preludeum wojny. Badacze mogą zdecydować się na walkę na barykadzie. Może to oznaczać zarówno kilka godzin oczekiwania bez jednego wystrzału, jak i piekło okrążenia. Na pewno jest to najbardziej heroiczny czyn, jednak w przypadku porażki powstania oznaczana on niewolę lub śmierć.

- **Kłeska:** Rosjanie byli liczni, w gotowości oraz świetnie poinformowani. Kilka ataków się powiodło, jednak ze wszystkich stron idzie kontratak, aby zadusić powstanie w zarodku. Kto może, ten ucieka, w Warszawie czeka bowiem tylko śmierć. Dowódca mówi otwarcie: barykadę utrzymamy ile damy radę, ślubowaliśmy. Uciekajcie, jeśli wam życie miłe, na drugim brzegu jest bezpieczniej. W całej Warszawie panuje chaos – carscy żołnierze palą oraz rabują na gigantyczną skalę, podjęzeleni do tego przez swoich przełożonych.

### 6.3. Upadek OKP

Scenariusz może zakończyć się również klęską OKP, zanim w ogóle dojdzie do wielkiego finału. Decyzja graczy o likwidacji „Kruka”, zbytnie zwracanie na siebie uwagi Ochrony, starcia w łonie organizacji i inne czynniki mogą spowodować, że powstanie nie zostanie nawet rozpoczęte. Rozegraj wtedy jedną z dwóch scen:

- **Pułapka:** Bładym świtem Badacze zostają zbudzeni przez alarm sekcji zabezpieczającej. Ochrona idzie po nich! Na końcach ulic widać wozy policyjne oraz kozaków szykujących się do walki. Kryjówka BG jest otoczona. Badacze mogą próbować przyjąć nierówną bitwę w swojej małej twierdzy lub też postarać się przebić. Taki finał może być tragiczny lub, jeśli na czas przyjdzie odsiecz, może stanowić wstęp do życia poszukiwanych w Kraju Przywiślańskim.

- **W celi Ochrony:** Badacze zostają pozostawieni ranni na polu bitwy lub wydani na pastwę Ochrony. Także ci, którzy wybrali poddanie się na widok przeważających sił wroga, kończą w ten sam sposób. Przesłuchanie, krzyki i setki uderzeń oraz kopnięć. Podpisywanie fałszywych zeznań i łodowata, wilgotna cela. Kolejne procesy i zeznania. W końcu cela dla czekających na szubienicę lub kibitka wioząca na Sybir.

### 7. Możliwe kontynuacje

Badacze mogą skierować się na tereny pozostające w rękach powstańców, aby przeczekać burzę lub uciec z Warszawy. Powód może być różny – ratowanie rannych, troska o swoje życie lub wypełnianie rozkazów. Powodzenie manewru zależy od działań powstańczych: od paradowania w patriotycznym pochodzie po przebranie się w cywili i przemykanie podwórkami, drżąc na dźwięk przeczesujących miasto kozaków. Postaci mogą uciec zwyczajnie na wieś lub do zaprzyjaźnionego szlachcica. Mogą też próbować przeczekać kilka dni w jeden z kryjówek OKP lub udać się do szpitala w centrum miasta. BG mogą nawet próbować szybkiej ucieczki za granicę. Sposób może być różny – transatlantykiem, łodzią rybacką lub koleją. Różny może być też i cel podróży: Jerozolima, Francja lub „byle tylko dalej”. Postaci mogą podróżować wspólnie lub się rozdzielić. Być może *Wyznania ostatnie magów Kary Mustafy* są schowane w ich rzeczach osobistych...



# DJ MG

## Czyli co zrobić, gdy odtwarzanie muzyki na sesji nie wystarcza

ZBIGNIEW „ZED” ZYCH

ILUSTRACJE: JAN JASIŃSKI



*Czy zdarzało się wam znaleźć idealny kawałek pod konkretną scenę, ale w trakcie jego odsłuchiwania okazywało się, że w drugiej minucie nagle zmienia tempo lub charakter w taki sposób, że przestaje pasować? A może urywał się przy końcówce, co sprawiało że przy zapętlaniu wybijał wszystkich z klimatu nagłym huknięciem poprzedzonym chwilą ciszy? Jeżeli tak, przeczytajcie kolejne akapity – dowiecie się z nich, jak modyfikować, a nawet tworzyć własną muzykę do sesji.*



Kiedy dwadzieścia lat temu mój pierwszy MG puszczał z walkmana kasetę Iron Maiden z albumem *Fear of the Dark*, zupełnie nas nie interesowało, że gitarowe riffy nie pasują do ciemnych kniei Drakwaudu. Byliśmy wtedy dziećmi i nie mieliśmy żadnej sensownej alternatywy. Dziesięć lat później zaczęliśmy używać discmanów i odtwarzaczy plików mp3. Na samą myśl o tym, że możemy kontrolować muzykę w trakcie sesji, robiło nam się ciepło. Gdy do użytku ogólnego trafiły wreszcie laptopy, palmtopy i tablety wydawało się, że nasze potrzeby zostały ostatecznie zaspokojone. Nowe dziesięciolecie udowodniło nam jednak, że nie mieliśmy racji, choć na rynku nie pojawiła się żadna fascynująca nowinka techniczna, która zrewolucjonizowałaby wykorzystywanie muzyki w trakcie sesji. Na szczęście muzyka to nie tylko odtwarzanie plików.

## Poziom 1

Większość programów do odtwarzania muzyki posiada opcję aktywnego equalizera tj. ma możliwość włączania lub wyłączania go w trakcie odtwarzania utworu (*Winamp, iTunes, AIMP* itp.). Equalizer, lub inaczej korektor, to takie urządzenie z suwakami przypisanymi do odpowiednich częstotliwości. Za jego pomocą możemy zmieniać brzmienie kawałka muzycznego, przyciszyć lub podgłośnić wysokie, średnie i niskie tony. Zapytacie, w jakim celu?

W realnym świecie jest tak, że kiedy stoisz przed klubem, do twoich uszu dochodzą głównie stłumione dźwięki. Kiedy wreszcie otwierasz drzwi, dostajesz w twarz ogłuszającym basem, melodią i całą resztą. Dzięki korektorowi jesteśmy w stanie odtworzyć to wrażenie, a co za tym idzie zwiększyć realizm sceny i lepiej wkręcić w nią graczy. Może kojarzycie takie sceny z filmu, w których postać idzie ulicą, w tle leci muzyka, ale kiedy bohater włącza odtwarzacz mp3, muzyka nagle zmienia się tak, jakby dobiegała ze słuchawek? Albo moment podczas strzelaniny, gdy obok kogoś eksploduje granat i wszystko cichnie, słychać jedynie szum, pisk oraz niewyraźną melodię?

PROSTYMI NARZĘDZIAMI  
ZMIENIAJĄCYMI BRZMIENIE  
MUZYKI SĄ MIĘDZY INNYMI WTYCZKI  
DSP DO WINAMPA.

Jeżeli zależy wam na realizmie – albo lubicie prowadzić filmowe sceny – odpowiednie ustawienie i wykorzystanie korektora ułatwi wam zadanie.

Radio samochodowe (ustawienia equalizera)		Efekt ogłuszenia np. po wybuchu granatu (ustawienia equalizera)	
70Hz	-12,0 dB	70Hz	-12,0 dB
180Hz	-12,0 dB	180Hz	-12,0 dB
320Hz	-12,0 dB	320Hz	-12,0 dB
600Hz	-3,6dB	600Hz	-12,0 dB
1KHz	+1,3dB	1KHz	-12,0 dB
3KHz	+12,0dB	3KHz	-12,0 dB
6KHz	+12,0dB	6KHz	+12,0dB
12KHz	-12,0dB	12KHz	+12,0dB
14KHz	-12,0dB	14KHz	+12,0dB
16KHz	-12,0dB	16KHz	+12,0dB

## Poziom 2

Konkretne lokacje (las, wagon kolejowy, jaskinia) aż się proszą o wykorzystanie jakiejś ambientowej ścieżki dźwiękowej, która podkreśliłaby klimat miejsca. Nie ma nic lepszego, jak wykorzystać naturalne odgłosy (szum drzew, stukot kół, echo kąpiącej wody). Wszystko, czego potrzebujecie, znajdziecie w zasobach serwisu *You Tube* – wystarczy tylko użyć jednego z dostępnych w Sieci konwerterów (<http://clipconverter.cc>, <http://youtube-mp3.org>). Wykorzystując dwa różne odtwarzacze, możecie korzystać w tym samym czasie z jakiegoś pasującego do sceny utworu i klimatycznych ambientowych sampli. Wystarczy na jednym odtwarzaczu zapętlić odgłosy natury, na drugim zaś to, co tylko chcecie.

” NALEŻY PAMIĘTAĆ, ŻE  
KONWERTOWANIE UTWORÓW  
MUZYCZNYCH, BĘDĄCYCH CZYJĄŚ  
WŁASNOŚCIĄ INTELEKTUALNĄ, MOŻE  
NARUSZAĆ USTAWĘ O PRAWIE  
AUTORSKIM I PRAWACH POŚREDNICH.

Prócz dźwięków otoczenia istnieją również takie, których klimat i znaczenie trudno jest oddać nawet

najlepszym opisem (syrena policyjna, wystrzał armatni, start wahadłowca). W takim przypadku lepiej zadziała dobrze dobrany sampel. Szczególnie, jeżeli gracze nie spodziewają się z waszej strony takiego zagrania. Puszczona w trakcie sceny seria z pistoletu maszynowego powinna postawić graczy na równe nogi. Musicie jednak pamiętać, żeby muzykę puszczać na niedomyślnym odtwarzaczu, tak aby przypadkiem jej nie zastąpić.

### Poziom 3

Kiedy szykujecie sobie opis na otwarcie lub zamknięcie sesji i nie ma obawy, że gracze na niego wpłyną, możecie zmiksować jakiś utwór przed sesją. Nie musicie się ograniczać do jednego utworu i jednego sampla na raz. Proste programy (*DJ Mixer*, *MAGIX Digital DJ*) pozwalają na dowolne łączenie plików typu wav, mp3 itp., zmienianie ich brzmienia, dodawanie przeróżnych efektów oraz wycinanie zbędnych elementów.

ALTERNATYWY DLA SERWISU  
YOUTUBE W ZAKRESIE  
AMBIETOWYCH PODKŁADÓW  
DŹWIĘKOWYCH TO SERWISY  
NATURESOUNDSFOR.ME  
I TABLETOP AUDIO.

Główną zaletą przygotowanego tak utworu jest to, że zwalnia on was z potrzeby opisywania zbyt wielu ważnych elementów otoczenia i pozwala lepiej skupić się na narracji. Opis początkowy nie może być za długi, ale powinien ułatwić graczom zanurzenie się w świecie gry. Dlatego kiedy do utworu dodamy szum drzew, śpiew ptaków, trzask gałęzi i stłumiony werbel marszowy, większość graczy powinna odczuć, że opis prowadzi ich przez gęstwinę, a gdzieś w oddali po ścieżce maszeruje wojsko. Dzięki temu możemy dokładniej opisać przygarbionego, rogatego mutantą o kopytach zamiast stóp i pokrytej ropnymi krostami cerze, ściskającego w kosmatych dłoniach jakiś plugawy artefakt.

### Poziom 4

Czasem na sesji zdarzają się takie sceny – na przykład na sesjach grozy lub psychodelach – w których aż się prosi, aby muzyka była z jednej strony zwyczajna, z drugiej zaś niepokojąca. Bohaterowie słyszą

piosenkę dobywającą się z wnętrza trumny, są na koncercie heavymetalowym po zażyciu LSD lub odtwarzają płytę gramofonową wykradzioną z Piekla. W takich przypadkach muzykę można przyspieszyć, zwolnić, zmienić jej tonację na mniej harmonijną lub dodać jakiś specyficzny efekt (distortion, echo). Większość półprofesjonalnych programów służących do komponowania muzyki (na przykład *MAGIX*) posiada takie opcje, a nawet przygotowane przez producenta odpowiednie nakładki.

### Poziom 5

Na tym etapie musisz sobie szczerze odpowiedzieć na proste pytanie: czy jesteś osobą obdarzoną choćby minimalnym talentem muzycznym? Jeżeli nie, kolejne zdania będą dla ciebie wyłącznie ciekawostką. Jeśli jednak masz tzw. ucho, poczucie rytmu lub pasję do muzykowania, przeczytaj, przetwórz i wyciągnij wnioski.

Nie trzeba znać nut (choć jest to pomocne), żeby komponować własną muzykę. Większość programów wykorzystuje rozwiązania graficzne w formie tabel lub ścieżek punktowych, na który programujesz kolejność i długość poszczególnych dźwięków. Niektóre z programów same dodają harmonię, tak aby melodia nie fałszowała, lub dopisują wysokie i niskie tony, żeby jeden dźwięk brzmiał jak akord, a nawet cała sekcja. Nie trzeba być Mozartem lub Hansem Zimmerem, żeby komponować wpadające w ucho utwory. John Carpenter skomponował jeden z najbardziej rozpoznawalnych motywów muzycznych, motyw przewodni z filmu *Halloween*, palcem wskazującym prawej ręki, nie wychodząc poza jedną oktawę. Prawdą jest, że współczesna muzyka popularna nie korzysta ze wszystkich 84 klawiszy pianina, a pentatonika jest w ciągłym użyciu. Nie wspominając już o tym, że partia wiolonczelowa w *Canon in D Major* Pachelbela została wykorzystana już tyle razy i przez tak wielu, że szkoda o tym gadać. Prostota to czasem klucz do sukcesu.

JEŻELI CZARNE KROPKI NA  
PIĘCIOLINII NIE STANOWIĄ DLA  
CIEBIE PROBLEMU, JEDNYM  
Z NAJWYGODNIEJSZYCH PROGRAMÓW  
SŁUŻĄCYCH DO ZAPISU NUT JEST  
GUITAR PRO.

Jeżeli czarne kropki na pięciolinii nie stanowią dla ciebie problemu, jednym z najwygodniejszych programów służących do zapisu nut jest *Guitar Pro*. Nie przejmujcie się brzmieniem MIDI, ponieważ zapisaną melodię wyeksportujecie do MMM (*MAGIX-a*) lub innego programu wykorzystującego plugin VST lub soundfonty, czyli nagrane w wysokiej jakości poszczególne dźwięki rzeczywistych instrumentów, dzięki czemu barwa będzie bardziej naturalna. Zalecam przetestować różne programy (na przykład *FLStudio*), należy jednak pamiętać, żeby wykorzystywały one jak najwięcej różnych formatów soundfontów, a przede wszystkim tzw. Kontakt 5. Te ostatnie są obecnie chyba najpopularniejsze, a ich wybór jest ogromny.

Skomponowanie muzyki to nie wszystko. Jeżeli zależy ci na tym, żeby kawałek nie odbiegał jakością dźwięku od reszty muzyki, której używasz na sesji, musisz pamiętać że na dobre brzmienie składa się jeszcze tzw. mix i mastering. W tym temacie napisano wiele poradników, a każdy producent ma swoje własne pomysły, dlatego zachęcam do eksplorowania Internetu (na *YouTube* znajduje się wiele dobrych materiałów) oraz szukania własnych rozwiązań. Najlepszą nauką będzie po prostu bawienie się ustawieniami oraz dochodzenie do wszystkiego metodą prób i błędów. Przecież z opisami i scenariuszami też tak zaczynaliście, prawda?

#### Pentatonika bezpółtonowa

e - g - a - h - d1  
g - a - h - d1 - e1  
a - h - d1 - e1 - g1  
h - d1 - e1 - g1 - a1  
d1 - e1 - g1 - a1 - h1

#### Pentatonika półtonowa

e - f - a - h - c1  
f - g - h - c1 - d1

#### Słowo na koniec

Przez lata nauczyliśmy się dostosowywać opis do muzyki, można jednak zrobić wręcz odwrotnie i skomponować kawałek dokładnie dopasowany do widzianej w wyobraźni sceny. Własnoręcznie skomponowany utwór muzyczny, stanowiący motyw przewodni dla kampanii, może być dla graczy wisienką na torcie, dzięki której zapamiętają ją do końca życia. Nie będzie to muzyka z *Incepcji*, *Ostatniego Samuraja* lub *28 dni później*, które katowane są przez dziesiątki MG, tylko coś osobistego, z czym warto się identyfikować i co będzie się kojarzyło tylko z tym jednym wydarzeniem.

” WŁASNORĘCZNIE  
SKOMPONOWANY UTWÓR  
MUZYCZNY, STANOWIĄCY MOTYW  
PRZEWODNI DLA KAMPANII, MOŻE BYĆ  
DLA GRACZY WISIENKĄ NA TORCIE,  
DZIĘKI KTÓREJ ZAPAMIĘTAJĄ JĄ DO  
KOŃCA ŻYCIA.

Najlepsze w tym wszystkim jest to, że nie potrzebujemy profesjonalnego studia nagrań, a większość z podanych wyżej pomysłów możemy zrealizować na domowym sprzęcie, nie inwestując nawet złotówki. Dzięki temu my, Mistrzowie Gry, możemy eksplorować naszą kreatywność nie tylko na poziomie scenariusza, BN-ów lub opisu, ale również i aranżacji muzyki. Możemy sprawić, że sesja przestanie być tylko grą, a stanie się wielopłaszczyznowym przeżyciem. ●







# PROJEKTOWANIE SANDBOKSOWEGO ŚWIATA GRY

Poradnik dla osób tworzących retroświaty

MACIEJ „AUREUS” GAJZLEROWICZ

ILUSTRACJE: MARCIN RUBINKOWSKI



***Jako że w Polsce najbardziej popularnym stylem grania w gry fabularne jest korzystanie ze scenariuszy (choćby jedynie naszkicowanych), większość światów autorskich (oraz materiałów fanowskich do gier głównego nurtu) również odnosi się do grania scenariuszowego. Scenariuszowe podejście do projektowania świata nie sprawdza się jednak przy prowadzeniu kampanii sandboksowych.***

Typowy twórca świata scenariuszowego stara się omówić możliwie dużo szczegółów, które mają posłużyć jako potencjalne źródło inspiracji dla Mistrza Gry. W świecie sandboksowym tego typu wysiłek jest próżny, gdyż nawet najciekawsze elementy mogą zostać odebrane przez graczy w niemożliwy do przewidzenia sposób. Wielowymiarowy Bohater Niezależny może nie zainteresować ich przy pierwszym spotkaniu i zostać zignorowany lub nawet zabity, fascynująca oraz barwna lokacja może zostać pominięta, a wielostopniowa fabuła rozwiązana za pomocą niestandardowego posunięcia.

W niniejszym poradniku nie chcę szczegółowo omawiać, czym jest sandboks i jakimi sposobami można go ciekawie prowadzić. W skrócie, sandboksem nazywamy sposób prowadzenia kampanii (raczej nie jednostrzałówek), który cechuje się brakiem wcześniej przygotowanego wątku fabularnego. Bohaterowie graczy pojawiają się w obcym świecie, który w dużej mierze jest pustą tablicą bez wyraźnych granic. Fabułą stają się wszystkie działania Bohaterów Graczy, a gracze, odgrywając ich role, sami decydują, jakie wydarzenia i postacie ich interesują. Prowadzący w dużej mierze improwizuje, skupiając się na reagowaniu na poczynania

graczy i tworząc nowe wątki, gdy nie mają oni co robić. Jeżeli zaś brakuje mu natchnienia, sięga po przygotowane wcześniej tablele i generatory, które ułatwiają mu wprowadzenie do sesji nowych pomysłów.

”SANDBOKSEM NAZYWAMY SPOŚÓB PROWADZENIA KAMPANII, KTÓRY CECHUJE SIĘ BRAKIEM WCZEŚNIEJ PRZYGOTOWANEGO WĄTKU FABULARNEGO.

Uczestniczyłem w kilku sandboksowych kampaniach opartych o światy scenariuszowe. Prowadziłem kampanię w świecie pierwszej edycji *Legandy Pięciu Kręgów*, postać odgrywałem zaś w świecie *Warhammera* i *Nemezis*. Te doświadczenia oraz poznanie teorii retrogaminy pozwoliły mi poprzedzić projektowanie świata do mojej własnej, darmowej retrogry *Wiatyk* refleksją, która zaowocowała – tak mi się przynajmniej wydaje – światem doskonale nadającym się do prowadzenia tak zwanej „dziczy” (czyli sandboksów toczącego się w świecie fantasy, poza obszarami miejskimi). Jako że osób zainteresowanych prowadzeniem sandboksów w Polsce nie brakuje, ten tekst ma ułatwić im przygotowania do prowadzenia własnych kampanii. Nie jest to jednak naukowa analiza konstrukcji różnych światów, lecz przedstawienie mojej wizji ideału, do którego sam dążyłem.

### „Podejść do tematu na świeżo” – nie tylko dla sandboksów

To hasło pojawiało się często w kontekście dyskusji o pierwszych grach fabularnych, które (czytane na początku dwudziestego pierwszego wieku) reprezentowały zgoła odmienne standardy i były postrzegane jako błędnie zaprojektowane. Wynikało to z przykładania do nich nowoczesnych standardów, osadzonych w nieadekwatnych kontekstach. Hasło „podejść do tematu na świeżo” zachęcało, aby spojrzeć na retrogry tak, jakby były to pierwsze systemy, z jakimi ma się kontakt. Dzięki temu nie krytykowały się ich na przykład za brak mechaniki odpowiedzialnej za interakcje społeczne, gdyż dostrzegano się, że te interakcje w założeniu są jednym z kluczowych elementów

odgrywania ról i same w sobie powinny być atrakcją.

”PROJEKTUJĄC ŚWIAT SANDBOKSOWY, DOBRZE JEST ZIGNOROWAĆ PEWNE STANDARDY, DO KTÓRYCH PRYZYWCZAIŁY NAS INNE SYSTEMY, I WPROWADZAĆ DO GRY TYLKO TE ELEMENTY, KTÓRE UWAŻA SIĘ ZA ATRAKCYJNE.

Projektując świat sandboksowy, dobrze jest zignorować pewne standardy, do których przyzwyczaili nas inne systemy, i wprowadzać do gry tylko te elementy, które uważa się za atrakcyjne. Innymi słowy, należy unikać wpływu elementów stereotypowych, jeżeli nie uważa się ich za przydatne.

Przykładowo tworząc świat fantasy, nie trzeba wprowadzać do niego na siłę inteligentnych gatunków nieludzkich, ponieważ „jakieś obce rasy muszą być”. Podobnie można tworzyć światy science fiction bez psioniki i kosmitów lub świat postapokaliptyczny bez mutantów.

Nie próbuję tu napisać, że tworząc swój świat należy dążyć ze wszelkimi siłami do oryginalności. Inspirowanie się gramami, literaturą, filmem lub innymi tekstami kultury niewątpliwie może zaowocować licznymi oraz atrakcyjnymi pomysłami, które wspomogą nawet doświadczonego i kreatywnego twórcę. Należy jednak wstawiać do gry elementy dlatego, że mają one stanowić część spójnego obrazu, a nie ze względu na to, że występowały wcześniej w innych grach fabularnych.

### Od ogółu bez szczegółu

Najważniejszą różnicą pomiędzy światem scenariuszowym a sandboksowym jest poziom szczegółowości uważanej za korzystny dla odbiorcy gry. Świat scenariuszowy chętnie wypełnia się wiedzą o najróżniejszych rzeczach: postaciach, lokacjach, wydarzeniach, historii, polityce, religii, mapach. Zakłada się, że nawet jeżeli czytelnik nie odniesie się do nich bezpośrednio, może je swobodnie przetworzyć na swój własny użytek (czyli wykorzystać jako źródło inspiracji). Świat sandboksowy nie dociera do tego kroku, zatrzymuje się bowiem tam, gdzie świat scenariuszowy dopiero się rozkręca: skupia się na opisie

kultury, krain i społeczności. Unika detali, chyba że uważa je za kluczowe: może podać na przykład nazwy konkretnych ludów (np. tych, których konflikt jest istotnym szczegółem świata), imiona władców i nazwy stolic krain. *Wiatyk* na przykład sporo uwagi poświęcił (w porównaniu do innych tematów) religii w państwie dominującym oraz bestiariuszowi, gdyż są to elementy mocno wyróżniające tę grę spośród innych, dostępnych w polskiej wersji językowej.

” ŚWIAT SANDBOKSOWY ZATRZYMUJE SIĘ TAM, GDZIE ŚWIAT SCENARIUSZOWY DOPIERO SIĘ ROZKRĘCA. UNIKA DETALI, CHYBA ŻE UWAŻA JE ZA KLUCZOWE.

Jednak nawet opis religii w *Wiatyku* jest oparty na ogólnikach. Nie pojawiają się nazwiska przewodników duchowych, szczegółowe dane historyczne, zbiór przykazań lub terminy świąt. Podręcznik stara się przedstawić pewien wzór myślenia o zjawisku i ułatwić jego ujęcie, tak aby prowadzący mógł swobodnie go modyfikować.

Prześledźmy to trochę dokładniej. Scenariuszowy opis istotnej gospody może zawierać masę informacji, takich jak nazwa przybytku, czas podania i rodzaje potraw, opis wystroju i umeblowania, opis przedmiotów, jakie skrywają się w piwniczce i pokojach gości, opis okolicy, lista plotek, jakie można podsłuchać przy ladzie oraz przegląd Bohaterów Niezależnych, którzy znajdują się w gospodzie, wraz z biografiami, powiązaniem, statystykami i pomysłami na przygodę.

W przypadku sandbokska gospoda może pojawić się na sesji przypadkowo lub może ją wprowadzić do gry wypowiedź jakiegoś Bohatera Niezależnego. Do momentu, aż gracze do niej zawitają, nic się w niej jednak nie znajduje – dopiero gdy BG do niej dotrą, prowadzący ustali (lub wylosuje) ogólny wygląd gospody i jej nazwę, a także jakich BN-ów można zastać w środku. To, co się w gospodzie znajdzie, zaczyna wywierać bezpośredni wpływ na świat gry (jeżeli więc zlecający zadanie powiadomi bohaterów o bandytach, zaczynają oni od tej chwili okradać okoliczne ziemie). Gospoda będzie się zmieniała wraz z każdym kolejnym przybyciem drużyny – nastąpią rotacje gości, stare interesy

się zdezaktualizują, a gospodarz przypomni sobie kolejną historię.

” SANDBOKSY CHĘTNIE KORZYSTAJĄ Z TABEL WYDARZEŃ LOSOWYCH I GENERATORÓW.

Sandboksy chętnie korzystają z tabel wydarzeń losowych i generatorów. Dla opisanego świata sandboksowego jest ważniejsze, aby opisać ogólnie czym są gospody i jak funkcjonują (oraz jak je wprowadzać na sesji) niż by przedstawić kilka interesujących lokacji. W *Wiatyku* gospody wyróżniają się swoją bardzo militarną funkcją, palisadami i postaciami, które w nich goszczą – wszystko to opisuje podręcznik. Tak samo świat postapokaliptyczny może przedstawić swoje zajazdy jako ogromne, blaszane fortece handlujące benzyną, do których nie można wnosić broni. Te ogólne, „globalne”, informacje w połączeniu z generatorami są narzędziami ułatwiającymi improwizowanie świata gry.

Warto sobie przypomnieć, że pierwsza gra fabularna podawała informacje o świecie gry głównie poprzez interpretacje innych komunikatów. Setting każdy tworzył samodzielnie, jednak obszerny bestiariusz (wypełniony istotami rozumnymi, z którymi można było wchodzić w interakcje), obecność magów i kapłanów, dziczy, baronii oraz innych elementów zapewniała narzędzia do stworzenia świata ogólnego, który dopiero z czasem wypełniało się dodatkowymi elementami. W ten sposób na przykład gracz tworzący postać kapłana mógł wymyślić jedną z obecnych w świecie gry religii (albo i jedną).

**Świat tworzy się w trakcie gry, a nie przed nią**  
Mistrz Gry prowadzący sandboks nie chce przedstawić graczom swojego pomysłu na świat, lecz stworzyć go wraz z nimi. Tak samo fabuła nie jest przygotowywana przed sesją, lecz wspomniana po niej. Każde działanie graczy jest fabułą i każde miejsce staje się częścią świata gry. Czasami dochodzi do sprzeczności z wcześniejszymi informacjami, co jednak może świadczyć o błędnej wiedzy informatora lub braku uniwersalności danej wiadomości (na przykład zabity na pewnej planecie potwór może okazać się zagubionym

członkiem wysoce rozwiniętej rasy obcych, który oszalał z samotności). Postacie pojawiają się i przemijają, stopniowo zapełniając świat, a gdy kampania dobiegnie końca, setting zostaje „wyczyszczony” i zapełnia się go od początku.

” MISTRZ GRY PROWADZĄCY  
SANDBOKSA NIE CHCE  
PRZEDSTAWIĆ GRACZOM SWOJEGO  
POMYSŁU NA ŚWIAT, LECZ UTWORZYĆ  
GO WRAZ Z NIMI.

Wydaje mi się kluczowe aby zapamiętać, że świat sandboksowy jest oparty na ogólnych ideach, które przedstawia się czytelnikowi po to, aby sam je przekształcił i, odnosząc się do nich, wprowadził na sesję coś nowego. Jest to więc w gruncie rzeczy ten sam cel, jaki mają materiały przeznaczone do światów scenariuszowych, przy czym sandboksy ułatwiają wprowadzanie elementów do gry w czasie prowadzenia sesji, a nie w ramach jej przygotowania. Można powiedzieć, że każda drużyna ma swojego *Warhammera*, gdyż każda przekształca oficjalne lokacje i postacie, inspirowane różnymi źródłami oraz wprowadza do gry własne pomysły. Sandboksowy świat stara się to ułatwić poprzez oferowanie uniwersalnych narzędzi improwizacyjnych zamiast gotowych pomysłów na scenariusze.

Dlatego na przykład *Wiatyk* wspomina o pozycji społecznej władczyni krainy, w której rozgrywa się większość przygód, jej roli, celach i prestiżu. Nie zawiera natomiast informacji związanych z dziedziczeniem władzy lub elekcją, imieniem aktualnej cesarzowej, jej pochodzeniem, faktycznymi poglądami, miejscem zamieszkania itp. Każda drużyna powinna wypełnić tego typu detale na własną rękę wtedy, gdy będzie jej to potrzebne.

” GRACZE NIGDY NIE WYCZERPIĄ  
WSZYSTKICH POMYSŁÓW  
I WĄTKÓW Z PODRĘCZNIKA, NIE MA  
WIĘC SENSU ICH NIEPOTRZEBNIE  
GROMADZIĆ.

Jest to ważną konkluzją tego, jak osobiście postrzegam sposób projektowania dobrego świata sandboksowego. Gracze nigdy nie wyczerpią wszystkich pomysłów i wątków z podręcznika, nie ma więc sensu ich niepotrzebnie gromadzić. Lepiej skupić się na ułatwianiu obowiązków prowadzącego i pozwolić mu poszerzać świat wokół postaci, a nie zmuszać kogokolwiek do zapoznania się z ogromnym, a przy tym w dużym stopniu zbędnym materiałem źródłowym.



WOLSUNG  
MAGIA WIEKU PARY  
Przygodnik  
Ilustrowany #1

Już jest!



# PÓLNOC NAD SILVERSTONE

## Scenariusz w konwencji kryminału okultystycznego

PAWEŁ „GERARD HEIME” JASIŃSKI I PIOTR MOSTOWSKI

ILUSTRACJE: PIOTR ZAJĄC, MARIUSZ MIGAŁKA



*Północ nad Silverstone to przeznaczona dla systemu Savage Worlds opowieść o zdradzie. O tajnym przymierzu z Przedwiecznym, które miejscowa starszyzna ukrywa przed mieszkańcami. O morderstwach, do których doprowadził zarówno ów pakt, jak i próba jego zerwania. I wreszcie o zejściu na ścieżkę zła w imię wyższego dobra – słusznie czy niesłusznie pojętego, to już zależy od interpretacji graczy. Jest to również opowieść o czasie, którego bezlitosny upływ wyznacza olbrzymi zegar zamontowany na wieży ratusza w Silverstone.*

## Wprowadzenie

Akcja scenariusza dzieje się w listopadzie 1982 roku na wyspie u wybrzeży Nowej Anglii. Przygoda nawiązuje klimatem do powieści Stephena Kinga oraz opowiadań Howarda Phillipsa Lovecrafta.

## Drużyna

Scenariusz przygotowany został z myślą o dowolnej drużynie, pod warunkiem że Bohaterowie będą zainteresowani prowadzeniem śledztwa i posiadają kompetencje, aby je przeprowadzić. W przygodzie najlepiej odnajdą się postaci funkcjonariuszy policji, prywatnych detektywów, dziennikarzy, a także pisarzy lub lekarzy. Idealna drużyna to 3–4 doświadczonych Bohaterów, którzy dobrze się znają i mają już na koncie podobne zlecenia. Powinni oni poradzić sobie z wyzwaniem, a Mistrzowi Gry będzie łatwo wprowadzić ich do historii, jako specjalistów poleconych przez byłego klienta lub dobrego znajomego.

## O (nie)liniowości

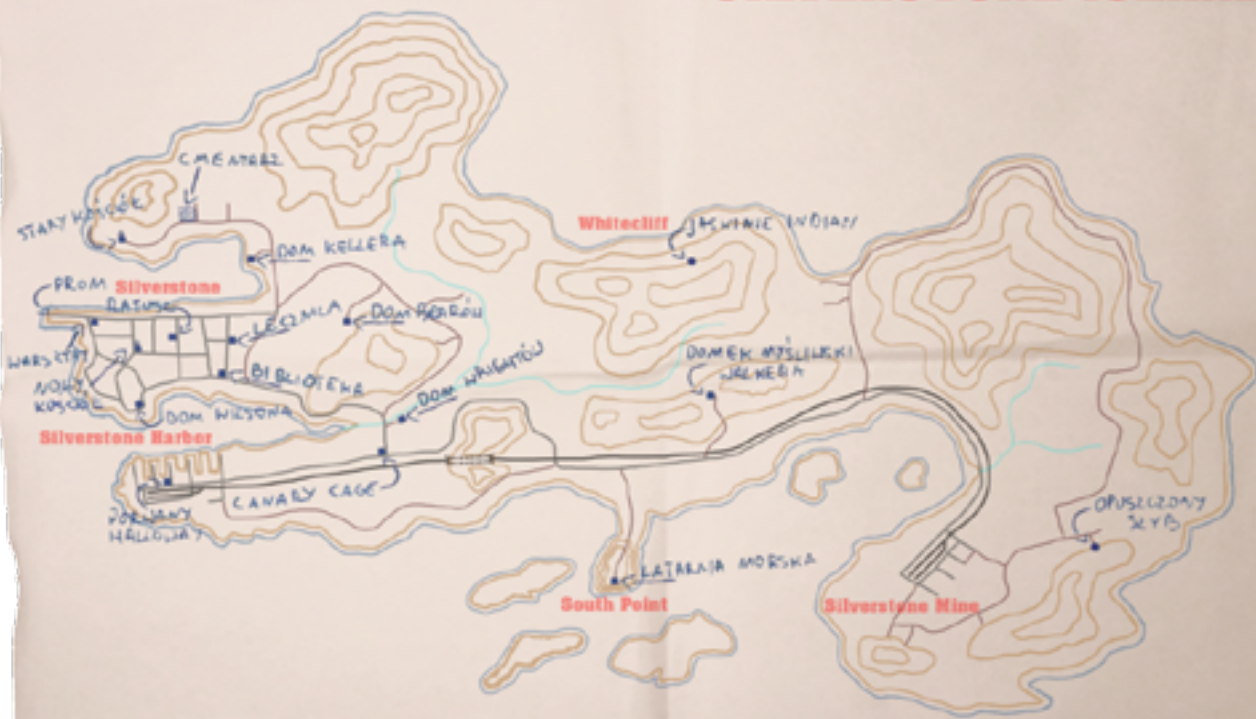
Scenariusz opiera się na założeniu, że ważne wydarzenia nie czekają na Bohaterów Graczy. Wręcz przeciwnie. Śledztwo jest w dużej mierze sandboxowe, co oznacza, że to gracze podejmują decyzje,

gdzie i kiedy udadzą się prowadzone przez nich postacie oraz jak wiele się przy tym dowiedzą. Scenariusz, oprócz opisu sytuacji wyjściowej, przewiduje szereg wydarzeń, które wynikają z planów Bohaterów Niezależnych oraz ich reakcji na postępowanie Bohaterów Graczy. Większość wydarzeń opisana została według klucza:

- miejsce i czas,
- przebieg wydarzenia w sytuacji, gdy Bohaterowie Graczy będą ingerowali,
- dodatkowe zagrożenia, które czipają na osoby bez talizmanu ochronnego (patrz: **Zarządzanie czasem**),
- przebieg wydarzenia i jego następstwa, gdy Bohaterów nie ma na miejscu (w tym również wskazówki, co BG mogą zobaczyć i zrobić już po fakcie).

Ważnym zadaniem postawionym przed MG w tym scenariuszu jest elastyczne reagowanie na poczynania Bohaterów Graczy. Sceny, które zostały opisane, nie są obligatoryjne. Bohaterowie mogą rozwikłać całą intrygę o wiele wcześniej lub zawiązać sprawę i nie rozpracować jej nigdy. Między innymi dlatego scenariusz zawiera trzy duże wątki (sekret

## SILVERSTONE ISLAND



Starszych, zemstę Foster i okultystyczny rytuał Kellera), aby rozwiązanie jednego lub nawet dwóch z nich nie oznaczało końca zabawy.

### Zarządzanie czasem

Jednym z wyzwań stojących przed Bohaterami jest ograniczona ilość czasu. Jeśli BG będą działały zbyt wolno albo zignorują jakieś wątki, pewne wydarzenia i tak nastąpią, ale Bohaterowie nie będą ich świadkami lub uczestnikami – będą za to mogli reagować na ich konsekwencje. Rozsądna drużyna zapewne postanowi się rozdzielić, aby móc lepiej spożytkować czas. Dlatego też do scenariusza został wprowadzony motyw talizmanu ochronnego. Bohaterowie, którzy postanowią się oddzielić od jego posiadacza, będą musieli podjąć pewne ryzyko – talizman w danym momencie może mieć bowiem tylko część drużyny.

### Tło

Obecna nazwa miasteczka to Silverstone, a wyspy – Silverstone Island. Wcześniej, przed odkryciem złóż srebra, znajdowała się tu jedynie biedna rybacka osada, a wyspę zwano Pauper Island. W rzeczywistości jednak srebro nie tyle odkryto, co wykupiono krwią. Założyciele miasteczka zawarli pakt z pradawnym morskim bóstwem, pieczętując go krwawą ofiarą z pojmanych Indian. W efekcie wody oceanu cofnęły się, odsłaniając zalane wcześniej pokłady srebra.

Rytuał powtarzano co roku, ponieważ kopalnie z czasem znowu zalewała woda. Miejscowi Indianie zostali wybiti do nogi, ofiarami zaczęły być więc osoby porwane spośród biedoty i ludzi kolorowych. Mroczny sekret powierzano z pokolenia na pokolenie, zazwyczaj pierworodnym synom (lub córkom) założycieli miasteczka. Powiernicy sekretu zaczęli nazywać samych siebie Starszymi.

Wszystko zmieniło się parę miesięcy temu. Starsi, w celu podtrzymania paktu, złożyli ofiarę z Susan Palmer, młodej dziewczyny, która przyjechała do Silverstone w poszukiwaniu pracy. Jej matka, Clara Foster, przybyła niedawno do miasta, aby znaleźć odpowiedź na pytanie, co stało się z jej córką, lecz napotkała na znowu milczenia. Rozpoczęła zatem prywatne śledztwo i ustaliła, że Susan porwał jeden ze Starszych. Nie rozpoznała okultystycznego tła uprowadzenia i nie wie, że jej córka już nie żyje.

Jest natomiast przekonana, że celem porwania mógł być gwałt lub handel ludźmi. Poprzysięgła zemstę i zabiła już pierwszą osobę – Sala Forsytha, porwacza Susan i właściciela klub nocnego.

Dodatkowo na wyspę ma przybyć kongresmen Franklin, gotowy wesprzeć rozwój Silverstone. Starsi wreszcie mają alternatywę dla starego paktu. Doszli zatem do wniosku, że ryzyko jest zbyt wysokie, a pakt musi zostać zerwany – zwłaszcza, że sami niespecjalnie już wierzą w swego przedwiecznego bożka. Przeciwno takiemu rozwiązaniu gorąco oponował jednak Arthur Keller, najstarszy z nich. Wywiązała się gwałtowna kłótnia, podczas której Keller rzucił się na innych Starszych, przy czym został śmiertelnie ugodzony myśliwskim nożem. Za sprawą przedwiecznego bóstwa z jego niegodziwej duszy zrodził się jednak upiór, który poprzysiągł nie tylko dalszą służbę mrocznemu bogu, lecz również i zemstę zdrajcom.

### Plan Arthura Kellera

Upiór kieruje się instrukcjami, które otrzymał od swojego przedwiecznego bóstwa – ma przygotować rytualną broń, aby permanentnie opętać kongresmena Franklina i zapewnić tym samym swojemu panu potężnego sługę. By wykonać rytualny sztylet, Keller potrzebuje:

- noża wyciągniętego z ciała topielca;
- kości topielca, aby zrobić do niego rękojeść;
- następnie, w obecności swojego oryginalnego ciała, Keller musi zamoczyć sztylet w krwi wymieszanej z wodą pochodząca z płuc topielca.

Ta wypaczona wersja indiańskiego rytuału zwiąże sztylet trwale z upiorem i pozwoli mu funkcjonować w świetle dnia. Następnie zaś wystarczy, że Keller zada ranę Franklinowi, a jego mroczna dusza przesaczy się ze sztyletu w ciało kongresmena. Arthur chce również wykorzystać tę okazję do zemsty na Starszyźnie i spróbuje pociągnąć ze sobą na dno tyłu Starszych, ilu tylko zdoła.

### Zasady opętania

Arthur Keller może opętać każdego, kto znajdzie się o godzinie 17:05 blisko miejsca, w którym leży jego ciało. Zakładamy, że opętuje on bez trudu

Bohaterów Niezależnych z tego scenariusza (Harris, Wilsona, Butlera i Foster). Jeśli Keller spróbuje opętać Bohatera Gracza, należy wykonać przeciwstawny test **Ducha** (z karą -2 dla Bohatera, jeśli jest **Mściwy**, **Krwiożerczy** lub **Wredny**). Sukces Kellera oznacza, że udało mu się przejąć kontrolę nad Bohaterem, a opętanie trwa aż do świtu. Keller może zdecydować o wcześniejszym opuszczeniu ciała. Zniszczenie ciała Kellera (np. spopielenie go – niestety na wyspie nie ma krematorium) ostatecznie zniszczy upiora. Jeśli Keller związał swoją duszę ze sztyletem, to zniszczenie jego ciała nic nie da, konieczne będzie wtedy zniszczenie sztyletu (np. poprzez przetopienie). Jeśli Keller trwale zespoli swoją duszę z ciałem kongresmena Franklina, jedyną szansą na powstrzymanie upiora będzie zabicie kongresmena. Keller, opętując ofiarę, zachowuje własnego **Ducha** i **Spryt** oraz umiejętności na nich oparte. **Siła**, **Wigor** i **Zręczność** (oraz przypisane do nich umiejętności), a także cechy pochodne (jak **Charyzma**) pozostają takie same, jak u osoby, nad którą przejął kontrolę. W kwestii **Przewag** najlepiej kierować się zdrowym rozsądkiem.

#### Postacie (alfabetycznie według nazwisk)

Legenda: (F) oznacza Figurę. Statystyki wybranych postaci znajdują się na końcu przygody. Można również skorzystać ze statystyk z podręcznika *SWEPL*. Większość zwykłych obywateli Silverstone to Niwinni Przechodnie (str. 166), a co bardziej wygadani, np. urzędnicy, to Dworacy (str. 166). W razie bójki z górnikami można użyć statystyk Zbira (str. 161).

**Bear Joe** – stary Indianin mieszkający w Silverstone, zaangażowany w walkę o odzyskanie indiańskich ziem.

**Bear Winona** – młoda Indianka mieszkająca w Silverstone, wnuczka Joego Beara.

**Blake Walter** – starszy z zastępców szeryfa, bardziej doświadczony, ale i przytłoczony obowiązkami (wykorzystaj statystyki Elitarnego Gliniarza, *SWEPL*, str. 159; posiada strzelbę pompkę).

**Butler Dan** – górnik w śpiączce, prawdopodobnie trzeci opętany przez Kellera.

**Davidson Bob** – stary i obleśny właściciel warsztatu oraz stacji benzynowej.

**Ferguson Linda (F)** – doktor, szefowa lecznicy w Silverstone i członkini Starszych.

**Forsyth Margaret** – żona Sala, teraz sama prowadzi Canary Cage (ma statystyki Dworaka, *SWEPL*, str. 166).

**Forsyth Sal** – właściciel baru Canary Cage, były sztygar w kopalni Hollowaya.

**Foster Clara (F)** – czarnoskóra kobieta, matka Susan, szukająca swojej córki. Jest mechanikiem samochodowym. Warsztat, w którym kiedyś pracowała, okazał się dziupłą samochodową i (być może tylko ze względu na swój kolor skóry) Clara poszła siedzieć. Straciła wtedy kontakt z córką. Niedawno wyszła na wolność i postanowiła ją odszukać.

**Franklin Kenneth (F)** – amerykański kongresmen.

**Green Ed** – były górnik, kumpel i zbir Forsytha (jest Twardzielem, *SWEPL*, str. 164; posiada dodatkowo przewagi Pięściarz oraz Uczeń sztuk walki).

**Harris John** – stróż nocny, pierwszy opętany przez Kellera.

**Holloway Jim (F)** – właściciel kopalni i członek Starszych.

**Keller Arthur (F)** – historyk, najstarszy ze Starszych i upiór-morderca.

**O'Brien Jacob (F)** – pastor i członek Starszych.

**Palmer Susan** – zamordowana kelnerka i tancerka z Canary Cage.

**Quinn Tom** – jeden z zastępców szeryfa, młody i niedoświadczony (wykorzystaj statystyki Gliniarza, *SWEPL*, str. 159; ekwipunek jak Walter Blake).

**Richmond Paul (F)** – burmistrz, członek Starszych i wyrachowany polityk.

**Walker Ron** – prawnik, członek Starszych i zabójca Kellera. Jego zaginięcie jest bezpośrednim powodem przyjazdu Bohaterów Graczy na wyspę.

**Wilson Mike** – stażysta w ratuszu i drugi opętany przez Kellera.



**Wright Hanna** – siostra szeryfa i właścicielka sklepu z artykułami ogrodniczymi.

**Wright Martin** – młody szeryf, zabity przez Clarę Foster.

#### **Chronologia wydarzeń przed rozpoczęciem przygody**

**1805** – przodkowie obecnych Starszych zawierają Pakt z Przedwiecznym i rozpoczynają składanie ofiar na skale South Point.

**1879** – na skale South Point powstaje latarnia morska.

**1934** – po aferze związanej ze śmiercią Anne Tyler, Starsi przenoszą miejsce składania ofiar do opuszczonego szybu kopalni.

**1981** – latarnia na South Point zostaje zamknięta.

**1982.03.15** – starsi zrzucają Susan Palmer do szybu kopalni.

**1982.10.14** – do miasta przyjeżdża Clara Foster, matka Susan, i zaczyna szukać córki. Orientuje się, że władze tuszują sprawę.

**1982.10.30** – Sal Forsyth, właściciel klubu nocnego Canary Cage, zostaje zaskoczony przez uzbrojoną w rewolwer kalibru .38 Clarę Foster, gdy wysiada z samochodu przed swoim domem. Foster domaga się uwolnienia córki. Forsyth zaczyna jej grozić. Sugeruje również, że w sprawę zamieszane są inne osoby z miasteczka. Foster nie wytrzymuje i strzela. Forsytha trafiają trzy kule, z czego jedna śmiertelnie.

**1982.10.31** – w kryjówce znajdującej się pod ratuszem Starsi dyskutują na temat swojego paktu z Przedwiecznym. Większość z nich głosuje za jego zerwaniem. Arthur Keller, historyk i najstarszy ze Starszych, zdecydowanie się temu sprzeciwia. Jest agresywny, sięga po broń. Burmistrz, Halloway i O'Brien obezwładniają go, a Ron Walker wbija mu między żebra swój myśliwski nóż. Następnie Starsi porzucają Kellera, aby umarł. Godzina jego śmierci to 17:05.

**1982.11.01** – o 17:05 Arthur Keller opętuje stróża nocnego, Johna Harrisa, po czym zabiera z biurka Walkera nóż, którym został zabity.

**1982.11.02** – Niedługo po północy Harris puka do drzwi domku myśliwskiego Walkera. Domek znajduje się w pobliżu latarni morskiej, a Ron zazwyczaj przebywa w nim wieczorami. Harris mówi, że w okolicy zepsuł mu się samochód i zwabia Walkera w pobliże latarni. Zadaje Ronowi pchnięcie między żebra, zostawiając sztylet w ranie. Walker wpada do wody (przy okazji niszcząc przedrzewiałą barierkę) i się topi. Poziom wody jest niski – to początek przyływu – i fale znoszą ciało do małej groty u stóp latarni. Keller/Harris dzięki błogosławieństwu swego boga nie ma problemów, aby dostać się do zalewanej groty i wydobyć z ciała nóż.

**1982.11.02** – Wykorzystując fakt, że sekretarką Rona Walkera jest żona Harrisa, Betty, duch Kellera wmawia Harrisowi, że ten zabił Walkera, ponieważ prawnik miał romans z jego żoną. Harris budzi się z ciężkim kacem moralnym.

**1982.11.03** – Szeryf Wright rozpoczyna poszukiwania Walkera (Starsi, zaniepokojeni zaginięciem Walkera, zgłosili je szeryfowi). W tym momencie szeryf (za zgodą burmistrza) ściąga Bohaterów Graczy: wie, że sprawa go przerasta, a kongresmen Franklin przyjedzie już za niecałe trzy dni.

**1982.11.04** – Jeden z mieszkańców donosi szeryfowi, że koło latarni stoi samochód Walkera. Szeryf jedzie na miejsce. Clara Foster obserwuje szeryfa i decyduje się za nim pojechać. Foster zaskakuje Wrighta, gdy ten ogląda miejsce zbrodni. Bierze go na muszkę i chce wyciągnąć z niego informacje, kto (oprócz Forsytha) odpowiadał za porwanie jej córki. Wright (zgodnie z prawdą) twierdzi, że nic nie wie, co tylko rozwściecza Foster. Szeryf próbuje ją rozbroić, ale kobieta oddaje strzał. Wright pada martwy.

**1982.11.04** – Kilka godzin później Bohaterowie Graczy dopływają promem do Silverstone. Rozpoczyna się przygoda.

## Przebieg scenariusza

### Zdążyć na prom!

Pierwsze wyzwanie, jakie stoi przed Bohaterami Graczy, to zdążenie na prom do Silverstone, który odpływa raz dziennie o godzinie 12:00. To okazja, aby od początku pokazać graczom, że czas odgrywa w tym scenariuszu ważną rolę. Niestety warunki do jazdy są kiepskie, a wypadek samochodowy spowodował na drodze spory korek. Sukces w teście **Prowadzenia** -2 będzie konieczny, aby zdążyć na czas. Pasażerowie mogą wspomagać kierowcę, np. **Wypytywaniem** (ktoś miejscowy wskaże im skrót). Przebiecie oznacza, że Bohaterowie mają dość czasu, aby pokręcić się po porcie. Mają też okazję poznać Hallowaya. Porażka oznacza, że BG zdążą zobaczyć odpływający prom. Okaże się jednak, że istnieje alternatywa – statek transportowy Hallowaya, który płynie z maszynami górniczymi do Silverstone. Halloway zaoferuje transport, ale Bohaterowie nie mogą zabrać na statek swojego samochodu. Dodatkowo będą spóźnieni o godzinę. Podróż promem to okazja, aby poznać Joeego Beara, starego Indianina wracającego do Silverstone. Podróż statkiem transportowym pozwoli zaś poznać Hallowaya.

### Nabrzeże w Silverstone, 04.11, godz. 15:00 (lub 16:00, jeśli Bohaterowie płynęli statkiem)

Bohaterowie Graczy przyplływają na wyspę. Na miejscu czeka na nich wiadomość od szeryfa, żeby udali się do ratusza, w którym mieści się jego niewielkie biuro.

Tuż obok nabrzeża jest stacja benzynowa oraz warsztat samochodowy (jedyne w mieście). Oba należą do starego Bena. To jedyne miejsce, w którym Bohaterowie mogą wypożyczyć samochód (stary sedan: -2 do testów **Prowadzenia** w terenie lub niegramotna terenówka: -2 do **Prowadzenia** po szosach). To też okazja, aby Bohaterowie poznali, choćby przełotnie, Clarę Foster, która zatrudniła się tu niedawno jako mechanik samochodowy. Jej oblesny szef próbuje dobrać się do jej majtek i być może właśnie dlatego zupełnie nie zwraca uwagi na podejrzane rzeczy, które Foster robi po pracy. Nawet z wizytą u Bena dotarcie do ratusza nie zajmie Bohaterom więcej niż 30 minut.

Warto w tej scenie zaznaczyć, że Silverstone niedawno obchodziło Halloween. Gdzieś tam wiszą jeszcze podniszczone dekoracje, a rzeźbione dynie gniją na śmietnikach i w kompostownikach.

Pracownicy miejsy zdejmują halloweenowe dekoracje z latarni miejskich i wieszają kotyliony w barwach USA. Na głównej ulicy prowadzącej z nabrzeża do ratusza widać wiszący już baner „Witamy kongresmena Franklina”, a w miejscowej gazecie (wychodzi raz na tydzień) znajduje się obszerny artykuł poświęcony przyjazdowi polityka do miasta.

### Ratusz, 04.11, godz. 15:05-16:30

Bohaterowie przybywają do ratusza, ale okazuje się, że muszą poczekać na szeryfa – żaden z jego dwóch zastępców nie wie, gdzie jest ich przełożony, ma on bowiem wyłączone radio. To okazja, aby nieco lepiej poznać kilka ważnych osób.

Jeśli BG zapytają o Rona Walkera, dowiedzą się, że jego biuro znajdowało się w tym samym budynku co ratusz. Walker był wdowcem i wielkim pasjonatem myślistwa.

Burmistrza Richmonda spotkać można dosłownie na chwilę między godziną 15 a 16, gdy załatwia sprawy związane z przyjazdem kongresmena. Wypyta Bohaterów o ich kompetencje oraz poprosi o znalezienie Rona Walkera całego i zdrowego. Podkreśli również, jak wiele znaczy dla miasta wizyta Franklina i że wszystko musi pójść gładko. Zaoferuje też Bohaterom nagrodę pieniężną z kasy miasta. Na dłuższą rozmowę nie ma jednak czasu, skieruje więc Bohaterów do szeryfa.

O godzinie 16 do pracy przychodzi (mocno spóźniony i przeziębiony) Harris i dostaje od burmistrza Richmonda solidną burę – to okazja, aby wzbudzić w BG współczucie dla Harrisa i zarysować im postać stróża.

Między godziną 16 i 17 Joe Bear, Halloway i Richmond spierają się na temat statusu Indian na wyspie – łatwo podsłuchać rozmowę i dowiedzieć się, że Bear reprezentuje plemię, które stara się odzyskać swoje dawne ziemie. Problem w tym, że Halloway Mining Inc., do której należą te grunty, planuje zbudować tam stację pomp i instalacji odsalania wody, która stworzy nowe miejsca pracy i uczyni kopalnię o wiele bezpieczniejszą dla górników. Halloway jest jednak gotowy na pewne ustępstwa – z jego ust pada propozycja otoczenia opieką miejsc pochówku na wzgórzu Whitecliff (ta nazwa może zwrócić uwagę Bohaterów). Rozmowa grzęźnie jednak w miejscu, a najbardziej niechętny Indianom wydaje się Richmond.

Około 16:30 w ratuszu pojawia się Hanna, siostra szeryfa Wrighta, zaniepokojona nieobecnością brata. Martin powiedział jej, gdzie jedzie (latarnia morska) i Hanna proponuje Bohaterom, aby się tam udali. Jeśli BG nie ma w ratuszu, Hanna powie zapracowanemu Walterowi Blake'owi, że jedzie szukać brata.

#### **Opuszczona latarnia morska, 04.11, godz. 16:45**

**Jeśli Bohaterowie są:** znajdując ciało Wrighta. Porażka w teście Spostrzegawczości pozwoli jedynie stwierdzić, że Wright zginął od pojedynczego postrzału w głowę, oddanego z bliskiej odległości. Sukces natomiast pozwoli ustalić orientacyjną trajektorię lotu pocisku – strzał zadano tak, jak gdyby napastnik trzymał pistolet poniżej głowy Wrighta. Interpretacja tych informacji zależy od Bohaterów. Przy przebicium BG mogą być pewni, że doszło do przypadkowego postrzału, gdy w szarpaninie Wright przewrócił swojego zabójcę. Na miejscu są też ślady obecności Clary (koleiny po oponach samochodu innego niż auto Wrighta) i wrzucenia Walkera do wody (krew, pęknięta barierka). Bohaterowie mogą zorientować się, że pod latarnią jest grota (widać ją na starych zdjęciach, można też domyślić się jej istnienia po układzie skał). O tej porze dnia woda znajduje się wysoko, więc grota jest zalana. Najniższy stan wody utrzymuje się zawsze koło północy lub w południe.

**Jeśli Bohaterów nie ma:** Hanna jedzie do latarni sama. Znajduje ciało brata i zawiadamia o tym jego zastępców. Bohaterowie mogą nieco później trafić do latarni, ale już nie otrzymają od Hanny talizmanu – do końca przygody będzie ona obwiniała ich za bierność oraz zignorowanie jej sugestii, aby szukać Martina.

#### **Dom Hanny, 04.11, godz. 18:30**

**Jeśli Bohaterowie są:** w sytuacji, w której BG i Hanna wspólnie znaleźli ciało Martina, siostra szeryfa zabiera ich do siebie. Mówi o testamentcie ojca, w którym ostrzega on przed złymi mocami na wyspie, a następnie wręcza Bohaterom talizman ochronny. Wspomina również, że dostała go w spadku od ojca. Miała nosić talizman zawsze przy sobie i nie rozstawać się z bratem – ojciec twierdził, że tylko w ten sposób oboje będą „bezpieczni i chronieni”. Hanna to twarda megiera we flanelowej koszuli, z nieodłącznym szlukiem w zębach – nie wierzy w takie bzdury jak magia

i talizmany, nie drążyła więc dalej tego tematu. Zapytana, czym zajmował się jej ojciec, odpowie że pracował w kopalni. Twierdził, że właśnie tam znalazł talizman, który może być pozostałością po tutejszych Indianach.

O 19:25 do domu Hanny dzwoni Blake, który szuka Bohaterów Graczy (jeżeli nie ma ich już u Hanny, mogą wpaść na jadącego radiowozem i zdenerwowanego Toma Quinna, który przekaże im te same informacje). W mieście doszło do dwóch sytuacji kryzysowych – Halloway został uprowadzony przez nieznanego sprawcę w okolicach nabrzeża, a John Harris zamierza się zabić, skacząc z wieży ratusza (krzyczy coś nieskładnie o jakimś morderstwie). Bohaterowie powinni podjąć decyzję, gdzie chcą się udać. Jeśli zechcą się rozdzielić, potrzebują drugiego samochodu, który mogą pożyczyć od Hanny.

**Jeśli Bohaterów nie ma:** z żalu po śmierci brata Hanna się upija. Bohaterowie mogą odwiedzić ją później, ale ze względu na upojenie alkoholowe niewiele się od niej dowiedzą. Jeżeli pomogli jej wcześniej w poszukiwaniach brata, wręczy im talizman, belkocząc coś o tym, że już go dłużej nie potrzebuje.

#### **Próba samobójcza Johna Harrisa, 04.11, godz. 19:30**

John Harris chce skoczyć z wieży ratusza. Okoliczni mieszkańcy próbują go od tego odwieść. Widać, że jest błądy i spocony oraz siąpi nosem – to efekt nocnej kąpieli.

**Jeśli Bohaterowie są:** mogą negocjować z Harrisem i dowiedzieć się, że stróż chce się zabić, ponieważ nie może znieść faktu, iż jest mordercą. Umiejętnie wypytany, oznajmi Bohaterom Graczy, że zabił Walkera, gdyż ten sypiał z jego żoną. Dopytany skąd wie o romansie, opowie o zdjęciach, które znalazł w biurze Walkera. Nie potrafi jednak wyjaśnić, co tam robił. Zapytany, czy to on zabił również Wrighta, zdecydowanie zaprzeczy.

**Jeśli Bohaterowie nie mają talizmanu:** w drodze do ratusza zrywa się wichura i przed samochód BG spada nagle gałąź oberwana z drzewa. Porażka w teście **Prowadzenia** -2 oznacza rzut w **Tabeli utraty kontroli pojazdu**.

**Jeśli Bohaterów nie ma:** Harris popełnia samobójstwo. Sukces w teście **Wypytywania** -2 pozwoli znaleźć świadków, którzy zeznają, że Harris

przyznał się do zabójstwa Walkera, rzekomo z powodu jego romansu z Betty.

**Porwanie Jima Hallowaya, magazyn na nabrzeżu, 04.11, godz. 19:30**

**Jeśli Bohaterowie są:** po śladach (rozbita szyba, skrzynie przysunięte tak, aby wejść przez okno) lub po innych wskazówkach (mrużące światło, stłumione krzyki Hallowaya), BG mogą znaleźć halę, w której Clara Foster torturuje Hallowaya. Rozwścieczona matka wybebeszyła kable ze stojącej obok maszyny do puszkowania ryb i razi nieszczęśnika prądem – światło przygasa wtedy na chwilę, po czym znów się zapala. Halloway jest przywiązany do krzesła ustawionego na skraju nabrzeża (w hali znajduje się dok, do którego może wpłynąć kuter).

Porywacz jest zamaskowany i nie da się go rozpoznać, jego głos może należeć zaś do kobiety lub młodego mężczyzny. Zależnie od tego, jak szybko Bohaterowie dostali się do środka i jak wiele mieli kłopotów po drodze, mogą usłyszeć całość lub tylko końcówkę przesłuchania. Porywacz chce wiedzieć, gdzie jest Susan Palmer – Halloway twierdzi, że nie ma pojęcia, ale za zniknięciem dziewczyny z pewnością stoi Arthur Keller, który jest „niebezpiecznym szaleńcem”. Halloway namawia porywacza, aby przeszukał dom Kellera. Za wszelką cenę próbuje odsunąć podejrzenia od siebie i od innych Starszych.

Bohaterowie mogą spróbować podkraść się do Foster, jednak po drodze czekają na nich przeszkody (mrużące światło utrudnia orientację, zwisające z sufitu haki brzęczą przy każdym poruszeniu, podłoga jest śliska od wnętrzości ryb, tu i ówdzie walają się puszki po konserwach, a na dodatek nie ma zbyt wielu miejsc, w których można się ukryć). Gdy tylko Foster zorientuje się, że Bohaterowie są w pomieszczeniu (Mistrzowi Gry zalecamy użycie fuksów, żeby tak się stało), natychmiast popchnie krzesło z Hallowayem do wody. Spowodowane tym zwarcie sprawi, że światło zgaśnie, jeszcze bardziej utrudniając orientację w terenie. Foster ucieka. Bohaterowie mogą próbować ją gonić, ale uruchamia ona linię produkcyjną, żeby utrudnić pościg. Wciąż posiada broń, będzie jednak strzelała tylko po to, aby odstraszyć pogoń i nikogo nie zabić (można to potraktować

jako **Zastraszanie +2**, zgodnie z zasadami **Prób Woli**). Złapanie Foster będzie bardzo trudne, ale wykonalne.

Bohaterowie mogą też wyciągnąć z wody Hallowaya, zanim ten, przywiązany do krzesła, pójdzie na dno. Jeśli spróbują go przesłuchać, będzie starał się wybadać, ile Bohaterowie wiedzą. Jeśli niewiele, spróbuje wcisnąć im fałszywy powód porwania (porywacz próbował uzyskać dostęp do jego kont bankowych). Jeśli BG będą naciskać, powie im, o kogo pytał porywacz, oraz powtórzy wszystko to, co powiedział wcześniej Foster. Jeśli Bohaterowie będą dodatkowo drażyli temat (np. zapytają, skąd Halloway to wszystko wie), może on przyznać się do tego, że Keller miał układ z jego ojcem. Na mocy układu Halloway mniej więcej raz w roku przyjeżdżał do kopalni, kiedy była zamknięta. Jim sprzedawał Bohaterom trochę prawdziwych informacji, żeby uwiarygodnić swoją wersję wydarzeń, będzie jednak przy tym wybielał siebie i zrzucal winę na Kellera (Bohaterowie nie wiedzą przecież, że Keller nie żyje, a Halloway nie wyprowadzi ich z błędu; będzie również twierdził, że nie wie, gdzie Keller obecnie przebywa).

**Jeśli Bohaterowie nie mają talizmanu:** w drodze na nabrzeże przed samochód BG nagle wyskakuje duży pies. Porażka w teście **Prowadzenia -2** oznacza rzut w **Tabeli utraty kontroli pojazdu**.

**Jeśli Bohaterów nie ma:** Foster wyciąga z Hallowaya wszystkie powyższe informacje, jednak w trakcie przesłuchania przesadza z elektrowstrząsami. Halloway traci przytomność i puls. Foster, przekonana że Jim nie żyje, ucieka z miejsca zbrodni.

Bohaterowie mogą znaleźć Hallowaya, jeśli z opóźnieniem wyruszą na jego poszukiwania. W przypadku gdy znajdą go przed godziną 20, może on jeszcze żyć. Na pierwszy rzut oka będzie wówczas wyglądał na martwego (swąd spalonego ciała, brak przytomności), ale przy oględzinach da znak życia – zacharczy albo kaszlnie (ma szansę nastraszyć Bohaterów, niech wykonają test Strachu). Mimo to nie odzyska przytomności. Jeśli nie zostanie mu udzielona pierwsza pomoc i nie trafi szybko do szpitala, umrze. Bohaterowie najwcześniej następnego ranka będą mogli go przesłuchać. Nawet wtedy z Hallowayem ciężko się będzie rozmawiało (Przekonywanie -2), nie jest on bowiem



zbyt skory do współpracy po tym, jak Bohaterowie ledwo byli go w stanie uratować.

#### Taśmy z ratusza

Bohaterom może przyjść do głowy, żeby przejrzeć nagrania z kamer w ratuszu. Znajdą coś interesującego na zapisach z dwóch nocy: z 3 na 4 oraz z 4 na 5 listopada.

#### Taśmy z 3 na 4 listopada

BG mogą na nich zobaczyć, jak Harris myszkuje po gabinecie Walkera, przegląda jakieś papiery, zabiera nóż (nie ogląda jednak żadnych zdjęć, które rzekomo sugerowały zdradę jego żony), wychodzi z budynku i wraca do niego przed świtem. Nóż chowa w holu, za donicą. Oglądanie taśm w poszukiwaniu interesujących fragmentów zajmie BG około godziny.

#### Taśmy z 4 na 5 listopada

Bohaterów interesuje krótki fragment, który łatwo przeoczyć: potrzebny jest test **Wyszukiwania** i 2 godziny czasu. Porażka pozwoli Bohaterom zorientować się jedynie, że kamery były wyłączone pomiędzy godziną 24 i 1 w nocy (to sprawka Starszych, którzy pozbywali się ciała Kellera). Sukces pozwoli jednak dojrzeć, jak Mike Wilson, wychodząc z pracy, zabiera nóż zza donicy. Przebicie oznacza, że całość zajęła tylko godzinę.

#### Canary Cage

Po śmierci Sala Forsytha klub nadal działa (zajmuje się nim jego żona Margaret), lecz panuje w nim ponury nastrój. Neon z kanarkiem ledwo się świeci, z głośników lecą stare piosenki Toma Waitsa, a na scenie nie tańczy żadna dziewczyna.

Jeśli Bohaterowie trafią tu pomiędzy godziną 12 a 24, bar będzie otwarty. Mogą natknąć się na kilku zmęczonych górników, którzy opowiedzą im co nieco na temat kopalni – w tym kilka historii z dreszczykiem, które jednak wydają się być majakami ludzi pozbawionych dostępu do świeżego powietrza. Ktoś słyszał niosące się po korytarzach chlupotanie wody, komuś innemu zdawało się, że słyszy ludzki krzyk, a może bardziej żabi rechot dochodzący chyba z zamkniętych korytarzy. Margaret jest posępna, ale nie rozpacza zbyt wiele po śmierci męża. Zapytana o to, wyjaśni Bohaterom,

że Sal w przeszłości pracował w kopalni, nauczyła się więc żyć z myślą, że kiedyś może go zabraknąć.

Bohaterowie mogą też dowiedzieć się, że w Canary Cage pracowały przyjezdne dziewczyny (w tym Susan Palmer – imię nie padnie jednak z ust Margaret, dopóki Bohaterowie nie poruszą tego tematu). BG mogą zakraść się również na zaplecze (test **Skradania**, +2 jeśli wcześniej spili obecnych w lokalu górników lub odwrócili uwagę Margaret) i przeszukać szafki dziewczyn. Jedna z szafek jest pusta – widać, że ktoś ją niedawno opróżnił. Obok kosza na śmieci stoi kartonowe pudełko z rzeczami osobistymi (po zniknięciu Susan jej koleżanki postanowiły wyrzucić jej rzeczy). Wśród nich znajduje się stare zdjęcie, na którym widać na oko trzynastoletnią czarnoskórą dziewczynę oraz kobietę, którą po dodatkowym teście **Spostrzegawczości** BG mogą skojarzyć jako młodszą wersję Clary Foster (o ile wcześniej zwrócili w ogóle na nią uwagę). Na zdjęciu obie kobiety się uśmiechają.

#### Biblioteka

Dla zwykłych czytelników biblioteka zamykana jest o godzinie 17, ale Bohaterowie – po pomyślnym teście **Spostrzegawczości** – mogą zauważyć tabliczkę z napisem: *W soboty i niedziele otwieramy na życzenie*, a poniżej numer telefonu kontaktowego. Jeśli zadzwonią, mieszkający w pobliżu bibliotekarz otworzy im, o ile przekonają go, że mają ważne powody. Po godzinie zacznie on popędzać BG, a po kolejnych 30 minutach grzecznie, aczkolwiek stanowczo, wyprosi z budynku.

Każdorazowe poszukiwanie informacji na jakiś temat (test **Wyszukiwania**) zajmuje około 30 minut, ale przebicie lub Przekonanie bibliotekarza (PT:4) aby pomógł, skraca ten czas o połowę.

Oto, czego BG mogą się dowiedzieć:

- Zjawisko przesiąkania: zdaniem hydrologów, ze względu na budowę geologiczną (obecność skał osadowych – wapienia i dolomitu) w skałach i jaskiniach pod powierzchnią wyspy panuje *naturalna, cykliczna tendencja do wzbierania i opadania poziomu wód gruntowych*. Tutejsza kopalnia jest więc regularnie co rok zalewana, ale woda cofa się niedługo potem.

- Zapiski antropologiczne na temat miejscowego szczepu Indian: według pastora, który razem z innymi kolonizatorami próbował chrystianizować Indian, byli oni wyjątkowo niechętni idei chrztu. Większość białych uznała to za działanie złych mocy mieszkających w ich duszach, niektórzy jednak zauważali, że opór budził nie tyle cały obrzęd, ile jego część związana z wodą.
- Kroniki kryminalne z gazet: w miasteczku często zdarzają się zaginięcia. Kiedyś o porwanie ludzi oskarżano Indian (to jeden z powodów lokalnej niechęci do nich), potem winą obarczano zmienną sztormową pogodę oraz prawdopodobną nieostrożność samych zaginionych, głównie przyjezdnych.
- Tomik poezji wydany przez mieszkańca Silverstone, historyka Arthura Kellera: jego wiersze są posępne, czuć w nich fascynację, lecz także nabożny lęk przed wodą, falami oraz głębinami.
- W 1934 roku miała miejsce głośna sprawa utonięcia: Anne Tyler, dziewczyna z biednej rodziny, została znaleziona martwa na plaży, tuż obok latarni morskiej. Lekarz stwierdził utonięcie, a szeryf uznał to za wypadek albo samobójstwo, jej rodzina upierała się jednak, że ktoś ją zabił. Kilku świadków opisywało, że widziało ją w towarzystwie Franka Kellera. Szeryf potwierdził jednak, że Keller ma solidne alibi. Bohaterowie Graczy mogą ustalić, że Frank był ojcem Arthura.

### Grota u stóp latarni morskiej

Do groty najłatwiej dostać się około północy i około południa – wtedy poziom wody jest najniższy. Najwyższy jest odpowiednio o szóstej rano i osiemnastej: wtedy grota jest zupełnie zalana. Bohaterowie mogą o tym wiedzieć, jeśli któryś z nich pracował wcześniej w porcie, zdadzą test **Wiedzy Ogólnej** -2 lub zapytają zorientowanego miejscowego.

Jeśli Bohaterowie spróbują dostać się do jaskini w czasie odpływu, będą musieli zdać test **Pływania** -2 (odpływ spycha ich ku morzu, nie pomoże nawet butla do nurkowania). Dostanie się do jaskini w czasie przypływu, kiedy jest kompletnie

zalana, oznacza test z karą -4, chyba że BG będą nurkowali z butlą – wtedy obejdzie się bez kary.

W grocie znajduje się uwięzione pomiędzy skałami, nabrzmiałe ciało Rona Walkera. Ron ma wodę w płucach, co przy pobieżnych oględzinach (porażka w teście **Spostrzegawczości**) sugeruje utonięcie. Sukces w teście sprawi jednak, że Bohaterowie zauważą ranę kłutą między żebrami (Ron wprawdzie wpadł do wody żywy, stąd woda w płucach, ale wcześniej został czymś dźgnięty). Rana może sugerować jednak, że Ron nadział się na coś podczas spadania do wody.

Oględziny ścian groty pozwolą odkryć coś, co może być osadem na skałach, ale też i jakimiś bardzo zatartymi, niemożliwymi do rozszyfrowania malowidłami.

W grocie szwankuje cały posiadany przez BG sprzęt elektryczny, zwłaszcza latarki, które raz po raz odmawiają posłuszeństwa.

**Jeśli Bohaterowie nie mają talizmanu:** sprzęt elektryczny (zwłaszcza latarki) wysiada na dobre. BG muszą zabrać miękkie, gąbczaste ciało Walkera na zewnątrz, żeby móc je dokładnie obejrzeć. Wymaga to zdania testu **Strachu**, a następnie testu **Pływania** z dodatkową karą -2 (uwzględniając pozostałe kary).

### Cmentarzysko Indian - Whitecliff

W to miejsce najłatwiej trafić za dnia – wystarczy wtedy test **Przetrawiania** (pół godziny marszu przez las od samochodu), a następnie **Wspinaczki** (pół godziny niezbyt niebezpiecznej wspinaczki po klifach). Wizyta w nocy oznacza karę -2 do obydwu testów, a w trakcie złej pogody dodatkowe -2 do testu Wspinaczki.

Cmentarzysko to tak naprawdę kompleks starych jaskiń, położonych dość wysoko nad powierzchnią wody. Udany test **Spostrzegawczości** pozwoli dostrzec zatarte symbole ochronne. Przypominają one ten, który znajduje się na talizmanie Hanny Wright. Uwagę zwracają również malunki naskalne, które wiele mówią o wierzeniach tutejszych Indian. Widać, że wielu z nich związanych było z morzem. Udany test stosownej umiejętności **Wiedzy** (np. **Antropologia** lub **Religia**) pozwoli ustalić, że Indianie nie czcili morza, a wręcz przeciwnie – bali się go i z tego powodu otaczali się ochronnymi symbolami, aby odpedzić



związane z wodą duchy. Jeden z malunków przedstawia też człowieka wbijającego sztylet o kościanej rękojeści w pierś niedźwiedzia.

#### Wizyta u Joego Beara

Choć Joe jest już na emeryturze, krzepki z niego staruszek. Nieregularnie bywa w domu. Istnieje 50% szansy, że Bohaterowie Graczy zastaną go tam pomiędzy godziną 9 a 21. Między 21 a 9 powinien być już jednak u siebie. Istnieje też szansa złapać go na mieście (udany test **Wypytywania**). W przeciwnym wypadku Bohaterowie skazani są na rozmowę z Winoną - wnuczką Beara. Ta jest zaś zdecydowanie negatywnie nastawiona do większości obcych i niewiele im powie. Przeciwny test **Przekonywania** jest konieczny, aby cokolwiek z niej wyciągnąć (z karą -2, chyba że w drużynie jest Indianin).

Jeśli Bohaterowie Graczy odpowiednio porozmawiają z Bearem (wyłożą stosowne argumenty albo wesprą się testem **Przekonywania**), ten może udzielić im kilku wskazówek. Staruszek jest jednak gadatliwy i trzeba z nim posiedzieć co najmniej godzinę, aby przeszedł do rzeczy.

- **Zidentyfikuje talizman ochronny:** potwierdzi, że jest indiański i ma chronić przed działaniem złych duchów.
- **Opowie, że Indianie i kolonizatorzy żyli spokojnie, choć raczej biednie, aż do roku 1805:** wtedy to odkryto bowiem kopalnie srebra, a Indianie zaczęli być regularnie atakowani i wreszcie zmuszeni do wyniesienia się z wyspy.
- **Indianie bali się morza i wierzyli, że żyje w nim zły duch:** wiedzieli o jaskiniach pełnych srebra, ale nie zapuszczali się tam, ponieważ



były zalane przez morze. Swój cmentarz umieścili w jaskiniach, które znajdują się wysoko nad poziomem morza, aby woda tam nie sięgnęła.

- **Jeśli Bohaterowie byli na cmentarzysku Whitecliff i zapytają Beara o malowidło przedstawiające sztylet i niedźwiedzia:** Indianin opowie im o rytuale związanym z mitami o „kradnącym skóry”. Indiański szaman najpierw zaklinał swoją duszę w specjalnie przygotowanej broni, której wszystkie elementy były zahartowane w ogniu, a następnie ranił nią zwierzę. Przejmował wtedy nad nim kontrolę i zyskiwał jego moc, zachowując przy tym własną świadomość. Nie mógł już jednak nigdy wrócić do poprzedniego ciała i ginął wraz ze śmiercią zwierzęcia.

#### Kościół w centrum Silverstone

Bohaterowie mogą zechcieć odwiedzić pastora O'Briena, zapewne zainteresowani jego zaangażowaniem w sprawę Indian. Pastor mieszka w ładnym domku koło nowego, drewnianego kościoła. Dociekliwym BG zdradzi, że „to, co mieszkańcy zrobili Indianom” uważa za złe i dlatego chce pomóc Bearowi. W rzeczywistości ma on wyrzuty sumienia z powodu tego, co z Indianami i innymi przyjezdnymi robili Starsi.

Pastor może też powiedzieć Bohaterom, że zawsze doceniał wagę tradycji. Dlatego też pielęgnuje stary kamienny kościółek, stojący na obrzeżach Silverstone (w miejscu, gdzie kiedyś była wieś rybacka z której powstało miasto), mimo że nie odbywają się w nim już żadne nabożeństwa.

#### Przeszukanie domu Kellera, 04.11, godz. 20:00-21:00

Po porwaniu Hallowaya i wydobyciu z niego informacji, Foster pojedzie prosto do domu Kellera. Nie zastanie go tam, zacznie więc przetrząsać dom w poszukiwaniu wskazówek dotyczących jej córki.

**Jeśli Bohaterowie są:** mają szansę zakraść się i obezwładnić Foster albo ją obserwować i podsłuchać – to okazja, aby dowiedzieć się o jej zaginionej córce (kobieta mówi do siebie i jest wyraźnie niestabilna emocjonalnie). Na pierwszy rzut oka widać, że czegoś szuka. Spłoszona przez

Bohaterów będzie próbowała uciec (Mistrz Gry może jej to ułatwić, wydając fuksy).

W domu Kellera można znaleźć:

- obraz przedstawiający szalejącego na morzu sztorm (w sypialni);
- starą teczkę Halloway Mining Inc. z planami szybów kopalni oraz zaznaczonym opuszczonym szybem (w biurku);
- oprawiony w ramkę artykuł sprzed czterech lat, opisujący jak *emerytowany nauczyciel akademicki Arthur Keller (70 l.) odbiera od burmistrza Richmonda odznaczenie za zasługi dla Silverstone* (nad kanapą w salonie);
- notatnik z telefonami, z zakładką na stronie z telefonem do doktor Ferguson, która zapytana o to wytłumaczy, że opiekowała się podupadającym na zdrowiu staruszką, będzie wyrażała się o nim jednak w niezbyt pochlebny sposób (w przedpokoju).

**Jeśli Bohaterowie nie mają talizmanu:** w kuchni spod zlewu zaczyna rozlewać się woda, na której nieuważny Bohater może się poślizgnąć. Po sprawdzeniu przyczyny wycieku okaże się, że pękła uszczelka przy jednym z zaworów.

**Jeśli Bohaterów nie ma:** Foster zabiera kartkę z zaznaczonym opuszczonym szybem i jedzie do kopalni. Bohaterowie po otwartej teczce i brakujących kartkach mogą domyślić się, gdzie się udała – wciąż będą jednak potrzebowali własnej kopii planów, aby znaleźć szyb.

#### Wynoszenie Ciała Kellera z ratusza, 04/05.11, godz. 24:00-01:00

Richmond, O'Brien i doktor Ferguson chcą wywieźć ciało Kellera do jego domu, a następnie podpalić budynek.

**Jeśli Bohaterowie są:** z zewnątrz ratusza niewiele widać, burmistrz zaparkował bowiem vana przy rampie ładunkowej. Trzeba podejść do niej bardzo blisko, aby zobaczyć co jest ładowane na pakę. Richmond jest bardzo ostrożny i Bohaterowie będą musieli niezwykle się postarać, żeby go nie spłoszyć. Gdy burmistrz zauważy BG, będzie starał się spalić ich siłą swojego autorytetu, a w najgorszym przypadku zabić (posiada

przy sobie pistolet kalibru .45, a w vanie strzelbę pompkę 12ga). Na pace, oprócz ciała (jeśli zostało już załadowane), znajduje się również kilka kanistrów z benzyną.

**Jeśli Bohaterów nie ma:** burmistrz Richmond wyłącza kamery przemysłowe w ratuszu (na pierwszy rzut oka wygląda to na awarię zasilania). Wraz z pastorem O'Brienem umieszczają ciało Kellera w czarnym worku, a następnie wynoszą je do samochodu, zaparkowanego przy rampie na tyłach ratusza. Burmistrz czeka przy aucie, podczas gdy O'Brien i doktor Ferguson czyszczą salę spotkań silnym detergentem – jego unoszący się przez wiele godzin zapach pozwoli Bohaterom Graczy zorientować się, że pomieszczenie było czyszczone, ale nie znajdują w nim żadnych dowodów (jeśli do niego w ogóle trafią, wejście zasłonięte jest bowiem starą, solidną szafą).

**Podpalenie domu Kellera, 05.11, godz. 01:05-01:35**  
Jeśli wszystko poszło zgodnie z planem, Starsi pojawią się w domu Kellera około godziny pierwszej w nocy. Ich celem jest podrzucenie ciała i podpalenie domu.

**Jeśli Bohaterowie są:** burmistrz będzie tak samo ostrożny, jak podczas wnoszenia ciała – najpierw wyśle O'Briena, aby ten sprawdził, czy nikt nie kręci się wokół domu, i dopiero później podjedzie pod niego vanem. Jeśli Bohaterowie zdadzą test **Spostrzegawczości** -4 (firanki w oknach, ciemność), mogą przez okna zauważyć, co Starsi robią w środku. Powstrzymanie pożaru jest możliwe tylko wtedy, gdy Bohaterowie w porę wyłączą elektryczny grzejnik – mają na to 5 minut.

**Jeśli Bohaterów nie ma:** Przygotowanie domu do podpalenia zajmie około 30 minut. Elektryczny grzejnik przy stercie papierów w 5 minut po odjeździe Starszych zaproszy ogień, a oblane benzyną meble i drewniane, lakierowane ściany zajmą się prawie natychmiast. Minie co najmniej 15 minut, zanim górnicza straż pożarna z kopalni Hallowsaya dotrze na miejsce – zdecydowanie za późno, aby cokolwiek uratować. Ciało Kellera będzie zwęglone i trafi do kostnicy przy lecznicy. Test **Leczenia** lub **Wiedzy (Kryminalistyka)** -2, pozwoli jednak ustalić, że Keller nie zginął od pożaru, ale kilka dni wcześniej. Przebicie ujawni, że umarł prawdopodobnie

od rany klutej klatki piersiowej (sugerują to ślady pozostawione na żebrach).

#### **Plan B burmistrza**

Pamiętaj, że burmistrz Richmond ma wiele do stracenia. Jeśli zorientuje się, że Bohaterowie za bardzo wokół niego węszą, spróbuje zrobić kogokolwiek, byle tylko uniknąć oskarżeń – nawet BG. Może na przykład próbować zważyć na nich winę za podpalenie domu Kellera. Zastępcy szeryfa z łatwością uwierzą burmistrzowi i będą starali się aresztować postaci graczy. Bohaterowie mogą próbować jednak przeciągnąć ich na swoją stronę (można to potraktować jako przeciwstawny test **Przekonywania** pomiędzy Richmondem i drużyną).

#### **Mike na cmentarzu, 05.11, godz. 01:00**

Mike Wilson (opętany przez Kellera) udaje się na cmentarz, żeby rozkopać grób Anne Tyler (utojonej w 1934 roku przez Starszych) i zabrać jej kość udową.

**Jeśli Bohaterowie są:** Mike schowa się pomiędzy nagrobkami i będzie próbował przeczekać lub ucieknie i wróci później. Wysokie statystyki Kellera oraz fuksy Mistrza Gry powinny mu na to pozwolić. W najgorszym przypadku Keller spróbuje wrócić tu w innym ciele następnego dnia, przed podjęciem próby zabójstwa pastora O'Briena. Po wykopaniu kości, Keller schowa ją w otwartej szopie, znajdującej się na zaniedbanej posesji Wilsona.

Jeśli Bohaterowie znajdą Mike'a (na cmentarzu lub np. kiedy wróci do domu), ten będzie się wykręcał i udawał lekko naćpanego. Jest jednak pobrudzony ziemią i ma błoto za paznokciami. Przyciśnięty powie, że chciał zrobić kumplom psikusa na Halloween. Bohaterowie z łatwością zorientują się, że coś tu nie gra – Halloween było przecież pięć dni temu. Mike mówi o tym jednak z pełnym przekonaniem, jakby za wszelką cenę próbował zracjonalizować sobie własne zachowanie. Wilson ma też solidne alibi na czas popełnienia pozostałych morderstw, a Keller zadbał o to, żeby chłopak szybko zapomniał o istnieniu noża i kości.

**Jeśli Bohaterów nie ma:** Mike wykopuje trupa i zabiera kość. Następnego dnia Bohaterowie zostaną poinformowani, że ktoś rozkopał grób. Wnikliwe badanie (co najmniej jedna godzina) i test **Wiedzy Ogólnej** pozwolą ustalić, że brakuje

kości udowej. Bohaterowie mogą chcieć sprawdzić nazwisko na grobie. Jest to grób Anne Tyler.

### Kopalnia

Na trop kopalni naprowadzają BG:

- opowieści z Canary Cage;
- opowieść Joego Beara o tym, że stosunki z Indianami pogorszyły się po odkryciu srebra;
- historia talizmanu ojca Hanny.

Nieczynna część znajduje się we wschodnim fragmencie kompleksu, obniżającym się najbardziej ku morzu.

Zależnie od pory dnia, Bohaterowie mogą próbować włamać się na teren kopalni (obchodząc ochroniarzy) albo udawać kogoś innego (nowych pracowników, inspektorów BHP lub powołując się na Kellera – jeśli wiedzą o jego wizytach w kopalni). Znalezienie opuszczonego szybu ułatwi im plan kopalni, który mogą uzyskać od kogoś ze sztygarów (za dnia) lub po przeszukaniu któregoś z szafek lub biurka (w nocy).

W opuszczonej części kopalni Bohaterowie znajdują pionowy szyb, na dnie którego zbiera się woda. Teraz jest jej niewiele, ale zacieki na ścianach wskazują, że bywają okresy, kiedy poziom wody jest o kilkanaście metrów wyższy. Dokładne oględziny pozwolą zauważyć zebrane na dole szybu liczne ludzkie szkielety. Przebicie w teście **Spostrzegawczości** pozwoli naliczyć ich około setki.

Jeśli Bohaterowie znajdą sposób na zjazd w dół szybu, po dotarciu na miejsce muszą wykonać test Strachu (PT:4). Porażka oznacza -2 do wszystkich testów wymagających jasności umysłu oraz koncentracji. Jeśli BG będą mogli przyjrzeć się kościom z bliska, test **Leczenia** lub **Wiedzy (Kryminalistyka)** da im informację, że najstarsze szkielety mają kilkadziesiąt lat, ale są też takie, które wyglądają na najwyżej kilkuletnie, a być może i jeszcze świeższe. Wśród szkieletów znajdują się też mocno rozłożone włóki młodej czarnoskórej kobiety. Wszystko wskazuje na to, że się utopiła. Bohaterowie mogą skojarzyć, że to Susan Palmer, jeśli mają jej zdjęcie z matką. Jeśli nie mają zdjęcia, ale poznali Clarę Foster, mogą

przetestować **Spryt** -4, żeby zauważyć rodzinne podobieństwo.

Na dnie szybu urządzenie elektryczne co jakiś czas odmawiają posłuszeństwa, zupełnie jak w grocie z ciałem Rona Walkera.

**Jeśli Bohaterowie nie mają talizmanu:** na dnie szybu sprzęt elektryczny przestaje działać na dobre. Bohaterowie muszą wykonać test **Strachu** -2. Przenika ich uczucie, jakby zaraz miała ich pochłonąć brudna, ciemna woda. Mogą też mieć wrażenie, że słyszą ludzkie krzyki, przechodzące w odgłosy topienia się.

### Clara Foster w kopalni, 05.11, godz. 02:00

Jeśli Foster nadal znajduje się na wolności, to po wizycie w domu Kellera pojedzie do kopalni i znajdzie miejsce, w które – jak twierdził Halloy – miał jeździć Keller.

**Jeśli Bohaterowie są:** mogą zobaczyć jej samochód przed terenem kopalni. W opuszczonym szybie dochodzi do konfrontacji Clary z BG. Zdesperowana Foster właśnie zrozumiała, że jej córka nie żyje. Jej emocjonalne rozchwianie bierze górę, straci więc nad sobą panowanie pod byle pretekstem (wszelkie przeciwstawne testy **Przekonywanie** kontra **Duch** wiąza się z karą -4 dla BG). Bohaterowie mogą próbować ją pochwytać, ale wówczas Clara będzie się broniła. Podczas ucieczki z kopalni wykorzystywała swoją wiedzę techniczną, aby zgubić pogoń (np. przeczołgała się przez system wentylacyjny) lub włączyła maszyny, aby utrudnić pościg. Zagoniona w koki róg, może nawet grozić wysadzeniem siebie i Bohaterów – znalazła w kopalni trotyl górniczy (zasięg: 3/6/12, obrażenia: 4k6). Jeśli Foster w trakcie ucieczki lub wcześniej zostanie ranna, wycieńczona traci przytomność w pobliżu warsztatu. Około 8 rano jeden z mieszkańców miasteczka znajdzie ją i odwiezie do lecznicy.

**Jeśli Bohaterowie nie mają talizmanu:** negatywne efekty są takie, jak we wcześniejszym opisie kopalni.

**Jeśli Bohaterów nie ma:** Clara odkrywa prawdę na temat losu córki i załamana wraca do miasta. Ponieważ w kopalni nie miała talizmanu, jest roztrzęsiona, a na dodatek rozbita psychicznie. Jeśli dodatkowo wcześniej została ranna, wycieńczona traci przytomność w pobliżu warsztatu (tak jak w wariacie powyżej).

### Telefon do Clary Foster (po wizycie w kopalni)

Jeśli Foster była w kopalni, Przedwieczny wyczuł jej obecność. Dzięki swojej więzi z bóstwem, Keller odkrywa, że to Foster odpowiada za śmierć Forsytha, Wrighta i Hallowaya (jeśli zginął). Keller, jako Mike Wilson, zdobywa od Boba Davidsona numer telefonu do mieszkania Foster, dzwoni i mówi (lub nagrywa się na sekretarkę), że za śmierć jej córki odpowiadają Starsi – wymienia nazwiska wszystkich, którzy jeszcze żyją, z Richmondem na czele. Robi to, aby zemścić się za swoją śmierć i zagwarantować sobie odwrócenie uwagi w trakcie ataku na Franklina. Jeśli Foster jest ranna, odsłucha wiadomość, wyjdzie z domu i ruszy w kierunku warsztatu. Tam straci przytomność i zostanie przewieziona do lecznicy.

### Zamach na Foster, 05.11, 2 godziny po jej aresztowaniu

Bohaterowie mogą aresztować Clary Foster za morderstwo Sala Forsytha i Martina Wrighta. Jeśli Bohaterowie postanowią zamknąć ją w areszcie znajdującym się przy biurze szeryfa, burmistrz będzie chciał pozbyć się Foster, zanim ta zbyt dużo powie BG lub w sądzie. W tym celu poprosi Eda, kumpla Sala Forsytha, o dobrze płatną „przysługę”. Ed ma wszcząć bójkę w Canary Cage, a następnie dać się aresztować. W areszcie jest tylko jedna cela, więc na pewno wyląduje tam razem z Foster. Burmistrz wezwie zastępców szeryfa do siebie, a wtedy Ed ją zabije.

**Jeśli Bohaterowie są:** Ed nie będzie atakował Foster, dopóki BG będą mieli go na oku. Może nawet udawać przyjacielskiego. Bohaterowie mogą zorientować się, co się święci, i przekonać zastępców szeryfa, aby rozdzielili zatrzymanych. Mogą też sami interweniować w trakcie walki – Foster ma z Edem niewielkie szanse. Problem polega na tym, że kluczy do celi nie ma (zabrali je zastępcy), a strzelając do Eda można trafić Clary.

Ed oczywiście nie przyzna się do tego, że burmistrz zlecił mu zabójstwo. Będzie powtarzał formułkę: *domagam się widzenia z adwokatem*, tak jak mu nakazał Richmond.

**Jeśli Bohaterów nie ma:** Foster zginie zatłuczona na śmierć przez Eda. Bohaterowie będą mogli przesłuchać mordercę, ale wiele z niego

nie wyciągną. Będą mogli jednak skojarzyć fakty i dojść do wniosku, że ktoś chciał się pozbyć Foster.

### Wizyta w lecznicy, 05.11, godz. 8:05-17:05

Istnieje spora szansa, że po wydarzeniach z kopalni Foster trafi do lecznicy. Udany test **Wypytywania** pozwoli Bohaterom się tego dowiedzieć. Kobieta jest wycieńczona, została podłączona do kroplówki i nie odzyska przytomności aż do godziny 16.

**Jeśli Bohaterowie są:** dla Bohaterów to doskonała okazja, aby porozmawiać z Foster i przemówić jej do rozsądku (przeciwny test **Przekonywanie** kontra **Duch**). Powodzenie w tym teście w dużej mierze zależy od ich argumentów i wcześniejszego traktowania Foster (modyfikator od -4 do +2). W przypadku sukcesu Foster zrezygnuje z planów zabicia burmistrza, będzie jednak oczekiwała, że Bohaterowie pomogą jej publicznie zdemaskować zbrodnie Starszych. Dopiero gdy sprawiedliwości stanie się zadość, Foster sama odda się w ręce władz. Przy przebicciu Foster zgodzi się na wszystkie argumenty BG.

**Jeśli Bohaterów nie ma:** a władze nie interesują się Foster, bez problemu wypisze się ona z lecznicy (oficjalnie, żeby nie wzbudzać podejrzeń) po godzinie 17 – zapewne już pod kontrolą Kellera (patrz **Przebudzenie w lecznicy**).

Opcjonalnie: istnieje spora szansa, że Clara Foster trafi do lecznicy w wyniku zupełnie innych okoliczności, zostanie np. ranna w skutek walki bądź ucieczki przed Bohaterami, albo po próbie zabicia jej przez Starszych. Może tam również zostać przewieziona przez BG albo włamać się do budynku po zmroku w poszukiwaniu opatrunków i leków (o godzinie 17 na zewnątrz jest już całkowicie ciemno).

### Przebudzenie w lecznicy, 05.11, godz. 17:05

Jeśli ciało Kellera zostało przewiezione do kostnicy, opętuje on Clary Foster (to dla niego doskonały cel ze względu na jej żądzę zemsty) lub Dana Butlera, górnika znajdującego się w śpiączce po niedawnym wypadku w kopalni. Keller opęta Foster tylko wtedy, gdy będzie miał pewność, że BG jej nie aresztują. Poczekaj też, aż opuszczą oni lecznicę, zanim zaczniesz wprowadzać swój plan w życie.

**Jeśli Bohaterowie są:** mają szansę powstrzymać Kellera już teraz, o ile zorientują się, że znajduje się



on w ciele Dana Butlera. Keller będzie próbował udawać zwykłego pacjenta, a tych jest w lecznicy co najmniej kilku. Zabójstwo doktor Ferguson nie stanowi dla niego priorytetu – przede wszystkim musi przewieźć swoje prawdziwe ciało do kościoła. Arthur będzie próbował zatem zmylić Bohaterów, a następnie wywieźć swoje zwęglone resztki z kostnicy i odjechać skradzioną karetką.

**Jeśli Bohaterów nie ma:** Keller przejmując ciało Foster lub Butlera i – wykorzystując zaskoczenie – skalpelem zabija Lindę Ferguson, która ma dyżur w lecznicy. Następnie umieszcza swoje prawdziwe ciało w karetce i skradzionym pojazdem odjeżdża w stronę domu Mike’a Wilsona.

#### **Przebudzenie w ratuszu, 05.11, godz. 17:05**

Dochodzi do niego tylko wtedy, gdy z jakichś powodów ciało Kellera znajduje się wciąż w ratuszu. Arthur bierze ponownie na cel Mike’a albo innego pracownika ratusza, który o 17:05 wciąż jest w pracy (jutro przyjeżdża kongresmen i wszyscy mają sporo zajęć). Całość będzie miała przebieg podobny do sceny w lecznicy, z tą różnicą że doktor Ferguson oczywiście nie zginie, a Bohaterowie będą mogli po fackie zobaczyć całą scenę wynoszenia ciała na nagraniu z kamer.

#### **Przygotowanie sztyletu, 05.11, godz. 18:00-20:00**

Keller udaje się do szopy Mike’a Wilsona i tam przygotowuje rytualny sztylet. Jeśli zeszłej nocy BG przeszkadzili Mike’owi na cmentarzu, Arthur musi udać się jeszcze raz po kość, zanim zacznie przygotowywać rękojeść sztyletu. Przesunie to jego atak na pastora i da tym samym Bohaterom trochę więcej czasu na reakcję.

**Jeśli Bohaterowie są:** mogą nie zorientować się, że Keller znajduje się w ciele Wilsona. Jeśli jest natomiast w ciele Dana, może próbować blefować, że jest jego kolegą – bystrzy BG przejrzą jednak to kłamstwo. To szansa, aby powstrzymać Kellera już w tym momencie, lecz jemu wcale nie zależy na walce – chce skończyć sztylet (jeśli wciąż tego nie zrobił) i przygotować rytuał. Spróbuje więc uciec i dokończyć swoje przygotowania (np. włamując się do jakiejś innej szopy lub garażu w mieście).

**Jeśli Bohaterowie nie mają talizmanu:** wywęszy ich stary pies Mike’a, poczciwy kundel, który raczej nie będzie chciał ich pogryźć, ale

szczękaniami może zwrócić uwagę Kellera na BG (o ile ci nie zrobią czegoś, aby temu zapobiec).

**Jeśli Bohaterów nie ma:** Keller bez problemu wymienia drewniane okładziny na rękojeść z ludzkiej kości. Bohaterowie będą mogli się tego dowiedzieć później, jeśli przeszukają szopę – znajdując opiłki kości oraz metalu z noża. Ze skrzynki z dekoracjami po Halloween Keller wyciąga woskowe świece i kredę, przydatną do namalowania okultystycznych symboli w kościele.

#### **Rytuał – zaklinanie sztyletu, kościółek na peryferiach miasta, 05.11, godz. 20:15**

Ostatnim elementem rytuału Kellera jest zanurzenie sztyletu w krwi wymieszanej z wodą pochodzącą z płuc topielca. Opętana przez Kellera osoba (Mike, Dan lub Clara Foster) idzie zabić pastora O’Briena. Będzie próbowała poderżnąć mu gardło i utopić go w kamiennej chrzcielnicy, gdzie krew pastora zmiesza się z wodą świeconą.

**Jeśli Bohaterowie są:** mogą złapać zabójcę i przeszkodzić Kellerowi w dokończeniu rytuału. Jeśli im się to nie powiedzie, Keller go ukończy. Odtąd będzie w stanie opętać każdego, kto weźmie do ręki sztylet, niezależnie od pory dnia. Arthur spróbuje uciec w ciele aktualnego posiadacza sztyletu (może to być również jeden z Bohaterów, jeśli przegra przeciwstawny test **Ducha** z Kellerem – BG ocknie się później w jakimś innym miejscu, bez sztyletu).

O’Brien może się wykrwawić lub zostać uratowany. W tym drugim przypadku nie będzie mógł mówić, ale może odpowiadać na pytania Bohaterów pisząc lub gestykulując.

Oględziny miejsca rytuału i zdany test **Wiedzy (Okultyzm)** -4 (lub -2, jeśli Bohaterowie rozmawiali z Joe Bearem na temat malunków i sztyletu z kościaną rękojeścią) zapewnią informacje o celu i charakterze rytuału (wypaczony rytuał indiański, gdzie ogień zamieniono na wodę).

Jeśli Keller znajduje się w ciele Foster i zostanie zabity przez Bohaterów, wątki obu tych postaci się kończą. Od dociekliwości BG zależy, jak połączą te wydarzenia w jedną całość. Być może wyjadą z Silverstone w przekonaniu, że wszystkie morderstwa były dziełem Clary Foster opętanej żądzą zemsty za śmierć córki.

**Jeśli Bohaterowie nie mają talizmanu:** Każdy Bohater otrzymuje karę -2 do wszystkich testów przeciwko Kellerowi i dodatkowo -2 (łącznie -4), jeśli na karcie inicjatywy wyciągnie trefla lub pika. Śliska kamienna podłoga utrudnia pościg, Kellera spowijają nienaturalne ciemności, stare witraże w oknach pękają itp.

**Jeśli Bohaterów nie ma:** O'Brien ginie, a Keller kończy rytuał.

#### **Włamanie do domku myśliwskiego Rona Walkera, 06.11, godz. 03:00-03:30**

Jeśli bohaterowie nie powstrzymali do tej pory Foster, a Keller jej nie opętał, planuje ona zabić burmistrza Richmonda. W tym celu włamie się do domku myśliwskiego Rona Walkera i ukradnie jego sztucer myśliwski (statystyki jak M1, *SWEPI*, str. 49; posiada celownik optyczny).

**Jeśli Bohaterowie są:** to ostatnia szansa aby powstrzymać Foster, zanim na oczach kamer zrobi z siebie najbardziej poszukiwaną przestępczynię w całym stanie. Jeśli Bohaterom się nie uda, Foster będzie starała się uciec i porzuci plan kradzieży sztucera, ale nie zabójstwa burmistrza.

**Jeśli Bohaterów nie ma:** Foster kradnie sztucer wraz z amunicją i przygotowuje się do zamachu. Bohaterowie mogą trafić na ślady włamania (wybite okno) i zobaczyć, że ze stojaka na broń zniknął jeden ze sztucerów. Ktoś z sąsiadów zgłosi włamanie do domku myśliwskiego Walkera około godziny 8, ale wszyscy są zajęci przyjazdem kongresmena i żaden z zastępców szeryfa nie planuje tam pojechać przed wyjazdem Franklina.

**Przyjazd kongresmena Franklina, 06.11, godz. 8:55**  
Prom przygotowany specjalnie dla kongresmena przypląwa wcześniej niż zwyczajnie. BG mogą o tym nie wiedzieć i myśleć, że mają znacznie więcej czasu.

Na placu przed ratuszem kongresmena witają tłumy. Wszyscy chcą zobaczyć dobroczyńcę, który da im nowe miejsca pracy. Kongresmenowi towarzyszy dwóch ochroniarzy uzbrojonych w pistolety Smith & Wesson 59 (wykorzystaj statystyki Bandyty, *SWEPI*, str. 161), osobisty lekarz oraz nieco znudzona ekipa telewizyjna.

Franklin wchodzi na ustawioną na schodach mównicę, wita się z burmistrzem i rozpoczyna

przemówienie. Jego pierwsze słowa zagłusza bicie ratuszowego zegara. Dopiero gdy zegar wybija dziesiątą, Franklin może mówić dalej. Uważni obserwatorzy zauważą, że zegar stanął – prawdopodobnie zepsuł się jakiś element mechanizmu.

**Jeśli Bohaterowie są:** jeśli Keller nie został wcześniej powstrzymany, będzie próbował dźgnąć kongresmena. Ma on do dyspozycji każdego, kto tylko weźmie do ręki sztylet. Zabicie burmistrza ma dla niego niższy priorytet, choć będzie chciał to zrobić, jeśli Bohaterowie pokrzyżują jego główny plan. W ciele kongresmena nie pozwoli sobie na zabicie burmistrza, ma bowiem zbyt wiele do stracenia.

Jeśli Foster jest na wolności i Bohaterowie nie zdołali jej tego wyperswadować, będzie próbowała zastrzelić burmistrza, którego uważa za winnego śmierci Susan. Jeśli ma sztucer, wybierze stanowisko strzeleckie na wieży ratusza, jakieś 60 metrów od mównicy (Średnia Osłona, zasięg średni, premia +2 za celowanie). Jeśli nie ma sztucera, będzie starała się przedostać przez tłum, aby być jak najbliżej mównicy i oddać strzał z rewolweru albo użyć trotylu z kopalni (zasięg: 3/6/12, obrażenia: 4k6). Foster ma **Bezwzględną Przewagę**, jeśli nikt nie ostrzegł burmistrza, że może być celem zamachu. Warto pamiętać, że większość osób (łącznie z ochroną kongresmena i zastępcami szeryfa) będzie przekonana, że Foster chce zabić kongresmena, a nie burmistrza.

Jeśli Kellerowi udało się dźgnąć Franklina, a Bohaterowie poznali mit o indiańskich „kradnących skóry”, wiedzą doskonale, że jedynym sposobem na powstrzymanie Kellera jest teraz wyłącznie zabicie kongresmena.

**Jeśli Bohaterowie nie mają talizmanu:** każdy Bohater otrzymuje karę -2 do testów przeciwko Kellerowi i dodatkowo -2 (łącznie -4), jeśli na karcie inicjatywy wyciągnie trefla lub pika. Spanikowani ochroniarze i zastępcy szeryfa przy wyniku 1 na kości **Strzelania** trafiają któregoś z Bohaterów.

**Jeśli Bohaterów nie ma:** Keller podchodzi blisko Franklina, gdy kongresmen ściska dłonie górników. Foster strzela do burmistrza lub rzuca trotylem w jego stronę, próbuje następnie uciec i rani jednego z zastępców szeryfa, ale sama ginie od kul. Gdy ochroniarze są skupieni na napastniczce, Keller atakuje kongresmena, korzystając z **Bezwzględnej Przewagi**. Osoba, którą

opętał Keller, zostaje zastrzelona przez ochroniarzy Franklina. Dźgnięty kongresmen Franklin trafia do lecznicy (pod opiekę doktor Ferguson lub swojego osobistego lekarza), a potem zostaje odwieziony na prom i wraca do domu. Nikt nie zauważa, że jego tęcza, niegdyś szaroniebieskie, teraz nabrały koloru zielonej, morskiej toni.

### Epilog

Po rozwikłaniu zagadki (całkowicie lub częściowo) Bohaterowie mogą, w zależności od sytuacji:

- odebrać od burmistrza obiecaną nagrodę;
- zyskać przychyłność uratowanego kongresmena;
- zyskać wdzięczność Clary Foster za ujęcie sprawców śmierci jej córki;
- wyjechać z wyspy ze spuszczoneymi głowami w obliczu porażki, z której zdają sobie sprawę, ale której nie zdołali zapobiec.

Narracja w epilogu powinna uwzględniać odpowiedź na następujące pytania:

- Co się stało z Foster?
- Co się stało z Kellerem?
- Co się stało z kongresmenem Franklinem?
- Czy Keller (a przez to również i Przedwieczny) przejął nad nim kontrolę?
- Co się stało z burmistrzem i Starszymi?
- Czy ktoś przejmie teraz ich rolę?
- Jak zdarzenia zrelacjonują media?
- Jak potoczą się dalsze losy miasteczka Silverstone?
- Czy zatrzymany zegar na ratuszowej wieży zostanie naprawiony i czas będzie płynął dalej, czy też dla uwiecznienia tragicznych wydarzeń zegar pozostanie nieruchomy, zatrzymany na godzinie 9:00, a w miasteczku mimo upływu czasu wszystko na zawsze pozostanie takie, jak było?

## Statystyki postaci

### *Arthur Keller (figura)*

**Cechy:** Duch k10, Spryt k10

**Umiejętności:** Przekonywanie k10, Zastraszanie k10, Spostrzegawczość k8, Wyszukiwanie k8, Wypytywanie k8, Wiedza (Okultyzm) k8, Wiedza (Historia) k8

**Zawady:** Mściwy (poważna)

**Przewagi:** Czujny, Opanowany, Bez przebaczenia

### *Dan Butler*

**Cechy:** Duch k6, Siła k12, Spryt k4, Wigor k10, Zręczność k6

**Umiejętności:** Odwaga k6, Zastraszanie k6, Hazard k4, Wiedza (Górnictwo) k4, Skradanie k4, Strzelanie k6, Walka k8

**Charyzma:** -2, **Tempo:** 6, **Obrona:** 7, **Wytrzymałość:** 8

**Zawady:** Wredny

**Przewagi:** Zaprawiony w walce, Krzepki, Nerwy ze stali

### *Jacob O'Brien (figura)*

**Cechy:** Duch k8, Siła k6, Spryt k8, Wigor k6, Zręczność k6

**Umiejętności:** Odwaga k6, Przekonywanie k8, Spostrzegawczość k6, Wyszukiwanie k6, Wypytywanie k8, Wiedza (Religia) k8, Prowadzenie k4, Skradanie k6, Walka k4

**Charyzma:** 2, **Tempo:** 6, **Obrona:** 4, **Wytrzymałość:** 5

**Zawady:** Lojalny

**Przewagi:** Charyzmatyczny



### ***Clara Foster (figura)***

**Cechy:** Duch k10, Siła k6, Spryt k6, Wigor k6, Zręczność k8

**Umiejętności:** Odwaga k8, Przekonywanie k6, Zastraszanie k6, Reperowanie k8, Spostrzegawczość k8, Prowadzenie k8, Skradanie k8, Strzelanie k8, Walka k6, Włamywanie k6

**Charyzma:** 0, **Tempo:** 6, **Obrona:** 5, **Wytrzymałość:** 5

**Zawady:** Mściwy (poważna)

**Przewagi:** Czujny, Chyży, Unik, As

**Sprzęt:** rewolwer .38 (zasięg: 12/24/48, obrażenia: 2k6, Szybkostrzelność: 1, 6 strzałów, PP:1)

### ***Jim Halloway (figura)***

**Cechy:** Duch k8, Siła k6, Spryt k8, Wigor k6, Zręczność k6

**Umiejętności:** Odwaga k4, Przekonywanie k8, Spostrzegawczość k6, Wyszukiwanie k6, Wypytywanie k8, Wiedza (Górnictwo) k8, Prowadzenie k6, Skradanie k4, Walka k4

**Charyzma:** 2, **Tempo:** 6, **Obrona:** 4, **Wytrzymałość:** 5

**Zawady:** Lojalny

**Przewagi:** Charyzmatyczny, Szycha

### ***John Harris***

**Cechy:** Duch k6, Siła k6, Spryt k6, Wigor k6, Zręczność k6

**Umiejętności:** Odwaga k4, Przekonywanie k6, Zastraszanie k4, Spostrzegawczość k6, Prowadzenie k6, Skradanie k6, Strzelanie k6, Walka k6

**Charyzma:** 0, **Tempo:** 5, **Obrona:** 5, **Wytrzymałość:** 6

**Zawady:** Grubas

**Sprzęt:** służbowy Smith & Wesson 9mm (zasięg: 12/24/48, obrażenia: 2k6, Szybkostrzelność: 1, 14 strzałów, PP:1, dublet), paralizator (3k6, niegroźne obrażenia, 1 akcja na przeładowanie)

### ***Kenneth Franklin (figura)***

**Cechy:** Duch k10, Siła k6, Spryt k8, Wigor k6, Zręczność k6

**Umiejętności:** Odwaga k4, Przekonywanie k10, Zastraszanie k6, Spostrzegawczość k6, Wypytywanie k6, Prowadzenie k6, Strzelanie k4, Walka k4

**Charyzma:** 2, **Tempo:** 6, **Obrona:** 4, **Wytrzymałość:** 5

**Zawady:** Arogancki

**Przewagi:** Charyzmatyczny, Szycha, Koneksje (Kongres)

### ***Linda Ferguson (figura)***

**Cechy:** Duch k6, Siła k6, Spryt k10, Wigor k6, Zręczność k6

**Umiejętności:** Odwaga k4, Przekonywanie k6, Leczenie k8, Spostrzegawczość k8, Wypytywanie k8, Prowadzenie k6, Skradanie k6, Strzelanie k4, Walka k4

**Charyzma:** 2; **Tempo:** 6; **Obrona:** 4; **Wytrzymałość:** 5

**Zawady:** Lojalny

**Przewagi:** Ładna

### ***Mike Wilson***

**Cechy:** Duch k6, Siła k8, Spryt k6, Wigor k6, Zręczność k8

**Umiejętności:** Odwaga k4, Przekonywanie k6, Spostrzegawczość k6, Wypytywanie k4, Prowadzenie k6, Skradanie k8, Strzelanie k6, Walka k6

**Charyzma:** 0, **Tempo:** 6, **Obrona:** 5, **Wytrzymałość:** 5

**Zawady:** Safandula

**Sprzęt:** rewolwer S&W po ojcu (zasięg: 12/24/48, obrażenia: 2k6+1, Szybkostrzelność: 1, 6 strzałów, PP:1)

***Paul Richmond (figura)***

**Cechy:** Duch k10, Siła k6, Spryt k8, Wigor k4, Zręczność k6

**Umiejętności:** Odwaga k4, Przekonywanie k10, Zastraszanie k6, Spostrzegawczość k6,  
Wypytywanie k6, Wiedza (Okultyzm) k6, Prowadzenie k6, Strzelanie k4, Walka k4

**Charyzma:** 2, **Tempo:** 6, **Obrona:** 4, **Wytrzymałość:** 4

**Zawady:** Mściwy, Chciwy

**Przewagi:** Charyzmatyczny, Czujny, Szycha

**Sprzęt:** rewolwer S&W (zasięg: 12/24/48, obrażenia: 2k6+1, Szybkostrzelność: 1, 6 strzałów,  
PP:1) strzelba pompka w bagażniku samochodu (zasięg: 12/24/48, obrażenia: 1-3k6,  
Szybkostrzelność: 1, 6 strzałów)

Wielokrotnie nagradzana gra o Powstaniu Warszawskim

# SZARE SZEREGI

Gra fabularna



BULLY PULPIT



# ZA KRÓTKA KOŁDERKA

## O tworzeniu postaci w *Savage Worlds*

DANIEL „KARP” KARPIŃSKI

ILUSTRACJE: ANNA JARMOŁOWSKA



*Teoretycznie rzecz ujmując, tworzenie postaci w Savage Worlds to seria świadomych wyborów. Żaden tam ślepy los, tylko wymyślamy koncepcję postaci i realizujemy ją dokładnie taką, jakim bohaterem chcemy grać. Krok po kroku decydujemy, ile punktów przyznać na wybrane Cechy, to samo z Umiejętnościami, a potem jeszcze Zawady, Przewagi, chwila na ekwipunek i jesteśmy gotowi do sesji.*



Tyle teorii. W praktyce prędzej czy później kreację postaci rozpoczynamy od Przewag i wymogów, które muszą one spełniać, a potem pół godziny siedzimy i zastanawiamy się, czy ochłapy punkcików, które nam zostały, przeznaczyć na k4 Spostrzegawczości, Jeździectwa, a może Skradania? Punktów jest niewiele, Przewag cała masa, nie jest łatwo zdecydować się na te konkretne, a czas leci.

” W PRAKTYCE KREACJĘ POSTACI ROZPOCZYNAMY OD PRZEWAG I WYMOGÓW, KTÓRE MUSZĄ ONE SPEŁNIAĆ.

Pół biedy, jeśli ktoś przeczytał system, grał lub prowadził i wie, jak to działa od kuchni. Praktyka często jednak pokazuje, że dotyczy to głównie Mistrzów Gry oraz niewielkiego odsetka graczy. Reszta woli zapytać tuż przed sesją kolegi niż czytać cały podręcznik. Pobieżne rzucenie okiem kończy się na wzięciu Gardy albo Zamaszystego cięcia, bo walka to walka, a resztę da się załatać pomysłowością. A gdy już gracz jest w ogródku i z przysłowiową gąską się wita, przychodzi moment, w którym spogląda nieufnie na setting i łypie okiem na MG, pytając: *A jest tam coś fajnego dla mojej postaci?* No i często jest, za to punktów już nie ma, ponieważ kołderka jest za krótka i jak ją naciągamy na głowę, z drugiej strony wieje. Gdzieś trzeba odpuścić. Tylko gdzie?

### Specjalista czy wszechstronny dyletant?

Brać dużo umiejętności czy postawić na dwie lub trzy konkretne? Wbrew pozorom to dość trudne pytanie. Przy standardowym poziomie trudności (4) umiejętności nawet na k4 plus Dzika kostka zapewniają całkiem sporą szansę na odniesienie sukcesu w teście. Problemy zaczynają się dopiero przy ujemnych modyfikatorach.

” DOŚWIADCZENIE PODPOWIADA, ŻE OPTYMALNIE JEST, GDY DRUŻYNA MOŻE PODZIELIĆ SIĘ ROLAMI I OBOWIĄZKAMI.

Doświadczenie podpowiada, że optymalnie jest, gdy drużyna może podzielić się rolami i obowiązkami. Każdy jest w czymś najlepszy, a MG przy odrobinie inwencji twórczej jest w stanie zapewnić wszystkim postaciom istotną rolę w poszczególnych scenach. Ponadto bycie w czymś najlepszym jest zwyczajnie ekscytujące, a stawianie na przeciętność po prostu nudne. Wszak na sesje przychodzi się po ciekawą przygodę, a nie żeby wtopić się w tłum szarych Bohaterów Niezależnych. Jeśli twój „złodziej”, „czołg” lub „buźka” dostanie wsparcie w innych dziedzinach, postaw właśnie na specjalistę i graj tak, aby w każdej scenie wykorzystywać swoje najsilniejsze strony.

### Manczkin?

Jasne, że tak! Nie bójmy się tego słowa, nie ma bowiem niczego złego w wykorzystywaniu mechanicznych walorów rozgrywki. *Savage Worlds* to system naszpikowany strategią i promujący taktyczną zabawę. W żaden sposób nie wyklucza to dobrej narracji, patentów, po których zbiera się szczękę z podłogi, odgrywania postaci itp. Pamiętaj jednak, że jeśli dostajesz narzędzia, warto z nich korzystać. Nie po to wymyślono wszystkie te Przewagi, aby każdą kwestię rozstrzygać w identyczny, zazwyczaj siłowy sposób – z czasem stanie się to po prostu nudne.

” MANCZKIN? NIE BÓJMY SIĘ TEGO SŁOWA, NIE MA BOWIEM NICZEGO ZŁEGO W WYKORZYSTYWANIU MECHANICZNYCH WALORÓW ROZGRYWKI.

Mistrz Gry też nie będzie wiecznie dawał ci +2 do testów za dobre odgrywanie postaci, ponieważ po kilku sesjach dojdziecie do sytuacji, w której zamawiając każde z dziesięciu piw w karczmie, będziesz wychwalał walory barmanki albo karczmarza, byle zaoszczędzić pół miedziaka. Co w tym złego? Nic, poza tym że reszta graczy się nudzi, a fabuła sesji leży i kwiczy.

Zadbaj o to, aby twoja postać była dobra w tym, do czego została stworzona. Nie bój się,

że będziesz słabo walczył, jeśli masz zdobywać informacje. Najemnicy nie zostawią na pastwę losu hakera, bez którego nie zakończą misji, polegającej na włamaniu się w odpowiednim miejscu do sieci. Ba! Wiedzą, że fizycznie jest od nich słabszy, muszą więc zadbać o jego bezpieczeństwo. Dlatego robiąc „buźkę”, odpuść sobie Gardę lub Twardziela, ponieważ nie tym będziesz się zajmował. Jeśli wciągnięto cię w walkę, znaczy to że coś poszło nie tak i drużyna musi cię wyciągnąć z opresji.

” ZADBAJ O TO, ABY TWOJA POSTAĆ BYŁA DOBRA W TYM, DO CZEGO ZOSTAŁA STWORZONA.

### Kombosy

Poniżej przedstawię koncepcje kilku postaci, które mogą zainspirować cię do stworzenia własnych specjalistów. Starzy wyjadacze pewnie zrobiliby to lepiej – bo po swojemu – ale dla osób nie grywających na co dzień w *Savage Worlds* mogą to być cenne wskazówki, które znacznie skrócą czas przygotowania postaci przed sesją. Nie będzie tu jednak gotowców, bo tak to już jest, że robiąc samodzielnie postać, uczysz się nią grać, a poza tym jest po prostu twoja.

Tworząc przykłady, zdecydowałem się na świat *Bestii i Barbarzyńców*. Dlaczego akurat ten setting? Po pierwsze, postaci graczy zaczynają tu na poziomie Doświadczonym, czyli dysponują czterema dodatkowymi rozwinięciami, a więc pole manewru jest szersze. Jeśli grasz jednostrzały, rozwiązanie to polecam także w innych settingach, przegadaj je tylko ze swoim MG. Po drugie, w *B&B* obowiązuje zasada Przeznaczeni do wielkości – wybierając Przewagi podczas kreowania bohatera, nie musimy zwracać uwagi na jego rangę. Po trzecie, setting ten oferuje sporo przydatnych Przewag oraz gadżetów, po które warto sięgnąć.

### Barbarzyńca

W zaproponowanej poniżej wersji równie dobrze można nazwać go nieśmiertelnym i niewiele będzie to odbiegało od prawdy. Pomysł bazuje na Przewadze Półnagi moczarsz i możliwie jak najwyższym poziomie Wigoru. Wymagana

jest Zręczność na k8, Wigor bierzemy zaś na k10 i podnosimy go jeszcze jednym rozwinięciem na k12. Naszą Wytrzymałość podnosimy dodatkowo zawadą Grubas – no cóż, uciekać raczej i tak nie planujemy. Druga sugerowana zawada to Wybuchowy, który fajnie dopali nam Berserka. Resztę rozwinięć możemy dobrać wedle własnego uznania, choć biorąc pod uwagę niskiego Ducha, warto zastanowić się nad Zaprawionym w walce.

W praktyce otrzymujemy „czołg”, który działa, i to zabójczo. Dzięki Półnagiemu moczarszowi każdą ranę wyparowujemy bez straty sztona. Zakładając, że w ogóle otrzymujemy jakąś ranę, ponieważ nasza Wytrzymałość to – bagatela – 9 punktów. Dodatkowo mamy sporą szansę, że owa pierwsza rana odpali nam Berserka i w ten sposób podniesie Wytrzymałość do 11.

### Buźka

Najbardziej wygadana postać w drużynie, która będzie mózgiem operacji. Może nie wszystko wie, lecz jeśli ktoś jest w stanie dotrzeć do danej informacji, to właśnie ona. Konieczne będzie wzięcie Sprytu na k8 oraz kombinacja Przewag Badacz plus Ulicznik. Otrzymujemy w ten sposób modyfikator +2 do Wypytywania lub nawet +4, jeśli rozmawiamy z przedstawicielem półświatka.

Nasz „buźka” może jednocześnie pełnić rolę „złodzieja” albo specjalisty od brudnych zagrań, który Wyśmiewaniem lub Zastraszaniem wyprowadzi z równowagi przeciwników drużyny, podając ich jej niemalże na tacy.

” NIC TAK NIE CIESZY, JAK WYMYŚLONA SAMODZIELNIE KONCEPCJA POSTACI, KTÓRA SPRAWDZA SIĘ NA SESJI.

W settingach współczesnych i science fiction warto przemyśleć kombinację Uczzonego z Badaczem i Wiedzą (Informatyka), która uczyni z bohatera źródło wszelakich informacji.

### Nożownik

Koncepcja bohatera opiera się na wysokiej Obronie, dzięki której jest on niemalże nie do trafienia

w walce, przy czym sam potrafi boleśnie kąsać i to więcej niż raz na rundę. Kluczową cechą jest oczywiście Zręczność (k10), ale z powodu jednej Przewagi potrzebne będzie nam także podniesienie Wigoru na k6. Niezbędna będzie również Walka na k12, ale przy wysokiej Zręczności to „tylko” 6 punktów. Bardzo ważny jest dobór Przewag, a potrzeba ich niemało. Garda i Podwójna garda podnoszą Obronę, dodatkowo możemy ją „podpompować”, wybierając rasę Caldeiańczyk i przysługujący jej sztylet, dający +1 do Obrony. To już 11. Teraz pora na Oburęcznego i Podwójne uderzenie, które pozwoli nam atakować dwa razy w rundzie bez ujemnych modyfikatorów, oraz Kontratak, który przy tak wysokiej Obronie zapewni nam trzeci atak. Całości dopełnia *Nimble strike* (z dodatku *Jalazar – miasto złodziei*), który pozwala nam przy liczeniu Obrażeń zamienić kostkę Siły na kostkę Zręczności.

Przy odrobinie inwencji i wolnych przewagach, Obronę da się wyśrubować jeszcze o dwa, trzy oczka do góry, ale nie to jest bolączką postaci, a ataki z dystansu. Może zatem warto sięgnąć po Unik?

### Snajper

Wysoka Zręczność, Strzelanie i Sokole oko to sprawa oczywista, w *B&B* warto jednak pomyśleć o spełnieniu warunków pozwalających nam wziąć Przewagę Truciciel. Ponadto, jeśli gramy łucznikiem, to koniecznie Walkiem, dzięki czemu zyskujemy łuk dający +1 Obrażeń i Punkt Przebicia. Błotki powinny spadać jak liście jesienią, a figury też nie będą miały łatwego i długiego życia.

I to już wszystko! Gorąco was zachęcam do wymyślania własnych kombinacji. Nic tak bowiem nie cieszy, jak wymyślona samodzielnie koncepcja postaci, która sprawdza się na sesji.

MARCIN STRZYŻEWSKI

# DZIEWIĄTE ŻYCIE

## CZARNOKSIĘŻNIKA

Cztery wieki po wielkiej wojnie nad królestwem Estremarchii zaczyna panować zabójcza dla ludzi ciemność. Towarzyszy jej seria makabrycznych i niewyjaśnionych zbrodni. Ich tropem podąża Charles Errington, bystry i męski mimo siwizny mag, a jednocześnie oficer tajnej policji.

Co łączy z pozoru odległe wątki kapitana Charlesa, zonglerki Lili i kata Fahrida?

Ciemność zagarnia kolejne miasta. Czas się kończy, a wciąż nikt nie zdaje sobie sprawy, jak wielkie zagrożenie zawisło nad ich światem. Czy można jeszcze zapobiec katastrofie?

NOVAE RES





# SZARE SZEREGI

## Gra o Powstaniu Warszawskim

JAKUB „ERPEGIS” OSIEJEWSKI  
ILUSTRACJE: TOMASZ TWOREK, JEFF BENT

---

*Szare Szeregi to jedna z niewielu gier o wojnie, która traktuje nie o zabijaniu coraz to większej liczby wrogów, lecz o tym co tak naprawdę konflikt oznacza dla żołnierza. To również gra o dojrzewaniu i o dorastaniu w świecie, w którym wszyscy chcą twojej śmierci. Samo jej przeczytanie przypomina, jak wiele mamy szczęścia, że dorastamy lub dorastaliśmy w czasach, w których traktuje się nas jak istoty ludzkie. Szare Szeregi nie są też typową grą fabularną. Określiłbym je mianem niezależnej gry narracyjnej – nasi bohaterowie nie mają współczynników, nie ma tu Mistrza Gry i nie zawsze czeka na nas zwycięstwo.*



### Niezasłużone oburzenie

Gra *Szare Szeregi* powstała jako praca na konkurs *Game Chef*, gdzie autorzy mieli wykorzystać słowa kluczowe „romans”, „dzieci-żołnierze” i „zniszczone miasto”. Autor gry, Jason Morningstar, przypomniał sobie, że niedawno czytał o Szarych Szeregach – harcerzach walczących w Powstaniu Warszawskim – oraz o jego skutkach. W efekcie powstała gra, która zdobyła prestiżową nagrodę *Diana Jones Award*.

Gdy po raz pierwszy usłyszałem o istnieniu gry fabularnej *Szare Szeregi*, byłem oburzony. Jakże to, jakiś Amerykanin szarga nasze świętości narodowe?! Obcy napisał grę o młodości tej starszej pani, która na bazarku dorabia do 900 złotych emerytury?! Jak on śmiał!

„SZARE SZEREGI POWSTAŁY JAKO PRACA NA KONKURS *GAME CHEF*, GDZIE AUTORZY MIELI WYKORZYSTAĆ SŁOWA KLUCZOWE „ROMANS”, „DZIECI-ŻOŁNIERZE” I „ZNISZCZONE MIASTO”. W EFEKCIE POWSTAŁA GRA, KTÓRA ZDOBYŁA NAGRODĘ *DIANA JONES AWARD*.

Święte oburzenie nieco jednak zelżało, gdy zapoznałem się z inną grą autorstwa Jasona Morningstara. *Fiasco*, bo o niej tutaj mowa, to gra narracyjna w stylu filmów braci Coen, gdzie sytuacja dąży do nieuniknionej tragedii – to także zdobywca nagrody *Diana Jones* (co czyni Morningstara jedynym projektantem, który zdobył tę nagrodę dwukrotnie). Dopiero dobra zabawa przy *Fiasco* przekonała mnie, bym sięgnął po *Szare Szeregi*. Wtedy też tak naprawdę zrozumiałem, o czym jest ta gra.

### Przystępny opis niełatwej gry

Już sam wstęp wart jest przeczytania. Autor ostrzega w nim, że *Szare Szeregi* to gra dla dojrzałego odbiorcy, napędzana kontrowersyjnymi tematami. Trzeba przyznać mu rację, nie sposób bowiem opowiadać o II wojnie światowej, nie poruszając tematów rasizmu, religii, antysemityzmu (choć gra otwarcie stwierdza, że nie traktuje o Holokauście), przemocy, totalitaryzmu i patriotyzmu. Gra opowiada też o dojrzewających nastolatkach, więc niemalże na pewno podczas rozgrywki pojawią się tematy związane z seksualnością, miłością, a być może nawet i tożsamością płciową. Doprawdy trudno znaleźć „drażliwy temat”, który w *Szarych Szeregach* nie występuje!

Pierwszy rozdział jeszcze bardziej to podkreśla, zawiera bowiem opis Polski, a zwłaszcza Warszawy, pod niemiecką okupacją. Pisany jest on przez Amerykanina dla Amerykanów, ale mimo to nadaje się także i dla Polaka – zebrane tu informacje w zupełności bowiem wystarczają do rozgrywki i wiarygodnego odgrywania postaci.

„SZARE SZEREGI TO GRA DLA DOJRZAŁEGO ODBIORCY, NAPĘDZANA KONTROWERSYJNYMI TEMATAMI.



Następne rozdziały przybliżają mechanikę rozgrywki. Mechanika gry narracyjnej (*story game*), w odróżnieniu od zasad gier fabularnych, gdzie najczęściej określa się prawdopodobieństwo udanego wykonania deklarowanej akcji, bardzo często określa strukturę opowiadanej historii. Możliwości bohaterów zależą zatem na przykład od bliskości punktu kulminacyjnego opowieści. *Szare Szeregi* opierają się na prawdziwej historii Powstania, bohaterowie i bohaterki skazani są zatem na jakąś formę klęski. To także gra o dojrzewaniu, bohater przejdzie więc przemianę z dziecka w dorosłego człowieka. Wbrew moim pierwotnym przekonaniom, *Szare Szeregi* nie są grą o cierpieniu – to gra o zmianach, o emocjach i o strachu.

Gra kończy się listą komunikatów Radia Błyskawica, listą sytuacji dramatycznych związanych z pozycją na Siatce Emocji, przewodnikiem po języku niemieckim i polskim, listą imion, glosariuszem oraz bibliografią.

## Rozgrywka

Rozgrywka w *Szare Szeregi* dzieli się na dziesięć rozdziałów, z których każdy odzwierciedla jeden z etapów Powstania. Rozdziałom towarzyszy odpowiedni tekst audycji Radia Błyskawica i lista elementów, mająca stanowić inspirację dla opowiadanych historii. Pierwszy rozdział, rozgrywający się pierwszego lipca, jest wstępem i przedłużeniem procesu tworzenia postaci. Przed rozegranie pierwszego rozdziału wybierasz dla bohatera lub bohaterki wyłącznie imię, płeć, wiek i rodzimą dzielnicę Warszawy. Dopiero po oswojeniu się z postacią i rozegranie nią pierwszych misji Szarych Szeregów, możesz wybrać bardziej konkretne mechanicznie cechy opisowe. Sam wybierzesz postaci jej Największy Skarb (ideę, która doda ci siłę, a jej wprowadzenie – i nieuniknione zniszczenie – zapewni ci przewagę podczas gry oraz mocno zamiesza twoimi emocjami), współgracze wybiorą jej zaś dwie cechy Reputacji. Z początku jesteś dzieckiem, Reputacja będzie więc negatywna. Szybko jednak dorosisz, a w czasie misji będziesz mógł na przykład przejść drogę od Niemądrego do Sprytnego.

Kolejne rozdziały – nie licząc dziesiątego, stanowiącego epilog – odbywają się zgodnie z ustalonym schematem. Po wysłuchaniu komunikatu Radia Błyskawica (tekstu wprowadzającego,



sugerującego dramatyczne sytuacje), gracze wybierają elementy sytuacji, rozgrywają sceny misji i sceny osobiste. Misje zazwyczaj wiążą się z harcerskim sabotażem, lecz nierzadko zdarza się będzie, że harcerze wezmą broń do ręki. Każdy grający na zmianę jest dowódcą misji – osobą dokładniej określającą szczegóły z nią związane, rzucającą kośćmi oraz wyodrębniającą postaci, które wiele przeszły podczas tego rozdziału.

”WAŻNYM ELEMENTEM GRY JEST SIATKA EMOCJI. OKREŚLA ONA MORALE POSTACI, A JEJ STAN ZMIENIA SIĘ DYNAMICZNIE PO SUKCESACH I PORAŻKACH.

Ważnym elementem gry jest Siatka Emocji – swoista plansza, na której znajdują się znaczniki reprezentujące postaci graczy. Siatka określa morale postaci, a jej stan zmienia się dynamicznie po sukcesach i porażkach. Może on dążyć w stronę Entuzjazmu, Miłości, Wyczerpania lub Nienawiści. Skrajności często oznaczają koniec postaci, nie znaczy to jednak, że gracz musi opuścić grę. Twoje morale zapewnią ci jedną z kości – im więcej kość ma ścianek, tym zazwyczaj lepiej.

Drugą z kości uzyskujesz dzięki Reputacji – gdy użyjesz „lepszej” kości oznacza to, że twój bohater dojrzał i jedna z cech Reputacji zmienia się na pozytywną. Możesz też wykorzystać Największy Skarb, choć gdy użyjesz go po raz trzeci, zostanie on zniszczony – rodzina ginie, wiara umiera, a miasto płonie.

W ostatniej scenie misji w danym rozdziale dowódca rzuca wszystkimi kośćmi na raz. Jeśli suma jest wyższa niż numer rozdziału razy liczba graczy (na przykład w dziewiątym rozdziale czwórka graczy musi w sumie wyrzucić 36), misja kończy się powodzeniem. To tak naprawdę jedyny moment, w którym decydują kości – pozostała część rozgrywki określana jest przez relacje bohaterów graczy z innymi bohaterami, także niezależnymi. Matematyka kości i zasady ruchu po Siatce Emocji wymuszają zmiany i ryzykowanie swoimi Skarbami, co bardzo ładnie łączy się z dojrzywaniem oraz adaptacją postaci.

## Podsumowanie

Wciąż jednak – szczerze przyznam – mam opory przed graniem w *Szare Szeregi*. RPG to dla mnie rozrywka eskapistyczna, a decydując się na grę mocno osadzoną w historii mojego kraju – a co za tym idzie i we współczesnej polityce – nie czuję się zbyt komfortowo.

Jakiś czas temu polski fandom RPG mierzył się z pytaniem: *Czy gry fabularne to sztuka?* Dobra rozgrywka w *Szare Szeregi* jest w stanie zapewnić pozytywne przeżycia, mocno wpływające na emocje uczestników zabawy. Można więc uznać tę grę za jakiś przejaw sztuki. Pytanie jednak czy masz ochotę na takie przeżycia. Może się zdarzyć, że uczestnicy zabawy odejdą od stołu, nie chcąc dłużej brać w niej udziału lub mając po prostu dość polskiej martyrologii. Jestem w stanie sobie również wyobrazić, że jakiś gracz rozplacze się podczas sesji.

” SZARE SZEREGI SĄ W STANIE ZAPEWNIĆ POZYTYWNE PRZEŻYCIA, MOCNO WPŁYWAJĄCE NA EMOCJE UCZESTNIKÓW ZABAWY.

Zastanawiam się też, czy konfrontacja z ważnymi – zwłaszcza w wersji polskiej – tematami nie jest swoistym „pójściem na łatwiznę”. Łatwo jest bowiem wywołać emocje, mówiąc o Powstaniu, kwestii realnej i bliskiej sercu wielu Polaków.

Nie mogę zagwarantować, drogi czytelniku, że będziesz się przy *Szarych Szeregach* dobrze bawił. Na pewno jest to jednak gra warta zagrania.





# KATEDRA

## Opowieść o odkupieniu win

TOMASZ „SMARTFOX” SMEJLIS

ILUSTRACJE: GREG LAMBRAKIS



*Katedra to przeznaczona do systemu Savage Worlds opowieść o Powstaniu Warszawskim, w której występują elementy nadnaturalne. Przygoda koncentruje się wokół wątpliwych moralnie czynów i ich późniejszych konsekwencji. Gracze wcielają się w role przygotowanych wcześniej powstańców, bez wątpienia bohaterów, ale również i osób ściganych przez swoje wewnętrzne demony. Poniższy scenariusz najlepiej rozegrać na zasadach systemu Weird War 2, lecz w przypadku jego braku powinien wystarczyć podręcznik podstawowy do SWEPI.*

### Dramatis Personae

Poniżej znajdują się sylwetki Bohaterów, w których wcielą się gracze. Nie znajdziecie przy nich współczynników – te powinny zostać określone przed sesją, tak aby dostosować umiejętności postaci do oczekiwań jej uczestników. Ważne jest, aby gracze zwrócili szczególną uwagę na zadry powstańców, w których postanowią się wcielić – są one niezwykle istotne dla przebiegu przygody.

**Podporucznik harcmistrz „Wierny” (Tadeusz Mostowski) – dowódca drużyny**

**Wygląd:** Lat 23. Wysoki, szczupły chłopak o ciemnych oczach. Odziany w niemieckie spodnie feldgrau i esesmańską panterkę. Na głowie nosi niemiecką polówkę z orzelkiem.

**Historia:** „Wierny” wywodzi się z rodziny o tradycjach patriotycznych. Ojciec, szanowany profesor na uczelni warszawskiej (historyk sztuki), matka – malarka. Ojciec przez pewien czas zaangażowany był w działalność Narodowej Demokracji, jednak po śmierci Piłsudskiego, kiedy tak naprawdę nic się nie zmieniło, wybrał „emigrację wewnętrzną”, a w 1938 roku zmarł.

W roku 1935 Tadeusz zdecydował się wstąpić do harcerstwa i był bardzo zaangażowany w sprawy ZHP. W konspiracji niemal od samego początku, czyli od grudnia 1939 roku, właśnie w „Wigrach”. Kiedy Konopacki, późniejszy dowódca baonu (kpt. „Trzaska”), został – po porozumieniu z Szarymi Szeregami – komendantem podchorążówki Agrykola, Tadeusz ukończył kurs dowódcy piechoty i został desygnowany na stanowisko dowódcy drużyny (sierżant). Młody, zdecydowany i lojalny, był świetnym nabytkiem do formowanego batalionu harcerskiego. Podczas okupacji brał udział w dwóch akcjach likwidacyjnych.

W powstaniu od początku dowodzi drużyną w plutonie 1911 I Kompanii „Witold”. Walczy na Woli (Cmentarz Ewangelicki), a po odwrócie – na Starówce. Bierze udział w feralnym ataku na Dworzec Gdański, broni katedry św. Jana, przez krótki czas wraz ze swoim plutonem (przejętym jeszcze na Woli po tym, jak poprzedni dowódca został ranny) obsadza stanowiska na skarpie wiślanej (bank PKO, potem Dom Profesorów). Za walki w katedrze odznaczony Krzyżem Walecznych i awansowany do stopnia podporucznika.

**Psychika:** Odważny do granic szaleństwa, zdecydowany i charyzmatyczny. Na co dzień zamknięty w sobie i nieufny. Lojalny wobec swoich, ale nie potrafi wybaczać błędów. Wymagający wobec siebie i podkomendnych. Rzadko się uśmiecha, a jeśli już to czyni jest to uśmiech pełen melancholii. Bardzo lubi swą łączniczkę „Olgę”, ale czuje się przy niej nieswojo.

**Zadra:** To było jeszcze na Woli. Dirlewan-gerowcy szli jak na paradę. Kryli się za tłumem

kobiet, nierzadko z dziećmi. „Wierny” wydał rozkaz strzelania, sam też zaczął „pykać” z Błyskawicy. Już pierwszą serią ściał kobietę. Upadła na bruk, a jej dziecko – kilkuletni chłopiec – z rozdzierającym płaczem zaczęło szarpać ciało martwej, błagając aby wstała i szła dalej.

**Sierżant „Jonasz” (Henryk Suski) – weteran**

**Wygląd:** Lat 29. Średni wzrost, krępy, masywny, lekko przygarbiony. Dobrze zbudowany. Ubrany w panterkę esesmańską (na niej szelki Wehrmachtu), spodnie od polskiego munduru i niemiecką polówkę z orzelkiem.

**Historia:** Pochodzi ze zwykłego robotniczego domu na Marymoncie. Wcześniej osierocony, trafił z czasem do sierocińca, gdzie otrzymał twardą szkołę życia. Być może dlatego odnalazł się w armii. Służył od 1935 roku w 21 pułku piechoty „Dzieci Warszawy” (dowódca Stanisław Sosabowski). Lata zawodowej służby podoficerskiej uczyniły z niego fachowca w niemalże każdej dziedzinie życia wojskowego. Zna się nieźle na broni, lękają nawet jakieś podstawy rusznikarstwa.

Walczył w 1939 roku w rejonie Mławy, szlak bojowy zakończył, broniąc warszawskiej Pragi – już w stopniu sierżanta. Potem zaliczył kilka miesięcy w niemieckim Stalagu, z którego zwolniono go w 1940 roku.

W konspiracji od roku 1941. Choć nigdy nie był harcerzem, trafił jako jeden z instruktorów do Agrykoli. Tam poznał „Trzaskę”, dzięki któremu odnalazł się w baonie „Wigry”. Jednocześnie działał w jednej z komórek Kedywu, odpowiedzialnej za eliminację kapusiów i folksdojczy. Nie bawił się w konwenanse i odczytywanie wyroków w imieniu Polski Podziemnej. Przystawiał po prostu parabelkę do karku delikwenta i naciskał spust. Sam nie wie, ilu zdrajców ma na koncie. Piętnastu, a może i więcej. Raz jeden nawalił. Parabelka zacięła się, gdy próbował w biały dzień odstrzelić granatowego policjanta, znanego ze szmalcownictwa. Policjant dobył spluwy i zaczął strzelać jak opętany do uciekającego „Jonasza”. Ten oberwał w bark, ale zdołał jeszcze wskoczyć do jednej z przysypanych piwnic w zburzonym getcie. Utknął tam na trzy dni. W ciemnościach, w zimnie, w ciasnej jak trumna piwnicy. Cudem się z tego wykaraskał. Do dziś pamięta niemal każdą minutę tych dni.

W Powstaniu walczy od początku, w kompanii „Witold”. Począwszy od Woli (ul. Długosza, Cmentarz Ewangelicki) po katedrę i skarpe wiślaną na Starówce (bank PKO, Dom Profesorów oraz bloki „Pekin” i „Madryt”). Za walki w katedrze odznaczony Krzyżem Walecznych.

**Psychika:** Cynik, pragmatyk, prosty, lecz rozsądny żołnierz. Wie, kiedy należy dać sobie spokój. Rubaszny, głośny, ale na początku września to już tylko fasada. Zdaje sobie sprawę, że szanse na wyjście cało z Powstania ma niewielkie, co nie znaczy, że żali się komukolwiek. Nie traci głowy w sytuacji zagrożenia, natomiast łatwo wpada w gniew, a wobec Niemców w furię. Wówczas nie sposób go kontrolować. Nienawidzi ciasnoty i kanałów. Po feralnej akcji z policjantem cierpi na klaustrofobię.

**Zadra:** Po nocach śni mu się jeden z wykonanych wyroków. Nawet nie pamięta nazwiska delikwenta, ale wie, że był on niewinny. Wie też, że sam naciskał na egzekucję, ponieważ facet niby zdradził jedną z komórek konspiracyjnych. Jak się później okazało, winnym był kto inny. „Jonasz” zabił niewinnego człowieka i wciąż pamięta jego wyraz twarzy, kiedy przystawił mu lufę do głowy. Pamięta też, że chciał coś powiedzieć, ale nie zdążył. „Jonasz” nacisnął bowiem spust.

**Kapral „Chmura” (Grzegorz Śmaja) – walczak**

**Wygląd:** Lat 20. Niski, drobny, ale żyłasty. Bardzo sprawny fizycznie. Ciemne włosy, zielone oczy i kpiący uśmiech, który niemal nigdy nie schodzi mu z ust. Ubrany w drelichowe spodnie i esesmańską panterkę z (koniecznie) podwinętymi rękawami i fantazyjną zieloną apaszką pod szyją. Równie często zdarza mu się iść do walki w białej koszuli. Na głowie nosi niemiecki hełm.

**Historia:** Typowy „wasiawiak” z Powiśla. W domu było biednie, a od śmierci ojca w 1933 roku nawet i gorzej. Matka robiła jako szwaczka, a Grześ od małości spędzał czas z ferajną na ulicy, zna więc rejon Powiśla jak własną kieszeń. Jeszcze przed wojną potrafił dostać w ucho od policjanta za różne łobuzerki, a za Niemca jego skłonność do sprawiania problemów urosła do rangi oporu. Do harcerstwa wstąpił krótko przed wojną i choć potrafił ostro podpaść, to jego wesołe usposobienie i fakt, że tak naprawdę wszyscy lubili tego „urwipolcia”, pozwalał mu się wykaraskać z każdej

opresji. Cóż, dziwny był to harcerz. Może było tak, że chłopak potrzebował przyjaciół? Z chłopcami z drużyny był spokojniejszy i uważniejszy, wiedział że to dzieciaki z dobrych domów i czasem nawet szlag go brał na te ich „poważne” problemy. Bo czy te dzieciaki z „inteligienckich” domów były kiedyś głodne? Te „Zośki”, „Alki” czy „Rudzi”? Czy czuły uporczywe ssanie w żołądku, które każe wziąć „fomkę” i iść na sklep, by żarcia trochę skitracić? Czy ich matki niemal wzrok straciły od pracy z igłą po 14 godzin na dobę, siedem dni w tygodniu? Ale Heniek nie pękał. W czasie konspiracji z dwóch łapanek uciekł, w jednej nawet majchrem żebra szkopskiemu żandarmowi zmacał. Na czatach stał podczas kilku akcji, a wreszcie w dwóch z nich strzelał do Szkopów. Na ulicy się nie pęka. Dobrze, raz pękał. To było w czterdziestym drugim, gdy do domu wpadli gestapowcy, Żydów szukać. Mieli cynk od kogoś. Zagrozili bronią Heńkowi, parę razy mu czaszkę kolbą Schmeissera zmacali i Heniek zaczął pękać. Wydał, że pod trójką emerytowana krawcowa chowa kilkoro Żydów. Wydał, bo się bał. Matka, choć słyszała wszystko, nigdy o tym nie mówiła, ale jej wzrok Heńkowi wystarczył.

W sierpniu 1944 roku od początku w „Wigrach”. Za rozwalenie obsługi kaemu szkopskiego awansowany do starszego strzelca, a za walki w katedrze do kaprala. 22 sierpnia w katedrze św. Jana przez dwie godziny z „Czarnym” trzymał się za barykadą usypaną przed ołtarzem, wciąż ostrzeliwany przez dwa niemieckie kaemy z chóru. Wytrzymał. Zdjął przy tym ponownie obsługę kaemu. Dzięki temu Niemcy nie zajęli ruin katedry. Otrzymał wówczas Virtuti Militari V klasy. Lekko ranny, odmówił przeniesienia do szpitala.

**Psychika:** Wybuchowy i agresywny. Nie przepuści temu, kto mu podpadł. Wobec swoich może wredny, ale na pewno lojalny. W chwilach spokoju głośny, wesoły, skłonny do zaraźliwego śmiechu. Zaleca się do łączniczki kompanijnej – „Olgi”.

**Zadra:** Ten jeden raz, kiedy pękał. Pamięta jak dziś wlokące się minuty, gdy Szkopy – popędzając kolbami – wyprowadzali żydowską rodzinę z kamienicy. Tę samą rodzinę, którą sam zademonstrował. Ci ludzie doskonale wiedzieli, co ich czeka. Wszyscy poza czteroletnim brzdącem, który rozpaczliwie czepiał się spódnicy swej mamy, nie

rozumiejąc, co się wokół niego dzieje. „Chmura” czuł na plecach wzrok swojej matki. I czuje go nadal, choć nie wie nawet, czy jego matka jeszcze żyje.

**Strzelec „Daniel” (Adolf Władysław Flaszenberg) – strzelec wyborowy**

**Wygląd:** Lat 22. Średniego wzrostu i podobnej postury. Ubrany w esesmańską panterkę, spodnie od munduru polowego SS oraz polówkę niemieckich pancerniaków.

**Historia:** Dolek urodził się w rodzinie o ziemiańskich, a nawet arystokratycznych tradycjach, choć niestety nie wiązało się to zupełnie z majątkowym statusem. Mimo to domek Flaszenbergów w podwarszawskim Kawęczynie był pięknym i pełnym radości miejscem. Państwo Flaszenbergowie otoczyli syna miłością oraz ciepłem. „Daniel” ma tylko nadzieję, że nie spotkało ich nic złego podczas walk na prawym brzegu Wisły.

Aktywnie działał w ZHP, był na kilku obozach nad Wigrami, choć stopnia instruktorskiego nie zrobił. Natomiast już wtedy znany był z niezwykłego talentu do ukrywania się i pozostawiania przez długie godziny nieruchomym.

Tamte szczęśliwe czasy są dziś dla „Daniela” jedynie mglistym wspomnieniem, choć może jedno wydarzenie szczególnie mocno wryło mu się w pamięć. Jakiś rok przed wojną był z ojcem na polowaniu. Był piękny, letni poranek. Promienie słońca załamywały się w tęczowych kroplach rosy, a powietrze przepełniała woń rozbuchanej zieleni. Adek wyszedł wprost na Daniela. Piękne, stare zwierzę. Podrzucił błyskawicznie sztucer i wypalił. Zwierzę zakotyssało się trafione prosto w pierś. Zadrzało, a potem obróciło łeb w stronę chłopca. „Daniel” ujrzał mądre, smutne oczy i od tej chwili wiedział już, jak umrze.

Uczestnik tajnych kompletów Uniwersytetu Warszawskiego na kierunku historia. Jednocześnie aktywny członek konspiracji organizacji „Wigry”. W Powstaniu od początku w baonie „Wigry”, a konkretnie w „Wigrach II”, czyli w kompaniach zapasowych, werbowanych na Starówce w pierwszych dniach sierpnia. „Daniel” ze swoim Mauserem miał rozkaz polować na „gołębiarzy” – niemieckich snajperów. Siedem dni, pięćdziesiąt szkopów. Raz mało brakowało, aby zakończył swoją karierę powstańca, lecz kiedy niemiecki snajper już miał oddać strzał

z poddasza jednej ze staromiejskich kamienic do przyczajonego na dachu Zamku Królewskiego „Daniela”, spłoszone stado gołębi przestraszyło go i pocisk przeleciał parę centymetrów od głowy powstańca. Niemiec więcej nie wystrzelił.

Po powrocie „Wigierczyków” z Woli „Daniel” walczył wraz z nimi o katedrę i na skarpie wiślańskiej (Dom Profesorów, bloki „Pekin” i „Madryt”). Podczas jednego ze szturmów kozackich zdobył broń, z którą się nie rozstaje – wyjątkowo udany egzemplarz sowieckiego SWT-40.

**Psychika:** Spokojny i opanowany na zewnątrz. A wewnątrz rozbity. 30 dni ciągłego zagrożenia dało o sobie znać. „Daniel” wie, że jego dni są policzone. Wie, że coraz częściej popełnia błędy, a strzelca wyborowego na to nie stać. Nikogo nie powinno więc dziwić, że jest cichy, ponury i zamknięty w sobie. Znajduje się na krawędzi załamania nerwowego.

**Zadra:** „Daniel” śmiertelnie boi się, że mógłby nawalić i nie zrobić tego, co do niego należy. W połączeniu z jego obecnym stanem ducha, tworzy to niebezpieczną mieszankę, która musi wybuchnąć. A wtedy zginą ludzie. Pewnie ci, którzy są mu bliscy.

**Strzelec „Basia” (Barbara Rożgowska) – sanitariuszka**

**Wygląd:** Lat 18. Delikatna, szczuplutka i maleńka. Każdy w zasadzie zastanawia się, jakim cudem jest w stanie udźwignąć ciężko rannego. Włosy lekko rudawe, przechodzące w brąz, oczy brązowe. Usta skóre do uśmiechu. Ubrana w zbyt dużą parkę Wehrmachtu i niemiecką polówkę. Na szyi gogle motocyklowe.

**Historia:** Kiedy wybuchła wojna, „Basia” miała zaledwie 13 lat. Jej ojciec już z tej wojny nie wrócił. Wciąż nie wiadomo, co się z nim stało. Jako porucznik piechoty walczył w obronie Grodna. Prawdopodobnie dostał się do sowieckiej niewoli. Kto wie, może teraz wraca wraz z „berlingowcami”? Matka wciąż mieszka na Żoliborzu, na placu Wilsona. „Basia” słyszała od łączniczki „Żywiciela”, że wciąż żyje i ma się dobrze, ale było to jakiś tydzień temu.

Barbara pamięta niemal każdy dzień z okupacji. Naukę na tajnych kompletach i łapanki, których była świadkiem. Pamięta publiczne egzekucje oraz

słupy czarnego, oleistego dymu unoszące się nad warszawskim gettem i Gęsiówką.

W konspiracji „Basia” pojawiła się dopiero w 1942 roku. Jakoś samorzutnie z harcerstwa trafiła do Szarych Szeregów, a potem poznała chłopców z „Wigier” i się z nimi zaprzyjaźniła. Ukończyła kursy pierwszej pomocy oraz medyczny i jako sanitariuszka została zmobilizowana na krótko przed Powstaniem do batalionu harcerskiego „Wigry”.

Powstanie to czas szczególnie. Niewiele trzeba było, aby młodziutka sanitariuszka „poczuła miętę” do młodego kaprała z drugiego plutonu kompanii „Witold”. Kapralowi podchorążemu „Junakowi” zresztą też wpadła w oko delikatna „Basia”. I tak oto trzeciego sierpnia zaczęli ze sobą chodzić, szóstego się zaręczyli, a jedenastego „Junak” oberwał serię w pierś w Pałacu Mostowskich od Dirlwangerowca. „Basia” osobiście, kiedy tylko mogła, doglądała narzeczonego. Teraz wie, że chłopak zostanie na Starówce w szpitalu na Długiej, a ona odejdzie do Śródmieścia. I wie, co zrobią Niemcy z rannymi powstańcami.

**Psychika:** Żywiółowa, szybka i dynamiczna. Bardzo dziewczęca, a przy tym zdecydowana i odważna. Nie ma w tej chwili zadania, którego by się nie podjęła, co z pewnością ma związek z jej obecnym stanem psychicznym. Jeśli na chwilę przystanie i pomyśli, zaraz wraca jej przed oczy obraz ciężko rannego „Junaka” i złe myśli o tym, że chłopak już wkrótce zostanie sam. I że przyjdą Niemcy...

**Zadra:** „Junak” zginie, jeśli zostanie na Starówce, a przecież zostanie, bo ewakuacja odbędzie się kanałami. Gdyby tak mu pomóc, ale jak? „Basia” doskonale wie, kogo będzie obwiniać, jeśli chłopak zginie. Samą siebie. Wie też, że jest to równie pewne jak to, iż nie da się żyć bez powietrza. Kiedy przyjdą Niemcy i ich pomagierzy, marny będzie los ciężko rannych powstańców. Zarazem jeśli pomoże „Junakowi” (tylko jak?), nie będzie jej przy oddziale, czyli tam, gdzie jej oczekują. Właśnie takie myśli siedzą teraz w głowie dziewczyny.

**Starszy strzelec „Olga” (Aleksandra Czerwińska)**  
– łączniczka

**Wygląd:** Lat 19. Średniego wzrostu, szczupła. Ciemne włosy i zielone oczy. Ciemna karnacja skóry. Ubrana w esesmańską panterkę i niemieckie spodnie wojskowe. Na głowie niemiecka połówka.

**Historia:** Rodzice Oli mieszkają w Krakowie. Tam też dziewczyna przebywała do 1942 roku i nawiązała kontakt z konspiracją. Jednakże po jednej z wysp nie pozostało nic innego jak wysłać ją poza miasto. Ola trafiła do swojej ciotki w Warszawie, na Śródmieście. Nawiązała również kontakt z AK. Dość szybko okazało się, że ma wysoką odporność psychiczną i niewiele jest rzeczy, które mogą przestraszyć starszego strzelca „Olę”.

Przeszła kurs pierwszej pomocy i kurs radiooperatorów oraz łącznościowy. Okazało się także, że nienajgorszy z niej strzelec. Prawdziwa „mała dziewczynka z AK”.

Początkowo przy sztabie zgrupowania „Róg”, została dopiero 12 września przydzielona do harcerskiego batalionu „Wigry”, po śmierci jednej z batalionowych łączniczek. Obecnie przy kompanii „Witold”, a raczej przy tym, co z niej zostało. Bezpośrednio pod dowództwem porucznika „Wiernego”, w którym się skrycie podkocha. Pozostaje więc zawsze blisko niego, chyba że zostaje wysłana gdzieś z meldunkiem. Na odcinku zgrupowania krążą już opowieści o tym, że Niemcy po prostu jej nie widzą, ponieważ jest niczym duch. I faktycznie, przynajmniej pięciokrotnie była na Śródmieściu i raz na Żoliborzu. Mimo że przydzielona do „Wigier”, pułkownik „Róg” wysyłał ją z meldunkami do dowódcy obrony Starówki – pułkownika „Wachnowskiego”, a ten dalej do „Montera” (dowódca powstania przebywający w Śródmieściu) lub „Żywiciela” (dowódca Żoliborza). Kanały zna z pewnością najlepiej ze swego oddziału, a jednocześnie przewyższa chyba odwagą każdego ze swoich kolegów, nawet „Jonasza” i „Chmurę”, odrzucając jednocześnie awanse tego drugiego.

W czasie walk o katedrę widziała anioła. Fakt, brzmi to dziwnie. Może to przemęczenie, a może strach? Ale anioł unosił się ponad głowami walczących i jakby na coś czekał. Był wielki i dzierzył w dłoniach gorejący miecz, ale nikt inny go nie widział. „Olga” nikomu o tym nie mówiła, bo przecież wiadomo, co by usłyszała.

**Psychika:** Wesoła i radosna, nawet w najgorszej chwili potrafi podnieść na duchu swoich „chłopaków”. Wobec „Wiernego” raz zachowuje się jak typowy podwładny, a raz jak kumpel. W żaden sposób nie okazuje mu swego uczucia z powodu

wyjątko dziewczęcego wstydu i strachu przed odrzuceniem. Podziwia „swego” porucznika, ale czasem nie rozumie tego wszystkiego, co mu siedzi w głowie. Bliższa jest sposobowi postrzegania świata przez „Chmurę”, choć drażnią ją jego zaloty. W naprawdę niezłej kondycji psychicznej trzyma ją bliskość „Wiernego”. Strach pomyśleć co by było, gdyby jej ukochanemu coś się stało.

**Zadra:** Jej zadra to jej błogosławieństwo. Podporucznik harcmistrz „Wierny”, który w jej oczach urasta do rangi bohatera narodowego, a jednocześnie widzi w nim wszystko to, co czasem wywołuje u niej radosny śmiech – pompatyczność i zadęcie. W czym więc problem? W strachu o „Wiernego” – chłopak ryzykuje ponad miarę, a „Olga” już nieraz widziała, czym kończy się ryzyko. A bez „Wiernego”, to... Nie! „Wierny” musi żyć! Nawet gdyby wszyscy inni mieli zginąć.

#### Inni powstańcy z plutonu „Wiernego”

Oprócz Bohaterów Graczy, w plutonie „Wiernego” zostało jeszcze kilka osób. MG może ich kontrolować, można też oddać ich pod komendę BG (błotki). Oto oni:

**Kapral „Antos”** – wysoki, chudy jak tyka blondyn. 24 lata. Spokojny i cichy, ale uparty jak osioł. Broń: karabin Mauser 98.

**Starszy strzelec „Czarny” (kumpel „Chmury”)** – mocno zbudowany brunet (na głowie czarny beret pancerniaków). 21 lat. Brawurowy, zdecydowany, skłonny do ryzyka. Broń: pistolet maszynowy STEN.

**Starszy strzelec „Krzysztof”** – łysiejący szatyn, rzadki wąs pod nosem. 31 lat. Dobry i łagodny człowiek, obecnie na skraju załamania nerwowego. Broń: karabin Mauser 98.

**Strzelec „Jastrząb”** – czarne włosy, bardzo ostre rysy twarzy. 24 lata. Ponury desperat, na Woli stracił całą rodzinę. Broń: karabin Mauser (polska wersja, wzór 29); na kolbie zaznacza zabitych Niemców.

**Strzelec „Drażał”** – ogromny facet, sześć lat w barach, postawny, wielkie dłonie. 28 lat. Spokojny, stonowany, stanowczy, opiekuńczy. W walce dba o innych. Broń: lekki karabin maszynowy MG-42 (zapewnia wsparcie plutonowi).

**Strzelec „Dyzio” (nieodłączny towarzysz „Drażala”)** – szczupły nastolatek o wielkich oczach i blond włosach. 14 lat. Młody powstaniec pełną gębą, może i trochę drażniący oraz zbyt

głośny, ale niezastąpiony jako ładowniczy kaemu „Drażala”. Broń: pistolet Walther PPK.

**Strzelec „Grom”** – chudy, piegowaty, bardzo nerwowy, co przejawia się ciągłym pozostawaniem w ruchu. 19 lat. Zdziorny nerwus, szukający problemów zawsze i wszędzie. Broń: pistolet maszynowy Błyskawica.

**Strzelec „Kruk”** – szczupły blondyn o inteligentnej twarzy. 22 lata. Typ milkliwego gbura. Broń: pistolet maszynowy MP-38.

**Strzelec „Niusia”** – niziutki, drobny rudzielec o cudownym zadartym nosku pokrytym drobnymi piegami i wielkich zielonych oczach kryjących się pod okapem zbyt dużego niemieckiego hełmu. 18 lat. Zwinna i szybka iskierka. Niewinna i wesoła, zawsze chętna do pomocy i skora do płaczu, gdy smutno. Druga sanitariuszka oddziału, zakochana (co okazuje) w „Danielu”. Broń: brak.

#### Preludium – 1 września 1944 roku, rano na Starówce

*Ledwie dwa dni minęły od ataku w kierunku Śródmieścia. Ci, co pozostali z kompanii szturmowej porannego słońca w jednej z reduct na ulicy Dekerta. Barykada blokująca dostęp do ulicy tonęła w potokach światła. Pomyśleć, że kiedyś staromiejskie chodniki kryły się w chłodnym, miłym cieniu rzucającym przez piękne kamieniczki, obecnie zamienione w sterty gruzu wznoszące się na wysokość pierwszego piętra. Teraz z każdą minutą na Starówkę spadała lawina stali. Nieprzerwanie. Sierżant „Jonasz” podniósł leniwie głowę i spojrzał w niebo:*

– Samoloty...

*Faktycznie, klucz Stukasów zrobił zwrot i zapikował na miasto. Gdzieś w okolicach Kanoniczek eksplodowały bomby. Ziemię zatrzęsło. Nikt jednak nie zareagował. Nie zareagowano także wtedy, gdy pośród ruin katedry, a także na Kanonii i Jezuickiej, eksplodowała głucho seria z granatnika. „Wierny” nie przerwał pisania meldunku. Spokojnie kreślił równe litery na kartce papieru, rysując plan sytuacyjny sprzed nocy. Wpisywał mozolnie straty wroga i własne: „Ryś”, „Wieża”, „Florian”, „Danuta”... To tylko z jednej nocy. Kolejna eksplozja, przecznice dalej, osypała drobny pył na kartkę. „Wierny” stał go jednym ruchem dłoni. Podpisał meldunek i zawołał łączniczkę:*

– Strzelec „Olga”, z meldunkiem do „Trzaski”!



Młoda łączniczka uśmiechnęła się zawadiacko, zgola nieregulaminowo klepnęła swojego dowódcę w ramię, przerzuciła chlebak na plecy i ruszyła w stronę sztabu zgrupowania na Długiej, gdzie mieścił się także i szpital.

Tymczasem „Daniel” powrócił z patrolu i spokojnie usiadł pod schodkami do nieistniejącej już kamienicy. Odwiązał szmaty maskujące z karabinu i zaczął go czyścić. „Chmura” zwlókł się ze szczytu barykady, przeszedł obok „Czarnego” i przysiadł do do snajpera.

– Ilu?

„Daniel”, wciąż milcząc, wyjął pudełkowy magazynek i załadował dwa naboje. Potem zdjął zamek i uważnie zaczął go oglądać. „Chmura” niecierpliwił się:

– Hej, synku w kółko golony, trafieś z tej pukawki jakiegoś szkopa?!

„Daniel” uśmiechnął się lekko i spojrzął na kaprala:

– Na dachu katedry widziałem gniazdo jaskółek. Młode mają. Wiesz?

– Co mnie jaskółki chędożone, mówże o szkopach! Idą, siedzą, kurwa, czy szykują się?! Przecież mnie tu szlag pański trafi niczym dorożkarza w deszczową noc!

„Daniel” na powrót zamontował zamek w szkieletcie karabinu, włożył magazynek i wstał:

– Panie poruczniku, starszy strzelec „Daniel” odmeldowuje się na patrol.

„Wierny” spojrzął na chłopaka i pokiwał głową:

– Idź Dolek, tylko...

„Chmura” parsknął:

– Adolf. Piękne imię dla Polaka!

„Daniel” nie zareagował. Chwilę później zniknął za ruinami na Zakrzewskiego. Młodziotka „Basia”, sanitariuszka oddziału, skończyła opatrywanie „Brzozy”, który oberwał podczas przebiecia i rzuciła ostre spojrzenie na „Chmurę”:

– Pan kapral da mu spokój, po co się czepia pan kapral?

„Chmura” zarżał jak koń.

– Nudno jakoś „Basieńko”, szkopy się leniwią, więc próbuję się rozerwać. A teraz znów czuję, że odzywa się rana z katedry. Zmienisz opatrunki?

„Basia” prychnęła jak kotka, ale podeszła do powstańca. W tej samej chwili „Jonasz”, tknięty przecuciem, zerwał się na równe nogi i ryknął:

– Pluton do schronu! Krowy!!!

Ponure i przenikliwe wycie zagłuszyło jego krzyk, przez chwilę narastało w ogłuszające crescendo, następnie urwało się i w Dekerta rąbnęły pociski. Świat zawirował powstańcom przed oczyma, zakrzusili się pyłem i zostali osłepieni gęstymi, czarnymi kłębamii dymu. Chwilę później zapanowała cisza.

## **Akt I – Na Starówce**

### **Scena 1:**

#### **Przed atakiem – oczekiwanie, godzina 9:00**

Nastrój jak przed nadchodzącą i mającą się zrealizować Apokalipsą. Nie brakuje cywilów, którzy oczekują ewakuacji, oraz oddziałów gorączkowo zajmujących pozycje lub przemieszczających się w kierunku Placu Krasińskich. Na odcinku „Wigier” póki co spokojnie, lecz raz na jakiś czas spadnie gdzieś w pobliżu pocisk lub bomba. Czasem stęknie głucho mózdzierz, a niekiedy rozgdać się karabin maszynowy. To czas na rozmowy i odpoczynek.

### **Scena 2:**

#### **Przed atakiem – rozkaz ewakuacji, godzina 11:00**

Z rozkazami wraca „Olga” lub inna łączniczka. Ewakuacja kanałami. Ranni zostają, należy przygotować oddziały do nocnego odejścia w kierunku Placu Krasińskich i przedostania się do Śródmieścia. Jak się okazuje, zgrupowanie „Trzaska” odchodzi jako pierwsze, razem z baonem „Wigry”. Zostają jednak oddziały osłonowe – pluton podporucznika „Kmicica” oraz pluton szturmowy podporucznika „Wiernego” (około 20 osób). Tymczasem od strony Ratusza słychać coraz częstsze wystrzały i eksplozje. Niemcy znowu atakują.

### **Scena 3:**

#### **Szturm niemiecki, godzina 12:30**

Zaczyna się! Pierwszy atak wychodzi na pozycje zgrupowania „Róg” od Świętojańskiej, Kanonii i Piwnej. Jest mocny i zdecydowany. Wraz z piechotą (żandarmi) atakują działa szturmowe (STUG III), jednocześnie nawała artyleryjska walcem przetacza się po pozycjach obrońców i za nimi. Żołnierze „Roga” opuszczają pozycje i cofają się w kierunku Długiej, Mostowej i Freta. Pluton „Wiernego” dostaje rozkaz obsadzenia kamienicy na Dekerta w kierunku rynku staromiejskiego. Niemcy od Dirlwangerera szturmują niczym pijani. Dostają ostrzał od „Wigierczyków” i pobliskiej 104

Kompanii. Ten atak zostaje odparty około godziny 14, lecz jednocześnie inny od strony Mostowej dochodzi niemalże do Długiej, prawie odcinając „Wiernego” od reszty batalionu.

Bohaterowie Graczy muszą się wycofać na Freta pod ostrzałem niemieckim (test **Dowodzenia**). Panuje coraz większe pandemonium. Atakują samoloty, strzela artyleria. Dirlewangerowcy podrywają się do ataku i następują na pięty wycofującym się akowcom. Podchodzą aż pod kościół św. Jacka. W okolicach ulicy Freta pluton „Wiernego” dostaje rozkaz zajęcia pozycji obronnych. Idący za nimi Niemcy wchodzą pod ostrzał własnej artylerii. Jest szansa na odrzucenie ataku, wystarczy kontratakować. Ale czy jest czym?

Kolejny rozkaz. Zająć pozycje wokół barykady na Krzywym Kole. Po lewej będzie pluton „Kmicica”, po prawej syndykalisci ze 104 Kompanii. Reszta kompanii szturmowej „Wigier” pozostaje w odwodzie.

#### Scena 4:

##### **Ewakuacja, godzina 16:00**

Rozpoczyna się ewakuacja. Bohaterowie Graczy są świadkami, jak odchodzą ich przyjaciele z kompanii szturmowej, pozycje opuszcza zgrupowanie „Róg” oraz 104 Kompania i inne oddziały. Odchodzą również żołnierze z IV baonu WSOP „Dzik”. Na Krzywym Kole zostaje ok. 30 powstańców – ludzie „Wiernego”, „Kmicica” i kilku syndykalistów.

**Godzina 18:00** – Następuje kolejny atak. Sześćdziesięciu Niemców i dwa działa szturmowe próbują wykurzyć chłopców „Wiernego” i „Kmicica” z reduity (test **Dowodzenia**). Atak nie jest zbyt energiczny.

**Godzina 19:00** – Ostrzał z moździerzy i dział 105mm na Krzywe Koło. W pewnym momencie, 100 metrów za pozycją „Wiernego”, eksploduje pocisk z Karla Moersera (moździerz 600mm). Potężny huk walących się kamienic, chmury pyłu, nie ma czym oddychać. Chwilę później Niemcy próbują w sile plutonu podejść pod pozycje zajmowane przez BG. Z okolic Ratusza i Miodowej słychać odgłosy zażartej walki. Stopniowo przesuwa się ona w kierunku Długiej.

**Godzina 21:00** – Spokój. Niemcy nie lubią atakować nocą. Prowadzą natomiast ogień nękający, ostrzał artyleryjski i moździerzowy. Wszędzie wokół palą się domy.

#### Scena 5:

##### **Odeście, godzina 23:00**

**Godzina 23:00** – Oddziały osłonowe zostają zluźnione. Można przemieszczać się w kierunku Placu Krasieńskich, do upragnionego wjazdu. Wokół jest cicho, śmiertelnie cicho. Jakby nikt już tu nie mieszkał. Skrwawiony pluton „Wiernego” po cichu opuszcza pozycje, chłopcy słyszą życzenia powodzenia od plutonu „Kmicica”.

**Godzina 23:30** – Od sterty gruzu do kolejnej sterty, od ruiny do ruiny. To mozolny i ostrożny marsz, mimo że zaledwie kilkaset metrów do przejścia. Co rusz trzeba padać na ziemię, gdy Niemcy rozpoczynają przerażającą symfonię artyleryjską. Koniec z ciszą. Ziemia drży w posadach. Widoczność ograniczona do kilku metrów.

**Godzina 23:45** – W okolicach skrzyżowania Długiej z Nowomiejską okazuje się, że Niemcy wdarli się głęboko w pozycje powstańców. Zresztą niemal wszyscy są już w okolicach Placu Krasieńskich – poza ludźmi „Wiernego”. W pewnej chwili grupa BG wpada wprost na patrol kozacki. Wybuch zażarta walka (test **Dowodzenia**).

**Godzina 24:00** – To koniec. Droga do upragnionego wjazdu jest kompletnie odcięta. Co robić? Można spróbować wejść najbliższym włazem, który znajduje się na Długiej, choć nawet „Olga” nigdy nim nie wchodziła i nie jest pewna, czy tamtędy da się w ogóle dotrzeć do burzowca.

**Godzina 00:30** – Dostanie się do wjazdu będzie wymagało od Bohaterów Graczy cichego podejścia. Jakakolwiek strzelanina skończy się dla akowców bardzo źle (kilku Bohaterów Niezależnych zostanie zabitych). Jeśli BG dotrą do wjazdu, będą mogli zejść pod ziemię.

## Akt II – Kanał

### Scena 1:

#### W kanale, pierwsze wrażenia

Umęczeni, przysiedli pod wilgotną ścianą dość szerokiego kanału. „Wierny” wydał półgłosem rozkazy i ustalił szyk. Absolutnie zakazał używania światła w pobliżu włazów – przy niektórych z pewnością stali Niemcy. „Jonasz” sprawdził broń i po cichu wypytał o stan amunicji. Nie było najlepiej. Zresztą jak zwykle. Potem podniósł się i spojrzął w głąb korytarza, z którego bił smród ekskrementów:

– No personel, powiedzenie że wdepnęliśmy tu w nieźle gówno, nabiera zupełnie nowego znaczenia.

Nikt się nie zaśmiał. Nawet „Chmura”, któremu coraz bardziej zaczynała doskwierać stara rana. Teraz zacisnął mocniej zęby i wstał, czując obolałe mięśnie. Cały lepił się od krwi i brudu.

– Panie poruczniku. Chyba nie ma co tak sterczeć jak kuśka na zimnie. Leziemy?

„Wierny” otarł pot z czoła. W kanale było cholernie duszno.

– Tak kapralu. Idziemy. Ranni w środek.

Zaiste świetna uwaga. Tu niemal każdy był ranny.

Kanał rozciągał się na setki metrów. Cichy i pogrążony w kompletnych ciemnościach.

### Scena 2:

#### Naprzód burzowcem

Marsz jest mozolny, łatwo się bowiem zgubić. Początkowo wody (czyli cuchnącej, wodnistej brei) jest niewiele, ale po pół godzinie zaczyna przybierać i to dość szybko. Jeśli „Olga” wykorzysta swoją wiedzę, pewnie domyśli się że to sprawka Niemców. Tak czy inaczej, coraz trudniej utrzymać się na nogach. Wymagane są testy **Siły**. Nieudany rzut oznacza kąpiel w topieli wodnej. „Olga” dość szybko zauważył, że nie jest to kanał prowadzący do Śródmieścia, BG nie pozostaje jednak nic innego, jak iść nim dalej.

Najbliższy właz okazuje się być obsadzony przez Niemców, którzy wrzucają do kanału granaty. By przejść dalej i uniknąć zranienia – lub co gorsza śmierci – należy wykonać udany test **Zręczności** -2.

Jakieś 200 metrów za włazem okazuje się, że droga jest zatarasowana przez masywne, ciężkie kraty. To zapora przygotowana przez Niemców. W zasadzie powstańcy nie mają czym jej zniszczyć. Nie pozostaje nic innego, jak wrócić się

i poszukać innej drogi. Jakieś 100 metrów wcześniej BG minęli boczny kanał (wąski na niecały metr, wysoki na 120 centymetrów, w połowie zalany wodą). To jedyna droga ucieczki.

### Scena 3:

#### Błądzenie w kanałach

Po około dwóch godzinach przedzierania się niskim kanałem, pluton „Wiernego” dociera do innego burzowca. Wszyscy są potwornie zmęczeni. Ranni niemalże padają z nóg. Trzeba zarządzić krótki odpoczynek.

Po pewnym czasie grupa rusza dalej. Nawet „Olga” nie jest w stanie ocenić, gdzie BG się obecnie znajdują. W pewnym momencie znów trzeba wejść do wąskiego kanału.

Przykładowe wydarzenia:

- ktoś wpada w panikę;
- część oddziału odłącza się i gubi w kanałach;
- komuś otwierają się rany i mdleje;
- pojawiają się hordy ogromnych szczerów;
- w kanale są ciała powstańców, którzy musieli pobłądzić i umrzeć tu z jakiegoś powodu.

### Scena 4:

#### Niemcy!

Zagrozenie! Przez jeden z włazów Niemcy zaczynają wrzucać do kanału worki z karbidem, który błyskawicznie wchodzi w reakcję z wodą. Chmury toksycznego, gryzącego dymu wypełniają cały kanał. Test **Ducha** -2 jest wymagany, aby nie wpaść w panikę, a test **Wigoru** – od 0 do -2, w zależności od odległości pomiędzy karbidem a BG – aby nie stracić przytomności. Prawdopodobnie marsz w kanale zamieni się w chaotyczną ucieczkę. Większości Bohaterów Niezależnych uda się wycofać. W zasadzie zostaną tylko BG i być może 2-3 innych członków oddziału. Wszyscy poczują duszności i mdłości – to efekt gazu. W zasadzie nie ma już gdzie uciekać. Powoli, jeden po drugim, powstańcy zaczynają tracić przytomność. Nagle „Olga” dostrzega możliwą drogę ucieczki – niemalże całkowicie zalany kanał, który jakimś cudem wcześniej przeoczyła. Za kanałem znajduje się właz, cały skorodowany, wyglądający na antyczny i z pewnością od lat nieużywany. Drabinka prowadząca do niego niebezpiecznie skrzypi

pod ciężarem ludzkiego ciała, ale wytrzymuje go. Właz otwiera się z potwornym jękiem i powstańcy wychodzą z cuchnących czeluści wprost do... gotyckiej katedry.

### **Akt III – Katedra**

Scena 1:

#### **Szepty, dreszcze, strach**

*W niemym zachwycie rozglądali się dookoła. Właz, którym wyszli, znajdował się w westybulu katedralnym. Przed nimi rozciągał się widok na ogromną nawę główną, skąpaną w świetle setek świec i wysoką na dwadzieścia– trzydzieści metrów, licząc od zdobionej mozaiką posadzki po ostrołukowe sklepienie. „Wierny” pierwszy wszedł dalej. Jego kroki niosły się głuchym echem po gigantycznej budowli. Niemal słyszał śpiew chóru, a może echo tegoż po mszy, która przeminęła setki lat temu. Wreszcie ujrzał Ją. Stała pogrążona w rozpacz, a światła setek świec rzucały blask na Jej piękną, uduchowioną twarz. Słyszał Ją, słyszał dokładnie, jak rozpacza, że nie jest Jej dane być ze swym Synem, umiera bowiem przed nim. „Wierny” chwycił się za głowę, lecz słuchał Jej lamentów. Lamentów Matki Boskiej, umierającej wcześniej niż Jej Syn.*

*Pozostali członkowie oddziału ruszyli w kierunku „Wiernego”. „Olga” pierwsza dopadła do swojego dowódcy, myśląc że nie wytrzymał, że wielogodzinną wędrówką w kanałach kompletnie go złała. I wtedy poczuła straszny lęk, lęk o tę osobę, którą tak rozpaczliwie kochała. Po raz pierwszy zrozumiała, że może tak się stać, iż nie będzie jej przy nim, gdy będzie umierał.*

*„Chmura” też słyszał lament, ale zupełnie innego rodzaju. Było to kilka głosów, modlący się po hebrajsku. Choć rzadko słyszał ten język, a już na pewno go nie rozumiał, tym razem wiedział, że to kadisz odmawiany za zmarłych i przez zmarłych. W wielogłosie wyraźnie słyszał głos małego dziecka, może pięcioletniego. Miętko wymawiane sylaby, czasem z błędem, ale i z zarliwością oraz wiarą. „Chmura” rozpoznał te głosy. Z jego zmartwiałych dłoni wysunął się Browning i uderzył w posadzkę ze zwielokrotnionym przez echo hukiem. Ten huk w uszach „Basi” zabrzmiał jak wystrzał z Mausera, który gdzieś indziej wydarł życie z młodego, ранnego chłopaka w szpitalu na Długiej. Czuli to, stało się to właśnie w tej chwili. On umarł.*

*„Jonasz” wciąż stał przy włazie i mimo porażającego strachu przed kanałami poczuł, że wolalby być tam na dole niż tutaj. Bał się obrócić. Czuł jego obecność za plecami, słyszał półgłosem wypowiedziane słowa, których nie mógł zrozumieć. Słowa, których nie dane było jego ofierze wypowiedzieć przed śmiercią. Sierżant skoczył w bok i skierował pistolet w miejsce, z którego dobiegała litania. Nikogo tam jednak nie było.*

*„Daniel” zaś, mrużąc oczy przed światłem, chodził po nawie z wysoko zadartą głową. Obserwował gołębie, setki białych gołębi, fruujących pod dachem katedry. Karabin przewiesił przez ramię wzorem myśliwych, luźną dół, i wsłuchiwał się w łopot skrzydeł, który już kiedyś ocalił mu życie.*

Katedra jest ogromna, większa niż katedra św. Jana, w której część plutonu „Wiernego” tyle dni odpierała ataki Niemców. Jej wnętrze jest klasyczne, czyli gotyckie. Wysokie, krzyżowo-żebrowe sklepienie podparte licznymi kolumnami, jedna nawa z transeptem (nawą poprzeczną), oddzielającym duże prezbiterium od reszty kościoła. Sklepienie na skrzyżowaniu nawy głównej i transeptu odróżnia się od pozostałej powierzchni sklepienia. Jest też solidniejsze, widać więcej wiązań i belek, co sugeruje że w tym miejscu znajduje się wieża katedralna.

Zarówno z prezbiterium, jak i z transeptu prowadzą drzwi, zapewne na zakrytą oraz wieżę. Boczne ściany ozdobione są ogromnymi witrażami ukazującymi świętych męczenników w chwilach ich kaźni. Jest św. Katarzyna łamana kołem, św. Stanisław rozczłonkowany przez króla Bolesława, św. Agata palona na rozżarzonych węglach, św. Agnieszka na torturach i po rozplataniu mieczem gardła i św. Benedykt zabity przez zbójców.

W prezbiterium znajduje się również gigantyczny witraż, tzw. portal, ukazujący złożenie Jezusa do grobu. Za ołtarzem widać klasyczną piętę: Matka Boska tuli ciało Chrystusa wydobyte chwilę wcześniej z grobu. Posąg wykonany jest z ogromną pieczołowitością i dbałością o realizm. Co ciekawe, zdaje się jarzyć wewnętrznym światłem. Za piętą wznosi się kilkumetrowy krzyż.

Na ścianach bocznych znajduje się łącznie szesnaście kaplic, większość o dziwo jest pusta, a w zasadzie wszystkie poza jedną, w której na prostym, ubogim ołtarzu postawiono niewielką

ikonę z Matką Boską. Z nawy głównej nie widać więcej szczegółów. Obok wejścia do kaplicy wmurowano płytę wotywną.

Przy dwuskrzydłowej bramie prowadzącej na zewnątrz stoi figurka gargoyli. Skulona, sięga ledwie do pasa roslęmu człowiekowi. W porównaniu do innych posągów, ten wykonany jest niestaranie, wręcz prymitywnie.

Bohaterowie Graczy zapewne zaczną badanie wnętrza katedry. Niektórzy zaś zdecydują się wyrzeć na zewnątrz. Z pewnością zastanowi ich, że przez witraże wpada do środka światło dnia. Przygaszonego, zachmurzonego, ale z pewnością dnia.

Oto, co BG mogą znaleźć, eksplorując wnętrza świątyni (testy **Spostrzegawczości**, od 0 do -2, ale jeśli deklarowane akcje BG zmierzają bezpośrednio do odkrycia danej poszlaki, MG może zrezygnować z rzutu):

- na tyle krzyża znajdującego się za ołtarzem i pietą można odkryć trudny do odcyfrowania napis:

*Jam Twych win nie potrafił odkupić*

*Sam to teraz uczyni*

*Inaczej do piekieł z ich brzemieniem zejdziesz przeklęty.*

- gargoyla: w jej pysku umieszczony jest zwój z ryciną ukazującą zdjęcie Jezusa z krzyża, a wokół niego znajdują się również inne postaci biblijne – Maria Magdalena, Matka Boska etc. Bohater, który znajdzie rycinę spostrzeże, że twarze przedstawionych na niej postaci są idealnym odwzorowaniem twarzy jego i jego towarzyszy broni (test Odwagi). Po chwili wrażenie podobieństwa znika;
- ikona Matki Boskiej: niezwykle stara, typowa dla wczesnego średniowiecza. Na odwrocie obrazu małymi literami zapisano kilka słów: *Psalm 130 Pokutny*;
- płyta wotywna: o ile wszystkie inne płyty – fundatorów i kapłanów – zostały zapisane w języku łacińskim, tę zdobi sentencja stylizowana na język staropolski.

*... i pan Jezus spoczął na krzyżu, cierpiąc męki. Przyjął je ze spokojem, jako Boży los i odkupienie win*

*wszelakich naszego rodzaju. Krew płynęła z członków iego, krew płynęła po obliczu świętem, ciernie przebijały skórę iego. Oczy jeno zamknęły i oddał się Ojcu swemu. A takż to było, Ojciec zaczął mu prawić – Synu mój, grzechy ludzkie tyś chciał odkupić, lecz grzechów tych bezmiar, iż nawet ty tej roli nie podołasz. Nie możesz odkupić ich win, bo bezmiar jest zła w ludzie ziemskim. Lecz day przykład, by ci, którzy winę swą pojmną, sami mogli grzechy odkupić. I Jezus wysłuchał Ojca swego i Ojciec ze smutkiem widział śmierć syna swego, który nie podołał swemu powołaniu. Głowa iemu opadła, oczy zamknęły się, krew skapywała na ziemię, a niebiosy lkały przeraźliwie...*

- katakumby: w lewym skrzydle transeptu, w podłodze pod grubym dywanem, znajdują się dwuskrzydłowe wrota do katakumb (Wytrzymałość 16). Same katakumby to kilka połączonych ze sobą pomieszczeń z wnękami grobowymi, w których znajdują się zabalsamowane zwłoki kapłanów i mnichów. To całkiem niezłe miejsce do obrony, choć nie ma z niego drogi ucieczki;
- tympanon: nad główną bramą katedry znajduje się tympanon, ukazujący sceny z życia Syna Bożego. Ale nie mękę, nauczanie lub głoszenie Słowa, lecz proste i zwykłe czynności. Jezus spacerujący, rozmawiający z dzieckiem, w gniewie wykrzykujący słowa na bliskich, a potem przeprasający i pełen skruchy. Jezus, który w każdym calu jest najzwyklejszym człowiekiem popełniającym błędy, ale starającym się je naprawić;
- widok na zewnątrz: jeśli któryś z BG wespnie się na jedną z dwóch bliźniaczych wież katedry, zobaczy że jest ona jedyną budowlą pośród morza wypalonych ruin. Nieliczne resztki budynków wznoszą się maksymalnie na wysokość 2-3 metrów. Wszędzie znajdują się groby, tysiące bezimiennych mogił wyrastających z dawnych ulic i podwórek. W oddali wolno meandruje szeroka rzeka. Na pewno nie jest to Wisła. Ołowiane wody przelewają się powoli w jej korycie. Po szarym, burzowym niebie krążą czarne punkciki. Niektóre z nich zbliżają się, rosnąc w czarne samoloty ze złamanymi skrzydłami. Gdzieś w oddali widać

grupy niemieckiej piechoty wspartej pojazdami pancernymi, a po drugiej stronie rzeki, dwa-trzy kilometry od katedry, stanowiska niemieckiej artylerii: haubice, moździerz, tzw. „szafy”, czyli Nebelwerfery. Niemcy gromadzą się i szykują do ataku, zacieśniając kordon wokół świątyni.

Samo wewnątrz katedry jest spokojne i niezwykle ciche, a najmniejszy szepot zmienia się w głośno wypowiedziane słowa. Jest to jednak pozorny spokój, a BG mogą poczuć narastające napięcie, potęgowane przez dziwne i niewyjaśnione sceny (często związane z zadaniami Bohaterów i wymagające testów **Odwagi**):

- dziwne szept, poczucie obecności BG przy śmierci Chrystusa (szczególnie „Wierny”);
- modlitwy po hebrajsku w uszach „Chmury” (kadisz – modlitwa za zmarłych);
- „Basia” wyraźnie czuje, że jej ukochany nie żyje (jeśli udało się jej go ewakuować, wrażenie to zmienia się w świadomość nieodwołalności śmierci „Junaka”);
- „Jonasz” słyszy słowa mężczyzny, na którym wykonał wyrok śmierci; są one niewyraźne i trudne do zrozumienia;
- „Daniel” słyszy łopot gołębic skrzydeł, gdzieś pod sklepieniem nawy; po raz pierwszy od wielu dni jest on spokojny i wie, że nie nawali (+1 fuks);
- „Olga” zauważa stygmaty na dłoniach „Wiernego”;
- dziwne cienie przemykają po ścianach katedry;
- ciszę wypełniają przytłumione dźwięki chorałów;
- zwiłokrotnie, powtarzające się i przechodzące w crescendo śpiewy; można rozróżnić słowa: *De profundis clamavi ad te, Domine...*

To oczywiście tylko przykłady. Zachęcam was gorąco do przygotowania własnej listy wydarzeń. Na początku głównie obrazów i dźwięków, które wprowadzą do przygody odpowiedni nastrój. Odradzam wrzucanie konkretnych wydarzeń lub zagrożeń w samej katedrze. Na to jeszcze przyjdzie czas.

Z pewnością zastanawiacie się właśnie, o co w tym wszystkim chodzi. Otóż nie jest w sumie

ważne, gdzie wylądowali bohaterowie. Ze swojej strony mogę poradzić, aby MG nie wyjaśniał niczego i nie podsuwał żadnego gotowego rozwiązania. Bohaterowie zginęli i trafili do piekła? A może zostali w kanałach ranni i majaczą? A może w jakiś niesamowity sposób przeniesli się do innego świata, który jest jeszcze gorszym piekłem niż upadająca Starówka? To tylko tło. Ważne jest, aby MG grał na zadrach Bohaterów (przedstawionych przy ich opisie). Jeśli poprzednie akty przygody były odpowiednio emocjonalne istnieje szansa, że gracze zżyli się choć trochę ze swoimi postaciami. Wtedy motyw z zadaniami powinni chwycić. Poszlaki, które BG mogą znaleźć w katedrze sugerują, czego się od nich oczekuje – odkupienia grzechu, który opisany jest właśnie w zadrze. Jak mają to zrobić? Nie ma gotowych rozwiązań. MG powinien tutaj śledzić postępowanie graczy i odpowiednio generować sceny. Zachęcam z całego serca, aby BG otrzymywali fuksy za konkretne działania, mające na celu odkupienie. Jeśli będą konsekwentni w postępowaniu, MG może spokojnie przyznać im fuksa za każdy czyn mający na celu odpokutowanie winy.

## Scena 2:

### Nawała i szturm

*Ogromne miasto ciągnęło się od horyzontu po horyzont. Spowite czarnym dymem, unoszącym się z wypalonych ruin, które zalegały wszędzie na wysokość kilku metrów. Równa, symetryczna siatka ulic dzieliła metropolię na dzielnice i kwartały. Ani jednego ocalałego budynku. Jedynie ułamki elewacji, potrzaskane gzymsy i frontony. Całe pierzeje obrócone w surrealistyczny labirynt dawnych ścian i podłóg. Poza ruinami w mieście była jeszcze rzeka i katedra. Ta pierwsza toczyła swe oleiste, gęste wody niespiesznie, powoli meandrując pomiędzy zgliszczami. Ta druga, piękna, niemalże nienaruszona, wznosiła się dumnie pośród morza ruin. Teraz jednak zacieśniał się wokół niej pierścień wrogów. Dwie setki żołnierzy opasało kordonem starożytną budowlę, zbliżało się do niej powoli i bez najmniejszego strachu, nie kryjąc się wcale przed ewentualnymi obrońcami. Nieco dalej, na jednym z placów, szykowały się do natarcia kolejne grupy, tym razem wsparte już czołgami. Stalowe kolosy zapuściły swoje wysokoprężne silniki, szykując się do ataku.*

Akt trzeci nie jest opowieścią o eksplorowaniu katedry. Nie kryje się w niej żadna szczególna tajemnica lub skarb. To ostatnie miejsce, do którego trafili bohaterowie i tutaj znajdą swój koniec. Jeśli eksploracja świątyni przeciąga się, a sesja zaczyna robić się nudna, rolę MG jest przyspieszenie biegu wydarzeń. Oględziny otoczenia katedry wskazują przecież, że i tu znajdują się Niemcy, a ich atak jest nieunikniony.

Rozpocznie się on od narastającego ryku silników samolotów. Jeśli ktoś będzie obserwował sytuację z wieży, zobaczy, że kołujące nad katedrą punkciki zaczynają się powiększać. Nalot!

Poniżej znajdują się przykładowe wydarzenia z nalotu, nawały artyleryjskiej i wreszcie szturm:

- katedra wydaje się niezniszczalna (Pancerz 20, na wieży 14);
- Stukasy – kilkanaście samolotów nadleci nad katedrę i zrzuca bomby (500 kg i 50 kg); o dziwo, mury i dach wytrzymają, natomiast witraże eksplodują setkami odłamków (obrażenia od szkła 3k6 na obszarze dużego znacznika zionięcia); same samoloty wydają się większe, drapieźniejsze, całe czarne i... jakby żywe;
- ostrzał z haubic 105 mm (Strzelanie k8, średni znacznik, obrażenia: 5k8, PP:4);
- nawała artyleryjska z „szaf”; pociski zapalające (Strzelanie k6, duży znacznik, obrażenia: 5k10, PP:6, 50 % szans na wzniesienie pożaru);
- ostrzał z moździerz 81 mm (Strzelanie k8, średni znacznik, obrażenia: 4k8, PP:1);
- obserwator niemiecki – dostrzeżenie go i zlikwidowanie obniży celność niemieckiej artylerii (-2 do ostrzału artyleryjskiego);
- przygotowanie do natarcia – wokół całej katedry na dystansie około 500 metrów szykuje się do ataku niemiecka piechota, łącznie w sile dwóch kompanii (ponad dwustu żołnierzy), wspartych dwoma Panterami; czołgi wydają się jeżdżącymi wrakami: obwieszane szmatami, pokryte częściowo gruzem, ale niestety nadal w pełni sprawne;
- gołębie – białe gołębie unoszą się ponad wieżami (dla „Daniela” +2 do testów Odwagi);
- bestie – jeśli BG zaczną przyglądać się Niemcom przez celownik optyczny lub

lornetkę i zdadzą test Spostrzegawczości, dostrzegą że niemieccy żołnierze to bestie: jakby zło, które od wielu dni dokonywało się masowo w Warszawie, zmieniało czyniących je ludzi w potwory; groteskowe pyski zamiast twarzy, okrutne ślepia łypiące spod okapów czarnych hełmów, ostre kły połyskujące za cienkimi, bladymi wargami i pazurzaste łapy zaciskające się na Mauserach;

- podejście na pozycje – Niemcy szykują się do ataku, z czterech stron po 1-2 plutony uzbrojone w Mausera i granaty, niekiedy panczerfausty, MP-38 oraz MG-42; wrogowie zatrzymują się około 200 metrów od pozycji BG, ruiny chronią ich tylko częściowo (modyfikator -2);
- pierwszy atak – kompletnie nieprzemyślany szturm; BG zobaczą wtedy z bliska potworne pyski żołnierzy (test Odwagi), natomiast sam atak będzie dość nieporadny (+2 do Strzelania dla BG). Straty zapewne będą wielkie, ale przeciwników jest zbyt wielu i dotrą na kilkadziesiąt metrów do budynku. Czołgi zaczną metodycznie rozbijać bramę oraz mury katedry (ewentualnie podciągnięte zostaną działa lub użyte panczerfausty), która z wolna zacznie się poddawać;
- przebicie – w końcu kolejne pociski rozbiją bramę, a mury nie wytrzymają metodycznego ostrzału; potężne wyrwy w ścianach pozwolą Niemcom wdrzeć się do środka;
- szturm prosto na bramę – atakują 1-2 plutony Niemców ze wsparciem Pantery (o ile jakaś nadaje się wciąż do użytku); ten atak BG powinni jeszcze odeprzeć, choć zapewne zaczną im powoli brakować amunicji;
- błogosławieństwo – tu wszystko zależy od MG; jeśli większość BG zacznie szukać odkupienia i zrozumie, czego oczekuje od nich katedra, MG może postawić na epickość walk; gracze otrzymają wtedy następujące modyfikatory do walki: +2 Wytrzymałość, +2 Strzelanie, +2 Walka, +4 zadawane rany; zachęcam, aby przynajmniej początkowo MG nie mówił o tych modyfikatorach graczom, lecz opisywał efekty ich działań, odpowiednio podkreślając ich wyjątkowość;
- kolejny atak – tym razem bestie zaatakują pod osłoną cywilów, tak jak miało to miejsce na

Woli; BG starający się nie trafić niewinnych ofiar otrzymują -2 do Strzelania; jeśli „Wierny” odmówi w tym momencie walki, można spokojnie uznać, że odkupił swoje winy;

- faszystowskie mehozombie – do hitlerowskich bestii dołączają jeszcze gorsze abominacje; są to dziwaczne istoty, wychudłe żywe trupy o czaszkach obleczonych skórą i nagich ciałach wzmocnionych mechanicznym szkieletem z czarnego żelaza; nieludzkie, powykręcane sylwetki ruszają do ataku, dzierżąc MG-42 lub inną ciężką broń.

Jak łatwo się domyślić, BG nie są w stanie wygrać tej walki. Ostatecznie każdy z nich otrzyma śmiertelną ranę i zapadnie się w pustkę. To, jak skończy, zależy od tego, czy w odpowiednim momencie skonfrontował się ze swoją zadrą i zdołał odkupić swoje grzechy.

### Scena 3:

#### Odkupienie czy potępienie?

Bohaterowie Graczy mają różne zadry. W niektórych przypadkach odkupienie wydaje się proste. „Daniel” ma po prostu nie nawalić, „Olga” dbać o „Wiernego”, a może nawet się dla niego poświęcić. Jednak co z pozostałymi? Co ma zrobić „Jonasz”, który wykonał wyrok na niewinnym człowieku? Co z „Chmurą”, który wysłał żydowską rodzinę do gazu? Tutaj jest ważne, aby MG podążał za działaniami Bohaterów i stworzył im możliwość odpokutowania za swoje czyny.

Przykładowo:

- Niemcy wędrują się w końcu do katedry. „Jonasz”, cofając się i ostrzeliwując, nagle zobaczy obok siebie niemieckiego oficera o twarzy swojej ofiary. Ma on okazję usłyszeć wreszcie jej ostatnie słowa. Jakże one będą? Zapewne nic wielkiego, może po prostu: *Jestem niewinny*. Jeśli BG zdecyduje się je usłyszeć, zapewne zostanie postrzelony, a może nawet i zginie (tak w sumie byłoby najlepiej);
- „Chmura” dostrzeże z katedralnej wieży, że Niemcy prowadzą na rozstrzelanie żydowską rodzinę. Tak, tę rodzinę. Może zdecyduje się ją uratować i wybiegnie na zewnątrz?

- „Basia” może mieć do wyboru, kogo poświęcić: „Junaka” czy cywila lub towarzysza z oddziału. Jeśli zdecydowała się nie ratować „Junaka” jeszcze na Starówce, chyba można uznać, że znalazła swoje odkupienie, prawda?

To oczywiście tylko przykłady. Najlepiej dla każdego z BG przygotować po 2-3 podobne sceny.

Sposób, w jaki zginą BG nie jest ważny. Tak czy inaczej ostatecznie otrzymają feralny postrzał, ruszą do straceńczego ataku na broń białą, ponieważ skończy im się amunicja lub rozerwie ich na strzępy wybuch granatu. Ale po chwili...

### Zakończenie 1:

#### Odkupienie win

*Ciemność... ciemność... ciemność... Cuchnąca ciecz spowijająca ich twarze i dłonie, a potem świadomość walki oraz śmierci. Otworzyli oczy, prychając i krztusząc się brejgą, zalegającą w ciemnym kanale. Wciąż czuli smród karbidu, który hitlerowcy wpuścili do kanału. Jeden z nich po omacku odnalazł swój karabin i sprawdził odruchowo amunicję. Wszystko było jak należy. Tak jakby koszmar w katedrze nigdy się nie wydarzył. Ktoś inny zerwał się na równe nogi:*

*– Cholera... – wyszeptał z trudem, macając się rękoma po piersi, którą rozerwała seria z kaemu. Ani śladu rany! Poza starymi, jeszcze ze Starówki.*

*– Pluton... szturmowy... „Wierny”... do mnie... – wychrypiał jeden z nich i zobaczył, jak kilka osób podniosło się na nogi.*

*– Strzelec... melduje się – młodych chłopak nie silił się na zawadiacki ton.*

*– ... zdolny do walki... – chudy, ponury powstaniec stanął przed dowódcą.*

*– Jestem. – Powstaniec z przewieszoną snajperką oparł się o ścianę kanału. Jego oczy lśniły chorobliwie w ciemnościach.*

*A potem zapadła cisza. Zaczęli się rozglądać, szukając pozostałych towarzyszy. Niektórzy zaczęli wykrzykiwać ich pseudonimy, imiona. Odpowiadało im echo, niosące się po wilgotnym korytarzu. Wtem w oddali zamigotało przytłumione światło latarki, podnieśli więc szybko broń, lecz głos, który usłyszeli, nie należał do Niemca:*

*– Tu Śródmieście! Śródmieście! Nie strzelać! Tu baonu „Chrobry”! Jesteście już na naszym terenie! Przedarli się.*



## Zakończenie 2:

### Wieczne potępienie

Ciemność... ciemność... ciemność... A potem szary świt. Ocknął się na kupie gruzu, na prowizorycznej linii obrony. Szybko podniósł MG-42, sprawdził stan amunicji. Pół puszki. Jak zwykle. Jak każdego dnia.

– Jesteście?

Sanitariuszka przebudziła się. Jak każdego dnia. Pokiwała tylko apatycznie głową, a potem zajęła swoją pozycję. Niedaleko od niej leżał za

przewróconym posągiem Chrystusa jej towarzyszył ze stenem. Niedaleko młody kapral, który jak każdego dnia po przebudzeniu skrzywił się do płaczu, lecz szybko opanował się, aby inni tego nie widzieli. I tak to dostrzegli, lecz nikogo już to nie dziwiło.

Zaraz miał nastąpić atak bestii. Jak każdego dnia. Zawsze szły rano do ataku, potem znowu, i znowu, i znowu... Jak każdego dnia zginą, aby znów powrócić z bronią w rękę i przez wieczność bronić katedry przed bestiami.

## Statystyki wrogów

### Dirlewangerowiec

**Cechy:** Duch k6, Siła k6, Spryt k6, Wigor k6, Zręczność k6

**Umiejętności:** Odwaga k6, Rzucanie k6, Skradanie k6, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k6, Walka k6

**Charyzma:** 0 **Tempo:** 6, **Obrona:** 5, **Wytrzymałość:** 5

**Sprzęt:** Helm (+3), Mauser, MP-38 lub MG-42, 2-4 granaty, niektórzy posiadają miotacz płomieni

### Policjant, zandarm

Statystyki takie jak u Dirlewangerowca.

**Sprzęt:** Mauser, MP-18, MP-28II lub MG-13, 2-4 granaty

### Kozak

Statystyki takie jak u Dirlewangerowca.

**Sprzęt:** karabin (Mauser bądź Mosin) lub peem (pepesza lub MP-38)

### Niemiec-bestia

Cechy takie jak u Dirlewangerowca.

**Umiejętności:** Rzucanie k4, Strzelanie k4, Walka k8

**Przewagi:** Krwiożerczy, Nieumarły (+2 do Wyjścia z Szoku, Wytrzymałość +2, odporny na choroby i trucizny)

**Sprzęt:** Mauser, czasem MP-38 lub MG-42, 1-2 granaty

### Niemiec-mechazombie

Cechy takie jak u Dirlewangerowca.

**Umiejętności:** Rzucanie k8, Spostrzegawczość k8, Strzelanie k8, Walka k10

**Przewagi:** Krwiożerczy, Nieumarły (+2 do Wyjścia z Szoku, Wytrzymałość +2, odporny na choroby i trucizny), Opancerzony (Wytrzymałość +2)

**Sprzęt:** Mauser, czasem MP-38 lub MG-42, 1-2 granaty

# PORADNIK DLA POCZĄTKUJĄCYCH KONWENTOWICZÓW – TYM, CO PIERWSZY RAZ

JAKUB „ARATHI” NOWOSAD

ILUSTRACJE: MAGDALENA MINKO



*Jeśli interesując się hobby dotrwałeś do momentu, w którym chciałbyś podzielić się z innymi swoimi opiniami lub dziełami, warto abyś wybrał się na konwent. To świetne miejsce, gdzie na pewno spotkasz podobnych sobie fanów, także i takich o odmiennych poglądach. Ci drudzy, o dziwo, mogą sporo wnieść do twojego życia.*

Zanim przejdę do porad związanych z wyprawą na konwent, wypadaloby wspomnieć, czym on w ogóle jest. Choć definicji jest wiele, większość z nich sprowadza się do stwierdzenia, że konwent to trwający przynajmniej jeden dzień zjazd, przeznaczony dla osób zainteresowanych daną tematyką i nazywających siebie fanami.

Pierwsze konwenty obracały się głównie wokół literatury, ale dość szybko wkroczyły nań również komiksy, filmy oraz gry. Obecnie w Polsce konwenty można podzielić na cztery grupy: konwenty mangowe, konwenty growe, konwenty tematyczne i konwenty ogólnofantastyczne (nie jest to ostateczny podział, ale na początek wystarczy).

” KONWENT TO TRWAJĄCY PRZYNAJMNIEJ JEDEN DZIEŃ ZJAZD, PRZEZNACZONY DLA OSÓB ZAINTERESOWANYCH DANĄ TEMATYKĄ I NAZYWAJĄCYCH SIEBIE FANAMI.

Mangowe konwenty skupiają się na japońskim komiksie i animacji, ale coraz częściej zahaczają też o kulturę Kraju Wschodzącego Słońca (np. *Japanicon*). Konwenty growe przeznaczone są dla wszelkiej maści graczy, a punkty programu pozwalają uczestnikom zagrać w dziesiątki gier planszowych, fabularnych, larpów (także tych plenerowych) lub gier bitewnych. Ciężko znaleźć na nich jednak rozbudowane bloki prelekcyjne (np. *Nowa Gralicja*). Tematyczne konwenty ograniczone są zazwyczaj do konkretnego fandomu (np. fanów *Star Treka*). Ostatnia grupa,

konwenty ogólnofantastyczne, obejmuje zaś swą tematyką praktycznie wszystko to, co może interesować fanów (np. *Pyrkon* lub *Polcon*).

Pamiętaj że niezależnie od tego czy impreza nazywa się festiwalem, zlotem fanów, dniami fantastyki lub konwentem, jej zasady są podobne i różnią się od siebie wyłącznie szczegółami, na przykład organizatorzy dni fantastyki rzadko zapewniają uczestnikom nocleg.

Zanim spakujesz plecak, warto byś zapoznał się z kilkoma poradami. Nie jest to poradnik kompletny, zawiera jednak minimum, które choć trochę ułatwi ci konwentowe życie.

## Informacja jest wszystkim

Najważniejszą rzeczą jest zebranie informacji na temat imprezy, na którą chcesz pojechać. Większość z nich znajdziesz na stronie konwentu. Warto abyś wziął pod uwagę następujące rzeczy: gdzie konwent jest umiejscowiony, jak daleko jest to od dworca, czy jest jakiś bezpośredni transport miejski; oraz wziął stosowną poprawkę na porę roku. Nic tak nie psuje zabawy jak godzinny marsz w śniegu z dworca na drugi koniec miasta, ponieważ autobusy komunikacji miejskiej nie jeżdżą na tej trasie akurat w weekendy.

” NAJWAŻNIEJSZĄ RZECZĄ JEST ZEBRANIE INFORMACJI NA TEMAT IMPREZY, NA KTÓRĄ CHCESZ POJECHAĆ.

Warto także popatrzeć na okolicę, w której odbywa się konwent. Mam na myśli dostępność sklepów lub



barów. Krótkie spojrzenie choćby na *Street View* albo *Mapy Targeo* pozwoli rozeznać się, czy czeka cię jedzenie wyłącznie drożdżówek i zupek chińskich. Trasę z dworca na konwent można zaś sobie zapisać w różnych, oferowanych chociażby przez komórki, formatach – od jpg zaczynając, a na trasie w *Google Maps* kończąc.

Na stronie konwentu znajdziesz również: informacje o noclegu, dostępnych (częściej niedostępnych) prysznicach i kosztach, regulamin imprezy oraz oczywiście listę planowanych atrakcji. Jeśli konwent oferuje nocleg, warto sprawdzić czy będzie dostęp do materacy, czy jest on dodatkowo płatny oraz czy będą to małe sale, czy może jedna duża – np. w sali gimnastycznej będzie chłodniej, ale też i przestronniej. Komfort na konwencie jest często czymś niedocenianym.

### **Bo wszystko bez pieniędzy to...**

Koszty wyjazdu to ważna sprawa. Musisz pamiętać, że będzie trzeba zapłacić za dojazd w obie strony, akredytację oraz jedzenie. Wbrew temu co się mówi, chodzenie o pustym żołądku przez trzydniową imprezę nie jest skuteczną metodą na ograniczenie wydatków. Wystarczy raz dziennie zjeść ciepły posiłek, aby poprawić sobie samopoczucie. Pod tym względem konwent przypomina nieco sztukę przetrwania – o wiele lepiej idzie się przez dżunglę będąc wyspanym i najedzonym.

Inne wydatki, jakie prawdopodobnie poniesiesz, to konwentowe zakupy. Minęły już czasy, gdy na konwentach próżno było szukać stoisk wydawców lub sklepów z gadżetami. Nie wmawiaj sobie, że nie będziesz nic kupować. Mała przypinka lub większa rzecz pokroju pluszowego Cthulhu to świetna pamiątka z imprezy. Wielokrotnie żałowałem, że na konwent nie wziąłem więcej pieniędzy i wracałem z niego jedynie z informatorem. Zaplanuj sobie więc zakupy z wyprzedzeniem.

” NIE WMAWIAJ SOBIE, ŻE NIE BĘDZIESZ NIC KUPOWAĆ. MAŁA PRZYPINKA LUB WIĘKSZA RZECZ POKROJU PLUSZOWEGO CTHULHU TO ŚWIETNA PAMIĄTKA Z IMPREZY.

Przy okazji planowania wydatków weź też poprawkę na te nieprzewidziane – leki, parasol

lub wyjście do pubu. Niech podstawową zasadą wyjazdów będzie *biorę więcej niż potrzebuję, ale bez potrzeby nie wydaję*. Dodatkowa gotówka schowana w oddzielnej kieszonce portfela może ci pomóc uniknąć przykrych niespodzianek.

### **Plecak +1 do udźwigu**

Sporo się mówi i pisze o tym, co wziąć ze sobą na konwent. Przez lata konwentowania nauczyłem się, że jest kilka rzeczy, które należy traktować jako podstawowe wyposażenie podczas wyjazdu. Oczywiście poniższe wyliczenie nie wyczerpuje listy przedmiotów, które warto ze sobą zabrać. Uważam jednak, że jest to niezbędne minimum.

Bezapelacyjnie należy spakować przybory toaletowe i ubranie na zmianę. Mając ku temu okazję i codziennie się myjąc oraz przebierając, poprawisz humor nie tylko sobie, ale i innym uczestnikom imprezy. Dodatkowa rolka papieru toaletowego i chusteczki higieniczne mogą okazać się bezcenne, ponieważ mydło i papier mają na konwencie tendencję do znikania z łazienek w trybie ekspresowym.

” MAJĄC KU TEMU OKAZJĘ I CODZIENNIE SIĘ MYJĄC ORAZ PRZEBIERAJĄC, POPRAWISZ HUMOR NIE TYLKO SOBIE, ALE I INNYM UCZESTNIKOM IMPREZY.

Jeśli dostępny nocleg ogranicza się do kawałka podłogi, nie zapomnij o karimacie i śpiworze. Ich rodzajów jest wiele. Jeśli masz ograniczone miejsce w bagażu, wystarczy alumata (karimata pokryta folią aluminiową; świetnie izoluje) i zwykły śpiwór. Jeśli jednak możesz wziąć ze sobą większe rzeczy, dmuchany materac i ciepły śpiwór będą jak znalazł, gdy po kolejnej prelekcji zechcesz odpocząć. Nawet dwie lub trzy godziny snu dodadzą ci energii. Dodatkowo, jeśli konwent jest daleko od twojego domu, po przyjeździe na niego warto sobie uciąć drzemkę, która pozwoli zregenerować siły po trudach podróży.

Jeśli twoje hobby wymaga jakichś gadżetów (kostek, figurek, strojów), nie zapomnij ich ze sobą wziąć! Przyda się także ładowarka do telefonu, mała latarka, aparat fotograficzny oraz notes i długopis. Także książka lub odtwarzacz plików mp3 mogą okazać się niezbędne podczas podróży. Oczywiście jeśli dysponujesz smartfonem, możesz większość

tych rzeczy zastąpić odpowiednimi aplikacjami – plecak będzie wtedy lżejszy. Natomiast niezbędnik harcerski bądź zestaw sztuczków oraz termokubek mogą się przydać, gdy zechcesz się posilić.

### **Bezpieczny konwentowicz**

Bezpieczeństwo uczestników konwentu to niezwykle istotna sprawa. Regulamin imprezy bardzo często określa, co wolno wносить na jej teren, jak rozpoznać osoby, które mogą pomóc oraz jak się zachowywać. Dla swojego, innych uczestników i przyszłych konwentów dobra warto poznać regulamin i się do niego stosować. Byłem kiedyś świadkiem, jak pijany uczestnik biegał korytarzem, wymachując toporem pożyczonym od grupy rekonstrukcyjnej. Tylko szczęście uchroniło konwentowiczów przed wypadkiem. Weź pod uwagę, że choć nie każdy uczestnik będzie przestrzegał regulaminu, to jednak każda osoba, która się do niego dostosuje, zwiększa ogólnie bezpieczeństwo imprezy.

” DLA SWOJEGO, INNYCH UCZESTNIKÓW I PRZYSZŁYCH KONWENTÓW DOBRA WARTO POZNAĆ REGULAMIN I SIĘ DO NIEGO STOSOWAĆ.

Swoje własne bezpieczeństwo możesz zwiększyć przez umieszczenie w portfelu karty ICE. To kartka wielkości dowodu osobistego, która zawiera napis ICE (skrót od angielskiego terminu *In Case of Emergency*) oraz dane i numer telefonu osoby, do której należy zadzwonić w razie wypadku. Czasami można też umieścić tam informacje o grupie krwi, uczuleniach na leki lub przewlekłych, zakaźnych chorobach.

Dobrym rozwiązaniem jest też oznaczenie w telefonie kontaktu do bliskiej osoby skrótem ICE. Nie można nie doceniać wagi takiej informacji dla ratowników medycznych lub policji. Ponieważ nigdy nie wiadomo co się wydarzy, możesz też zabrać ze sobą małą apteczkę: leki przeciwbólowe, bandaż, opaskę elastyczną oraz plastry na odciski (te ostatnie w szczególności).

### **Kęś konwentowego savoir-vivre**

Mimo że na konwentach panuje luźna i zazwyczaj przyjazna atmosfera, zasady dobrego wychowania także obowiązują. Warto podkreślić kilka z nich, których nieprzestrzeganie przez fanów już

kilkukrotnie zepsuło mi konwent – zarówno jako organizatorowi, jak i uczestnikowi.

Pamiętaj więc, żeby nie pchać się w kolejce do stoiska lub na prelekcję. Miejsca powinno wystarczyć dla wszystkich. Jeśli widzisz, że dzieje się coś, co nie powinno, zgłoś to do organizatorów. Gdy organizator prosi o konkretne zachowanie, na przykład niewchodzenie do sali, posłuchaj go. Nie wyzywaj się na organizatorach, jeśli konwent ci się nie podoba – oni włożyli w niego dużo pracy i też mają prawo się mylić. Konstruktyną krytyka o wiele więcej zdziała niż bezsensowne krzyki.

Ważnym, choć często pomijanym tematem jest kwestia robienia zdjęć na konwentach. Uczestnicząc w konwencie, musisz być przygotowany na błyskające flesze i publikację zdjęć, na których się znalazłeś. Pamiętaj że zawsze możesz poprosić, aby nie robiono ci zdjęć. Jeśli to ty je pstrykasz, warto zapytać fotografowaną osobę o zgodę. To naprawdę nie boli, a oszczędzi ewentualnych problemów. Podobnie jest z niepisaną zasadą, że wszyscy mówią sobie per „ty”. Warto się wcześniej zorientować, czy konkretna osoba nie ma nic przeciwko temu, zwłaszcza jeśli jest starsza.

” DOBRĄ ZABAWĘ NA KONWENCIE GWARANTUJE STOSOWANIE SIĘ DO ZASADY: NIE CZYŃ DRUGIEMU, CO TOBIE NIEMIŁE.

Niektóre konwenty mają też specjalną politykę wobec osób niepełnosprawnych. Udostępniają wózki, specjalne stoiska lub opaski na rękę. Zasadą powinno być, że jeśli widzisz iż ktoś może potrzebować pomocy, warto się zainteresować. Twoja duma nie ucierpi, jeśli ustąpisz nieco miejsca. To ważne, by wszyscy dobrze się na konwencie bawili, nie tylko ty.

Na koniec warto pamiętać, że na konwenty przyjeżdża mnóstwo osób i każda z nich jest inna. Nie należy drzeć kotów, jeśli ktoś ma inne poglądy. W skrócie można powiedzieć, że dobrą zabawę na konwencie gwarantuje stosowanie się do zasady: *nie czyń drugiemu, co tobie niemiłe*.

Mam nadzieję, że powyższy poradnik przyda się tym, którym przyjdzie pierwszy raz uczestniczyć w konwencie. Natomiast dla stałych bywalców może on być swoistą listą zadań, której trzymanie się pozwoli na dobrą zabawę.



# KRÓTKI PRZEWODNIK ERPGOWCA PO KONWENTACH – CO, GDZIE I DLA KOGO

PIOTR „DIABEŁ” SKOROK

ILUSTRACJE: MICHAŁ JAWORSKI



*Skoro wiecie już, czym jest konwent i jak się na niego dostać, pora na skok na głęboką wodę. Ten krótki przewodnik pomoże wam wybrać imprezę, zabrać na nią najbardziej potrzebne rzeczy i przybliży parę naprawdę dobrych wydarzeń. Wszystko to oczywiście okiem miłośnika gier fabularnych.*

## **Na początek**

Jeśli wybierasz się na konwent, odpowiedz sobie na pytanie, czego w zasadzie od niego oczekujesz. Czy jedziesz posłuchać innych i dowiedzieć się, co dzieje się na rynku? A może kompletnie cię to nie interesuje i chcesz tylko pograć? A może wszystkiego po trochu?

Interesujące cię informacje powinieneś zawsze znaleźć na stronie konwentu. Jeśli impreza nastawia się solidnie na sesje, znajdziesz najpewniej tabelkę ze zgłoszonymi grami. Jeśli ma blok erggowy, taką informację odszukasz w zakładce programowej imprezy. Gdybyś przypadkiem nie znalazł na stronie tych informacji, lepiej omiń tę imprezę, ponieważ organizatorzy albo nie robią konwentu dla ciebie, albo traktują cię zupełnie niepoważnie.

” JEŚLI WYBIERASZ SIĘ NA KONWENT, ODPOWIEDZ SOBIE NA PYTANIE, CZEGO W ZASADZIE OD NIEGO OCZEKUJESZ. W NASZYCH KRAJU ODBYWA SIĘ ROCZNIE GRUBO PONAD 50 KONWENTÓW. SA ONE SKIEROWANE DO RÓŻNYCH ODBIORCÓW.

W naszym kraju odbywa się rocznie grubo ponad 50 konwentów. Są one skierowane do różnych odbiorców. Nie na każdym z nich erggowcy znajdują dla siebie miejsce. Ba, nie zawsze organizatorzy w ogóle myślą o tym, jak zapewnić nam miejsce na imprezie.

W Sieci informacje o konwentach możesz znaleźć w *Informatorze Konwentowym*, w dziale konwentowym serwisu *Poltergeist* oraz w młodym serwisie *Konwenty Południowe*. Niestety, żaden z nich nie pozwala graczom wygodnie filtrować konwentów (przynajmniej w momencie, w którym piszę ten poradnik).

### **Przed wyruszeniem w drogę należy spakować plecak**

Jeśli wybrałeś już swoją imprezę i zapakowałeś plecak, zatrzymaj się na chwilę. Pomijając kwestie standardowego wyposażenia konwentowicza, powinieneś też zaopatrzyć się w rzeczy przydatne erggowcowi. I zdecydowanie niektóre fanty zostawić w domu.

Oczywistym jest, że każdy gracz powinien wziąć ze sobą na konwent kości do gry i ołówki. Niby banalne, ale mało kto o tym pamięta. Możesz też zabrać parę swoich postaci, jeśli tylko wypatrzyłeś wśród sesji taką, która na to pozwala. Musisz jednak zdać sobie sprawę z tego, że w większości przypadków będziesz grał u Mistrza Gry, który albo przyniesie gotowe postacie, albo zrobi je z wami przed sesją. Dlatego

pod żadnym pozorem nie zapychaj sobie plecaka segregatorem z kartami postaci – to zbędny balast.

Jeśli zamierzasz prowadzić, weź podręcznik główny, ewentualnie podręcznik gracza. Nie rozdrabniaj się i nie bierz wszystkich dodatków. Często znalezienie doświadczonych graczy w system, który ukochałeś (jeśli nie jest to *Świat Mroku* lub *Warhammer*), graniczy z cudem.

” NA KONWENCIE POWINIENEŚ SZUKAĆ PUNKTU ZAPISÓW NA SESJE, KTÓRY CO SPRYTNIJSI ORGANIZATORZY ZAZNACZAJĄ NA MAPIE TERENU IMPREZY.

Znaj także umiar z rekwizytami, które zabierzesz ze sobą na konwent. Jeśli nie są one jakoś strasznie potrzebne do sesji, nie bierz ich. No i najważniejsze, porządnie się przygotuj. Ludzie, z którymi zagrasz, poświęcają dla ciebie swój czas, więc ich nie zawieź. Improvizacja jest dobra, ale zrób przynajmniej plan sesji, który pozwoli ci ją rozegrać. Nie zapomnij zabrać tych notatek z domu.

Na samym konwencie powinieneś szukać punktu zapisów na sesje, który co sprytniejsi organizatorzy zaznaczają na mapie terenu imprezy. Zapisy wyglądają bardzo prosto. Mistrz Gry wywiesza na tablicy opis sesji zawierający system, wstęp fabularny, przewidzianą liczbę graczy i inne jego wymysły oraz miejsce rozegrania sesji (w znalezieniu którego pomagają mu organizatorzy).

Jeśli wypatrzysz interesującą cię grę, dopisujesz swoją ksywę na karteczce i przychodzisz o wyznaczonej przez MG godzinie na miejsce zbiórki. Niektóre nastawione mocno na granie konwenty pozwalają zgłosić się i zapisać na sesję przed imprezą za pomocą Internetu. Zwykle w takich przypadkach jedno lub dwa miejsca zarezerwowane są dla graczy, którzy wypatrzą daną sesję już na konwencie.

### **Konwenty duże**

Jeśli jesteś typem słuchacza i chcesz wielkich nazwisk, najlepszym pomysłem jest pojechanie na *Pyrkon* lub *Falkon* (z delikatnym wskazaniem na ten pierwszy). Imprezy te należą do największych w kraju i w ciągu poprzednich lat odwiedziły je takie sławy jak John Wick, Mark Rein•Hagen i Shane Lacy Hensley.

Poza gwiazdami program tworzą tam również nasi rodzimi twórcy gier fabularnych, fani i blogerzy. Oczywiście wszystkich ich można spotkać na innych konwentach erggowych, jednak na tych dwóch imprezach, z racji rozmiarów, jest ich chyba najwięcej.

„ JEŚLI JESTEŚ TYPEM SŁUCHACZA I CHCESZ WIELKICH NAZWISK, WYBIERZ *PYRKON* LUB *FALKON*. JEŚLI CHCESZ JEDNAK ZAGRAĆ SESJĘ, KONWENTY TE MOGĄ OKAZAĆ SIĘ NIE DO KOŃCA DOBRYM POMYSŁEM.

Jeśli chcesz jednak zagrać w RPG, konwenty te mogą okazać się nie do końca dobrym pomysłem. Głównym powodem jest masa innych atrakcji, które odciągają ludzi od grania. W końcu kto by chciał być na sesji, kiedy wokół dzieje się tak dużo?

Jest oczywiście dużo innych, większych imprez takich jak *Copernicon*, *Kapitularz* lub *Avangarda*, na których znajdują się lepiej lub gorzej przygotowane bloki erggowe. Nie są one oczywiście złe, często oferują sporo naprawdę świetnych prelekcji, a niektóre liczbą sesji dorównują imprezom dedykowanym graniu. Konwenty te mają jednak, podobnie jak *Pyrkon* lub *Falkon*, problem zbyt dużej liczby innych ciekawych atrakcji.

Osobnym przypadkiem jest wędrownie święto fanów fantastyki w Polsce, czyli *Polcon*. Jego największym problemem jest to, że co roku organizuje go inne stowarzyszenie, w innym miejscu kraju. *Polcon* jest wydarzeniem przede wszystkim literackim i choć w ostatnich latach bloki RPG były mocnymi punktami imprezy, nie oznacza to że na każdej edycji będzie tak samo.

### Konwenty mniejsze

Jeśli zamiast słuchać wolisz grać, zapomnij w ogóle o większości wyżej wymienionych imprez. Na nasze szczęście w ostatnich latach mamy mały boom na konwenty skierowane wyłącznie do graczy.

Jeżeli ze swoimi uczuciami znajdujesz się gdzieś pomiędzy słuchaniem a graniem, nie ma dla ciebie lepszego wydarzenia niż *ZjAva*, organizowana przez warszawskie stowarzyszenie *Avangarda*. Ten kiedyś mały konwent, wyrósł obecnie na prawdziwego potentata imprez erggowych w Polsce. *ZjAva*

to świetny miks bogatego programu erggowego i możliwości rozebrania sesji.

W 2013 roku na warszawskiej imprezie rozebrano ponad 60 gier w bardzo różne systemy – od *Dungeons&Dragons*, przez *Poza czasem*, do *Dogs in the Vineyard*. Jedynym zgrzytem jest fakt, że większość sesji została zgłoszona na konwencie, a przed nim organizatorzy mogli pochwalić się zaledwie 16 zgłoszonymi grami.

„ JEŚLI ZE SWOIMI UCZUCIAMI ZNAJDUJESZ SIĘ GDZIEŚ POMIĘDZY SŁUCHANIEM A GRANIEM, NIE MA DLA CIEBIE LEPSZEGO WYDARZENIA NIŻ *ZJAVA*.

Jeśli chcesz być pewien sesji rozegranych na konwencie, doskonałym wyborem będzie krakowski *Lajconik*. W przeciwieństwie do warszawskiej imprezy, nie stawia on na bogaty program prelekcyjny, a skupia się przede wszystkim na rozgrywaniu sesji.

Na poprzedniej edycji organizatorzy mogli pochwalić się przed konwentem ponad 30 zgłoszonymi grami, na które miejsca rozeszły się niczym ciepłe bułeczki. Na szczęście zawsze pozostaje parę wakatów dla graczy, którzy wolą wybrać coś na miejscu. Oczywiście istnieje też możliwość zgłoszenia sesji w czasie imprezy, dzięki czemu na *Lajconiku* zwykle odbywa się łącznie około 50 sesji.

Konwentem wartym uwagi jest też *Toporiada*, organizowana przez rawskie stowarzyszenie *Topory* i odbywająca się zwykle w środku wakacji w okolicach Rawy Mazowieckiej. W przeciwieństwie do większości imprez erggowych, *Toporiada* odbywa się w plenerze, a sesje rozgrywane są w dużych namiotach (liczba tych pierwszych oscyluje zwykle w okolicach 40).

Poza możliwością zagrania w RPG, *Toporiada* oferuje też program prelekcyjno-konkursowy, jednak podobnie jak w przypadku *Lajconika* nikt nie stawia na niego wielkiego nacisku. No i jest jeszcze ognisko, które zwykle płonie wieczorem i tworzy świetną atmosferę dla integracji fanów z całej Polski.



## Konwenty najmniejsze

Oczywiście imprezy, które wymieniłem wyżej, to tylko wierzchołek góry lodowej. Fandom stworzył ogromną liczbę imprez o zasięgu lokalnym, często jednodniowych. Bytomski *Bebok*, raciborski *Nerd*, wrocławski *Dzień Grania w RPG*, lubelskie *24h z RPG*, łódzkie *RPGranie* i wiele, wiele innych.

Przykład *Beboka* pokazuje, że konwent lokalny wcale nie oznacza gorszy. O ile liczba sesji jest zdecydowanie mniejsza niż na większych konwentach, o tyle często można zawrzeć nowe, lokalne znajomości erpgowe, które pomogą uratować twoje wymierające drużyny. A w Bytomiu zjesz również cudowne babeczki, robione przez organizatorów specjalnie na tę okazję.

”PAMIĘTAJ, ŻE KONWENT LOKALNY  
WCALE NIE OZNACZA GORSZY.

Plan zawsze jest podobny: spotkanie w szkole, domu kultury lub na uczelni i granie do oporu. Jeśli nie masz z kim grać w swoim mieście, konwent może być dla ciebie jedyną możliwością erpgowania w tradycyjny sposób. Może też dzięki sesjom z nieznanymi ci osobami nauczysz się czegoś nowego i zaskoczysz swoją drużynę?

Oczywiście mamy też bardzo dużą liczbę konkursów, sprawdzających umiejętności graczy i Mistrzów Gry. Puchar Mistrza Mistrzów, GRAMY!, Archipeląg lub NERD to tylko niektóre z nich. Wszystkie odbywają się oczywiście na konwentach, ale to już temat na osobny artykuł.

## Na koniec

Powyższy przewodnik nie wyczerpuje tematu konwentów nawet w ułamku procenta, mam jednak nadzieję, że pomoże wybrać ci swoją pierwszą imprezę w taki sposób, że nie poczujesz się nią zawiedziony. Przed nami cały rok pełen wielu doskonałych imprez, na których pojawią się świetni goście, a sesje poprowadzą najlepsi z najlepszych. Nie każcie nam więc na siebie czekać!

# KOMPAS

NAJLEPSZE  
OBOZY  
FABULARNE  
W POLSCE

SZCZEGÓŁY  
NA  
WWW.KOMPAS.PL

# FAJERBOL

## – STAROMODNA, NIEZALEŻNA GRA FABULARNA

ŁUKASZ „SKAVENLOFT” KOŁODZIEJ

ILUSTRACJE: MARIUSZ MIGAŁKA



*Aby rozpocząć przygodę, zbiierz grupę przyjaciół, kilka kartek papieru, ołówków i kostek sześciennych. Zdecydujcie również, kto będzie Mistrzem Gry. Możecie wydrukować kilka kart postaci, znajdujących się na końcu podręcznika, nie są one jednak niezbędne.*



## Tworzenie postaci

Jeśli nie jesteś Mistrzem Gry, rzuć sześć razy kostką sześcienną i zanotuj wyniki w takiej kolejności, w jakiej wypadły. Im wyżej, tym lepiej. Jak w szkole: jedynka to wynik fatalny, a szóstka znakomity.

### Atrybuty

Pierwszy wynik to **Krzepa**. Odpowiada ona za siłę i wytrzymałość twojego bohatera.

Drugi wynik to **Gibkość**. Określa ona, jak zwrotny i szybki jest twój bohater.

Trzeci wynik to **Bystrość**. Odzwierciedla inteligencję, spryt oraz wiedzę, jaką posiada twój bohater.

Czwarty wynik to **Charyzma**. Obrazuje ona urok osobisty twojego bohatera i jego wpływ na innych.

Piąty wynik zsumowany z **Krzepą** to **Punkty Życia** bohatera.

Szósty wynik zsumowany z **Bystrością** lub **Charyzmą** (wybierz wyższy wynik) to **Punkty Many** bohatera.

### Rasa

Jeżeli twoim najniższym wynikiem jest **Krzepa**, bohater jest **Elfem**. Elfy żyją tak długo, że wszystkie testy **Bystrości** są dla nich o jeden stopień łatwiejsze.

Jeżeli twoim najniższym wynikiem jest **Gibkość**, bohater jest Krasnoludem. Krasnoludy są tak twarde, że wszystkie testy Krzepy są dla nich o jeden stopień łatwiejsze.

Jeżeli twoim najniższym wynikiem jest **Bystrość**, bohater jest **Halflingiem**. Halflingi są tak pocieszne i sympatyczne, że wszystkie testy **Charyzmy** są dla nich o jeden stopień łatwiejsze.

Jeżeli twoim najniższym wynikiem jest **Charyzma**, bohater jest **Orkiem**. Orkowie są tak dzicy i drapieżni, że wszystkie testy **Gibkości** są dla nich o jeden stopień łatwiejsze.

Jeżeli żadna z powyższych ras ci nie odpowiada, możesz je zignorować i zagrać **Człowiekiem**. Nie posiada on żadnych specjalnych zdolności.

### Klasa

Jeżeli twoim najwyższym wynikiem jest **Krzepa**, bohater jest **Wojownikiem**. Wojownik może wykonać **Potężny atak**.

**Potężny atak**; **Koszt**: 1 Punkt Many; **Efekt**: Pojedynczym ciosem trzymanej oburącz broni wojownik zadaje obrażenia równe 2k6+Krzepa.

Jeżeli twoim najwyższym wynikiem jest **Gibkość**, bohater jest **Łotrzykiem**. Łotrzyk może wykonać **Niesamowity unik**.

**Niesamowity unik**; **Koszt**: 1 Punkt Many; **Efekt**: Jeżeli Łotrzyk nie ma na sobie zbroi, zmniejsza obrażenia od pojedynczego ciosu lub zaklęcia o 1k6+Gibkość, zamiast o wartość samej Gibkości.

Jeżeli twoim najwyższym wynikiem jest **Bystrość**, bohater jest **Czarodziejem**. Czarodziej może rzucić **Ognistą kulę**.

**Ognista kula**; **Koszt**: 1 Punkt Many za każdy cel; **Efekt**: Wskazani przez Czarodzieja wrogowie otrzymują 1k6 punktów obrażeń.

Jeżeli twoim najwyższym wynikiem jest **Charyzma**, bohater jest **Kapłanem**. Kapłan może rzucić **Uzdrowienie**.

**Uzdrowienie**; **Koszt**: 1 Punkt Many za każdy cel; **Efekt**: Wskazani przez Kapłana sojusznicy odzyskują 1k6 Punktów Życia.

Zwróć uwagę, że istnieją bardzo niewielkie szanse na stworzenie Elfa Wojownika, Krasnoluda Łotrzyka, Halflinga Czarodzieja lub Orka Kapłana – musiałbyś wyrzucić na kościach cztery identyczne wyniki pod rząd, żeby to osiągnąć.

W przypadku posiadania dwóch lub więcej najwyższych albo najniższych atrybutów, możesz zdecydować, którą z dostępnych ras i klas wybierasz. Warto skonsultować tę decyzję z resztą graczy, aby uniknąć powtarzania się postaci.

Nie jesteś zadowolony z wyników, które wyrzuciłeś? Nie lubisz swojej rasy lub klasy? Możesz poprosić Mistrza Gry o drugą szansę i rozpocząć proces tworzenia bohatera od początku.

### Ekwipunek

Każda postać rozpoczyna grę z wybranym przez gracza orężem (np. miecz, topór, kij, sztylet).

**Wojownik** rozpoczyna grę, posiadając dodatkowo tarczę, zbroję lub drugą broń.

**Łotrzyk** rozpoczyna grę, posiadając dodatkowo Narzędzia wielofunkcyjne.

**Oręż** zadaje w rękach Wojowników i Łotrzyków obrażenia równe 1k6+Krzepa, a w rękach Czarodziejów i Kapłanów obrażenia równe samej Krzepie.

**Zbroja** redukuje obrażenia, jakie otrzymuje jej użytkownik o 1k6 punktów. Łotrzyk nie może wykonywać w zbroi **Niesamowitych uników**, a Czarodziej rzucać żadnych zaklęć.

**Tarcza** redukuje obrażenia, jakie otrzymuje jej użytkownik o 1k6 punktów. Łotrzyk z tarczą nie może wykonywać **Niesamowitych uników**, a Czarodziej rzucać żadnych zaklęć.

**Narzędzia wielofunkcyjne** pozwalają Łotrzykowi rzucić 1k6 w testach Gibkości, Bystrości lub Charyzmy zamiast standardowo używać wartości danego atrybutu.

### Zaklęcia i Modlitwy

Każdy **Czarodziej** rozpoczyna grę, znając liczbę zaklęć równą swojej Bystrości (według podanej kolejności). Wzrost Bystrości pozwala przyswoić sobie kolejne zaklęcia z listy.

#### Lista zaklęć

- 1. Niewidzialność; Koszt:** 2 Punkty Many; **Efekt:** Dotknięty przez Czarodzieja sojusznik staje się niewidoczny do momentu wykonania przez siebie pierwszej ofensywnej akcji.
- 2. Kamienna skóra; Koszt:** 2 Punkty Many; **Efekt:** Zaklęcie redukuje obrażenia otrzymywane przez Czarodzieja tak, jakby nosił on zbroję (o wartości ochronnej 1k6), ale nie przeszkadza mu w rzucaniu zaklęć. Kamienna skóra powstrzymuje także obrażenia od magii. Zaklęcie rozprasza się po powstrzymaniu 12 punktów obrażeń.
- 3. Chmura zarazy; Koszt:** 2 Punkty Many za cel; **Efekt:** Wskazani przez Czarodzieja wrogowie zostają zatruci. Otrzymują 1 punkt obrażeń co rundę, z pominięciem uników i zbroi. Chmura rozwiewa się i przestaje działać, gdy zada łącznie 12 punktów obrażeń.
- 4. Lot; Koszt:** 3 Punkty Many; **Efekt:** Dotknięty przez Czarodzieja sojusznik unosi się w powietrzu. Efekt działania czaru trwa do momentu dotknięcia przez niego stopami ziemi.
- 5. Teleportacja; Koszt:** 2 Punkty Many za każdy cel; **Efekt:** Czarodziej przenosi wskazanych przez siebie sojuszników (może wskazać również i siebie) do miejsca, które zna.
- 6. Przywołanie bestii; Koszt:** 4 Punkty Many; **Efekt:** Czarodziej przywołuje Magiczną Bestię (patrz sekcja Potwory), która walczy po jego stronie aż do śmierci. W danej chwili można

kontrolować tylko jedną Magiczną Bestię. Każda kolejna przyzwana Bestia zostaje automatycznie uwolniona i obraca się przeciwko Czarodziejowi.

Każdy **Kapłan** rozpoczyna grę, znając liczbę modlitw równą swojej Charyzmie (według podanej kolejności). Wzrost Charyzmy pozwala przyswoić sobie kolejne modlitwy z listy.

#### Lista modlitw

- 1. Dar Niebios; Koszt:** 1 Punkt Many za cel; **Efekt:** Wskazana przez Kapłana osoba otrzymuje prosty posiłek, wystarczający jej na jeden dzień.
- 2. Oczyszczenie; Koszt:** 1 Punkt Many; **Efekt:** Dotknięty przez Kapłana sojusznik zostaje uwolniony od wszelkich chorób i trucizn, które go dręczyły.
- 3. Boski młot; Koszt:** 2 Punkty Many; **Efekt:** Broń trzymana przez Kapłana zadaje obrażenia równe 1k6+Krzepa zamiast samej Krzepy. Boski młot działa do chwili wypuszczenia trzymanej przez Kapłana broni z dłoni lub zadania nią 12 punktów obrażeń.
- 4. Sanktuarium; Koszt:** 3 Punkty Many; **Efekt:** Nieumarli i demony nie mogą wejść do pobłogosławionego przez Kapłana budynku, kręgu lub innego zdefiniowanego obszaru (ale mogą go na przykład podpalić albo ostrzelać). Czar pryska, jeżeli Kapłan opuści Sanktuarium.
- 5. Przelamanie Magii; Koszt:** 1 Punkty Many za każde zaklęcie lub modlitwę; **Efekt:** Kapłan przerywa działanie wybranych zaklęć i/lub modlitw, które oddziałują na wskazane przez niego cele.
- 6. Wskreszenie; Koszt:** 5 Punktów Many; **Efekt:** Kapłan przywraca do życia dotkniętego przez siebie sojusznika. Wskrzeszona postać powstaje z martwych z jednym Punktem Życia.

#### Wiek

- Zsumuj wszystkie wyniki i dodaj 12, aby otrzymać wiek Człowieka.
- Zsumuj wszystkie wyniki i dodaj 15, aby otrzymać wiek Orka.
- Zsumuj wszystkie wyniki i dodaj 20, aby otrzymać wiek Halflinga.
- Zsumuj wszystkie wyniki i dodaj 100, aby otrzymać wiek Krasnoluda.

- Zsumuj wszystkie wyniki i dodaj 200, aby otrzymać wiek Elfa.

#### Waga

- Zsumuj wszystkie wyniki i dodaj 20, aby otrzymać wagę Halvinga.
- Zsumuj wszystkie wyniki i dodaj 30, aby otrzymać wagę Elfa.
- Zsumuj wszystkie wyniki i dodaj 40, aby otrzymać wagę Człowieka.
- Zsumuj wszystkie wyniki i dodaj 50, aby otrzymać wagę Orka.
- Zsumuj wszystkie wyniki i dodaj 60, aby otrzymać wagę Krasnoluda.

#### Wzrost

- Zsumuj wszystkie wyniki i dodaj 90, aby otrzymać wzrost Halvinga.
- Zsumuj wszystkie wyniki i dodaj 100, aby otrzymać wzrost Krasnoluda.
- Zsumuj wszystkie wyniki i dodaj 140, aby otrzymać wzrost Człowieka.
- Zsumuj wszystkie wyniki i dodaj 150, aby otrzymać wzrost Elfa.
- Zsumuj wszystkie wyniki i dodaj 160, aby otrzymać wzrost Orka.

Dla pewności: wiek podajemy w latach, wagę w kilogramach, a wzrost w centymetrach. Imię, kolor włosów, oczu i tym podobne detale możesz określić samodzielnie.

#### Historia postaci

Aby dowiedzieć się, jakie wydarzenia pchnęły twojego bohatera na szlak w poszukiwaniu przygód i z czym będzie musiał się on uporać, aby odnaleźć w życiu spokój, skorzystaj z poniższej tabeli. Rzuć sześcioma kośćmi, ale zamiast swoich wyników użyj tych wyrzuconych przez jednego z graczy siedzących obok ciebie. (Patrz Tabela 1).

#### Gra

Twój bohater jest już gotowy. Pozostali pewnie też. Jesteście drużyną poszukiwaczy przygód, którzy połączyli siły, aby zrealizować określone przez historię postaci cele. W tajemnicy przed wami Mistrz Gry wylosuje kilka zadań z poniższej tabeli (zapewne tyle, ilu członków liczy sobie drużyna). Musicie je wykonać przed ostatecznym rozstrzygnięciem historii swoich postaci. Powinny one zapewnić wam dostateczną ilość surowców oraz doświadczenia, abyście mogli poradzić sobie z rozwiązaniem osobistych zadań. (Patrz Tabela 2).

Tabela 1

Wynik	1 Rzut Kto?	2 Rzut Co?	3 Rzut Przez kogo?	4 Rzut Gdzie?	5 Rzut Dlaczego?	6 Rzut Co robić?
1	Pupil	Porwany	Zbójcy	Kraina Cieni	Z zazdrości	Zapomnieć
2	Przyjaciół/e	Zabity	Orkowie	Piekło	Z zemsty	Pomścić
3	Podopieczny	Opętany	Czarnoksiężnik	Dzikie góry	Z chciwości	Uwolnić
4	Ukochany/a	Uwiedziony	Nieumarli	Dalekie kraje	Z nienawiści	Uśmiercić
5	Krewny/i	Przekupiony	Demony	Mroczna puszcza	Z okrucieństwa	Zbawić
6	Cień	Sprzedany	Smok	Starożytna twierdza	Z podszeptu zła	Wykupić

Tabela 2

Wynik	1 Rzut Co zrobić?	2 Rzut Komu?	3 Rzut Gdzie?	4 Rzut Co?	5 Rzut Co zyskać?	6 Rzut Kto zlecił?
1	Odkryć	Zbójcom	Starożytna twierdza	Jeńców	Przysługę	Czarnoksiężnik
2	Zniszczyć	Czarnoksiężnikowi	Mroczna puszcza	Artefakt	Chwałę	Straż miejska
3	Dostarczyć	Smokowi	Dalekie kraje	Skarb	Błogosławieństwo	Gildia złodziei
4	Ukryć	Nieumarłym	Dzikie góry	Ducha	Bogactwo	Świątynia
5	Zjednać	Demonom	Piekło	Zakłęcie	Artefakt	Duchy przodków
6	Wyzwolić	Orkom	Kraina cieni	Niezwykłą bestię	Sługi	Mroczny wędrowiec

## Mechanika rozgrywki

### Walka

Każda walka rozpoczyna się od ustalenia inicjatywy. Istoty o najwyższej Gibkości atakują jako pierwsze. Jeżeli dwie istoty mają równą wartość Gibkości, o pierwszeństwie decyduje ich Bystrość. Jeżeli dwie istoty mają równe wartości Gibkości i Bystrości, Bohaterowie Graczy działają przed potworami Mistrza Gry. Jeżeli dwie istoty mają równą wartość Gibkości i Bystrości oraz są sojusznikami, dogadują się między sobą, kto będzie działał pierwszy.

Wszyscy zaangażowani w walkę działają według ustalonej kolejności i mogą wykonać maksimum dwie akcje w każdej rundzie. Typowe (ale nie jedyne) akcje w walce to:

- **Ruch:** Pozwala przemieścić się o kilka metrów w wybranym kierunku (maksymalnie o dwukrotną wartość Gibkości). Ruch po trudnym terenie, wspinaczka i pływanie odbywają się z połową prędkości (tj. za każde dwa punkty Gibkości można przemieścić się o jeden metr). Można wykonać akcję Ruch dwa razy w rundzie, co oznacza bieg.
- **Atak:** Ataki zawsze trafiają, zadając obrażenia zależne od klasy postaci. Wojownik i Łotrzyk zadają obrażenia równe  $1k6 + \text{Krzepa}$ , a Kapłani i Czarodzieje obrażenia równe samej Krzepie. W przypadku użycia broni strzeleckich, bądź posługiwania się dwiema bronią naraz, używa się Gibkości zamiast Krzepy. Można wykonać tylko jeden atak w rundzie, chyba że używa się dwóch broni.
- **Otrzymywanie obrażeń:** Istoty nie noszące pancerzy otrzymują obrażenia pomniejszone o wartość swojej Gibkości. Istoty zakute w zbroję otrzymują obrażenia pomniejszone o  $1k6$ . Zbroja nie redukuje obrażeń otrzymywanych od zaklęć. Istoty dzierżące tarczę otrzymują obrażenia pomniejszone o  $1k6$ . Tarcza nie redukuje obrażeń otrzymywanych od zaklęć.
- **Czar:** Zaklęcia, modlitwy i specjalne zdolności klasy zawsze trafiają, wywołując opisany efekt i pozbawiając bohatera podanej w ich opisie liczby Punktów Many. Można rzucić tylko jeden czar w rundzie. Utracone Punkty Many regenerują się w tempie 1 punktu na godzinę

snu lub medytacji. Istoty nie noszące pancerzy otrzymują obrażenia od czarów pomniejszone o wartość swojej Gibkości.

- **Punkty Życia:** Utrata wszystkich Punktów Życia oznacza śmierć. Punkty Życia regenerują się w tempie równym liczbie punktów Krzepy na dzień.

### Inne wyzwania

Niektóre zadania będą wymagały od bohaterów przeróżnych wyczynów – wspinaczki, otwierania zamków, omijania pułapek, targowania się, jeździectwa i wielu, wielu innych. W takich przypadkach Mistrz Gry decyduje, jak trudne jest to wyzwanie (Łatwe, Średnie, Trudne albo Heroiczne) i jakiego atrybutu trzeba użyć, aby mu podołać:

- Aby poradzić sobie z **Łatwym** wyzwaniem, dany atrybut postaci musi być wyższy niż 2.
- Aby poradzić sobie ze **Średnim** wyzwaniem, dany atrybut postaci musi być wyższy niż 3.
- Aby poradzić sobie z **Trudnym** wyzwaniem, dany atrybut postaci musi być wyższy niż 4.
- Aby podołać **Heroicznemu** wyzwaniu, dany atrybut postaci musi być wyższy niż 5.

Nie wykonuje się żadnych dodatkowych testów – postać umie coś zrobić albo nie. Jedynie Łotrzyk, wyposażony w Narzędzia uniwersalne, może spróbować rzutu  $1k6$  w testach Gibkości, Bystrości lub Charyzmy zamiast wykorzystywać swoją bazową wartość atrybutu.

Rzecz jasna pomysłowy gracz może spróbować przekonać Mistrza Gry, że użycie innego atrybutu będzie bardziej słuszne w danej sytuacji.

W przypadku niebojowych starć, w rodzaju targowania się lub siłowania, wygrywa strona o wyższej wartości odpowiedniego atrybutu. Remisy rozstrzyga Mistrz Gry.

### Rozwój postaci

Za każdym razem, gdy drużynie uda się wykonać przedstawione przez Mistrza Gry zadanie, każda postać, która brała w nim udział, otrzymuje jeden poziom doświadczenia. Pozwala on uzyskać jedną z poniższych premii:



- Podnieść dowolny atrybut o 1 – pod warunkiem, że jego wartość nie przekroczy 6;
- Zwiększyć Punkty Życia lub Punkty Many o 2.

Postać, która osiągnęła 6 poziom doświadczenia, znajduje się u szczytu swojej potęgi i nie może dalej awansować.

## Bestiariusz

Większość zadań wiązała się będzie zapewne z pokonaniem różnego rodzaju przeciwników. Najbardziej oczywistych wrogów, w rodzaju złych czarnoksiężników, orków lub zbójców, Mistrz Gry może wygenerować przy pomocy tych samych zasad, które służą do tworzenia postaci (no, może z pominięciem ich historii). Przykłady bardziej egzotycznych (oraz potężnych) monstrów znajdują się poniżej. Większość z nich jest dość uniwersalna i może reprezentować wiele różnych stworzeń, nic jednak nie stoi na przeszkodzie, aby w razie potrzeby stworzyć własne bestie.

### Kobold

**Krzepa:** 1, **Gibkość:** 4, **Bystrość:** 1, **Charyzma:** 1  
**Punkty Życia:** 4  
**Punkty Many:** 2  
**Obrażenia:** 1k6+1  
**Zdolność specjalna:** Zasadzka – Kobold pozostaje niewidzialny do chwili wykonania swojej pierwszej akcji ofensywnej.

### Troll

**Krzepa:** 5, **Gibkość:** 3, **Bystrość:** 1, **Charyzma:** 1  
**Punkty Życia:** 15  
**Punkty Many:** 2  
**Obrażenia:** 1k6+5  
**Zdolność specjalna:** Regeneracja – Troll odzyskuje 5 Punktów Życia co rundę, nawet jeżeli utracił je wszystkie i powinien być martwy. Obrażenia zadane ogniem nie są regenerowane i tylko one mogą uśmiercić trolla.

### Nieumarły

**Krzepa:** 4, **Gibkość:** 4, **Bystrość:** 3, **Charyzma:** 2  
**Punkty Życia:** 10  
**Punkty Many:** 6  
**Obrażenia:** 1k6+4

**Zdolność specjalna:** Dotyk śmierci – jeśli Nieumarły zada obrażenia celowi ataku, poraża go trucizną lub chorobą (wybór Mistrza Gry). Trucizna zadaje 1 punkt obrażeń co turę, omijając zbroję i uniki. Choroba zadaje 1k6 obrażeń raz na dzień, omijając zbroję i uniki. Oba efekty kończą się po zadaniu 12 punktów obrażeń. Istota może znajdować się pod wpływem tylko jednej choroby i jednej trucizny naraz.

### Magiczna Bestia

**Krzepa:** 4, **Gibkość:** 5, **Bystrość:** 3, **Charyzma:** 3  
**Punkty Życia:** 12  
**Punkty Many:** 9  
**Obrażenia:** 1k6+4  
**Zdolność specjalna:** Magiczna Bestia posiada nadnaturalne zdolności – zna dwa zaklęcia Czarodzieja albo Kapłana (wybór Mistrza Gry).

### Smok

**Krzepa:** 6, **Gibkość:** 5, **Bystrość:** 6, **Charyzma:** 6  
**Punkty Życia:** 30  
**Punkty Many:** 15  
**Obrażenia:** 1k6+5/1k6+5 (dwa ataki)  
**Zdolność specjalna:** Smok zna zaklęcia Lot i Ognista kula. Może rzucić obydwa te zaklęcia w jednej turze (ale nigdy to samo zaklęcie dwa razy).

### Demon

**Krzepa:** 6, **Gibkość:** 6, **Bystrość:** 5, **Charyzma:** 6  
**Punkty Życia:** 25  
**Punkty Many:** 20  
**Obrażenia:** 1k6+6  
**Zdolność specjalna:** Demon zna wszystkie zaklęcia z list Czarodzieja i Kapłana (w tym także Ognistą kulę i Uzdrawienie). Nosi zbroję zmniejszającą obrażenia, jakie otrzymuje, o 1k6 punktów.

### Artefakty

Większość napotkanych przez bohaterów przeciwników będzie zapewne zaopatrzona w zwyczajny ekwipunek – oręż, zbroje, żywność i przedmioty codziennego użytku. Przedmioty te mają niewielką wartość i mogą być zarówno sprzedane, jak i kupione w większości sklepów na całym świecie. Potężniejsi wrogowie i lepiej zaopatrzeni kupcy mogą posiadać ponadto przeróżne magiczne

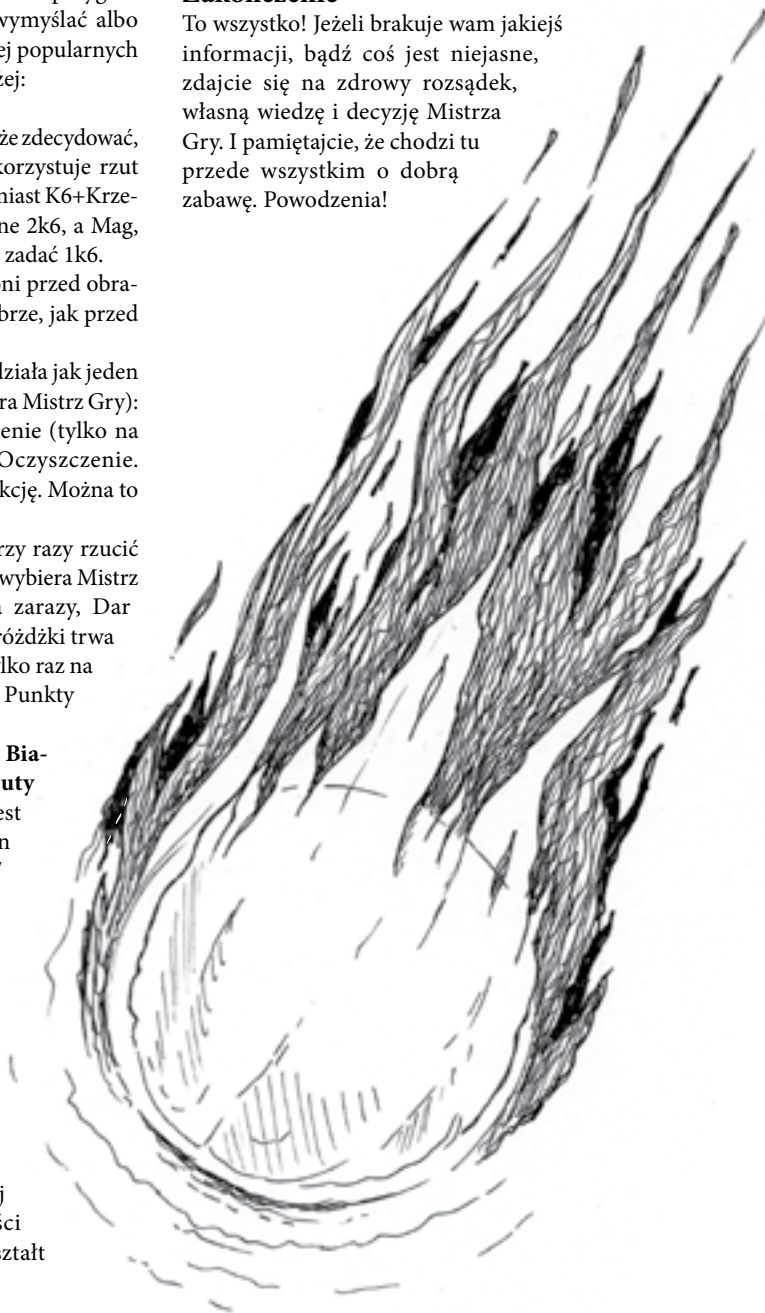


cacka, niezwykle przydatne podczas przygód. Mistrz Gry może swobodnie je wymyślać albo wybrać/wylosować coś z najbardziej popularnych przedmiotów wymienionych poniżej:

- **Magiczny oręż:** Użytkownik może zdecydować, że zamiast swojej Krzepy wykorzystuje rzut 1k6. Dla przykładu Łotrzyk, zamiast K6+Krzepa, może zadać obrażenia równe 2k6, a Mag, zamiast wartości samej Krzepy, zadać 1k6.
- **Magiczna zbroja/tarcza:** Chroni przed obrażeniami od magii tak samo dobrze, jak przed fizycznymi.
- **Magiczna mikstura:** Wypicie działa jak jeden z wymienionych czarów (wybiera Mistrz Gry): Niewidzialność, Lot, Uzdrawienie (tylko na siebie), Kamienna Skóra, Oczyszczenie. Wypicie mikstury trwa jedną akcję. Można to zrobić tylko raz na rundę.
- **Magiczna różdżka:** Pozwala trzy razy rzucić jeden z wymienionych czarów (wybiera Mistrz Gry): Ognista kula, Chmura zarazy, Dar Niebios, Sanktuarium. Użycie różdżki trwa jedną akcję. Można to zrobić tylko raz na rundę. Różdżka wykorzystuje Punkty Many swojego właściciela.
- **Rękawice Siły Ogra/Płaszcz Białego Wilka/Kaptur Sowy/Buty Pajaka:** Dopóki przedmiot jest przez bohatera noszony, jeden z atrybutów postaci (Krzepa/Charyzma/Bystrość/Gibkość – decyzja Mistrza Gry) wynosi 6 (wciąż nie może on przekroczyć tej wartości). Po zdjęciu przedmiotu atrybut natychmiast wraca do normy.
- **Torba Przechowywania:** Jest ona w stanie pomieścić dowolną liczbę przedmiotów, które precyzyjnie się przez jej otwór. Niezależnie od ilości ładunku, wielkość, waga i kształt torby nie ulegają zmianom.

## Zakończenie

To wszystko! Jeżeli brakuje wam jakiejś informacji, bądź coś jest niejasne, zdajcie się na zdrowy rozsądek, własną wiedzę i decyzję Mistrza Gry. I pamiętajcie, że chodzi tu przede wszystkim o dobrą zabawę. Powodzenia!



# ZANIM WYRUSZYSZ NA PIERWSZEGO LARPA I ZBIERZESZ DRUŻYNĘ, CZYLI JAK ZACZAĆ LARPOWAĆ

BARTEK ZIOŁO

ILUSTRACJE: MATEUSZ BIELSKI



*A zatem chcecie zacząć larpować? Nic prostszego, łatwo jednak zrazić się do czegoś nowego, jeśli za pierwszym razem źle się trafi. Larpy to medium bardzo obszerne i nie istnieje taka gra, która pasowałaby każdemu. Na szczęście rozwijają się one w Polsce w zawrotnym tempie, wybór jest więc ogromny. Tekst ów ma na celu wskazać wam jak znaleźć grę, w którą moglibyście zagrać oraz o jakich podstawowych rzeczach należy pamiętać, aby nie wyjść z niej niezadowolonym.*

## Na konwentach

Granie na konwentach to oczywisty wybór – w końcu skoro i tak tam jesteśmy, to czemu zamiast na prelekcję lub konkurs nie udać się na jakiegos larpa? Problemem jest jedynie dobór odpowiedniej gry. Czasami suchy opis w informatorze nie wystarcza, ponieważ fakt że gra toczy się na przykład w uniwersum znanym z RPG, nie oznacza jeszcze, że jest to coś, w co chcielibyśmy zagrać. Dlatego przed rozpoczęciem zabawy warto porozmawiać z prowadzącym. Pytanie typu *o czym jest twoja gra i czego mogę się po niej spodziewać?* może w zupełności wystarczyć do podjęcia decyzji o wzięciu – lub nie – udziału w zabawie. Uwierzcie mi, takie pytanie może zaoszczędzić wam sporo frustracji i zmarnowanego czasu. Nie jest niczym niestosownym zrezygnowanie z uczestnictwa w larpie przed jego rozpoczęciem. A już na pewno działa to lepiej niż wychodzenie w trakcie gry. Na początek najlepiej wybrać grę, na którą w danej chwili ma się ochotę – jeśli chcecie zabawnej komedii z dużą dawką absurdu, raczej nie będziecie się dobrze bawić na egzystencjalnym thrillerze, prawda?

” NA POCZĄTEK NAJLEPIEJ WYBRAĆ GRĘ, NA KTÓRĄ W DANEJ CHWILI MA SIĘ OCHOTĘ – JEŚLI CHCECIE ZABAWNEJ KOMEDII, RACZEJ NIE BĘDZIECIE SIĘ DOBRZE BAWIĆ NA EGZYSTENCJALNYM THRILLERZE, PRAWDA?

Jakość gier na konwentach bywa różna. Wbrew popularnej opinii, doświadczony twórca nie zawsze przywozi ze sobą same dobre gry – każdemu zdarzają się przecież wpadki. Na początek warto spróbować swoich sił w scenariuszu, który rozgrywany jest już któryś raz z rzędu, ponieważ poprzednie edycje na pewno pomogły twórcom wyeliminować choć część standardowych bolączek, a wy dostaniecie po prostu lepiej dopracowaną grę. Na pewno warto spróbować zagrać w grę zgłoszoną do jakiegoś larpowego konkursu.

A tych na popularnych konwentach mamy całkiem sporo – choćby Złote Maski na *Pyrkonie*, Larpy Najwyższych Lotów na *Falkonie* lub Ava Larp na *Avangardzie*. Gry na nie zgłoszone są zazwyczaj przygotowane z wieloma szczegółami, a prowadzący dbają nieco bardziej o uczestników rozgrywki (którzy mają wpływ na ich ocenę końcową i możliwość odniesienia zwycięstwa).



Konwentowe larpy praktycznie nigdy nie wymagają dodatkowych opłat za uczestnictwo. Niektóre z nich wymagają od graczy wcześniej przygotowanych strojów – w takich przypadkach dobrą tradycją jest umawianie się na konkretne role jeszcze przed imprezą.

## Na wyjazdach

Od niedawna popularność zyskują w Polsce festiwale larpowe, które zbierają najlepsze gry w jednym miejscu. Są to zazwyczaj imprezy biletowane, na których na każdą grę kupuje się oddzielny bilet – tak jak do kina lub teatru. Ceny są oczywiście zdecydowanie niższe, a w zamian uczestnicy otrzymują sprawdzone scenariusze, przeprowadzone z dbałością o każdy szczegół w specjalnie do tego przystosowanych miejscach. Moda ta przybyła do nas bezpośrednio z Czech (*Larpvikend*, który z powodzeniem odbywa się już od 11 lat w Brnie), a pierwszą tego typu imprezą był *Replay* w Zielonej Górze. Od tamtej pory w Białymstoku pojawił się *ArtEast Larp Festival*, a w Lublinie *Lublarp Festival*. Ich zaletą jest fakt, że odbywają się raczej w centrach miast i mogą korzystać z miejsc, które swym charakterem lub atmosferą pasują do przeprowadzonych gier zdecydowanie bardziej niż szkolna klasa lub salka konferencyjna. Zapowiada się, że takich imprez, poświęconych wyłącznie małym grom, w jakie wcześniej można było zagrać wyłącznie na dużych konwentach, będzie w naszym kraju coraz więcej.

” OD NIEDAWNA POPULARNOŚĆ ZYSKUJĄ W POLSCE FESTIWALE LARPOWE, KTÓRE ZBIERAJĄ NAJLEPSZE GRY W JEDNYM MIEJSCU.

Ceny wspomnianych biletów wahają się w okolicach 15 złotych za grę, a ich organizatorzy dostarczają zazwyczaj wszystkie potrzebne rekwizyty i stroje.

## Na dłuższych wypadach

W przypadku konwentów lub innych miejsc, gdzie rozgrywane są małe larpy, mówimy zazwyczaj o grach krótkich i trwających maksymalnie kilka godzin. Iluzja świata gry urywa się w takiej sytuacji zaraz po wyjściu z pomieszczenia (zazwyczaj zwykłej szkolnej sali). Przeciwnieństwem takich gier są

duże larpy terenowe, trwające nawet po kilka dni, w których bierze udział zazwyczaj po kilkaset osób. Można je podzielić na dwa typy. Pierwsze z nich to takie, które przyjmują formę rozbudowanych konwentów, na których – oprócz gry głównej – odbywają się także mniejsze larpy oraz najróżniejsze inne aktywności. Drugie koncentrują się zaś wyłącznie na samej grze i nie oferują niczego ponad nią.

Wyjazd na takie imprezy wiąże się z koniecznością dotarcia na miejsce (które często znajduje się daleko od dużych ośrodków miejskich) oraz z przygotowaniem się do przetrwania w dzicy – noclegi w większości przypadków odbywają się bowiem na polu namiotowym. Są oczywiście też i wyjątki, które oferują dla swoich uczestników domki kempingowe albo pokoje hotelowe, takie opcje są jednak (z przyczyn zrozumiałych) zazwyczaj znacznie droższe.

Co istotne, larpy terenowe to nie tylko światy fantasy, z którymi są najmocniej kojarzone. Klimaty, w jakich osadzone są gry, mogą być bowiem bardzo różne. W Polsce bardzo dobrze radzą sobie imprezy postapokaliptyczne, często z elementami ASG.

Koszt uczestnictwa w tego typu grze jest różny, w zależności od jej warunków lub długości trwania. Zazwyczaj oscyluje on jednak w granicach 100 lub 200 złotych za całość (choć istnieją oczywiście gry zarówno tańsze, jak i zdecydowanie droższe). Do kosztów należy doliczyć oczywiście transport, wyżywienie oraz strój i rekwizyty. Te ostatnie zazwyczaj są bardzo istotną częścią gry, a zaopatrzenie się w nie leży w całości po stronie uczestników.

Wybrane duże konwenty larpowe i gry wielodniowe:

- Fantazjada ([fantazjada.pl](http://fantazjada.pl)),
- Flamberg ([flamberg.pl](http://flamberg.pl)),
- Fort ([larpfort.pl](http://larpfort.pl)),
- Geas ([geas.pl](http://geas.pl)),
- Hardkon ([www.hardkon.pl](http://www.hardkon.pl)),
- Limes Mundi ([limesmundi.larp.pl](http://limesmundi.larp.pl)),
- OldTown ([oldtown.info.pl](http://oldtown.info.pl)),
- Orkon ([orkon.org](http://orkon.org)),
- SPOT ([spot.larp-zt.pl](http://spot.larp-zt.pl)),
- STALKER Nysa ([opole.stalker.info.pl](http://opole.stalker.info.pl)),
- Teomachia ([teomachia.wix.com/teomachia](http://teomachia.wix.com/teomachia)),
- Wioska Fantasy ([wioska.pgf.me](http://wioska.pgf.me)),
- Zakonki ([zakon-fallout.org](http://zakon-fallout.org)),
- Ziemia Jałowe ([ziemia.postapocalyptic.net](http://ziemia.postapocalyptic.net)).

## Na co dzień w mieście

Nie musimy oczywiście czekać na specjalne wydarzenie lub konwent, a nawet ruszać się do innego miasta, aby zagrać w larpa. Po całej Polsce rozsiane są aktywne grupy, które organizują czy to cykliczne wydarzenia, czy też okazjonalne larpy w najróżniejszych klimatach. Na wymienienie z nazwy wszystkich gier, pochodzących chociażby z ostatniego roku, nie starczyłoby miejsca w całym magazynie, który właśnie trzymacie w rękach.

Kiedyś nad grupami larpowymi wisiało fatum nieprzystępności dla osób z zewnątrz. Królowało przekonanie, że grupy te są hermetyczne i nie dopuszczają do siebie nikogo nowego. To, że wspominał o tym w tym miejscu, to nie przypadek – sam wielokrotnie byłem świadkiem takiego właśnie zachowania i wiem, że wciąż jest to jednym z głównych powodów, które odciągają nowych graczy od spróbowania swoich sił w tym hobby. Na szczęście uległo to już poważnej zmianie – teraz na nikogo nie patrzy się nieprzychylnie i jedyne, co trzeba zrobić, to po prostu chcieć się bawić wraz z innymi.

Wszystkie informacje o nowych wydarzeniach, larpach, które się odbyły lub odbędą, a także kalendarz larpowy i mapę aktywnych grup, które zajmują się tym hobby, można znaleźć w Internecie (choćby na facebookowej grupie *LARP Poland*, która gromadzi już ponad 2000 pasjonatów). Zazwyczaj z organizatorami w waszym mieście uda się też spotkać osobiście – larpowcy to bardzo otwarci ludzie, którzy z wielką chęcią wprowadzą kogoś nowego w hobby.

Larpy odbywające się przygodnie w miastach są zazwyczaj darmowe lub opłata za uczestnictwo jest symboliczna (i ponoszona na przykład w celu pokrycia kosztów wynajęcia pomieszczenia do gry). Z uwagi na ich najróżniejszą formę, poziom zaangażowania, jaki jest potrzebny, bywa bardzo różny – od takich larpów, do których można wejść z marszu, aż po takie, które wymagają gruntownego zaznajomienia się z materiałami i skomplikowanych rekwizytów.

### Aktwne grupy larpowe w większych miastach:

#### Białystok

- Żywia ([zywia-bkl.blogspot.com](http://zywia-bkl.blogspot.com)).

#### Bydgoszcz

- LARP Bydgoszcz ([fb.com/groups/274958922641388](https://fb.com/groups/274958922641388)).

#### Częstochowa

- Larpoteka ([larpoteka.pl](http://larpoteka.pl)).

#### Katowice

- Liveform ([liveform.pl](http://liveform.pl)).

#### Kraków

- Krakowska Sieć Fantastyki ([ksf.org.pl](http://ksf.org.pl)),
- Larpownia ([larpownia.pl](http://larpownia.pl)).

#### Lublin

- Grimuar ([grimuar.org](http://grimuar.org)).

#### Łódź

- Bractwo Białej Wieży ([larpowy3.blogspot.com](http://larpowy3.blogspot.com)).

#### Poznań

- Druga Era ([drugaera.org/category/larp](http://drugaera.org/category/larp)).

#### Trójmiasto

- BlackBox 3City ([www.bb3c.pl](http://www.bb3c.pl)),
- FunReal ([www.funreal.org](http://www.funreal.org)),
- Zardzewiały Topór ([larp-zt.pl](http://larp-zt.pl)).

#### Warszawa

- Ofensywa ([ofensywa.waw.pl](http://ofensywa.waw.pl)),
- Sabat Team ([sabat-team.pl/forum](http://sabat-team.pl/forum)),
- Virus ([fb.com/grupavirus](https://fb.com/grupavirus)),
- Wawa LARP ([wawalarp.org](http://wawalarp.org)).

#### Wrocław

- Argos ([argos.edu.pl](http://argos.edu.pl)),
- Wielosfer ([wielosfer.pl](http://wielosfer.pl)).

## O czym należy pamiętać

Oczywiście do żadnej gry nie można podchodzić całkowicie bezrefleksyjnie. Jeśli nasz znajomy powiedział, że świetnie bawił się na takim lub innym larpie, nie oznacza to automatycznie, że sami będziemy się tam dobrze czuć. Warto się zastanowić, dobrze zapoznać z tym, co dana gra oferuje, a przede wszystkim pytać o wszystkie rzeczy, które powodują jakiegokolwiek wątpliwości.

Nawet jeśli wydaje się wam, że doskonale wiecie jak grać i zachowywać się na larpie, to i tak gdy zaczynamy larpować w nowej grupie, warto zapytać o podstawy. W naszym kraju co grupa, to inne

podejście – na przykład do kwestii kontaktów fizycznych między graczami lub języka i wielu innych rzeczy, które będą stosowane podczas gry.

” W NASZYM KRAJU CO GRUPA LARPOWA, TO INNE PODEJŚCIE – NA PRZYKŁAD DO KWESTII KONTAKTÓW FIZYCZNYCH POMIĘDZY GRACZAMI LUB JĘZYKA.

Jak widać, możliwości larpowania jest mnóstwo. Nie tylko z powodu dużej liczby imprez

odbywających się w trakcie roku, ale też dzięki ich całkowitej różnorodności. Tak naprawdę to, co opisałem w tym tekście, to tylko wierzchołek góry lodowej – w końcu gry miejskie, coraz popularniejsze escape roomy lub niektóre formy kabaretowej improwizacji to też larpy. Kto wie, może już od dawna larpujecie, tylko o tym po prostu nie wiedzieliście?



**GRY NA ZAMÓWIENIE**

**Gry na Zamówienie**  
[www.GryNaZamowienie.pl](http://www.GryNaZamowienie.pl)  
stworzymy planszówkę dla twojej firmy, organizacji czy miejscowości.



**MAGIA I MIECZ**

**Magia i Miecz**  
[www.MagiaiMiecz.net](http://www.MagiaiMiecz.net)  
kultowy magazyn o RPG powrócił. Wielki sukces crowdfundingu.



**vanderBook**

**VanderBook**  
[www.vanderBook.pl](http://www.vanderBook.pl)  
fantastyczne powieści i antologie



**Fajne RPG**  
[www.FajneRPG.pl](http://www.FajneRPG.pl)  
najlepsze gry fabularne po polsku  
(Wolsung, Savage Worlds, Adventurers)



**KUŹNIA GIER**

[www.kuzniagier.pl](http://www.kuzniagier.pl)

# JAK NAPISAĆ LARP NA KONWENT? PRAKTYCZNY PORADNIK

DOROTA KALINA TROJANOWSKA

ILUSTRACJE: PIOTR ZAJĄC



*Żadna to tajemnica, że poziom larpów na konwentach jest różny. Bywają na nich gry dobre, ale i słabe lub źle zorganizowane. Bywają też takie, które z różnych względów nie nadają się na imprezy tego rodzaju – bo o ile świetnie wychodzą na różnorodnych wydarzeniach typowo larpowych lub zupełnie niezależnie, na konwentach niestety padają. W takiej sytuacji widać jednak wyłącznie efekt osiągnięty na imprezie, a nie poziom scenariusz jako takiego. Mówi się nawet czasem o larpie konwentowym jako grze słabej, niedorobionej, przygotowanej „na odwal się”, z kiepską fabułą i płaskimi postaciami. A przecież konwenty są świetną okazją do grania i prowadzenia gier.*

Dlatego nadszedł czas, aby odczarować ten temat, przejrzeć listę najczęściej popełnianych przez twórców błędów i napisać larpa, którego możemy spokojnie zawieźć na konwent. W poradniku pozwolę sobie podzielić się doświadczeniami zebranymi zarówno podczas grania i prowadzenia na różnego rodzaju konwentach, jak również podczas organizowania bloku larpowego na sporej imprezie. Bez obaw, będzie bez nazwisk i wytykaniem palcami.

Nie ukrywam, że dla wielu poniższy tekst może okazać się listą „oczywistych oczywistości”. W takim przypadku potraktujcie go proszę jako swego rodzaju listę punktów do sprawdzenia, aby raz jeszcze przetestować dopięcie wszystkiego na ostatni guzik. Może też zdarzyć się, że gra, której nie planowaliście zgłaszać na konwent, po wprowadzeniu jednej lub dwóch drobnych zmian opisanych poniżej, okaże się nagle bardzo odpowiednia na tego typu wydarzenie. Nie jest to jednak poradnik szczegółowy, a raczej luźne uwagi i materiał do przemyśleń.

## Setting

Kiedy organizujemy larpa jako osobne wydarzenie, możemy sobie na wiele pozwolić – w tym na zbudowanie autorskiego świata gry z bogatą historią i mnóstwem fascynujących szczegółów. Opisujemy

go w materiałach dostępnych graczom, możemy również w ramach wprowadzania w klimat podsyłać im różne obrazy, muzykę itp. Na konwencie jednak nie ma takiej możliwości. Podczas gier osadzonych w nieznanym realiach gracze często nie wiedzą, co mają robić i jak mają grać, a z larpa wychodzą zdezorientowani oraz sfrustrowani. Problemu zazwyczaj nie rozwiązują nawet kilkugodzinne warsztaty ze świata – szybko męczą i nudzą one uczestników rozbawionych innymi atrakcjami.

” LARP PRZYJAZNY KONWENTOWI  
POWINIEN ZOSTAĆ OSADZONY  
W ZNANYM I ŁATWYM DO  
ZROZUMIENIA SETTINGU.

Dlatego larpa przyjazny konwentowi powinien zostać osadzony w znanym i łatwym do zrozumienia settingu. Może to być nasza rzeczywistość, ale też i świat z popularnej książki lub filmu. Choć to coraz rzadsze rozwiązanie wciąż uważam, że dobrym wyborem jest setting popularnego systemu RPG (choć niekoniecznie każdy z nich jest tak samo dobrym tłem na larpa) – w końcu jesteśmy na konwencie, na pewno znajdą się na nim miłośnicy *Shadowruna* lub *Monastyru*. Może to być też luźny świat, możliwy do opisania za pomocą kilku słów-kluczy, które odpowiednio wskażą graczom

kierunek gry – na przykład średniowiecze w konwencji baśniowej lub stacja kosmiczna w niezbyt odległej przyszłości. Ważne jest, aby uczestnicy mogli swobodnie poruszać się w tym świecie, bez znajomości obszernych materiałów, historii, zwyczajów, nazwisk ważnych person i tak dalej. Umówmy się tak: jeżeli na wytłumaczenie realiów potrzeba więcej niż pół godziny, zostawmy tego larpa na inną okazję. Dobrze?

## Fabuła

Przejdźmy do historii, która ma się rozegrać. Przyjmijmy tutaj tę samą zasadę, co wcześniej – jak najmniej czytania. Długie i skomplikowane tło fabularne, naładowane wydarzeniami, które mają być jedynie zrewidowane i przegadane na larpie, to niezbyt fascynująca alternatywa dla innych atrakcji konwentowych. Dlatego postaramy się przesunąć interesujące wydarzenia na samego larpa. Więcej akcji, mniej historii do czytania. Postaramy się, żeby gracze mieli rzeczywiście coś do zrobienia. Dajmy im możliwość wygenerowania dobrych scen, a nie tylko czas na pogaduszki i knucie po kątach.

A skoro już przy knuciu jesteśmy, bardzo często zdarza się sytuacja, że larp rozbija się na małe grupki, szepczące między sobą, lub grupę „istotnych” postaci działających sobie coś razem, oraz całą resztę, porozrzucaną leniwie po sali. Nie jest łatwo ani śledzić przebieg takiej gry, ani ją rozruszać. Nic zresztą dziwnego – na konwencie nasi gracze często stanowią albo przypadkową grupę osób nieznaną się nawzajem, albo grupkę znajomych plus kilkoro obcych. Kiedy w takiej sytuacji nagle wypada się z jakiegoś powodu z centrum, trudno jest coś zaimprovizować z zupełnie obcą osobą, a jeszcze trudniej dołączyć do nieznanych sobie graczy, którzy przyjaźnią się na co dzień. Dlatego przy planowaniu wątków postaramy się, żeby było w nich jak najmniej knucia w grupach, a jak najwięcej wspólnej akcji – a jeżeli już mamy frakcje, niech wszystkie postacie do nich należą lub przynajmniej są dla nich w jakiś sposób istotne. Zmniejszy to prawdopodobieństwo znudzonych sierotek, poroządzanych po kątach, ponieważ nikt nie potrzebuje z nimi rozmawiać. Warto dorzucić jakieś wątki poboczne – nie wzięte z sufitu, ale też w jakiś sposób powiązane z wątkiem głównym.

W ten sposób, jeżeli jednak kilka osób wyraźnie zdominuje grę, reszta też będzie miała co robić, a nie tylko czekać na wielki finał.

”**DŁUGIE I SKOMPLIKOWANE TŁO  
FABULARNE, NAŁADOWANE  
WYDARZENIAMI, KTÓRE MAJĄ BYĆ  
JEDYNIENIE ZREWIDOWANE  
I PRZEGADANE NA LARPIE, TO NIEZBYT  
FASCYNUJĄCA ALTERNATYWA DLA  
INNYCH ATRAKCJI KONWENTOWYCH.**

Takie zintegrowanie graczy i zaangażowanie ich w akcję, a nie tylko w dyskusję, ma też dodatkowy wymiar: nigdy nie wiemy, czy na naszego larpa nie przyjdą osoby mniej doświadczone lub zupełnie początkujące, a takich uczestników często łatwo stłamsić lub zakrzyczeć, nawet niecelowo. Jeżeli zmusimy graczy do współdziałania, istnieją mniejsze szanse na to, że ktoś zostanie odizolowany od grupy i wyjdzie z naszej gry z poczuciem, że właśnie zmarnował cztery godziny życia, których już nigdy nie odzyska.

Ciekawym rozwiązaniem, które widziałam kiedyś na larpie (na konwencie, a jakżeby inaczej) było połączenie graczy w pary, w których jedna osoba odgrywała postać człowieka, a druga towarzyszącą temu człowiekowi niewidzialną istotą ponadnaturalną. Ludzie wchodzili w interakcje z ludźmi, a „duchy” ze sobą, ale więzi w każdym takim duecie również były istotne dla gry. Dzięki temu wszyscy mieli co robić i nikt nie siedział samotnie w kącie. A poza tym – to była naprawdę świetna gra sama w sobie – choć tylko na konwencie.

## Postacie

Pisząc postacie do larpa na konwent, musimy pamiętać o jednej rzeczy – jeżeli na imprezie nie są organizowane wcześniejsze zapisy, aż do ostatniej chwili nie możemy być pewni, ilu będziemy mieli chętnych i jakiej będą oni płci. Warto zatem przygotować się na różne ewentualności i zostawić sobie margines bezpieczeństwa. Po pierwsze dobrze, gdy gra jest skalowalna, czyli nie ma jednej określonej liczby uczestników, którzy mogą na nią wejść, ale raczej przyjmuje pewien zakres liczbowy (na przykład od 12 do 20 osób). Po drugie gra powinna mieć jak najwięcej ról, które





bez większego problemu mogą zagrać mężczyźni i kobiety. Z moich obserwacji wynika, że larpy na konwentach często cierpią na niedobór ról damskich, a jeżeli już jakieś są, często nie są one specjalnie fascynujące (mój osobisty faworyt to poważne obrady wojenne, pokój pełen polityków i młoda dziewczuszka, usilnie szukająca sobie po kątach męża). Tu oczywiście musimy wziąć pod uwagę realia, w których osadzony jest nasz larp. Nie będę też przekonywała na siłę, że każdej postaci można zmienić płeć (bo wcale tak nie uważam). Zawsze jednak zastanówmy się przez chwilę, czy ta bardzo fajna rola męska musi być koniecznie męska, a nie może być jednak uniwersalna.

**” ZAWSZE ZASTANÓWMY SIĘ PRZEZ CHWILĘ, CZY TA BARDZO FAJNA ROLA MĘSKA MUSI BYĆ KONIECZNIE MĘSKA, A NIE MOŻE BYĆ JEDNAK UNIWERSALNA.**

Kolejną potencjalnie problematyczną sytuacją jest ta, gdy zupełnie nie znamy swoich graczy lub – co gorsza – oni nie znają samych siebie i nie potrafią dokładnie określić, co chcieliby zagrać i w jaki sposób. Stąd postacie, napisane kiedyś pod konkretny typ gracza lub nawet konkretną osobę, mogą okazać się niedopasowane do nowych właścicieli i sprawiać im problemy. Ciężko tu znaleźć magiczne rozwiązanie – możemy jedynie rozmawiać z uczestnikami i próbować wy badać, co będzie dla nich odpowiednie. Można też jednak postarać się napisać grę, w której gracze tworzą swoje postacie lub ich zarysy podczas warsztatów przed larpem. Dzięki temu gracze sami mogą zdecydować, jakie cechy charakteru lub motywacje będą odgrywać, a jakich potencjalnie nieprzyjemnych elementów nie włączać w swoją grę. Dodatkową zaletą takiego rozwiązania jest to, że oszczędzamy sobie pisanie i drukowanie kart postaci.

A skoro już przy kartach postaci jesteśmy, to jeżeli je piszemy, pamiętajmy aby zachować umiar. Pomiędzy poetycko rozpisaną historią na dzieśnięciu kartkach, a opisem typu: *Jesteś lekarzem. Zabiłeś swoją żonę. Kochasz koty. Szukasz nowych pacjentów na eksperymentalną terapię.* (co, jak, gdzie, kiedy, a przede wszystkim: dlaczego?!) istnieje jeszcze całe spektrum bardziej odpowiednich

możliwości. Jedna strona to dość miejsca na krótką historię postaci, opis charakteru, motywacji i relacji z innymi. To dość tekstu, aby czytanie go nie zajęło zbyt wiele czasu, a jednocześnie dostarczyło graczowi wystarczającej liczby informacji by wiedział, jak ma odgrywać daną rolę.

## Scenografia

Nie oszukujmy się – przestrzeń, którą konwenty oferują larpom, jest im niekoniecznie przyjazna. Zazwyczaj mamy do dyspozycji klasy szkolne, czasem korytarze, czasem mniejsze lub większe sale konferencyjne; zdarza się nawet, że gramy w piwnicach lub szatniach. Niektórzy próbują zamaskować ten fakt, zwożąc na konwent całe góry rekwizytów i innych elementów scenografii, aby je później mozolnie rozstawiać w dostępnej przestrzeni, a po grze ponownie składać i wieźć do domu. Na pewno wygląda to lepiej, ale czy jest konieczne? I czy bagażnik nie przydałby się jednak na coś innego?

Moja rada: nie bądźmy nadmiernie ambitni. Przywiezienie własnego wystroju całej sali jest kosztowne i niewygodne, rozstawienie wszystkiego zajmuje czas, a może się okazać, że przydzielone nam pomieszczenie jest z naszym sprzętem niekompatybilne. Rzeczy się gubią, psują, zostają zapomniane w domu – oszczędźmy sobie nerwów. I tak szkolna klasa nigdy nie zmieni się w luksusowy hotel, a zwykła sala z białymi ścianami nie będzie brzegiem morza. Skupmy się na tym, co możemy osiągnąć, jednocześnie nie zabijając przy tym siebie i nie denerwując organizatorów, zmartwionych stanem sali. Pomyślmy jak zorganizować scenografię, aby osiągnąć maksimum efektu przy wykorzystaniu minimum środków.

Ważne jest, że wcale nie trzeba jedwabnych zasłon, poślaczanych tapet i antycznych mebli, aby przenieść się w zupełnie inne miejsce. Wystarczy kilka dobrze przygotowanych rekwizytów, które zrobią klimat. Ale niech nie leżą one w kącie, a będą częścią gry. Jeżeli będą do czegoś służyć, gracze skupią się na nich, a nie na liście dyżurnych wiszącej na ścianie. Na niektórych larpach twórcy wręcz zaznaczają minimalizm scenografii, przez co uczestnicy przestają zwracać uwagę na otoczenie. Są larpy, które wykorzystują technikę znaną nam z filmu *Dogville* von Triera: zarysy pomieszczeń i budynków na podłodze, w nich

tylko krzeselka lub pojedyncze, istotne rekwizyty. Są też larpy, które zupełnie nie korzystają ze scenografii, zamiast tego koncentrując całą uwagę graczy na historii i uczuciach postaci, odbywając się w zupełnie pustych pomieszczeniach, nawet bez krzesłek. Odpowiednio przemyślane – działa.

”WAŻNE JEST, ŻE WCALE NIE TRZEBA JEDWABNYCH ZASŁON, POZŁACANYCH TAPET I ANTYCZNYCH MEBLI, ABY PRZENIEŚĆ SIĘ W ZUPEŁNIE INNE MIEJSCE.

Pamiętajmy też, że nie samym wystrojem sali scenografia żyje. Bardzo wiele mogą zrobić inne elementy tła: odpowiednio dobrana muzyka, oświetlenie, obrazy puszczane z rzutnika, herbata i ciastka na stole. Nie są to rzeczy problematyczne, a pomogą wprowadzić graczy w klimat i ich w nim zatrzymać. Warto też pomyśleć o tym, jakich kostiumów możemy się spodziewać. Jeżeli są one niezbyt trudne do zdobycia (stroje codzienne, formalne, szlafroki itp.) istnieje szansa, że większość graczy się w nich pokaże i to również pomoże im wczuć się w grę.

Możemy też podejść do tematu z nieco innej strony. Napiszmy do organizatorów zapytaniem, w jakiego rodzaju przestrzeni będą organizowane larpy na danym konwencie, a później zastanówmy się, jak możemy to wykorzystać w grze. Jakie historie mogą toczyć się w szkolnej klasie? Co dzieje się w sali konferencyjnej, gdy gasną światła? Co mieszka w bocznym korytarzu? Pomyślmy też, czy możemy zrobić coś z całym dobrodziejstwem inwentarza, jaki otrzymujemy wraz z konwentem. Jak wytłumaczyć hałas wciąż dobiegający zza drzwi? Kim są ci dziwni ludzie z kolorowymi identyfikatorami? Wciąż wpadają do sali i patrzą na nas ze zdziwieniem, po czym uciekają bez słowa, jakby gonili ich sam diabeł...

## Na koniec

Ostatnie, co możemy zrobić przed imprezą, to przetestować grę – zaprosić ludzi i przeprowadzić larpa tak jak na konwencie, łącznie z rozdaniem kart postaci. Dzięki temu będziemy wiedzieć, ile czasu rzeczywiście potrzebujemy na grę i czy wszystko działa. A może coś wymaga poprawek?

Ciężko jest wprowadzać zmiany na samym konwencie, gdy wokół dzieje się wiele ciekawszych rzeczy niż ślęczenie nad laptopem i przepisywanie kart. Lepiej zrobić to zczasu. Oczywiście nie jesteśmy w stanie przewidzieć, jakie kłopoty organizacyjne spotkają nas ze strony samego konwentu, ale na to już mamy niewielki wpływ – jeżeli jakikolwiek.

”NIE NAPISZE DOBREGO LARPA TEN, KTO W LARPY NIE GRA. GRAJMY, OBSERWUJMY, UCZMY SIĘ!

Moja rada: wypełniajmy uważnie formularze zgłoszeniowe. Przy określaniu długości larpa uwzględnijmy czas potrzebny nam na briefing, debriefing, ustawienie sali i ewentualne warsztaty, które wprowadzą graczy w klimat i nastroją do grania. Oprócz barwnego wstępu fabularnego, nie zapominajmy też o bardziej przyziemnym opisie gry: jakiego rodzaju to larp, z jakiej mechaniki korzysta, jaką tematykę porusza, o jakie kostiumy prosimy graczy. Dzięki temu unikniemy frustracji organizatorów, gdy dwa dni przed konwentem będą próbowali przesuwać program tak, aby zmieścić gdzieś nasze dwugodzinne warsztaty wprowadzające; jak również frustracji graczy, którzy po przeczytaniu enigmatycznego i poetyckiego wstępu fabularnego w informatorze wciąż nie będą wiedzieli, o czym właściwie jest nasza gra i na czym polega.

Ostatnia porada: nie napisze dobrego larpa ten, kto w larpy nie gra. Grajmy, obserwujmy, uczmy się! Przekonajmy się sami, co się na larpach konwentowych sprawdza, a co nie. Ale uczmy się nie tylko na błędach cudzych, ale też i na własnych: zbierajmy informacje zwrotne, rozmawiajmy z graczami, pytajmy, co im się podobało, a co można byłoby poprawić. Pamiętajmy, że warunki konwentowe absolutnie nie są wymówką dla odstawiania fuszerki. Jakby nie patrzeć, to właśnie na konwentach odbywa się wiele larpów, to tam wiele osób zaczyna swoją przygodę z tym hobby, to tam na nas, larpowców, patrzą inni ludzie. Więc włóżmy w to trochę serca – larpy na konwentach naprawdę mogą być dobre. Wystarczy się tylko postarać.

# Darkness Comes



W niektórych domach chcesz zostać na dłużej.  
Niektóre domy chcą byś został na zawsze.

Sprawdź, czy Tobie i Twoimi bliskimi uda się opuścić nawiedzony dom rodem z koszmaru.  
Zagraj w kooperacyjną grę planszową wzorowaną na kultowych horrorach  
i przetrwaj lub zgiń w szaleństwie i rozpacz.

I pamiętaj, to żaden wstyd spać przy zapalonym świetle.



wesprzyj nas na:  
**KICKSTARTER**

więcej na:  
[www.kuzniagier.pl](http://www.kuzniagier.pl)

# PÓKI ŚMIERĆ NAS NIE WYŁĄCZY – RZECZ O UMIERANIU POSTACI NA LARPIE

ANNIKA OLEJARZ



*Na strój wydałeś już dwie średnie krajowe. Masz haftowany kaftan, płaszcz z impregnowanej lojem wełny, skórzane historyczne buty i dobrej jakości silikonową replikę szabli. Jesteś valeriańskim szlachcicem, kordiańskim szpiegiem i masz za sobą kilka lat tajnych czarnoksiężskich kompletów. Podczas prologu do larpa i zawiązania akcji okazało się, że padłeś ofiarą politycznej intrygi i w wyniku pomówienia wyładowałeś w lochu. Spokojnie, za chwilę twój sojusznicy cię stąd wyciągną. W pierwszej godzinie gry lokalny książę postanawia jednak pokazać, kto tu rządzi i dla przykładu wiesza wszystkich więźniów.*

Twoje pięć minut w grze kończy się na szubienicy, na której zawieszysz, asekurowany przez uprząż do wspinaczki. Dostajesz generyczną postać poborcy podatkowego, ponieważ *ten kaftan będzie pasował*, przyczepionego do równie generycznej grupy strażników, zbudowanej z pozostałych eks-więźniów. Odpalasz na offie papierosa i zastanawiasz się, czy był sens tłuc się tu przez całą Polskę...

## **Memento mori**

Nie lubimy umierać. Twarda prawda w odniesieniu do rzeczywistości, w realiach larpa ma charakter równie niepodważalny. W końcu nie po to przygotowujemy się miesiącami, aby w ramach jakiegoś idiotycznego zbiegu okoliczności zejść zaraz po rozpoczęciu gry. Wpływu śmierci postaci na larpa nie trzeba daleko szukać – zwłaszcza że już samo założenie mechaniki wykorzystującej „punkty życia” każe wziąć temat „życia” w nawias. Po przyjęciu stosownej liczby obrażeń zakładasz na ramię czerwoną opaskę i znikasz na kilka godzin, aby potem wrócić na teren gry jak gdyby nigdy nic.

## ” WPROWADZENIE REZUREKCJI SPYCHA LARPA

Z NARRATYWISTYCZNYCH  
I SYMULACJONISTYCZNYCH OSI  
W STRONĘ CZYSTEJ GAMIZACJI, NIE  
TYLKO MORDUJĄC KLIMAT, ALE TEŻ  
PROWOKUJĄC DO TRAKTOWANIA GRY  
JAKO PLANSZÓWKI W WERSJI LIVE I 3D.

Umowność całego procesu umierania pozwala na obejście większej liczby niepożądanych efektów niż tylko frustracja gracza. Konstruując wątki, zakładamy że konkretna informacja znajduje się w posiadaniu konkretnej liczby graczy, co pozwala rozwinąć się zaprojektowanemu motywowi w trakcie larpa. Tymczasem pierwszy gracz schodzi, drugi jest nieporadny, a trzeci woli skoncentrować się na romansie ze zmysłową elfią panną i wielki finał wątku trafia szlag.

Wprowadzenie rezurekcji spycha jednak larpa z narratywistycznych i symulacjonistycznych osi w stronę czystej gamizacji, nie tylko mordując klimat, ale też prowokując do traktowania gry jako planszówki w wersji *live* i 3D. Dodatkowo wydaje się sprawdzać tylko w konkretnych, nie nastawionych na immersję konwencjach, jak drużynowa gra fantasy lub larp ASG. Zestaw wszelkich

umowności jest tutaj większy, zatem może i to bieganie ze skrzyżowanymi na klatce piersiowej ramionami nie kluje tak w oczy.

### Nie-śmiertelność

Co jeśli, jednak podchodzimy do sprawy *na poważnie* i o żadnym ściemnianiu *umarłeś, ale tylko na cztery godziny* nie ma mowy? Zakładamy przy tym, że chcemy nad umieraniem postaci zachować – z wymienionych w pierwszym akapicie powodów – kontrolę? Pierwsze wyjście to założenie, że śmierci nie ma. Po prostu: nie zabijamy się. Kropka. Takie założenie zostało wpisane w *design document* *College of Wizardry*, larpa który przejdzie do historii polskiego larpingu choćby tylko ze względu na swój budżet. Cena wejściówki zmuszała przy tym scenarzystów do wypracowania takich rozwiązań, które pozwolą każdemu skorzystać z zawartości gry. Można zatem zranić innego bohatera, ale jego śmierć musi być wyborem gracza, który go prowadzi.

Jest jeszcze inna droga do osiągnięcia analogicznego celu. Skoro istnienie mechaniki prowokuje graczy do testowania jej granic, skoro w *normalnym* życiu nie ma mechaniku rozstrzygnięcia konfliktów, a ludzie jakoś się na co dzień nie zabijają, to może wyjściem jest rezygnacja z niej i postawienie na pełną dosłowność fizycznych interakcji między postaciami? Z takiego założenia wyszli twórcy cyklu *Geas*, gdzie mechanika została najpierw zredukowana do minimum, a w ostatniej odsłonie wręcz usunięta. Aby uniknąć przy tym wrażenia sterowania decyzjami graczy na poziomie meta (nie mogą zabić innego bohatera, bo jest to niewykonalne w świecie rzeczywistym, a nie w diegezie gry), w postaci zostało na etapie tworzenia gry wpisane moralne umocowanie, zabraniające im zabijać. Tym samym uniknięto zarówno efektu gorsetu zasad, jak i zgonów w trakcie rozgrywki.

A cała reszta bezpośrednich akcji? Tę przetestowano w ramach projektu *Fight Club*, gdzie okazało się, że dorośli ludzie są całkiem nieźli w robieniu sobie krzywdy tak, aby w gruncie rzeczy nie zrobić sobie krzywdy. Plus poważne poharatanie kogoś – jeśli się na tym kompletnie nie znasz – okazuje się być zaskakująco trudne.

### Śmierć drama-tyczna

Szczególny charakter ma umieranie w trakcie dram cyklicznych. Problem przygotowania do roli dodatkowo eskaluje, ponieważ jest rozciągnięty w czasie na kolejne odsłony. Na postać składają się już nie tylko dane wejściowe, lecz również cała pula nakręconych przez nią wątków, sieć zawiązanych sojuszy i pakiet zorganizowanych spisków. Co gorsza, nierzadko także cały folder maili i plików z informacjami właściwie unikalnymi: pochodzącymi od Mistrzów Gry i zdobytymi od innych graczy, a dotyczącymi działalności prowadzonej przez postać organizacji. Wreszcie element ostatni, choć zdający się być najistotniejszym: całe zaangażowanie gracza w stworzenie spójnej, nastawionej na długofalowe cele postaci, z którą się zazwyczaj dodatkowo mocno identyfikuje. I do piachu? Fatalnie.

” SZCZEGÓLNY CHARAKTER MA UMIERANIE W TRAKCIE DRAM CYKLICZNYCH. DOCHODZI W NICH BOWIEM CAŁE ZAANGAŻOWANIE GRACZA W STWORZENIE NASTAWIONEJ NA DŁUGOFALOWE CELE POSTACI, Z KTÓRĄ SIĘ ZAZWYCZAJ ON DODATKOWO MOCNO IDENTYFIKUJE. I DO PIACHU? FATALNIE.

A jednak konwencje dram, zwłaszcza kanonicznych dram wampirycznych, mają zabijanie zapisane w swoim genotypie. Bo ten zakonserwowany układ mało co może tak wzburzyć, jak śmierć kluczowego bohatera. Stąd popularność scenariuszy spod znaku „umarł książe”, odtwarzanych w nieskończenie wielu wariantach. W edycji dramowej, gdzie śmierć dotychczasowego władcy staje się bodźcem do przebudowy politycznego układu sił z początku gry, również zgony następnych przywódców są elementami taktującymi grę i wyznaczającymi jej kolejne punkty kulminacyjne. Zatem jakkolwiek śmierć na dramie nie byłaby problematyczna, może pełnić istotną funkcję, dając też szansę na śmierć nie byle jaką. Skoro odejście bohatera ma mocne przełożenie na rozwój wydarzeń, a ze względu na powiązania między postaciami będzie wiązało się z reakcją pozostałych uczestników gry, umrzeć można w sposób zaplanowany... i to z pompą!

Stąd ustalanie między graczami i Mistrzami Gry, jak śmierć przebiegnie, oraz niejako „ustawianie” scen, aby potem je jedynie odegrać. Można pograć na efektywności, „filmowości” umierania, pozwolić graczowi na ostatni monolog, poświęcenie się podczas ratowania innej postaci lub spektakularny zamach samobójczy. W dramach historii postaci stanowią *continuum*. Wychodząc od jakiejś sytuacji początkowej, zakładamy że opowieść zmieni bohatera i pożądamy, aby drama utworzyła fabularną kłamrę dla jego indywidualnej historii. W przeciwieństwie do fabuły „w punkcie”, z czym mamy do czynienia w jednostrzałówkach, tu dążymy do wyznaczenia końca jakiegoś etapu w życiu postaci. A niewiele jest finałów równie efektywnych (i definitywnych) co śmierć.

### Show must go on

Pozostaje jeszcze problem logistyczny – umarłeś, lecz przedstawienie musi trwać dalej. Teraz czerwona opaska oraz fajka na offie już nie rozwiążą problemu. Jeśli twój bohater odpadł na w miarę wczesnym etapie dramy, jest jeszcze możliwość, aby usiąść razem z Mistrzami Gry i skonstruować nową postać, która wpisze się w podejmowane przez pozostałych uczestników decyzje. Na przykład przybywającą jako ambasador z miasta, z którym wampiry postanowiły nawiązać kontakty dyplomatyczne. W późniejszym etapie gry spirala wewnętrznych relacji może być na tyle nakręcona, że wejście bohatera z zewnątrz będzie trudne do uzasadnienia. Do tego dochodzi jeszcze kwestia wiedzy, którą zdobyłeś, wcielając się w poprzednią rolę, a która nie powinna znajdować się w dyspozycji nowego bohatera. Pakiet tajemniczych „zaufanych” zmarłego bohatera, których można nagle wyciągnąć z szuflady, nie jest duży i takie rozwiązanie zazwyczaj trąci myszką. A odcięcie się od informacji oraz doświadczeń zgromadzonych do momentu śmierci jest właściwie niemożliwe. Zostaje rola Bohatera Niezależnego, postaci trzecioplanowej lub zmiana strony i zabawa jako pomocniczy Mistrz Gry, jeśli chcemy zachować możliwość obserwacji rozwoju wydarzeń.

POZOSTAJE JESZCZE PROBLEM LOGISTYCZNY – UMARŁEŚ, ALE PRZEDSTAWIENIE MUSI TRWAĆ DALEJ.

### Zemsta

Zostaje jeszcze jeden warty wspomnienia element, tj. zemsta scenarzystów, którą popełniono na grze głównej *Hardkonu* w 2014 roku pod tytułem *Bóg, który się pomylił*. Zemsta za forsowanie głównego zadania na grze głównej, bitwy o piętnastej i tych wszystkich fatalnych przyzwyczajzeń, które wyniesiono z lat biegania z otulinowymi mieczami po lasach. Zamiast uciekać i minimalizować ryzyko śmierci, wpisano je w dynamikę gry. Ba! Uczyniono wręcz niezbędnym dla utrzymania dynamiki gry. Każdy otrzymał dwie postacie z dwóch przeciwstawnych frakcji (łącznie z ośmiu dostępnych), a śmierć oznaczała przewrócenie „karty postaci” na drugą stronę i dalszą grę w nowej/starej roli. Do realizacji osobistych celów postaci potrzebne były informacje z obydwu frakcji, a że konstrukcja obszaru larpa wykluczała interakcję ze swoim „przeciwieństwem”, śmierć stała się nie tylko efektem działań innych osób, lecz też intencjonalną decyzją graczy. Do realizacji globalnego celu potrzeba było natomiast nie tylko wypracowanej w cyklu umierania i odradzania się wiedzy, lecz także konkretnych umiejętności, unikalnych dla poszczególnych frakcji. Również dedykowana poszczególnym frakcjom fabuła była przez śmierci i powroty kształtowana. Na ile ten eksperyment się powiodł? To rzecz na odrębny artykuł, natomiast na pewno pomysł wymuszał wyjście za utarte schematy działania i myślenia o swojej roli w grze.

ZASADĄ PRZEWODNIĄ WOBEC ZAGADNIENIA ŚMIERTELNOŚCI W GRZE JEST *NIE BĄDŹ DUPKIEM*. SPRAWDZA SIĘ ONA CAŁKIEM NIEŻLE RÓWNIEŻ I W REALNYM ŻYCIU.

Zasadą przewodnią wobec zagadnienia śmiertelności w grze jest jednak *nie bądź dupkiem*. Jest to uniwersalna zasada, którą powinniśmy przyjąć w odniesieniu do relacji gracz-diegeza i postać-postać. Inna sprawa, że sprawdza się ona całkiem nieźle również i w realnym życiu.

 Wolsung Bestie  
i Barbarzyńcy Wolsung: Sławia Adventurers! Savage Worlds SW: Sensacja  
i Przygoda Szare Szeregi Savage Worlds: Superbohaterowie

# Uzupełnij swoją KOLEKCJĘ!



# BYŁOBY ŚWIETNIE, „DRACAN”, GDYBYŚ ZNALAZŁ MI ZAMEK...

## Wywiad z Clausem Raastedem

PIOTR „KULA” MILEWSKI

---

*Zastanawiałem się jak cię przedstawić, ale w końcu zdecydowałem pozostawić to tobie. Aby klimatowi stało się zadość, zróbmy to jednak w erpegowym stylu. Niedawno ogłoszono, że w Chinach ma zostać otwarty park rozrywki, poświęcony wyłącznie larpom. Wyobraź sobie, że jesteś jednym z kandydatów na prezesa tego kompleksu i właśnie przedstawiasz się na rozmowie kwalifikacyjnej.*

Witam, nazywam się Claus Raasted. Mam 35 lat, jestem larpowcem od 1993 roku, a od roku 2002 jest to moje pełnoetatowe zajęcie. Razem z Andersem Bernerem jestem właścicielem Rollespilsakademiet: małej, siedmioosobowej firmy zajmującej się produkcją larpów. Mamy szerokie portfolio klientów. Są nimi między innymi biblioteki, szkoły, banki, związki zawodowe i kościoły. Jeśli akurat nie zajmuję się larpami zawodowo, robię niekomercyjne projekty, takie jak *CoW (College of Witchcraft and Wizardry* – przy. red.). Jestem również redaktorem naczelnym duńskiego magazynu larpowego *ROLLE|SPIL* i napisałem piętnaście książek o larpach. Uwielbiam być orkiem.

**Zapomniałeś wspomnieć o Rollespilsfabrikken.** Rollespilsfabrikken to największa larpowa organizacja non-profit, działająca w Danii. Jestem jej prezesem od samego początku, czyli od 2005 roku. Dziś, dziewięć lat później, skupia ona 1200 członków, głównie dzieci. Zaczęliśmy jako organizacja, która organizowała larpę tylko dla najmłodszych, lecz rozwinęliśmy skrzydła, stopniowo poszerzając krąg naszych odbiorców o młodzież i dorosłych.

„**JEŚLI JAKO DZIECKO NIE LARPOWAŁEŚ, BYŁ TO TWÓJ ŚWIADOMY WYBÓR. DZIŚ W DANII KAŻDY WIE, CZYM JEST LARPOWANIE: TO ZABAWA, DZIECIĘCA ZABAWA I HOBBY Z LATEKSOWYMI MIECZAMI ORAZ ORKAMI.**

### **Jakie gry robicie?**

Dla dzieciaków robiliśmy larpę o drugiej wojnie światowej, dla młodzieży licealną komedię, a dla dorosłych średniowieczną bitwę na 400 osób. Trafiła ona nawet na pierwszą stronę sekcji kulturalnej w jednej z największych duńskich gazet. Robimy wszystko, co tylko się da.

### **Larpy w codziennych gazetach... Jak doszło do tego, że w Danii, w odróżnieniu od innych państw, właściwie każdy wie, co to jest larp?**

Około roku 2000 niektóre grupy larpowe zaczęły eksperymentować z obniżeniem granicy wieku na grach, głównie po to aby przyciągnąć do nich więcej uczestników. I wtedy na ekranach kin pojawił się *Władca Pierścieni*. Nagle wszyscy zaczęli kojarzyć *to całe fantasy*. Każdy wiedział, jak wygląda ork i jeśli nie chciałeś być Legolasem, zapewne marzyło ci się zostać Gandalfem. To był moment, kiedy z cienia wychylili się larpowcy, gotowi dać ci poczuć się jak we *Władcy Pierścieni*, ale za znacznie mniejsze pieniądze. To zadziało. Larpowcy zaczęli od zwykłych ludzi, a potem uderzyli do instytucji: o larpach napisano kilka książek, wielu nauczycieli dowiedziało się, jak korzystać z tej metody w szkole, a supermarkety zaczęły sprzedawać lateksowe miecze. Dania to mały kraj, więc jeśli coś pojawia się na jednym jej końcu, zaraz potem jest i na drugim. Nagle larpę były wszędzie – jeśli jako dziecko nie larpowałeś, był to twój świadomy wybór. Coś jak decyzja, aby nie grać w piłkę nożną. Od tego czasu wsparcie dla tego hobby jest

coraz większe i dziś w Danii każdy wie, czym jest larpowanie: to zabawa, dziecięca zabawa i hobby z lateksowymi mieczami oraz orkami. Po następnej bitwie, którą szykujemy, wszyscy zrozumieją jednak, że larp to coś o wiele więcej...

**To pokazuje jak zróżnicowana jest wasza scena. W Polsce Dania kojarzona jest głównie jako jeden z mateczników szkoły zwanej Nordic Larp. Czyli trudne tematy, artystyczne aspiracje, ból istnienia, wykluczenie, ciężkie przeżycia. Czerpicie jeszcze z larpowania jakąś frajdę?**

Tak, oczywiście. Typowo „nordyckie” gry zaczęły pojawiać się coraz częściej w Danii dopiero około 2003 roku. *System Danmarc* będzie chyba tego flagowym przykładem: bardzo duża gra, bardzo nordycka, no i bardzo duży sukces. To był rok 2005. Po niej pojawiło się coraz więcej gier tego typu. Ale większość larpów, które odbywają się w Danii, to typowe gry fantasy z lateksiakami. W stosunku do pozostałych gier, larpów nordyckich jest niewiele. Owszem, jest ich wiele w stosunku do tego, co się dzieje w innych krajach, takich jak Stany Zjednoczone, ale nie dominują one w naszej ofercie. Powoli niektóre grupy próbują połączyć te dwa trendy, a nasza ekipa jest jedną z nich. Jasno komunikujemy, że zajmujemy się artystycznymi, nordyckimi projektami, nie stroniąc przy tym od terenówek pełnych orków.

**Z zagranicy lepiej widać takie gry, jak *System Danmarc*, *Just a little lovin'* lub *Europa*, a nie klasyczne gry fantasy pełne elfów i kransoludów, które raczej kojarzą się z Niemcami, a nie ze Skandynawią. Powiedz, jak zmienia się ta scena? Jakie są trendy, co w tej chwili jest hot, a co raczej not?**

Ustalmy jedno: larpy nordyckie nie pochodzą tylko ze Skandynawii. Wypadałoby raczej powiedzieć, że wywodzą się z tradycji *Knudpunktów*. Większość larpów w Danii nie jest nordycka, Większość larpów w Szwecji nie jest nordycka. W Norwegii scena jest mniejsza i starsza, rzeczywiście wiele gier pochodzących stamtąd można określić jako *Nordic Larp*. Tak naprawdę większość duńskich larpowców nie bywa na *Knudpunktach* i prawdopodobnie nie zamierza wybrać się na *Just a little lovin'*.

**A jak mają się w Danii klasyczne gry fabularne? W Polsce jeszcze kilkanaście lat temu erpegi były**

**znacznie popularniejsze niż larpy. Dziś sytuacja się zmienia, o projektach larpowych jest coraz głośniej, a rozwój erpegów, powiedzmy ogólnie, nieco przyhamował.**

Można wyróżnić dwa trendy. Jeden z nich to tradycyjne granie. Ludzie wciąż grają jeszcze kampanie w gronie przyjaciół, tak jak kiedyś. Z drugiej strony gry fabularne na konwentach bardzo się zmieniły, głównie za sprawą *Fastavalu*. Nie mam pojęcia, co wiesz o tej imprezie...

”WIĘKSZOŚĆ DUŃSKICH LARPOWCÓW NIE BYWA NA KNUDPUNKTACH I PRAWDOPODOBNIENIE NIE ZAMIERZA WYBRAĆ SIĘ NA JUST A LITTLE LOVIN’.

**To miało być moje następne pytanie. W Polsce słyszeliśmy już o *Knudpunktach*, niewielka grupa osób z naszego kraju pojawiła się nawet na kilku z nich. O *Fastavalu* chyba jednak mało kto słyszał – a szkoda.**

*Fastaval* to jedno z najbardziej niezwykłych wydarzeń na tej planecie! Co roku pojawia się na nim trzydzieści, może czterdzieści nowych gier, które nie są ani klasycznymi erpegami, ani larpami, ale czymś pośrodku. Grasz w jednej sali, czasem przy stole, czasem wstajesz i coś odgrywasz... chyba najlepiej określić te gry jako *freeform roleplaying*. Większość z nich to gry bardzo wysokiej jakości, często to właściwie sztuka, która niezwykle mocno porusza ludzi. Płacz, śmiech, łzy – w przeciągu kilku godzin, w szkolnej sali. Cholernie dobra robota. *Fastaval* prezentuje takie gry od 1992 roku. Jego organizatorzy ustanowili wtedy nagrodę Otto, taki odpowiednik Oskara w naszej dziedzinie. Oceniane jest to, jak gra jest napisana, a niekoniecznie jak się potoczyła. Sędziowie mocno wgrzają się w materiał i dają potężną dawkę informacji zwrotnych, a potem to wszystko wrzucane jest do Internetu, żeby ludzie mogli poczytać, zobaczyć oraz wypróbować samemu. To tradycja która sprawia, że powstają gry na najwyższym poziomie, które powoli rozchodzą się na cały świat. Szczególnie amerykańscy twórcy *freeformów* biorą sobie te doświadczenia bardzo do serca i coraz śmieiej poczynają w konkursie. Co ciekawe, *Fastaval* i *Knudpunkt*, a przede wszystkim

ich odbiorcy, zbliżają się coraz bardziej do siebie. Ja sam pojechałem na *Fastaval* po raz pierwszy dopiero w 2011 roku. I wysadziło mi mózg.

**Opowiedz proszę trochę więcej o freeformach, ponieważ z tego co powiedziałeś, u was jest to coś pośredniego pomiędzy erpegami i larpami. Skąd się wzięły?**

*Freeformy* zrodziły się na początku lat dziewięćdziesiątych, kiedy część twórców miała dosyć klasycznych erpegów i postanowiła coś z tym zrobić. Powiedzieli sobie: *koniec z Cthulhu, koniec z dedekami, nie chcemy i nie potrzebujemy żadnego systemu; jeśli ma być jakaś mechanika, niech będzie zaprojektowana specjalnie dla tej jednej gry*. Ludzie zaczęli więc eksperymentować z każdym gatunkiem pokręconego gówna, jakie tylko wpadło im do głowy. Pojawiły się gry, w których nie mordowałeś już obcych ani potworów, ale na przykład brałeś udział w *reality show*. Albo nie miałeś w ogóle postaci, byłeś ideą. Albo elementem scenografii. Przedziwne, pokręcone, zaskakujące rzeczy. Niektóre z nich sprawdziły się wyśmienicie. Ponieważ wszyscy to spisywali, każdy mógł przeczytać scenariusze innych twórców. Za każdym razem, kiedy tylko ktoś wywracał wszystko do góry nogami i wymyślał coś kompletnie nowego oraz odjechał...

**FASTAVAL TO JEDNO Z NAJBARDZIEJ NIEZWYKŁYCH WYDARZEŃ NA TEJ PLANECIE! JA SAM POJECHAŁEM NA NIE PO RAZ PIERWSZY DOPIERO W 2011 ROKU. I WYSADZIŁO MI MÓZG.**

**Na przykład?**

Na przykład grę *Support Character*, w której zamiast jednej postaci odgrywało się kilka albo i więcej, w każdej scenie inną. W normalnej grze jeden gracz odgrywa jedną postać – tutaj pięciu, sześciu graczy odgrywało piętnaście lub dwadzieścia postaci, tworząc historię totalną. Wtedy, dziesięć lat temu, to było coś zupełnie nowego, chociaż dzisiaj wcale już nie szokuje. Tradycją *Fastavalu* jest więc stałe poszukiwanie czegoś nowego. Część rzeczy się sprawdza, część nie, ale wszystkie są spisane i dostępne, tak więc stają się fundamentem, na którym cały czas można budować dalej. To otwiera niesamowite możliwości dla nowych, wybitnych lub

dziwacznych projektów. Podsumowując, *Fastaval* eksperymentuje z metodami, historiami, z tym, jak kreować interesujące opowieści i głębokie doświadczenia. Te doświadczenia się rozprzestrzeniają, sięgają po innych graczy. Czasem są to mechaniki, czasem meta-techniki albo sposoby prowadzenia warsztatów. Na przykład w larpie *College of Witchcraft and Wizardry* każda z postaci miała swoją jasną i ciemną stronę, co wzięliśmy z innego *fastavalowego* scenariusza *World war*.

**” NA OSTATNIM KNUDPUNKCIE W SZWECJI SPOTKAŁEM „DRACANA”, TROCHĘ POROZMAWIALIŚMY I W PEWNEJ CHWILI DRACAN POWIEDZIAŁ, ŻE POWINNIŚMY WPAŚĆ DO POLSKI, BO SĄ TAM TANIE ZAMKI.**

**College of Witchcraft and Wizardry to larp, o którym napisały nie tylko fantastyczne portale na całym świecie, ale nawet Time, USA Today, Daily Mail, MTV i Teen Vogue. Mówią o Fastavalu, wspomnieli graczy i twórców, którzy w 1992 roku uznali, że trzeba zacząć grać w erpegi inaczej. Nie da się więc ukryć, że w Polsce szliśmy inną drogą i jesteśmy zupełnie gdzie indziej, a wspólna praca nad tak dużym projektem jak CoW była pewnego rodzaju zderzeniem kultur. Jak to się stało, że pomyślałeś: no dobra, zrobię ten szalony projekt, larp dla dorosłych, ale w settingu z sagi o chłopcu z blizną, w polskim zamku, z polską ekipą, której prawie w ogóle nie znam. Jak do tego doszło?**

Na ostatnim *Knudpunkcie* w Szwecji spotkałem „Dracana” (Dominik Dembiński – przyp. red.), trochę porozmawialiśmy i w pewnej chwili, stojąc po pijaku w jakimś korytarzu, „Dracan” powiedział, że powinniśmy wpaść do Polski, bo są tam tanie zamki. Powiedziałem, że potrzebuję konkretnych kwot i niespecjalnie w to wierzyłem. Po konferencji „Dracan” przysłał mi te liczby, które wydawały się idiotyczne. Stwierdziłem, że jeśli to prawda, mam pomysł na grę, larp w świecie Harrego Pottera. *Byłoby świetnie „Dracan”, gdybyś znalazł mi zamek, który się do tego nadaje*. „Dracan” zapalił się do pomysłu, też chciał bowiem zrobić grę w tym świecie, zaproponował więc, żeby zrobić to razem. Zmontował zespół, ja

z Charlseem (Bo Nielsenem – przyp. red.) zająłem się designem, polska drużyna fabułą, odpaliliśmy stronę... i bilety sprzedały się w ciągu dwóch dni. W czerwcu odwiedziliśmy zamek Czocho, bo do tej pory widziałem go tylko na zdjęciach.

**Poczekaj. Sprzedałeś bilety na larpa w zamku, zanim go zobaczyłeś w ogóle na własne oczy? Trochę to ryzykowne.**

Owszem. Zanim go zobaczyłem i zanim otrzymałmy ostateczną wycenę najmu.

**No dobra, wróćmy do wrażeń ze wspólnej pracy. Napisałeś dziesiątki gier, również z ludźmi z innych krajów. Współpraca z Polakami zaczęła się od „Dracana” na Knudpunkcie, a później było nas coraz więcej. Sam zespół kreatywny liczył kilkanaście osób. Do tego logistycy, scenografowie, w sumie jeszcze kilkadziesiąt osób więcej. Jak wrażenia?**

To było niezwykle interesujące doświadczenie, ponieważ okazało się, że robicie rzeczy zupełnie inaczej – najwyraźniej objawiło się to w trakcie samej gry. Jedno, co od razu mogę powiedzieć to że Polacy, z którymi miałem do czynienia, są szalonymi perfekcjonistami. Owszem, zdarzyło mi się już z takimi ludźmi pracować, ale nie w takiej liczbie. Sam zresztą taki nie jestem, mój perfekcjonizm kończy się na etapie: *Czy to jest zrobione? Tak? Super, jedziemy dalej.* Kiedy pojawiliśmy się na zamku, „Hedere” (Aleksandra Ososińska – przyp. red.) była wściekła na jego zarządcę, ponieważ ni stąd ni zowąd przy jednej ze ścian pojawiły się rusztowania i dźwigi. Ekipa uznała, że takiego zamku nie można pokazać graczom, ponieważ nie tego oczekują. Tymczasem żaden z uczestników nie zwrócił na to uwagi. No, może z wyjątkiem jednego, który powiedział mi: *to było spoko, wyobrażałem sobie że dach jest w naprawie, bo jakiś wkurzony smok zdmuchnął jedną z wież.* Takich sytuacji było znacznie więcej.

” POLACY, Z KTÓRYMI MIAŁEM DO CZYNIEŃ, SĄ SZALONYMI PERFEKcjonISTAMI.

Ale najważniejsza różnica tkwiła w podejściu do tego, kto kreuje historię w grze. Moje wrażenie, z tego co zaobserwowałem, jest takie, że na większość polskich gier gracze przychodzą bez

przygotowania. Chcą być zabawieni, chcą żeby ich zaskoczył i mieć dla nich gotowe, zabebiste rzeczy, na które natkną się podczas gry. W nordyckich grach jest dokładnie odwrotnie – ludzie sami przygotowują się na grę i wręcz sobie nie życzą, żeby coś z wewnątrz gry im przeszkadzało. Jeśli ktoś podejrze do nich w trakcie larpa i powie: *Hej, tam w lesie są jacyś śmierciożercy!*, może spodziewać się odpowiedzi w stylu: *proszę cię, odejdz, mamy tu interesującą scenę miłosną...* Komunikat jest jasny – po prostu idź precz ze swoimi śmierciożercami. To w tym aspekcie zasadało się głównie to zderzenie kultur, o rozmiarze którego nie mieliśmy pojęcia, dopóki larp się nie rozpoczął.

**Pomimo tego gracze wydają się bardzo zadowoleni z samej gry, a większość recenzji oscyluje pomiędzy pochlebnymi i entuzjastycznymi. Zwróciłem uwagę na to, co napisał Marcus Montola: Wy Polacy pokazaliście nam coś, o czym my chyba zapomnieliśmy. Co miał na myśli?**

Myszę, że chodziło mu o to, iż nasze nordyckie larpy muszą być „o Czymś”. O miłości, życiu, śmierci, polityce, gender. Robienie larpów dla czystej frajdy... dziś to nie zdarza się już zbyt często. Kiedy robiliśmy gry w latach dziewięćdziesiątych, chcieliśmy robić po prostu dobre gry. Nie zastanawialiśmy się, po co jest ta gra, co chcemy nią przekazać, co ludzie będą o niej myśleć. To miały być fajne larpy i tyle. *Co W* był właśnie taką grą. Nie był larpem, który miał pokazać proces dojrzewania, podróż od dzieciństwa do dorosłości, chociaż sama saga o Harrym często jest tak interpretowana. Zabierając się za grę osadzoną w tym uniwersum, siłą rzeczy implementujesz też te treści w swoją opowieść. Ale my nie zrobiliśmy tej gry po to, żeby pokazać polski lub niemiecki system polityczny, nierówności społeczne, albo eksplorować kwestie genderowe. Chcieliśmy po prostu zrobić tak dobry larp potterowy, jak tylko się dało. Co najwyraźniej wyszło nam całkiem niezle.

” NA WIĘKSZOŚĆ POLSKICH GIER GRACZE PRZYCHODZĄ BEZ PRZYGOTOWANIA. CHCĄ BYĆ ZABAWIENI, CHCĄ ŻEBY ICH ZASKOCZYĆ I MIEĆ DLA NICH GOTOWE, ZAJEBISTE RZECZY.

**No to jeszcze jeden cytat, tym razem nie z Facebooka, ale z rozmowy na parkingu przed wyjazdem z zamku Czocha. Johanna Koljonen powiedziała: Myślę, że ten larp zostanie zapamiętany również jako kamień milowy, początek prawdziwej larpowej turystyki.**

Całkowicie się z nią zgadzam. Od dawna chciałem zrobić coś takiego i mieliśmy takie plany u nas w stowarzyszeniu. Rozmawiałem z Czechami z *Court of Moravia*, żeby spróbować zrobić coś takiego wspólnie, ale nigdy nie przeszliśmy do konkretów. Tymczasem tutaj, na *CoW*, był tylko jeden gracz z Polski. Byłoby więc trudno nie określić tego wydarzenia mianem larpowej turystyki...

**Jest sukces. Co dalej z *CoW*? Mnóstwo ludzi chce w to zagrać.**

W kwietniu ruszają dwie kolejne gry na zamku Czocha. Sequel dla graczy, którzy brali udział w listopadowej grze, a teraz chcą wrócić i kontynuować historię swoich postaci, odbędzie się w dniach 9 – 12 kwietnia. Re-run planujemy tydzień później: 16 – 19 kwietnia. Nie było takiej możliwości, żeby odłożyć ten projekt na półkę. Wielu utalentowanych graczy włożyło w niego kupę pracy. Zaoferowali swoją pomoc i mają mnóstwo pomysłów, które naprawdę warto wykorzystać. Chociaż larp był świetny, to jak każda gra na pewno może być jeszcze lepszy i jest sporo rzeczy, które można poprawić. To jest właśnie cała frajda w robieniu kolejnych odsłon tej samej gry: wykorzystujesz wiedzę, którą zdobyłeś, żeby zrobić jeszcze lepszą grę. Zamiast po prostu przejść nad wszystkim do porządku dziennego i zająć się kolejnym projektem. Tak więc na pewno dwie gry w kwietniu, a co dalej? Zobaczymy.

**A jakie są twoje pozostałe plany? Dokąd się wybierasz jako twórca? Jesteś w tym biznesie ponad dwadzieścia lat, zrobiłeś dziesiątki gier, wydałeś kilkanaście książek. Z czego jesteś najbardziej dumny, a co jeszcze zostało do zrobienia?**

*CoW* jest dla mnie na pewno jednym z punktów zwrotnych. Projekt ten, podobnie jak zrealizowany w zeszłym roku larp *Monitor Celestra* (osadzony w uniwersum serialu *Battlestar Gallactica* i zrealizowany na pokładzie szwedzkiego krążownika-muzeum – przyp. red.), dobitnie pokazuje, że

jeśli marzy ci się coś ogromnego i kompletnie szalonego, być może jest na to miejsce. Jeśli wzbudzisz zainteresowanie, coś takiego można naprawdę zrobić, a twój szalony plan może się powieść. Mamy pomysły na kolejne gry w Polsce: księżycową bazę, którą możemy zbudować w którejś z kopalni, lub larp w świecie *Gry o Tron*, aczkolwiek w innym zamku niż Czocha. Tak więc jeśli coś jest szalone i atrakcyjne, zwłaszcza wizualnie, kinowe w pewnym sensie, to taki projekt natychmiast wzbudza zainteresowanie. I to jest dla mnie nowe, świeże. Kiedy z Charlsem odpaliliśmy w marcu zapisy, jednym z powodów, dla których ustaliliśmy cenę na tak niskim poziomie (przychody nie pokryły nam kosztów i budżet dopełnił dzięki akcjom fundraisingowym), był następujący tok myślenia – do listopada jest osiem miesięcy, to dość czasu, żeby zebrać setkę graczy. Na taką frekwencję liczyliśmy. Do głowy nam nie przyszło, że bilety rozejdą się w ciągu niecałych dwóch dni.

**To chyba dla wszystkich było zaskoczenie.**

Teraz znajdujemy się w innej sytuacji. Owszem, nie możemy podnieść ceny do astronomicznych kwot, ale mamy ten komfort, że o ile czegoś epicko nie spieprzymy, o tyle uda nam się sprzedać miejsca na obie gry po nowych cenach. Z designerskiego punktu widzenia to bardzo wygodna, chociaż zbyt rzadko spotykana sytuacja, kiedy nie musisz się martwić o to, czy będziesz miał dość graczy na swojej grze.

” NIE SĄDZĘ, ŻEBY LARPY  
KIEDYKOLWIEK STAŁY SIĘ  
ROZRYWKĄ DLA MAS. WYMAGAJĄ  
BOWIEM ZBYT WIELE  
ZAANGAŻOWANIA.

Macie tak dobrą prasę, że naprawdę trudno byłoby to zepsuć. No dobrze, na zakończenie rzućmy okiem w przyszłość. Chińczycy naprawdę budują ten park rozrywki. W Danii od kilku lat działa szkoła demokratyczna, w której nie ma żadnych normalnych lekcji – tylko larpy. Są one traktowane jako metoda, którą można uczyć wszystkiego i zdać państwowe egzaminy. ABC odpaliło larpowy reality show. Larpy powoli wgrzają się w kulturę i popkulturę. Jak

**sądzisz, czy staną się kiedyś rozrywką masową? Gry miejskie najwyraźniej już zmierzają w tym kierunku.**

Nie sądzę, żeby larpy kiedykolwiek stały się rozrywką dla mas. Wymagają bowiem od ciebie zbyt wiele. *CoW* miał bardzo niski próg wejścia dla nowicjuszy, a pomimo tego wciąż wymagał ogromnego zaangażowania. Dla porównania: fajną rzeczą w pójsciu do kina jest to, że nikt cię nie widzi. Siedzisz sobie gdzieś tam w ciemności, może z kimś, może samemu, i obserwujesz rzeczy, które dzieją się na ekranie. Liczba osób, które nie boją się stanąć na scenie i być obserwowanym przez innych, jest stosunkowo niewielka. To się nasila w miarę tego, jak ludzie się starzeją. Wiele razy rozmawiałem z rodzicami dzieci, które grały w larpa: *oczywiście, chętnie wziąłbym w tym udział, pod warunkiem że wystarczy, żebym tylko patrzył*. Aktywne uczestnictwo w grze to byłby dla nich zbyt duży krok. Ale jestem pewien, że larpy będą coraz bardziej rozpoznawalne, coraz częściej używane w edukacji, biznesie lub reklamie.

**Rzućmy jeszcze okiem nieco w przyszłość. Jak larpowanie zmienia wynalazki, które czają się tuż za rogiem? Google Glass, technologia AR?**

Bardzo! Rzeczy, o których mówisz, umożliwią nam robienie gier, o jakich w tej chwili nie możemy nawet marzyć. Na pewno nastąpi zbliżenie z branżą gier komputerowych. Pytanie czy producenci gier komputerowych zaczną zatrudniać larpowców jako designerów, czy też może będzie zupełnie na odwrót: zaczną opłacać się zatrudnić speców od komputerowych nowinek do projektowania zupełnie odjechanych gier. Największym problemem jest to, jak niewielu nas w sumie jest. Nie mamy żadnego wpływu na globalną rozrywkę, na dużych producentów, inwestorów, stacje telewizyjne lub Hollywood.

**”KIEDYŚ BARDZO DUŻO GRAŁEM W ERPEGI. PRZESTAŁEM, PONIEWAŻ NIE DAWAŁY MI JUŻ KOPA.**

**A co z erpegami? Oglądając amerykańskie filmy młodzieżowe z lat osiemdziesiątych, jak E.T., widać że dedeki i inne erpegi były codzienną rozrywką nastolatków. Dziś o swojej porcji wolnego czasu muszą walczyć z konsolami, grami komputerowymi, grami MMORPG i istnym potopem planszówek.**

Myślę, że przyszłość leży w takich grach jak te, które prezentowane są właśnie na *Fastavalu*. Grach, które zapewnią ci to, czego inne nie mogą: głębokie, prawdziwe emocje. Kiedyś bardzo dużo grałem w RPG. Przestałem, ponieważ nie dawały mi już kopa. Gry komputerowe robiły się coraz lepsze i lepsze. Planszówki robiły się lepsze i lepsze. Erpegi, w które grałem, nie zmieniały się, wciąż były takie same. Skomplikowany system, niekończące się poziomy doświadczenia... Wydaje mi się, że im bardziej będą się rozwijać CRPG, tym trudniej będzie zwykłym erpegom walczyć o rząd dusz. W sumie czym różni się rzut kostką od efektu wygenerowanego przez algorytm? Gdy twoi kumple grają razem z tobą przez Sieć, widzisz ich dzięki kamerkom, słyszysz w słuchawkach, sekretne wiadomości pisziesz na czatach, a na ekranie masz fotorealistyczną grafikę. Niełatwo z tym konkurować... Może furtką do powrotu na szeroką skalę będzie potrzeba spędzania czasu razem, ten społeczny aspekt, na który w dzisiejszych czasach coraz więcej ludzi ponownie zwraca uwagę.

**Oby tak się stało. Renesans planszówek, o jakim jeszcze kilkanaście lat temu nikomu się nie śniło dowiódł, że jest to możliwe. Wielkie dzięki za rozmowę.**

Również dziękuję.



SNOW



Silnik zakaszlał po raz ostatni i zgasł. Minęła chwila,  
nim zrozumieliście, że utknęliście na mrozie,  
godziny drogi od jakiegokolwiek cywilizacji.  
A biały puch wokół was wcale nie pomaga...

## Matka

Matka-neurotyczka jest wiecznie wkurzona zachowaniem Męża.  
Nuda i ogólne rozczarowanie życiem uczyniły z niej nałogową palaczkę.  
Nigdy nie rozstaje się z **zapalkami** i paczką papierosów.

## Pasierbica

Ta zbuntowana nastolatka  
z problemami zazwyczaj  
wygląda na pewną siebie.  
Zawsze szuka zabawy  
i niezależności, aby zapomnieć,  
jak bardzo nienawidzi ludzi.

## Autostopowicz

Wygląda na wesołego, ale ma za sobą wiele  
doświadczeń. Każdy by miał, gdyby tak jak on  
fundował swoje podróże z handlu **kokainą**. Nawet  
teraz ma trochę proszku w kieszeni. Ciekawe, co by  
się stało, gdyby ta mała paczuszka wypadła  
z niej właśnie teraz...





# Przyjaciel

Falszywy Przyjaciel rodziny prowadzi. Zgodził się odebrać całą rodzinę z weekendowego wyjazdu, zaraz po tym jak Mąż znów zaczął pić.

# Mąż

Alkoholik w trakcie terapii, który dokonał w swoim życiu wielu niegodnych czynów. Będąc obrzydliwie bogatym, nigdy nie musiał podporządkowywać się żadnym zasadom. Jego głośnie i żartobliwe zachowanie skrywa brudną miłość do jego Pasierbicy. Pociąga z butelki raz po raz i cały czas ją obserwuje.



Freeform kończy się, gdy ktoś postanowi odejść od auta.

# SNOW

## Wymagania:

- jeden gracz (Mąż),
- dwie graczki (Matka, Pasierbica),
- jeden samochód,
- jeden kierowca,
- pudełko zapalek,
- kokaina,
- butelka napoju alkoholowego.

Nie potrzebujesz MG.

Jeżeli nie jesteś zwolennikiem dogmy99, możesz zastąpić kokainę cukrem pudrem lub białą tabaką, a alkohol dowolnym napojem.



**Dogma 99**

A scenario for the iteration of Ludo

Scenarij by Agata "Świstak" Lubañska

[agata.lubanska@liveform.pl](mailto:agata.lubanska@liveform.pl)

Produced by Liveform

[www.liveform.pl](http://www.liveform.pl)

# PRZEBUDZENIE EARTHDAWNA – KRÓTKI RYS SYSTEMU

GRZEGORZ „ŁYSY” UBERMAN

ILUSTRACJE: TRAVIS HANSON



*Dawno, dawno temu świat był piękny i zielony. Bujne lasy tętniły życiem, a dary żyznej ziemi zapewniały ludziom dostatni żywot. Wszystko to skończyło się jednak z nadejściem Pogromu. Wzrastający na świecie poziom magii sprawił, że przedostały się nań Horrorzy. Przez czterysta lat te pochodzące z innego wymiaru monstra niszczyły każdy przejaw życia, jaki napotykały na swojej drodze. Nieprzebyte puszcze umarły. Bogate miasta opustoszały i popadły w ruinę. Ziemia stała się sucha, spękana i zatruta.*

*Nie wszystko jednak zginęło. Nastanie Pogromu zostało bowiem przepowiedziane, a wielkie Imperium Therańskie pomogło wybudować kaery – wspaniałe podziemne miasta, których mieszkańcy przez wiele pokoleń żyli bez światła Słońca, skryci przed panującym na powierzchni zniszczeniem. Część kaerów upadła. Kiedy zabezpieczające je rytuały ochrony zawodziły, dla żyjących w nich Dawców Imion nie było żadnej nadziei.*

*Wiele schronień przetrwało jednak do momentu, w którym naturalny cykl magii zmusił potwory do odwrotu. Ich mieszkańcy powracają na powierzchnię, choć ta w niczym nie przypomina już pięknej krainy opisywanej w pieśniach. Ocalała z Pogromu ludność czeka ogromne wyzwanie: odbudowanie zniszczonej cywilizacji.*

*Oto nastał Wiek Legend. Biegli w posługiwaniu się pozostałą na świecie magią bohaterowie przemierzają odradzającą się krainę i stawiają czoła niezwykłym niebezpieczeństwom. Część Horrorów nie powróciła bowiem do przestrzeni astralnej, a niektóre kaery pozostają tajemniczo zamknięte. Potężne Imperium Therańskie pragnie odzyskać swoje wpływy, podczas gdy mieszkańcy jego dawnych prowincji walczą między sobą o ograniczone zasoby. Każde zwycięstwo śmiazków sprawia jednak, że świat staje się lepszym miejscem. Każdy z nich buduje własną legendę która, powtarzana w ciemne noce przy dogasającym ognisku, zapewni im nieśmiertelność w sercach i umysłach mieszkańców Barsawii.*

Takimi słowami rozpoczyna się *Podręcznik Gracza* do czwartej edycji gry *Przebudzenie Ziemi*, która niedługo ukaże się nie tylko na światowym, ale także i na polskim rynku. Będzie to długo wyczekiwany dzień dla fanów tego wyjątkowego systemu, ponieważ nie był on wydawany w Polsce od przeszło dziesięciu lat. To również świetna okazja na poznanie *Przebudzenia Ziemi*

przez graczy, którzy nie załapali się na nie pod koniec lat dziewięćdziesiątych. A jest to gra, którą warto poznać.

„EARTHDAWN TO SYSTEM HEROICZNY, W KTÓRYM „BOHATER” JEST CZYMŚ WIĘCEJ NIŻ TYLKO SYNONIMEM „POSTACI”.

Jej wydawca nie pozostawia żadnych wątpliwości. *Earthdawn* to system heroiczny, w którym „bohater” jest czymś więcej niż tylko synonimem „postaci”. Każdy z graczy wciela się w rolę adepta, osoby wprawionej w instynktownym używaniu magii – nawet jeśli jest to troll wojownik uzbrojony w wielki topór. Magia pozwala bohaterom dokonywać wyjątkowych czynów, poczynając od przetrwania nieludzkiej liczby obrażeń, poprzez rzucanie stereotypowymi ognistymi kulami, na podboju przestworzy z pokładu statków powietrznych i podróży do innych wymiarów kończąc. Istotnym celem w życiu każdego adepta jest zaś zdobywanie sławy i budowanie własnej legendy.

Po kilkunastu latach regularnego grania i prowadzenia *Earthdawn* nie mogę jednak nie zauważyć, że heroizm świata przedstawionego to tylko jedna z wielu warstw. Już sam wstęp do podręcznika zwraca uwagę na kilka innych wątków, choćby na postapokaliptyczność *settingu*. Oczywiście nadal jest to świat fantasy – i to nieprzeciętnie barwny, inspirowany starożytnością, a ponadto pełen niespotykanych ras i przesiąknięty magią. Ciągąca się przez kilkaset lat katastrofa nie pozostawiła go jednak w najlepszym stanie.

” HEROIZM ŚWIATA  
PRZEDSTAWIONEGO TO TYLKO  
JEDNA Z JEGO WIELU WARSTW. INNYMI  
SĄ POSTAPOKALIPTYCZNE WĄTKI  
W SETTINGU ORAZ HORRORY, CZYLI  
NADPRZYRODZONE BYTY  
WYSTARCZAJĄCO POTĘŻNE, ABY  
W BEZPOŚREDNIM STARCIU ZNISZCZYĆ  
DRUŻYNĘ DOŚWIADCZONYCH POSTACI  
W CIĄGU ZALEDWIE KILKU SEKUND.

Mamy również Horror, czyli rodzaj nadprzyrodzonych bytów, które nawet w pomniejszym wydaniu są wystarczająco potężne, aby w bezpośrednim starciu zniszczyć całą drużynę doświadczonych postaci w ciągu zaledwie kilku sekund. Często okazuje się zatem, że wyzwaniem jest nie tyle zabicie potwora, co sama przed nim ucieczka. Do nękania drużyny samozwańczych śmiałków wystarczą zwykle służący takiej bestii kultysty lub nawet zesłane przez nią

koszmary. *Przebudzenie Ziemi* jest więc świetnym systemem do prowadzenia scenariuszy z gatunku horroru.

Co jeszcze oferuje *Earthdawn*? Bardzo dobrze rozbudowaną mechanikę dla wszelkich wątków społecznych. Talenty pokroju Pierwszego wrażenia, Empatii lub Uwodzicielskiego uśmiechu mogą być używane jako substytut odgrzywanej interakcji z napotkanymi Bohaterami Niezależnymi. Mimo to bardzo często stają się jednak pretekstem do pogłębionej narracji, a korzystanie z nich diametralnie zmienia przebieg scen. W chwilach wolnych od polowania na Horror lub uciekania przed nimi, moi adepci przeżywali niezliczone gorące romanse, dramatyczne rozstania i naprawdę wzruszające śluby oraz rytuały Nadania Imienia swoim potomkom.

*Przebudzenie Ziemi* ma jeszcze jedną charakterystyczną cechę: jest systemem stworzonym do rozległych kampanii i długotrwałego budowania postaci. Mechanika zapewnia z jednej strony regularny, nieliniowy i praktycznie nieskończony rozwój dla postaci graczy, z drugiej zaś jest niezawodnym narzędziem dla Mistrza Gry, służącym do stwarzania kolejnych wyzwań na każdym poziomie zaawansowania.

To wszystko mieliśmy już jednak dwadzieścia lat temu. Co się przez ten czas zmieniło?

” WYDAWANE KIEDYŚ W FORMIE  
KILKUNASTU DODATKÓW  
MATERIAŁY ZEBRANO TERAZ  
W POSTACI CZTERECH KSIĄŻEK,  
Z KTÓRYCH NA LATA ZABAWY  
WYSTARCZĄ NAM JEDYNI  
PODRĘCZNIK GRACZA I PODRĘCZNIK  
MISTRZA GRY.

Całkiem sporo. Szczególnie z naszej perspektywy, ponieważ ominęło nas kilka edycji – nawet więcej niż wskazywałaby liczba w nazwie nowego wydania. Oprócz postępu głównego wątku fabularnego – początku i końca inwazji therańskiej, zamordowania króla, wybuchu wojny domowej – wydawane kiedyś w formie kilkunastu dodatków materiały zebrano teraz w postaci czterech książek, z których na lata zabawy wystarczą nam jedynie *Podręcznik Gracza* i *Podręcznik Mistrza Gry*.

Wprowadzono również wiele usprawnień w mechanice. Zachowała ona co prawda swoje charakterystyczne elementy: dalej korzysta ze wszystkich dostępnych kości zgodnie z tabelą stopni, uzależnia krąg postaci od jej zaawansowania, a nie zaawansowanie od kręgu lub poziomu, nie ogranicza w żaden sposób liczby czarów, które dziennie mogą rzucać magowie i tak dalej; wiele zasad zostało jednak usprawnionych i uproszczonych, co widać już na etapie tworzenia postaci.

Zrezygnowano na przykład z losowania współczynników na rzecz przebudowanego systemu punktowego. Wszystkie rasy – ludzie, krasnoludy, elfy, orki, t'skrangi, trolle, wietrzniki i obsydianie – wzmacniają teraz szczególnie ważne akcje tą samą kostką Karmy. Przy zdobywaniu kolejnych kręgów możemy cieszyć się (znaną już niektórym graczom z trzeciej edycji) dowolnością w doborze nowych talentów. Nie musimy też wydawać punktów legend na rozwój takich talentów jak Rytuał karmiczny, Wytrzymałość, Matryce lub Żeglarstwo Powietrzne, dostajemy je bowiem za darmo. Mamy nowe, prostsze zasady na przebicie pancerza i wyjątkowe sukcesy innych akcji, a także

wiele nowych czarów. Podsumowując, dostajemy zasady do których jesteśmy przyzwyczajeni, są one jednak prostsze w użyciu i równocześnie dają więcej wolności.

Polskie wydanie, nad którym prace w wydawnictwie Fajne RPG już trwają, będzie się mogło poszczycić własną szatą graficzną i serią rodzimych dodatków. Ich dokładna liczba i charakter zależą od sukcesu zbiórki, wiadomo już jednak, że w planach wydawnictwa są nie tylko książki. Zespół redakcyjny, złożony niemal całkowicie z osób związanych z *Przebudzeniem Ziemi* od co najmniej kilkunastu lat, aż kipi od związanego z projektem entuzjazmu. Niewątpliwie jest jeszcze za wcześnie na próby typowania najlepszych erpegowych pozycji 2015 roku, jednak czwarta edycja *Earthdawn* daje nam pewność, że pojawi się w nim coś bardzo ciekawego.

” POLSKIE WYDANIE, NAD KTÓRYM PRACE W WYDAWNICTWIE FAJNE RPG JUŻ TRWAJĄ, BĘDZIE SIĘ MOGŁO POSZCZYCIĆ WŁASNĄ SZATĄ GRAFICZNĄ I SERIĄ RODZIMYCH DODATKÓW.

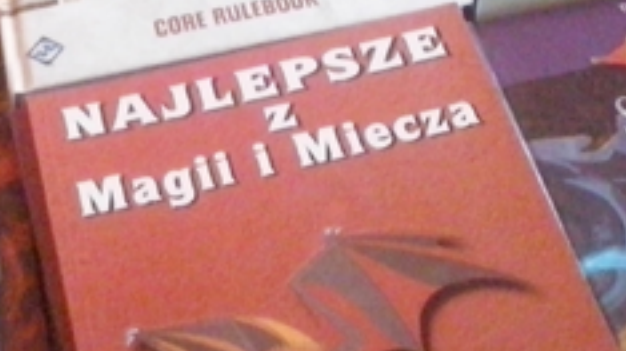


KONKURS FOTOGRAFICZNY  
„JESTEM NAJWIĘKSZYM  
FANEM RPG!”

---











Nie tak dawno temu grupa **Panie i Panowie, zagrajmy w RPG** ogłosiła z pomocą ekipy **FajneRPG** konkurs fotograficzny. Mamy przyjemność zaprezentować wam nagrodzonych fanów. Raz jeszcze dziękujemy, że podzieliliście się z nami swoją pasją. Jesteście wspaniali!

Kiedy Leszek „XLs” Zieliński zakładał na serwisie społecznościowym *Facebook* grupę dyskusyjną, nie przypuszczał nawet, co udało mu stworzyć. Chciał powołać do życia miejsce, gdzie będą ścierały się poglądy ludzi dyskutujących o hobby i wymieniających się doświadczeniami. Dziś grupa liczy kilka tysięcy użytkowników i jest jedną z najprężniej działających społeczności na polskiej scenie RPG. Na *Panie i Panowie, zagrajmy w RPG* codziennie poruszane są nowe tematy, pojawiają się wieści ze światowego i polskiego rynku wydawniczego, a Mistrzowie Gry szukają i znajdują graczy.

Jak możecie ocenić na zdjęciach, są z nami prawdziwi fani, którzy żyją swoim hobby.

Zatem, *Panie i Panowie zagrajmy* – i porozmawiajmy – o RPG na *Facebooku*, na: [www.facebook.com/groups/panowie.panie.rpg](http://www.facebook.com/groups/panowie.panie.rpg)

Czekamy na was!



# ZSTĘPNIAK

MICHAŁ „PUSZON” STACHYRA



**Moja praca wydawcy i autora gier nie raz i nie dwa zapewniała mi mnóstwo frajdy, lecz przyznam że moment, w którym odebrałem z drukarni pierwszy numer nowego *Magii i Miecza*, którego jestem wydawcą i spiritus movens, z pewnością pozostanie na lata w mojej pamięci. Zaraz chyba za chwilę, w której pierwszy raz otworzyłem starego MiM-a ze swoim tekstem w środku.**

Przepraszam już „w internetach”, przepraszę i na papierze za to, że tak długo czekaliście na pierwszy numer, a obecny również wydajemy nieco później niż zamierzaliśmy. Niestety okazało się, że wszystko zajmuje nam nieco więcej czasu, a pewni ludzie, w których pokładaliśmy nadzieję, nie sprościli niestety swoim zadaniom. Lecz będzie lepiej. W chwili w której piszę te słowa drugi numer jest już złożony i właśnie wdrażana jest w nim druga korekta, zaś do trzeciego numeru mamy już ponad jedną trzecią tekstów (a kolejne już się piszą). W kolejnym numerze znajdują się ponadto artykuły, których tematy wymyślili wspierający, którzy na zbiorce w serwisie *Wspieram.to* wybrali poziom Arcymaga. Chcieliśmy oczywiście, aby pojawiły się one już w drugim numerze, lecz opóźniłoby to dodatkowo jego premierę.

” W TRZECIM NUMERZE ZNAJDĄ SIĘ ARTYKUŁY, KTÓRYCH TEMATY WYMYŚLILI WSPIERAJĄCY, KTÓRZY NA ZBIÓRCIE W SERWISIE WSPIERAM.TO WYBRALI POZIOM ARCYMAGA.

Dziękujemy za wszelkie głosy krytyki, zwłaszcza tej konstruktywnej. Wczytujemy się w nie i staramy rozwijać w stronę, której oczekujecie. Cieszy mnie, że niektórzy z naszych recenzentów postanowili wesprzeć pismo swoimi tekstami (ukłony w stronę Zeda). Oczywiście zdaję sobie sprawę, że nie będzie tak, że każdy numer *Magii i Miecza* przypadnie do gustu wszystkim, ale liczymy na to, że każdy znajdzie w nim wystarczająco wiele interesujących go tekstów, by zakup pisma zaliczyć do udanych. Aha, drodzy erpegowcy: wciąż będziemy pisać o larpach, ponieważ są one bliższe grom fabularnym, ich miłośników jest coraz

więcej, a informacje o nich (np. o larpie CoW na zamku Czocha) przenikają do głównego nurtu kultury. Do *MiM-a* pisze zaś cała czołówka najwybitniejszych twórców tych gier.

A jeśli dobrych tekstów o RPG będzie więcej (piszcie dla nas, piszcie!), po prostu powiększymy numer – tak jak to uczyniliśmy z numerem drugim, do którego niezwykle ciężko było upchnąć świetną, lecz jakże długą przygodę nagrodzoną Quentinem.

” OCZYWIŚCIE ZDAJĘ SOBIE SPRAWĘ, ŻE NIE BĘDZIE TAK, ŻE KAŻDY NUMER MAGII I MIECZA PRZYPADNIE DO GUSTU WSZYSTKIM, ALE LICZYMY NA TO, ŻE KAŻDY ZNAJDZIE W NIM WYSTARCZAJĄCO WIELE INTERESUJĄCYCH GO TEKSTÓW, BY ZAKUP PISMA ZALICZYĆ DO UDANYCH.

Przeczytacie ten numer już po Nowym Roku, życząc wam zatem mnóstwa świetnych sesji oraz znakomitych gier fabularnych dostępnych na polskim rynku.

Na zakończenie mam do was kolejną prośbę. W 2014 roku pomogliście mi w zrealizowaniu naszego wspólnego marzenia i sprawiliście, że *Magia i Miecz* powróciła. Teraz chcielibyśmy wydać po polsku dużą, zachodnią grę fabularną w klimatach fantasy. Właśnie ruszyła (i potrwa do początku lutego) zbiórka na wydanie w języku polskim czwartej edycji *Earthdawn*, gry fabularnej znanej na naszym rynku również jako *Przebudzenie Ziemi*. Jeżeli chcecie, aby po polsku ukazywały się duże gry fabularne, wesprzyjcie nas na <https://wspieram.to/Earthdawn>.

PS. Jeżeli macie jakieś problemy z wysyłką *Magii i Miecza*, piszcie do Pawła na adres [sklep@rpgsklep.pl](mailto:sklep@rpgsklep.pl). We wszelkich sprawach związanych z samym pismem kontaktujcie się zaś z redaktorem naczelnym – Stingiem – pod adresem [redakcja@magiaimiecz.net](mailto:redakcja@magiaimiecz.net).

Świetne wprowadzenie lub powrót po latach do papierowych RPG !



- Proste zasady z masą kombinacji - szybki start i wiele sesji zabawy
- Klasyczny świat fantasy - polityka, magia, smoki i bohaterowie
- Informacje umieszczone na karcie postaci pozwalają tworzyć i rozwijać postać bez potrzeby sięgania do podręcznika
- Liczne porady, przykłady oraz narzędzia dla Mistrza Gry
- Bogata w detale mapa świata, opowiadanie - i znacznie więcej

<http://diadem-rpg.tk>

NADCHODZI PRZEBUDZENIE ZIEMI



EARTHDAWN IV EDYCJA



**ZBIÓRKA TRWA NA:**

**[www.wspieram.to/earthdawn](http://www.wspieram.to/earthdawn)**



[www.fajneRPG.pl](http://www.fajneRPG.pl)