

ALMANACHY

ARTYKUŁY

SCENARIUSZE LARPY



MAGIA I MIECZ

Nr 3 (kwiecień 2015)

Cena: 25 zł (w tym 5% vat)

SCIENCE FICTION

w tym zapowiedź Dark Heresy PL

w numerze m. in.

ŁUKASZ FEDOROWICZ

TOMEK KRECZMAR

MARCIN ROSZKOWSKI



KUŹNIA GIER

www.kuzniagier.pl



Gry na Zamówienie

www.GryNaZamowienie.pl

stworzymy planszówkę dla twojej firmy,
organizacji czy miejscowości.



Fajne RPG

www.FajneRPG.pl

najlepsze gry fabularne po polsku
(Wolsung, Savage Worlds, Adventurers)

MAGIA I MIECZ

Magia i Miecz

www.MagiaiMiecz.net

kultowy magazyn o RPG powrócił.
Wielki sukces crowdfundingu.



van der Book

VAN DER BOOK

www.vanderBook.pl

fantastyczne powieści i antologie

SPIS TREŚCI

Wstępniak		Ostatni Agent	
<i>Tomasz „Sting” Chmielik</i>	2	<i>Piotr „Ramel” Koryś</i>	82
Tymczasem w Polsce..., czyli co nowego na rynku wydawniczym	3	A Song of Ice and Fire Roleplaying: A Game of Thrones Edition	
Bardziej science czy bardziej fiction?		<i>Krzysztof Zięba</i>	93
<i>Tomek Kreczmar</i>	4	Między kośćmi a mieczami	
Walka z herezją wkracza w nową fazę		<i>Konrad Budek</i>	97
<i>Marcin „Paladyn” Roszkowski</i>	10	Fabularne triki	
Roanoke		<i>Gniewomir „triki” Trocki</i>	102
<i>Paweł „Gerard Heime” Jasiński,</i>		Wolsungowy przyborek	
<i>Piotr Mostowski</i>	19	<i>Jakub „Erpegis” Osiejewski</i>	107
Taki piękny koniec świata		Zombiatyk	
<i>Tomasz „Sting” Chmielik</i>	44	<i>Michał „Selekos” Selke</i>	114
PYRKON – Od malucha do giganta		Tips & tricks: pot, krew i lzy	
<i>Piotr „Diabeł” Skorok</i>	51	<i>Zofia Urszula Kaleta</i>	118
Szron		Jak wywołałem Apokalipsę	
<i>Konrad Budek</i>	53	<i>Jacek Olejnik</i>	121
Dobrze wyglądamy i gramy po czterdziestce		Stój, bo strzelam!	
<i>Tomek Kreczmar</i>	60	<i>Krzysztof „Flapjack” Maj</i>	129
Ścieżki Chaosu		Po co erpegowcom larpy?	
<i>Łukasz Marek Fiema</i>	63	<i>Bartek Ziolo</i>	134
Jak gryźć postludzką tkanę?		Zstępniak	
<i>Łukasz „Fedor” Fedorowicz</i>	72	<i>Michał „Puszon” Stachyra</i>	136
Królewna śnieżka i siedmiu snotballistów			
<i>Maciej Jarecki</i>	78		

Magia i Miecz

Kwartalnik o grach fabularnych

Wydawca:

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

www.magiaimiecz.net, email: redakcja@magiaimiecz.net

REDAKCJA:

Redaktor naczelny: **Tomasz „Sting” Chmielik**;

Redaktorzy: **Maciej „lucek” Sabat**, **Piotr „Ramel” Koryś**, **Piotr „Kula” Milewski** (larpy),

Mateusz „Darcane” Nowak (korekta)

Dyrektor artystyczny: **Bartłomiej „Fedek” Fedyczak**

Wydawca: **Michał „Puszon” Stachyra**

Skład i łamanie: **Michał Dagajew**

Ilustracja na okładce: **Mariusz Siergiejew**

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, zwiokrotniana, 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

Numer ISBN: 978-83-64473-39-5

© Copyright by Kuźnia Gier – Michał Stachyra

Dziękujemy wszystkim, którzy wsparli projekt powrotu Magii i Miecza na 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 Pieśń Lodu i Ognia: Gra o Tron RPG, na: www.FajneRPG.pl.

WSTĘPNIAK

TOMASZ „STING” CHMIELIK



Witajcie w trzeciej odsłonie Magii i Miecza! Pozwólcie, że rozpocznę tym razem od cytatu. „Dostatecznie zaawansowana technologia nie różni się od magii” – to jedna z moich ulubionych sentencji Arthura C. Clarke'a, która otwiera również podręcznik do Numenery Monte Cooka. Wspominam ją zaś dlatego, że tematem przewodnim numeru, który właśnie trzymacie w dłoniach, jest science fiction.

Gdzieś na przełomie XX i XXI wieku wpadło w moje ręce polskie wydanie *Gasnących Słońc* i był to jeden z niewielu systemów science fiction, z którymi miałem wtedy do czynienia. Oczywiście część znanych mi erpegowców zachwycała się w tamtych czasach *Star Warsami* od West End Games, jednak nigdy nie byłem wielkim fanem tego uniwersum, toteż omijałem ów system z daleka. Ktoś tam nieśmiało pogrywał z paczką znajomych w *Piekło na Ziemi*, lecz ja zakochany byłem w westernowej otoczce klasycznych *Martwych Ziemi*. Do tego byłem ogromnym fanem *Świata Mroku* i choć nie malowałem sobie strużek krwi, ściekających z kącików ust, to produkty White Wolfa definiowały moje podejście do hobby. Być może z tego właśnie powodu to *Gasnące Słońca*, których autorami byli Andrew Greenberg i Bill Bridges – znani mi z *Wampira: Maskarady* i *Wilkołaka: Apokalipsy* – zwróciły moją uwagę? Nie pamiętam, jednak ów kwietniowy, wiosenny i ciepły poranek, kiedy to rozpocząłem lekturę podręcznika, otworzył mój umysł na nowe doświadczenia.

To jest puste, ciągnie się w nieskończoność i... o mój Boże, tam jest pełno gwiazd! To były ostatnie słowa Davida Bowmana, które dotarły na Ziemię. Dla mnie były pierwszymi, które przyszły mi na myśl, gdy uświadomiłem sobie jak ogromne i niezbadane jest uniwersum *Gasnących Słońc*. Tysiące planet, na każdej inne wyzwania, doświadczenia, społeczności, wzorce kulturowe, zagrożenia... pomysły na przygody same wskakiwały mi do głowy! No i pustka przestrzeni pomiędzy gwiazdami oraz statki ją przemierzające. Moje myśli same dryfowały w stronę *Ósmego Pasażera Nostromo*. A rody szlacheckie, tarcze energetyczne i miecze? *Diuna* sama wskakiwała gdzieś na właściwe miejsce w wyobraźni. Miałem też wtedy kompletnego bzika na punkcie *Fundacji* Asimova... cóż, powiem tylko tyle, że zrobiłem sobie dłuższą przerwę od innych systemów i kompletnie wsiąknęłem w bezmiar przestrzeni fabularnej, którą wówczas odkryłem.

I to właśnie ów bezkres oraz tysiące możliwości, które ze sobą niósł, sprawiły że zakochałem się w grach fabularnych spod szyldu science fiction. Oczywiście prowokowało to do czytania bardzo wielu trudnych dla humanisty lektur, ciężko bowiem prowadzić sesje osadzone w kosmosie bez liźnięcia chociażby podstaw kosmologii. Przeczytacie o tym zresztą w tekście Tomka Kreczmara. Mimo wszystko cały ten trud był tego wart, a moja fascynacja takimi tematami jak teoria strun lub paradoksy fizyki to pokłosie tego poranka na przełomie wieków, gdy otworzyłem po raz pierwszy *Gasnące Słońca*.

Później przyszedł czas na zupełnie inne systemy, w Polsce wybuchła gorączka *Neuroshimy*, a na zachodzie pojawiały się coraz to nowe erpegowe propozycje. Gdzieś tam po drodze skręciłem w stronę postapokalipsy, następnie ruszyłem w pogoń za *space operami* i nagle wpadłem na transhumanizm w postaci *Eclipse Phase*. Oczywiście nadal prowadziłem i grałem w *Świat Mroku*, poznawszy i porzuciwszy jego nową odsłonę na rzecz starej, *Zew Cthulhu* zamieniłem zaś na *Trail of Cthulhu*; studiowałem, szlajałem się po barach, później szlajałem się z kolei z CV w poszukiwaniu pracy. Kiedy jednak po ciężkim dniu wpatrywałem się w nocne niebo lub łąpałem blokadę twórczą, a gracze już pukali do drzwi, w myślach rozbrzmiewało mi *Tam jest pełno gwiazd!*, a wyobraźnia zmieniała jałowy bieg na szalony pęd ku nowym, nieodkrytym jeszcze możliwościom.

Mam nadzieję, że po lekturze tego numeru również to poczujecie. Odkryjecie granice swoich możliwości, przekroczycie je i sięgniecie po to, co pozornie niemożliwe. Życzę wam tego z całego serca.

TYMCZASEM W POLSCE..., CZYLI CO NOWEGO NA RYNKU WYDAWNICZYM

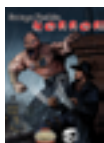
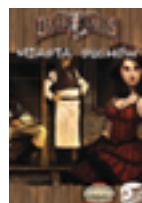


Szare Szeregi

Szare Szeregi to pozbawiony Mistrza Gry system RPG i kampania przeznaczona do rozegrania w trakcie kilku sesji. Gracze wcielają się w rolę młodych żołnierzy tytułowej formacji, którzy walczą w Powstaniu Warszawskim. Każda scena rozgrywa się konkretnego dnia Powstania, a ich trudność rośnie wraz z upływem czasu. Bohaterowie muszą dokonywać ciężkich wyborów – zarówno osobistych, jak i tych związanych z działalnością powstańców. System porusza trudną tematykę życia w trakcie wojny, a w podręczniku znajdziecie wiele szczegółów i drobnych zdarzeń, które dodadzą autentyczności waszym sesjom.

Savage Worlds: Horror

Zróbcie krok w mroczną otchłań dzięki dodatkowi *Savage Worlds: Horror*. W środku znajdziecie zasady dotyczące grania potworami, odczytywania znaków i przepowiedni, poczytalności oraz przygotowywania rytuałów, a także nowe Moce, Przewagi i Zawady. Poza tym podręcznik zawiera wyjątkowy sprzęt, ponad setkę nowych potworów, porady dotyczące tworzenia oraz podtrzymywania na sesji mrocznego klimatu i znacznie więcej!



Deadlands: Miasta Duchów

Miasta Duchów to dodatek poświęcony ciekawym osadom Dziwnego Zachodu. Znajdziecie tutaj opisy miast, osób które je zamieszkują, jak również specyficznych problemów, z którymi muszą sobie one radzić. Każde z jedenastu miejsc prezentuje nieco inny klimat, każdy Szeryf znajdzie więc coś dla siebie.

Graj Fair

Graj fair to piąty podręcznik z serii almanachów RPG wydawnictwa Portal. Znajdziecie w nim bogatą kolekcję sztuczek, propozycji i anegdot przeznaczonych dla Mistrzów Gry, którzy w dużym stopniu odpowiadają za przebieg sesji. Autorem książki jest Andrzej „Enc” Stój, autor między innymi *Nemesis*.





BARDZIEJ SCIENCE CZY BARDZIEJ FICTION?

Literatura SF a gry fabularne

TOMEK KRECZMAR

ILUSTRACJA: MICHAŁ NOWICKI



Fantastyka naukowa to bardzo pojemne pojęcie. Przyjęło się, że najczęściej opisuje ona wydarzenia umiejscowione w przyszłości, opierając się na hipotetycznym rozwoju nauki i technologii. Słynny pisarz, Arthur C. Clarke, w odpowiedzi na pytanie „Czym właściwie jest fantastyka naukowa?”, powiedział, że próby zdefiniowania fikcji naukowej będą kontynuowane tak długo, jak długo ludzie będą pisać prace doktorskie.

Przyjęło się poza tym mówić, że za science fiction uznajemy to, co nazwiemy utworem przynależnym do tego gatunku. W efekcie fantastyka naukowa to gatunek nie tylko znacznie obszerniejszy niż fantasy, lecz również trudniejszy – w większości

wypadków, rzecz jasna. O ile bowiem w fantasy niemal wszystko da się wytłumaczyć istnieniem magii, o tyle w fantastyce naukowej już tak łatwo nie będzie (choć oczywiście bardzo zaawansowanej technologii nie da się odróżnić od magii, ale

o tym przy innej okazji). Wspomniany już Clarke podawał także następującą definicję: fantastyka naukowa jest tym, co nie może się wydarzyć – na szczęście; fantasy jest tym, co nie może się wydarzyć – niestety.

FANTASTYKA NAUKOWA TO BARDZO WYMAGAJĄCY GATUNEK, KTÓRY NIE WYBACZA TWÓRCOM DZIUR LOGICZNYCH I NIEDOCIĄGNIĘĆ.

Bardzo lubię klimat SF, lecz raczej jako czytelnik niż Mistrz Gry, gracz lub nawet kinowy widz. Po prostu fantastyka naukowa to w moim przekonaniu bardzo wymagający gatunek, który nie wybaczają twórcom dziur logicznych i niedociągnięć. W książkach łatwiej ukryć lub przemilczeć pewne kwestie. W filmach zaś często zdarza się pokazać za dużo lub bez dogłębnej analizy. W narracyjnych grach fabularnych jest jeszcze gorzej, bowiem gracze zawsze mogą prowadzącego dopytać i odkryć, jak wiele rzeczy przeoczyliśmy.

Dlatego im bardziej chcemy zrobić coś *science*, tym trudniej będzie nam to później poprowadzić. Z drugiej zaś strony, im bardziej przesuniemy się ku *fiction*, tym bliżej znajdziemy się fantasy...

Podgatunki

W latach 60. i 70. XX wieku akcja dzieł zaliczanych do tego gatunku rozgrywała się na innych planetach lub na pokładzie statku kosmicznego, a dotyczyła często kontaktów z obcą cywilizacją. Od tego czasu upłynęło w rzece wiele wody i pojawiło się sporo podgatunków. Ze względu na dalsze rozważania warto zapoznać się z niniejszą typologią.

- **Antyutopia** – to przeciwieństwo utopii (to pojęcie wywodzi się zaś z książki Tomasa Morusa z 1516 roku, w którym opisał on idealne państwo i system społeczny) przedstawiające społeczeństwo przyszłości, w którego funkcjonowanie wpisane jest ograniczanie wolności jednostki poprzez całkowite podporządkowanie jej systemowi władzy; stanowi to polemikę z wyobrażeniami o świecie doskonałym. Przykładowe dzieła: *Władca much* Williama Goldinga, *Fahrenheit 451* Raya Bradbury'ego, filmy *Ludzkie dzieci* i *THX 1138*.

- **Cyberpunk** – z jednej strony porusza tematykę porównywania człowieka z maszyną i wynikających z tego pytań na temat duszy, Boga oraz świadomości, a z drugiej opowiada o ludziach i otaczającej ich zaawansowanej technologii komputerowej oraz informacyjnej, niekiedy w połączeniu z różnego rodzaju zamieszczeniem w społeczeństwie (np. stan wojenny lub wojny korporacji); fabularnie koncentruje się zaś najczęściej na mrocznej stronie wpływu technologii na człowieka. Przykładowe dzieła: *Trylogia Ciągu* Williama Gibsona, *Zamieć* Neala Stephensona, filmy *Lowca androidów* i *Ghost in the Shell*, komiks *Ronin* Franka Millera, gry wideo *Deus Ex* i *System Shock* oraz RPG *Cyberpunk 2020*.

IM BARDZIEJ CHCEMY ZROBIĆ COŚ SCIENCE, TYM TRUDNIEJ BĘDZIE NAM TO POPROWADZIĆ. IM BARDZIEJ PRZESUNIEMY SIĘ KU FICTION, TYM BLIŻEJ ZNAJDZIEMY SIĘ FANTASY.

- **Dystopia** – to czarna wizja przyszłości, wewnętrznie spójna i wynikająca z krytycznej obserwacji aktualnej sytuacji społecznej. Fantastyczna kreacja to zazwyczaj hiperbola, będąca pesymistycznym osądem nad aktualną sytuacją panującą na świecie. Dystopia neguje możliwość wprowadzenia zmiany w przyszłości (od antyutopii odróżnia ją, że tu pesymistyczne wizje przyszłości wywodzą się bezpośrednio z rzeczywistości, a nie z utopijnych programów jej naprawy). Przykładowe dzieła: filmy *Matrix* i *Rollerball* oraz książki *Żelazna Stopa* Jacka Londona, *Pianola* Kurta Vonneguta.
- **Fantastyka socjologiczna** – skupiająca się na zagadnieniach socjologicznych: mechanizmach, jakim podlegają hipotetyczne społeczeństwa, nie zaś na tematyce technologii lub podróży międzygwiazdnych. Przykładowe dzieła: *Rok 1984* George'a Orwella, cykl *Fundacja* Isaaca Asimova.
- **Hard science fiction, czyli tzw. twarda fantastyka naukowa** – tu nacisk położony jest na naukę i technologię, uwzględnia się wiele

szczegółów technicznych; pojawiające się w utworze hipotezy naukowe nie zaprzeczają stanowi wiedzy autora dzieła, w szczególności w dziedzinach fizyki i biologii. Przykładowe dzieła: *Solaris* Stanisława Lema, *2001: Odyseja kosmiczna*, *Spotkanie z Ramą* Arthura C. Clarke'a, RPG *Traveller*, a także niektóre odcinki cyklu *Star Trek*.

- **Historia alternatywna** – prezentuje świat, w którym wydarzenia z przeszłości potoczyły się innym torem, niż w rzeczywistości; odpowiada na pytanie *co by było, gdyby...?*. Przykładowe dzieła: *Rok 1984* George'a Orwella, *Człowiek z Wysokiego Zamku* Philipa K. Dicka oraz film *Vaterland – tajemnica III Rzeszy*.
- **Inner space (z angielskiego: przestrzeń wewnętrzna)** – podgatunek skupiający się na analizowaniu i przedstawianiu psychiki bohaterów zgodnie z wizją przyszłości, są to zatem „pejzaże wewnętrznych kosmosów człowieka”. Przykładowe dzieła: *Ogród czasu* J. G. Ballarda i film *Moon*.
- **Political fiction** – fikcja polityczna, rodzaj komentarza do politycznych wydarzeń, systemów lub teorii, często bezpośrednio oceniający istniejące społeczeństwo albo przedstawiający alternatywę (fantastyczną rzeczywistość). Przykładowe dzieła: film *Gattaca – szok przyszłości*, książki *Podróże Guliwera* Jonathana Swifta, *Państwo Platona*, *Wydzieńczeni* Ursuli K. Le Guin.
- **Postapokalipsa** – to rzecz jasna konwencja traktująca o wydarzeniach bezpośrednio po kataklizmie lub apokalipsie (fabuła rozgrywa się po wojnie jądrowej, pandemii, inwazji zombie lub katastrofie ekologicznej). Przykładowe dzieła: *Kantyk dla Leibowitza* Waltera M. Millera, filmowa seria *Mad Max*, cykl gier wideo *Fallout* oraz RPG *Neuroshima* i *Hell on Earth: Piekło na Ziemi*.
- **Space opera i tzw. new space opera** – koncentrują się wokół romantycznych przygód, podróży międzygwiazdnych i kosmicznych bitew, wykorzystując pewne elementy typowe

dla fantasty. Przykładowe dzieła: uniwersum *Gwiezdnych Wojen*, *Kawaleria kosmosu* Roberta Heinleina i gra wideo *Mass Effect*.

- **Steampunk** – to pewna wersja cyberpunku, lecz tu technika otaczająca bohaterów jest oparta nie na elektronice, lecz mechanice (czyli zamiast komputerów mamy np. maszyny różnicowe), przez co pojawiają się wynalazki nieznanne w naszej historii; nurt ten bywa zaliczany do historii alternatywnych. Przykładowe dzieła: *Maszyna różnicowa* Bruce'a Sterlinga i Williama Gibsona, komiks *Liga Niezwykłych Dżentelmenów* Alana Moore'a, film *Bardzo dziki zachód*, RPG *Castle Falkenstein*, *Space 1889* i polski *Wolsung*, a także gry wideo *BioShock Infinite* i *Dishonored*.

” Z PEWNYMI WYJĄTKAMI FANTASTYKA NAUKOWA BARDZO MOCNO OPARTA JEST NA WIEDZY, JAKĄ POSIADAMY.

Rzecz jasna owa lista podgatunków nie wyczerpuje różnorodności, jaką oferuje fantastyka naukowa. Nie tylko pojawiają się w niej pomysły, które ciężko zaklasyfikować, jak choćby znane erpegowcom uniwersum *Shadowruna*, w którym magia łączy się z maszyną, czy nieco mniej popularne *Gasnące Słońca*, gdzie średniowieczny mistycyzm i feudalizm połączono z podróżami w przestrzeni kosmicznej, ale także teksty wpasowujące się w kilka nurtów (wspomniana *Kawaleria kosmosu* to zarówno *space opera*, jak i *political fiction*, a nawet antyutopia). Fantastyka lubi także wiązać się z innymi gatunkami. Tu świetnym przykładem jest cykl *Obcy*, gdzie pierwsza część to świetna groza w klimacie *hard SF*, druga to militarne science fiction, trzecia – *inner space* połączony z horrorem, a czwarta – komediowa fantastyka akcji. Niemniej powyższa systematyzacja pozwala wskazać pewien kluczowy element, a mianowicie silne oparcie w teraźniejszości.

Bo ona jest „naukowa”

Z pewnymi wyjątkami (głównie mam na myśli *space operę*) fantastyka naukowa bardzo mocno oparta jest na wiedzy, jaką posiadamy. Owszem,

w tym gatunku chodzi o wymyślanie i kombinowanie, niemniej autorzy starają się nie tylko popuszczać wodze fantazji, lecz również pozostawać blisko faktów. Wystarczy wziąć za przykład film *Interstellar*, którego scenariusz zainspirowały prace Kipa Thorne'a, jednego ze słynniejszych fizyków teoretycznych. Dlatego też w klimacie science fiction nie można sobie pozwolić na taką dowolność treści, jak w przypadku fantasy.

Z tego samego powodu prowadzenie przygód w uniwersum science fiction wymaga większego przygotowania teoretycznego. Nie chodzi mi tu nawet o opanowywanie ogólnej i szczególnej teorii względności (choć byłoby fajnie), niemniej warto zdawać sobie sprawę z różnych problemów związanych z podróżami, z prędkościami bliskimi prędkości światła lub paradoksami skorelowanymi z czarnymi dziurami. Wypada też... nie! Konieczne jest posiadanie wiedzy na temat grawitacji i sztucznej grawitacji, odróżnianie białych karłów od czerwonych, a planet od asteroidów, meteoroidów i meteorów.

Wiedza o kosmosie to konieczność rzecz jasna wówczas, gdy prowadzimy w klimatach podróży międzygwiazdnych lub *space opery*. Wszak nawet w świecie *Gwiazdnych Wojen*, gdzie pewne zasady fizyki zawieszono na potrzeby budowy klimatu (lasery w przestrzeni i walki statków w stylu myśliwców), czarna dziura pozostaje czarną dziurą. I o ile w filmie, komiksie czy książce pewne reguły rządzące naszym wszechświatem dało się zamaskować, o tyle w narracyjnej grze fabularnej gracz zawsze dotrą do sedna. A zresztą wystarczy przyjrzeć się przedstawionemu powyżej podziałowi fantastyki naukowej na podgatunki, aby zauważyć, że i w innych obszarach nie jest za łatwo. W każdym przypadku musimy przemyśleć i dowiedzieć się różnych rzeczy – a to o funkcjonowaniu społeczeństwa, a to o działaniu komputerów, a to o socjologii...

PROWADZENIE PRZYGÓD W UNIWERSUM SCIENCE FICTION WYMAGA PRZYGOTOWANIA TEORETYCZNEGO.

Zatem nawet jeżeli zakrzywiamy przestrzeń, używamy prędkości WARP czy wchodzimy w nadświetlną, musimy mieć w pamięci, że kosmos jest tak ogromny,

iż nawet wymiana zdań pomiędzy Ziemią a Księżycem zajmuje minuty, nie sekundy. Że żadne Gwiazdne Wrota nie sprawią, iż grawitacja przestanie działać, a w próżni będzie dało się oddychać.

Prowadziłem kiedyś przygodę na planecie, która nie obracała się wokół własnej osi i miała grawitację dwa razy wyższą od ziemskiej, czyli standardowej dla uniwersum gry. Liczba niespodziewanych pytań i kłopotów, które pojawiły się w trakcie rozgrywki (od szybkości spadku temperatury wraz z oddalaniem się od terminatora, poprzez gęstość atmosfery, do zachowania wody i innych cieczy w odniesieniu do liczby satelitów planety), wymagały pozyskania niezłej wiedzy.

Bo ona ma wynalazki, symbionty i inne rasy

Rzecz jasna w fantasy wynalazki mają postać magicznych przedmiotów. Mamy tu też inne rasy, zdarzają się nawet symbionty. W niektórych settingach istnieją też inne wymiary lub sfery rzeczywistości. Niemniej w fantasy wszystko – za sprawą tej magicznej otoczki – jest raczej do przełknięcia. I bywa łatwiej wytłumaczalne. Jeśli zaś w science fiction pojawiają się wynalazki, to zwykle mają one wpływ na społeczeństwo, cywilizację albo nawet całe uniwersum. Istotny bywa także wątek przyczynowo-skutkowy, czyli to, co doprowadziło do powstania danego wynalazku lub rozwiązania. Nawet mistyczny melanz z *Diuny*, wykorzystywany podczas podróży w statkach kosmicznych zakrzywiających przestrzeń, pomaga nawigatorom jedynie wyszukiwać trasę – sama mechanika pokonywania przestrzeni oparta jest na zaawansowanych technologicznie silnikach, których twórca miał także wpływ na powstanie tarcz i dryfów.

Bo ona ma rozmach

Cykle *Diuna*, *Fundacja*, *Gwiazdne Wojny*, *Star Trek*, *Trylogia Ciągu*, *Hyperion* oraz *Endymion*... Wiekowa już trylogia Borunia i Trepki. Jeszcze starsze *Na srebrnym globie*. Gdzie nie spojrzeć, fantastyka naukowa (może poza nurtem antyutopii, cyberpunku i steampunku) ma ogromny rozmach. Nie chodzi tu nawet o liczbę stron lub filmów w serii. Po prostu opowieści ciągną się na obszarze wielu planet. Przedstawiają różne istoty, środowiska i społeczności. Aż szkoda marnować taki potencjał! Tworząc opowieść z gatunku *space opera* czy

hard SF, wypada o tym pamiętać i z tego korzystać. Cóż nam po świetnym sztafażu, jeśli z niego nie skorzystamy? Nawet jeśli akcja rozpoczyna się na planecie w rodzaju Arrakis, to przecież na bohaterów czekają kolejne ciała niebieskie. Różne obce cywilizacje oczekują na odkrycie!

Niemniej poprowadzenie opowieści mającej ogromny rozmach wymaga czasu, przygotowania i pomysłu oraz zaangażowania graczy. Ale za to pozwala wykorzystać różnorodne sztuczki. Ja na przykład prowadziłem opowieść toczącą się na trzech poziomach czasoprzestrzennych. W każdym gracie mieli inne postaci i nie wiedzieli do końca, jakie są związki pomiędzy wydarzeniami. W jednym obszarze wcielali się w bardzo zaawansowanych technologicznie i mentalnie podróżników międzygwiazdnych. W drugim byli mieszkańcami postapokaliptycznego świata, który powoli poznawali i do którego zmierzały wspomniane wcześniej rozwinięte byty. Trzeci zaś poziom czasoprzestrzenny opowiadał o istotach przebywających na zapomnianym, powolnym statku kolonizacyjnym, którego większość mieszkańców popadła w dekadentyzm, pozostali zaś cofnęli się w cywilizacyjnym rozwoju – tym sposobem stworzyłem coś na kształt dystopii.

” W WIELU WYPADKACH W SF POJAWIA SIĘ MNÓSTWO POWAŻNYCH TEMATÓW, KTÓRE MOŻNA ZANALIZOWAĆ I ZGŁĘBIĆ.

Słowem: warto kombinować, w jaki sposób można wykorzystać rozmach, który oferuje nam konwencja fantastyki naukowej.

Bo ona mówi o wnętrzu

Nie każda opowieść SF porusza tematykę psychologiczną. Rzućcie jednak okiem na *Kosogłos* Suzanne Collins, czyli książkę zaliczaną do jej dystopijnego cyklu. Tu bohaterka ma mnóstwo przemyśleń, wyraża emocje i uczucia, dla których fantastyczna otoczka jest tylko tłem, pretekstem. A *Blade Runner*? Film o policjancie ścigającym bandytów-roboty przemienia się w opowieść dotyczącą problematyki boga, śmierci oraz jaźni. Klasykzna *Diuna* to zmodyfikowana wersja historii nadejścia legendarnego mesjasza, w której łatwo odnaleźć inspiracje

życiem Mahometa lub Jezusa – porusza zatem kwestie religii, jej powstawania i rozprzestrzeniania się. W fantasy bardzo rzadko zdarza się poruszanie podobnej tematyki. Dlatego też warto, prowadząc sesje w klimacie SF, pamiętać także o wnętrzu bohaterów – również w skali makro.

Bo ona skłania do myślenia

Mroczny cyberpunkowy świat zarządzany przez korporacje. Albo też steampunkowa wiktoriańska Anglia. Obca cywilizacja, z którą ludzkość próbuje się porozumieć. Żniwiarze, których trzeba pokonać nawet kosztem własnego życia, stawiając na szali wiarę i człowieczeństwo. W wielu wypadkach w SF pojawia się mnóstwo poważnych tematów, które można zanalizować i zgłębić. Kreując odizolowane społeczeństwa, musimy stworzyć mechanizmy ich funkcjonowania. Jeśli jakieś istoty żyją na asteroidzie, to skąd mają żywność? A nawet dalej: czym mogą się żywić byty zbudowane z kryształów, a nie materii organicznej? Jak przedstawić superkomputer o prawie boskich możliwościach? Czy dążący do zysków ludzie będą traktowali obcych tak, jak w *Awatarze*? A może wręcz przeciwnie?

Każda przygoda, każda sesja to kolejne pytania, na które trzeba sobie odpowiedzieć...

Bo walki w kosmosie są nudne

A właściwie: jeśli by się odbywały, to byłyby nudne. Odległości w kosmosie są tak ogromne, że nie sposób toczyć starć w stylu znanym z *Gwiezdnych Wojen* lub *Star Treka*. Owszem, w przypadku *space opery* można próbować coś takiego rozegrać, lecz nie znalazłem jeszcze fajnej erpegowej mechaniki do tego rodzaju starć. Po prostu trudno odwzorować trójwymiarową, ogromną przestrzeń, zasięgi, prędkości oraz możliwości postaci. Ba, nawet kiedy sprowadzimy akcję na powierzchnię planety, to zaczynają się walki dystansowe pomiędzy megatycznymi uzbrojonymi bohaterami, czasem mającymi na wyposażeniu mechy, czołgi lub toptery. Walki pojazdami też rozgrywa się tak sobie, bo emocji jakby mniej, a odznaczanie kolejnych uszkodzeń robi mniejsze wrażenie, niż tracięcie własnego zdrowia... Wreszcie strzelający do siebie zza zasłon bohaterowie to też nie jest szczyt fajności w porównaniu do starć wręcz, flankowania, odskakiwania i różnorodnych zasięgów przeciwników.

”ODLEGŁOŚCI W KOSMOSIE SĄ TAK OGROMNE, ŻE NIE SPOSÓB TOCZYĆ STARĆ W STYLU ZNANYM Z GWIEZDNYCH WOJEN LUB STAR TREKA.

I na to znajdują się rozwiązania. W uniwersach *Fading Suns* oraz *Diuny* mamy tarcze, miecze i klimat na poły średniowiecznych lub renesansowych walk. Mimo to są to światy jak najbardziej SF.

Bo gracze lubią wiedzieć

Wszyscy Mistrzowie Gry doskonale wiedzą, że uczestniczący w sesji ludzie są niezwykle ciekawi i wnikliwi. Potrafią zadawać mnóstwo pytań – tych bardziej i tych mniej rozsądnych. O ile w świecie z obecną magią większość odpowiedzi dostarczają rozwiązania czarodziejskie, o tyle w przypadku większości konwencji SF już tak się nie da. Jasne, bardzo zaawansowana technologia obcych może przypominać magię i budzić mistyczne skojarzenia – podobnie jak aparaty fotograficzne budziły obawy wśród prymitywnych ludów Ziemi. Niemniej pytania dotyczące grawitacji, obecności tlenu na asteroidzie, zachowania żywej materii w próżni, funkcjonowania społeczeństwa hiperinformatycznego lub reakcji ciała na duże przeciążenia muszą zyskać odpowiedź opartą na wiedzy. W światach fantasy rzadko mamy do czynienia z próżnią, supernowymi, zaawansowaną medycyną...

Bo łatwo znaleźć dziurę w całym

Niejednokrotnie podczas oglądania filmu lub czytania książki SF natrafiałem na moment, w którym opadały mi ręce. A to wykształcony inżynier na statku kosmicznym wspomina, że prawdopodobieństwo zajścia pewnego zdarzenia jest bliskie nieskończoności (dla niewtajemniczonych: prawdopodobieństwo wyraża się w liczbach

rzeczywistych w zakresie od 0 do 1). A to bohaterowie gaworzą sobie w czasie rzeczywistym przez komunikatory, choć znajdują się w dwóch odległych częściach galaktyki i nie, nie posiadają odpowiedniej ku temu technologii. Jeśli sztafaż jest źle przygotowany, to znalezienie nieścisłości będzie bardzo łatwe. I nie sposób wytłumaczyć, że pomimo braku paliwa udało się osiągnąć drugą kosmiczną... Albo że udało się dogonić pędzącą stacją kosmiczną za pomocą plecaka raketowego. Zwłaszcza, że widz to jeszcze przełknie, bo nie ma okazji, by zapytać scenarzysty, lecz gracz zaczniesz zadawać pytania i po nitce do kłębka

”NIEJEDNOKROTNIEM PODCZAS OGLĄDANIA FILMU LUB CZYTANIA KSIĄŻKI SF NATRAFIŁEM NA MOMENT, W KTÓRYM OPADAŁY MI RĘCE.

*

Science fiction to ciężka do prowadzenia konwencja, jeśli chcemy podejść do niej na poważnie i wyciągnąć jak najwięcej. Niemniej jest też mnóstwo sztuczek, które ułatwiają życie i pomagają stworzyć ciekawą opowieść. Weźmy za przykład *Diunę*, w której uniwersum brak komputerów, mamy za to bardzo zaawansowaną cywilizację, a nadto quasi-feudalny system. Do tego tarcze i walki wręcz. Są też czarownice, psionicy, potwory, niezwykle ludzkie rasy... I wszystko to jest bardzo logicznie przedstawione.

Innymi słowy, możliwe jest stworzenie fajnego settingu science fiction, który będzie grywalny, będzie oferował mnóstwo możliwości i zapewni wiele godzin gry. Czego sobie i wam życzę! Pamiętajcie tylko zawsze o „brzytwie Lema”: jeśli można usunąć z utworu wszystkie elementy fantastyczne bez szkody dla treści, utwór nie jest prawdziwą fantastyką.





WALKA Z HEREZJĄ WKRACZA W NOWĄ FAZĘ

Pierwsze spojrzenie na drugą edycję *Dark Heresy*

MARCIN „PALADYN” ROSZKOWSKI



Warhammer. W sercach polskich fanów RPG zajmuje on miejsce szczególne. Jego pierwsza edycja była zarazem pierwszą grą fabularną, która ukazała się po polsku w oficjalnym i licencjonowanym wydaniu. Dla wielu graczy, którzy borykali się wtedy z barierą językową, były to wrota prowadzące do nowej rozrywki, prawdziwy bilet wstępu do krain wyobraźni. W czasach, kiedy na drużynę przypadał jeden podręcznik, a arkana hobby poznawano się tak, jak czeladnik uczący się fachu od mistrza, wydana nakładem wydawnictwa MAG gra stanowiła prawdziwe objawienie. Przed ukazaniem się WFRP w obiegu było jego klubowe tłumaczenie (miałem, niestety brakowało w nim opisu świata), królowały kserówki, odręczne notatki i zapamiętane reguły. Kiedy więc w pierwszej połowie lat dziewięćdziesiątych ukazał się oficjalny podręcznik, od razu stał się hitem i szturmem zdobył serca polskich graczy.

Dalej było już tylko lepiej: ukazywały się kolejne suplementy, a w samą grę grano, a nie tylko jałowo o niej dyskutowano. Nic więc dziwnego, że przemierzanie Starego Świata, przygody, mutanci i Chaos zaskarbiły sobie szczególne miejsce w pamięci polskich graczy. *WFRP* tak wysoką, żeby nie powiedzieć wręcz kultową pozycję miał jeszcze chyba tylko w rodzimej Anglii. To przywiązanie w naszym kraju było bardzo silne, a o tym jak bardzo, przekonaliśmy się, wydając drugą edycję systemu. Dla wydawnictwa Copernicus Corporation okazała się ona ogromnym sukcesem, a dla nas, zespołu tłumaczy, świetną zabawą, ale też i ciężką pracą oraz doświadczeniem, które miło wspominam po dzień dzisiejszy.

WFRP nie był jednak jedyną grą w bogatej ofercie Games Workshop. Wręcz przeciwnie, kiedy my poznawaliśmy podręcznik do gry fabularnej, na zachodzie marka ta była kojarzona z systemami bitewnymi i figurkami. *Warhammer* wywodził się od jej wersji fantasy, ale jakby dla równowagi istniała też wersja przyszłościowa. Mityczny *Warhammer 40 000*.

” O PIERWSZEJ EDYCJI MITYCZNEGO WARHAMMERA 40 000, ROGUE TRADERZE, KRĄŻYŁY LEGENDY, PODOBNIENIE JAK O DWÓCH KSIĘGACH ZATYTUŁOWANYCH REALM OF CHAOS.

O jego pierwszej edycji, *Rogue Trader*, krążyły legendy, podobnie jak o dwóch księgach zatytułowanych *Realm of Chaos*. Znów trochę się spóźniliśmy i z „czterdziestką” zetknęliśmy się dopiero, gdy ukazała się druga edycja gry bitewnej. Obydwa systemy znalazły w Polsce wielu zagorzałych wielbicieli, którzy w pocie czoła malowali, konwertowali i zbierali figurki, prowadząc je do epickich starć na makietach. Wielu graczy snuło fantazje na temat RPG, które pozwoliłoby im wcielić się w bohaterów 41 millenium. Powstały fanowskie konwersje pierwszej edycji *WFRP*, przeróbki bitewniaka, próbowano zdobyć też *Rogue Tradera*, o którym mawiano się, że to połączenie gry bitewnej i RPG. Mimo to zawsze pozostawała gdzieś tęsknota za oficjalnym systemem, ponieważ upichcone w domowym zaciszu rozwiązania nie zawsze były udane.

Era 40K RPG

Nadzieje graczy w końcu się spełniły. W 2008 roku na rynku ukazała się pierwsza edycja *Dark Heresy*, wydana nakładem Black Industries, wydawnictwa wchodzącego w skład Games Workshop i odpowiedzialnego za publikację gier fabularnych. Euforia graczy była tyleż wielka, co przeraźliwie krótka, bowiem dwa dni później (tak, dwa dni po wydaniu gry!) firmę zamknięto. Na szczęście feniks odrodził się z popiołów i Fantasy Flight Games wykupiło licencję na wydawanie gier fabularnych spod szyldu *Warhammer Fantasy Roleplay* i *Warhammer 40 000*. *Dark Heresy* przetrwało i dało początek prężnej linii wydawniczej, która rozgałęziła się w jeszcze cztery inne systemy fabularne: *Rogue Trader*, *Deathwatch*, *Black Crusade* i *Only War*. Ten pierwszy umożliwił wcielenie się w niezależnego kupca i odkrywanie tajemnic wszechświata, drugi pozwolił wreszcie odegrać rolę potężnego Kosmicznego Marine, trzeci dawał okazję stanąć po przeciwnej stronie barykady w roli sługi Chaosu, a ostatni z systemów pozwalał zakosztować losu jednego spośród milionów Gwardzistów Imperialnych. Wreszcie mogliśmy w pełni zanurzyć się w fabularnym uniwersum *Warhammera 40 000*.

” W 2008 ROKU NA RYNKU UKAZAŁA SIĘ PIERWSZA EDYCJA DARK HERESY WYDANA NAKŁADEM BLACK INDUSTRIES. EUFORIA GRACZY BYŁA TYLEŻ WIELKA, CO PRZERAŻLIWIE KRÓTKA, BOWIEM DWA DNI PÓŹNIEJ FIRMĘ ZAMKNIĘTO.

Pamiętam jak trzymałem w dłoniach przedpremierowy egzemplarz i zastanawiałem się, czy damy radę wydać *Dark Heresy* w Polsce. W zasadzie przez te dni byłem pewien: stosunki z Black Industries były wzorowe, wyniki sprzedaży drugiej edycji *Warhammera* świetne, wszystko wskazywało więc na to, że będziemy pracować nad „rolplejową czterdzieścią”. Jak można się domyślić, moje nadzieje okazały się nad wyraz rozbuchane, chociaż z drugiej strony przekonałem się, że co ma wisieć, nie utonie.

Po co nam druga edycja?

Od tamtych burzliwych czasów minęło siedem lat, a to bardzo długo jak na grę fabularną. *Dark Heresy*



może poszczycić się sporą liczbą dodatków, docenioną linią podręczników i szeroką rzeszą fanów. Nie ma co ukrywać, spośród gier z rodziny „czterdziestki” ta radziła sobie najlepiej. Ale też niestety najbardziej się zestarzała, ponieważ jako pierwsza z serii była po części prototypem, polem na którym zbierano doświadczenia do ulepszenia systemu. Nic zatem dziwnego, że w pewnym momencie zapadła decyzja o wydaniu drugiej edycji gry. Takiej, która uwzględni lekcje wyciągnięte z wydania poprzednich podręczników i innych systemów oraz takiej, która odpowie na zapotrzebowanie fanów i tchnie w grę nowe życie.

Projektanci gier jakiś czas temu zeszli z piedestałów, na których tworzyli „dzieła”. Przestali wiedzieć lepiej, jak się bawić i jak grać, a zaczęli słuchać swoich klientów. Nadeszła epoka otwartych testów z udziałem fanów. Modelowym przykładem takich testów były prace nad *Pathfinderem* wydawnictwa Paizo, które udostępniło wersję testową podręcznika za darmo, ale i inne firmy odwoływały się do pomocy fanów. Fantasy Flight Games poszło tym tropem i *Dark Heresy* również było testowane przez graczy. I tutaj pojawiło się pewne zdziwienie: otóż wersja beta była... płatna! Fakt, każdy, kto ją kupił, mógł ze zniżką nabyć podręcznik w wersji finalnej. Niemniej jednak było to coś, co odstraszyło mnie i odrzuciło do gry. Popełniłem błąd. Praktyka obecnie jest taka, że gry fabularne przechodzą fazy otwartych testów, a uwagi społeczności graczy są brane pod uwagę podczas „docierania” gier. Ostatecznie są one pisane dla nich, a nie dla twórców. O zaletach tego podejścia świadczy sukces *Pathfindera*, świadczy też pokora, z jaką twórcy piątej edycji *Dungeons&Dragons* słuchali graczy i to, że wycofali się z wielu rozwiązań. Dowodem na zmianę podejścia do gry jest też kształt, jaki przybrała druga edycja *Dark Heresy*. Bo choć na pierwszy rzut oka może się zdawać, że wiele do gry nie wniosła i była nawet posądzana o bycie skokiem na kasę, to wcale nie musiała ukazać się w takim kształcie, w jakim niebawem będziecie ją czytać po polsku. Faza testów była burzliwa, wiele pomysłów zostało odrzuconych i na szczęście zwyciężył zdrowy rozsądek oraz ewolucja mechaniki, a nie rewolucyjne jej zmiany.

”**DARK HERESY STAWIA NAS W ROLI AKOLITÓW IMPERIALNEGO INKWIZYTORA, WYKONAWCÓW JEGO WOLI I ROZKAZÓW, ŚLEDZCYCH TROPIĄCYCH ZŁO TAM, GDZIE ICH PAN AKURAT NIE MOŻE SIĘ POJAWIĆ.**

Podstawowe pytanie brzmi: „o czym jest ta gra?” *Dark Heresy* stawia nas w roli Akolitów imperialnego Inkwizytora, wykonawców jego woli i rozkazów, śledczych tropiących zło tam, gdzie ich pan akurat nie może się pojawić. Drużyna składa się z ludzi pochodzących z przeróżnych miejsc, którzy w poprzednim życiu parali się różnymi zawodami. Można w niej spotkać żołnierzy i psioników, badaczy, zbirów i stróżów prawa. Ramię w ramię tropią oni kultu Mrocznych Bóstw, wpływy obcych, konszachty ze zdrajcami, a nawet demoniczne opętania lub inwazje chaosu. W trakcie śledztw nasi bohaterowie będą badać martwe planety i gwiazdy, które nigdy nie rozbłysły. Zstąpią na dzikie światy, gdzie jeden nieostrożny krok równa się śmierci, będą penetrować wraki porzuconych kosmicznych okrętów lub podróżować pomiędzy najwyższymi wieżycami i najgłębszymi czeluściami miast-kopców. Na ich usługach będą serwitorki, sprzęt wojskowy, ekwipunek, a nawet augmentacja ciała. Woli niektórych z Akolitów słuchają się byty Osnowy, a ich moce czekają na rozkazy psioników. Służba Inkwizycji to jednak ciągła walka: z wrogami, z przeciwnościami losu i z własną słabością. Niewinność niczego nie dowodzi.

Jeśli bohaterowie dysponują potężnym arsenałem ekwipunku, środków i władzy, to ich wrogowie mają po swojej stronie również wielkie siły i środki. Zepsucie szerzy się na każdym szczeblu drabiny społecznej, a sektor Askellon, obszar na którym domyślnie ma się rozgrywać kampania, chyli się ku upadkowi. Obląkani władcy, skorumpowani urzędnicy, szaleńcze kultury i brutalne gangi to jedynie ułamek tego, z czym mogą zetknąć się Akolici. Demoniczne kuszenia, handel artefaktami po wymarłych obcych rasach, walki w łonie Imperium lub tajemnice, które powinny na zawsze pozostać w międzygwiazdnej ciemności – oto, z czym również przyjdzie zmierzyć się bohaterom. W takich warunkach przetrwają wyłącznie szaleńcy.

Księga reguł, mądrości i mrocznych cudów

Jaka jest więc druga edycja *Dark Heresy*? Imponująca. To wielka księga, wypełniona po brzegi tekstem oraz ilustracjami, której lektura jest już sama w sobie przygodą. To wynik doświadczeń, które płyną z pracy nad pierwszym wydaniem systemu oraz nad jego siostrzanymi grami. Wreszcie to gra fabularna, którą stworzono z poszanowaniem dla systemu i jego tradycji, zmieniając to, co w nim nie działało i usprawniając to, co szwankowało. Generalnie tak powinna wyglądać druga edycja każdej gry: ulepszona, rozszerzona i wzbogacona.

DRUGA EDYCJA TO WIELKA KSIĘGA, WYPEŁNIONA PO BRZEGI TEKSTEM ORAZ ILUSTRACJAMI, KTÓREJ LEKTURA JEST JUŻ SAMA W SOBIE PRZYGODĄ.

Jak napisałem wcześniej, wcale nie musiało tak być. Podczas fazy testów pojawiały się różne koncepcje, niekiedy rewolucyjne lub wręcz radykalne. Przebudowano mechanikę walki i ran, ale – jak donosili ludzie, którzy byli jej znawcami – zmiany te podążyły w bardzo złym kierunku. Mechanika stała się ociążała i sztywna, nazbyt rozbudowana, pełna wyjątków, dodatkowych reguł, innymi słowy trudna do opanowania. Zamiast wspomagać, spowalniała grę, zamiast być narzędziem dla Mistrza Gry, zakuwała go w kajdany. I tutaj przydał się odzew graczy, którzy dali projektantom wyraźny znak, że nie podoba im się taki obrót spraw. Nie akceptowali kierunku, w jakim idą prace, a twórcy gry wysłuchali ich uwag. Sam należałem do osób, które pobieżnie przekartkowawszy grę zauważyły, że na pierwszy rzut oka zmiany są niewielkie. Sarkałem, że druga edycja to wyciąganie pieniędzy od fanów, że zmieniono dwie regułki,



dodano kilka zdań i tylko po to ukazała się cała księga. „Ktoś mnie doi”, mówiłem. Myliłem się.

Jak się bowiem okazało, choć zmiany nie są rewolucyjne (na szczęście), to są jednak znaczące. Zamiast niszczyć podstawy, jakie drugie wydanie *Dark Heresy* odziedziczyło po *WFRP* i po swojej pierwszej edycji, zmodyfikowano to, co działało średnio, doszlifowano to, co pozostawiało niewielkie zastrzeżenia i na koniec przebudowano te elementy, które w poprzedniej edycji nie działały. Gra opiera się na solidnych, wypracowanych i znanych fundamentach. Dodatkowo te części mechaniki, które wydawały się być przestarzałe, przerobiono tak aby przystawały do najnowszych „osiągnięć” linii wydawniczej *Warhammera 40 000*. Nie czas i nie miejsce, aby wdawać się w szczegóły i opisywać, jak zmieniała się mechanika, dość powiedzieć że zauważyłem modyfikacje. I moim zdaniem, zdaniem człowieka, który trochę prowadził pierwszą edycję, wyszły one grze na dobre.

Skłamałbym pisząc, że najważniejsze w grze są dla mnie zasady. Nie, rzeczą która jako pierwsza zaprzęta moja uwagę jest mapa, a zaraz po niej opis świata. Tajemnicą poliszynela jest też fakt, że mam szczęście pracować nad przekładem drugiej edycji *Dark Heresy*. Dlatego też mogę uchylić rąbka tajemnicy zakulisowych rozgrywek i powiedzieć, że bezczelnie zawłaszczylem sobie między innymi rozdział opisujący sektor Askellon, scenę na której będą rozgrywały się przygody Akolitów. Jego poprzednik, znany z pierwszej edycji gry sektor Calixis, nie wywołał u mnie jakiegoś szczególnego zachwyty. Ot, był sobie, działały w nim kultury, lecz po lekturze opisów planet stwierdziłem, że moje przygody będą musiał osadzić w światach, które sam wymyślę. To niestety dodało mi pracy i opóźniło start kampanii. Takie doświadczenie nie było chyba tylko moim udziałem, czytając bowiem opis sektora Askellon od razu zauważyłem, że tym razem sprawy mają się zupełnie inaczej.

Ostateczna granica

Zacznijmy od tego, że trafiamy w nowe rejony Imperium. Nic w tym dziwnego, ponieważ po siedmiu latach obecności *Dark Heresy* na rynku, wydaniu wielu oficjalnych przygód i rozegraniu niezliczonych scenariuszy opracowanych przez Mistrzów Gry, w sektorze Calixis niewiele już zostało do wykrycia,

zbadania lub wykorzenia. Dlatego pozostawiamy go za sobą (ale nie daleko, Calixis sąsiaduje bowiem z sektorem Askellon) i przenosimy się na rubież Imperium, targane nieposłuszeństwem, herezją, zdradą oraz dotknięte piętnem Chaosu, obcych i Immaterium. Innymi słowy, nasi Akolici znów będą mieli ręce pełne roboty.

Wspomniałem przed chwilą, że lektura opisu sektora Calixis nie zrobiła na mnie specjalnego wrażenia. „Mrok, mrok, czaszki, mrok, tajemnica, mrok, ponuractwo, mrok i mrok”. Wiele z tego się nie wykroi, przynajmniej tak, aby gracze nie zaczęli się nudzić lub, uchwaj Imperatorze, rzucić ciętymi uwagami. Tymczasem lektura przewodnika po sektorze Askellon stanowiła doświadczenie zupełnie innego rodzaju. Choć nadal mamy do czynienia z „czterdziestkowym” nastrojem: dusznym, ponurym, mrocznym, nietolerancyjnym i bezpardonowym, to twórcy przemycili doń elementy, które sprawią że nie grozi nam znużenie. Od technogangów miasta-kopca, przez schizmy w łonie Eklezjarchatu, po tajemnice xenos – bohaterowie na pewno nie będą się nudzili. W podręczniku mamy opisane światy-kuźnie, bazy kosmiczne, dzikie planety, tajemnicze pozostałości po obcych, ale także narastające napięcia polityczne i walący się system społeczny. Dzięki temu materiałowi, a także wielu innym „zahaczkom”, Mistrz Gry otrzymuje do dyspozycji szeroki wachlarz środków: praktycznie gotowe scenografie i pomysły na przygody. Oprócz nich sektor będzie też dysponował tłem i wydarzeniami nie dotyczącymi bezpośrednio Akolitów, które sprawią że świat nabierze głębi i zacznie żyć własnym życiem. Muszę pochwalić autorów podręcznika za to, jak umiejętnie zarzucają te haczyki. Każdy opis planety lub frakcji, nazwa czy świadome niedomówienie sprawiają, że rodzi się jakiś pomysł. Już dawno nie miałem takiego stanu, w którym co podrozdział chciałem osadzić przygodę w opisywanym przezeń miejscu. To bardzo dobrze rokuje grze i temu, jak będzie wyglądała praca Mistrza Gry. Sama podstawka podsuwa wiele pomysłów, a możemy przecież liczyć na kolejne oficjalne materiały.

Podręcznik do pierwszej edycji *Dark Heresy* był krytykowany za bardzo skromny wybór wrogów, z którymi mieli zetrzeć się Akolici. Tę wadę zrekompensowała dopiero świetna książka *Creatures*

Anathema. Do jej ukazania się Mistrzowie Gry musieli radzić sobie ze skromnym bestiariuszem lub sami tworzyć potwory. Tego błędu nie powtórzono w drugiej edycji, tutaj katalog potworów jest szerszy i obejmuje zarówno xenos, jak i istoty zrodzone z Chaosu. Warto też zaznaczyć, że nie są one jedynie kalką istot znanych z gry bitewnej, możemy zatem być pewni, że gracze spotkają się z nowymi formami wrogów. Takimi, które ich zaskoczą.

SYSTEM DAJE MOŻLIWOŚCI STWORZENIA

CHARAKTERYSTYCZNYCH POSTACI, KTÓRE ZAPADNĄ W PAMIĘĆ I ZAPEWNIĄ OGROMNĄ FRAJDĘ Z ICH ODGRYWANIA. OD ŻOŁNIERZA Z GWARDII IMPERIALNEJ, PRZEZ ZABÓJCĘ LUB MĘDRCA, AŻ PO PSIONIKA, KTÓRY POTRAFI OKIEŁZNAĆ MOCE OSNOWY.

Do zwalczania sług zła i herezji gracze będą potrzebowali postaci, ekwipunku i opanowania mocy Osnowy – wszystko to znajduje na kartach podręcznika. Znow, nie mogę wchodzić w szczegóły, bo nie ma tu na nie miejsca, ale warto powiedzieć że system daje możliwość stworzenia charakterystycznych postaci, które zapadną w pamięć i zapewnią ogromną frajdę z ich odgrywania. Mechanika jest rozbudowana i zapewnia naprawdę dużo możliwości, nie powinna przy tym jednak przytłoczyć lub sparaliżować graczy. Byłem świadkiem tworzenia postaci do *Pathfindera*, kiedy to nowa graczka zasypana masą informacji po prostu siedziała, nie mogąc podjąć decyzji. W przypadku *Dark Heresy* tak raczej nie będzie. Ci gracze, którzy lubią grzebać w ekwipunku i wyposażać swoich bohaterów, na pewno się jednak nie zawiodą. Lista ekwipunku jest długa i bogata, każdy znajdzie w niej coś dla siebie, niczym w katalogu najlepszego sklepu kolonialnego w Imperium.

Bohaterowie graczy będą mogli wykonywać jedną z kilku profesji: od żołnierza Gwardii Imperialnej, przez zabójcę lub mędrca, aż po psionika, który potrafi okiełznać moce Osnowy. Niebagatelną rolę będzie odgrywało również pochodzenie postaci – będziemy mogli stworzyć sobie zbira z Pod-Kopca, dzikusa, który Inkwizytora uznał za wcielenie bóstwa lub zrodzonego na statku



kosmicznym odmieńca, który nigdy nie stanął na powierzchni planety. Jeśli sięgniecie pamięcią wstecz i przypomnicie sobie postaci z kart powieści Czarnej Biblioteki, z pewnością będziecie mogli odwzorować powiązanych z Inkwizycją bohaterów, jacy zostali tam opisani.

Pomyślano nie tylko o graczach

Tak to już jest, że z reguły siedzę w fotelu Mistrza Gry i na większość podręczników patrzę właśnie z tej perspektywy. *Dark Heresy* wymaga od prowadzącego wycucia odpowiedniej konwencji, zrozumienia realiów i wprowadzenia nastroju, który nie jest łatwy do wykreowania. Na szczęście autorzy podręcznika nie pozostawili Mistrza Gry samemu sobie. Jeden z najobszerniejszych i najbardziej przydatnych rozdziałów opisuje to, jak będzie wyglądała jego praca. A że nie jest to łatwe zadanie, zamieszczono tam wiele porad, przykładów i trików. Projektanci gry czerpią przy tym pełnymi garściami z kilkuletnich doświadczeń płynących z pracy nad systemem i z własnych gier. Tutaj muszę kolejny raz pochwalić autorów: choć rozdział o zadaniach Mistrza Gry wprowadza nowe elementy i rozwija pewne zasady, nie sprawia że mechanika staje się gąszczem reguł, regulek i wyjątków od odstępstw. W jakiś sposób udało się twórcom rozbudować materiał, unikając jednocześnie jego komplikacji. Co więcej, rady zawarte w tym rozdziale okazały się pomocne zarówno starym wygom, jak i nowicjuszom. Choć przedstawienie świata ponurej przyszłości, w której pozostała tylko wojna, to niełatwe zadanie, nawet osoba dopiero zaczynająca swoją przygodę z tym settingiem bez trudu się w nim odnajdzie dzięki przewodnikowi, jakim jest ów rozdział. Tak

jak nie wyobrażam sobie, żeby grupa kompletnych nowicjuszy przebiła się przez podręcznik do *Pathfindera* i dotrwała do pierwszej sesji (a później ją jeszcze rozegrała!), tak z *Dark Heresy* nie powinni mieć oni zbyt dużych problemów.

Oczywiście żaden podręcznik do gry fabularnej nie jest kompletny, jeśli nie zawiera w sobie przygody, na której można wypróbować nową grę. *Dark Heresy* nie jest pod tym względem wyjątkiem i również może poszczycić się własną. Tu muszę się do czegoś przyznać: nie czytałem jej. Marzy mi się bowiem rozegranie jej w redakcyjnym gronie, jako ostateczny test naszego przekładu. Dlatego nawet do niej nie zaglądam, żeby choćby pobieżnie zorientować się, o co chodzi. Ciekawe tylko, czy będzie dla *Dark Heresy* tym, czym dla *WFRP* był osławiony *Kontrakt Oldehanllera*?

Edycja polska

Skoro już o tym mowa, czas wspomnieć o polskiej edycji *Dark Heresy*. Nie udało nam się niestety wydać pierwszej edycji tego systemu. Po 2008 roku sytuacja nie była sprzyjająca. Zakończyła się linia wydawnicza drugiej edycji *WFRP*, a zmiany korporacyjne i nowa strategia biznesowa właścicieli marek sprawiły, że w Polsce mogliśmy co najwyżej cieszyć się angielskojęzycznymi wersjami podręczników. Teraz pojawiło się światło w tunelu, wiadomo już bowiem, że będzie polska wersja drugiej edycji.

Czuję się trochę niezręcznie, opisując jej walory, ponieważ jestem jedną z osób, które pracują nad tłumaczeniem systemu. Innymi słowy, czytelnicy mogą posądzić mnie o kryptoreklamę, a pisząc ten tekst nie miałem zamiaru jej uprawiać.

Chcę za to napisać o kilku innych sprawach. W przekładzie postanowiliśmy oprzeć się na bazie, jaką stanowiło tłumaczenie drugiej edycji *WFRP*. Zostało one pozytywnie przyjęte przez graczy, więc nie wymyślaliśmy na nowo koła i tam, gdzie mechaniki obydwu gier są zbieżne, trzymamy się utartego już schematu. Bez wątplenia gracze, którzy zjedli zęby na wersji fantasy, szybko odnajdą się i w drugiej edycji *Dark Heresy*.

Chciałem też napisać o czymś innym: proces przekładu różni się od tego, w którym brałem udział, zajmując się *Warhammerem*. W przypadku *Dark Heresy* zaczęliśmy od żmudnego ustalania, szlifowania i dogrywania słownika. Tę tytaniczną pracę

wzięli na siebie Michał Bańka i Bartosz Chilicki, którzy te kilkaset terminów wyłowili z podręcznika, sprawdzili i obgadali. Kiedy zostały położone te podwaliny, zaczęła się praca nad samym przekładem. Tutaj na pierwszy plan wysunął się Krzysztof Kowalczyk, któremu przypadł w udziale najdłuższy rozdział podręcznika. Jako tłumacz, został on rzucony na głęboką wodę, lecz nie poszedł na dno i świetnie poradził sobie z zadaniem.

” W PRZEKŁADZIE POSTANOWILIŚMY
OPRZEĆ SIĘ NA BAZIE, KTÓRĄ
STANOWIŁO TŁUMACZENIE DRUGIEJ
EDYCJI WFRP. ZOSTAŁO ONO
POZYTYWNI PRZYJĘTE PRZEZ GRACZY,
WIĘC NIE WYMYŚLALIŚMY NA NOWO
KOŁA I TAM, GDZIE MECHANIKI OBYDWU
GIER SĄ ZE SOBĄ ZBIEŻNE, TRZYMAMY
SIĘ UTARTEGO JUŻ SCHEMATU.

Jak wygląda nasza praca z tekstem? Przetłumaczony przez nas fragment podręcznika trafia do redakcji merytorycznej i korekty językowej, później zaś jest sprawdzany ponownie przez tłumacza, który ustala czy podczas zmian nie zatracił on swojego sensu i ducha. Wiercie mi, dla człowieka to najtrudniejszy moment całego procesu: jego genialne, błyskotliwe i pełne polotu tłumaczenie wraca pokreślone, czerwone od poprawek, na marginesie znajdują się jakieś uwagi, pytania i zastrzeżenia redaktora. Aż ma się ochotę urwać mu łeb przy samych... mackach! Później tłumacz siada i zaczyna czytać, akceptować zmiany, dziwiąc się że w sumie ta druga wersja nie jest taka zła i że sam na coś podobnego nie wpadł... Oczywiście stroję sobie teraz trochę żarty, ale fakt pozostaje taki, że proces tłumaczenia gry fabularnej jest żmudny i ciężki. Wydawać by się mogło, że wystarczy znać temat i można pisać. Niestety nie. Z jednej strony wymagana jest nieprawdopodobna dokładność, z drugiej zaś dokładne albo dla odmiany lekkie pióro. Oczywiście wszystko to w odpowiednim momencie, ponieważ nie ma nic gorszego jak swobodne tłumaczenie zasad i dosłowne części opisowej...

Po zaakceptowaniu poprawek tekst wraca do redaktora. Jeśli któreś zostały odrzucone, dyskutujemy nad nimi, aż obydwie strony dojdą do konsensusu. Kiedy

ten zostanie osiągnięty i tekst jest zaakceptowany, trafia do składu, a później jest jeszcze raz sprawdzany, czy wszystko wygląda tak, jak powinno. Po finalnej akceptacji, wraz z całością książki, będzie mógł on trafić do drukarni, a stamtąd w wasze ręce.

Ostatnie słowa

Informacja o wydaniu gry spotkała się z szerokim odzewem i entuzjastycznym przyjęciem. Nie kryję, że byłem tym zaskoczony, ponieważ gdzieś w głębi ducha obawiałem się, że niekoniecznie tak musi być. Czy mroczne czterdzieste milenium znajdzie miejsce w sercach polskich graczy RPG? Czy jest miejsce na kolejny, poważny i duży system fabularny na niewielkim polskim rynku? Podręcznik główny nie będzie kosztował pięćdziesięciu złotych i może się wiązać z kilkukrotnie wyższym wydatkiem – czy polski gracz będzie chciał wyłożyć na niego tak wysoką kwotę? Angielska wersja przypomina bardziej album niż książkę. Twarda, gruba okładka, w pełni kolorowe strony, stylizowana na pergamin barwa i solidne szycie sprawiają, że to istny skarb, ale czy znajdą się nań chętni? Na razie podręcznik podstawowy dostępny był w sprzedaży przedpremierowej i jej limit został wyczerpany. Wiem, że dosłownie były kolejki, a dla tych którzy nie zdołali załapać się na pierwszy rzut, przygotowano drugi, który również momentalnie się rozszedł. To dla nas dobry znak i zachęta do jeszcze intensywniejszej pracy. Pozwala nam też liczyć na to, że popularność gry sprawi, że będziemy mogli pracować nad dodatkami. Wszystko w rękach graczy.

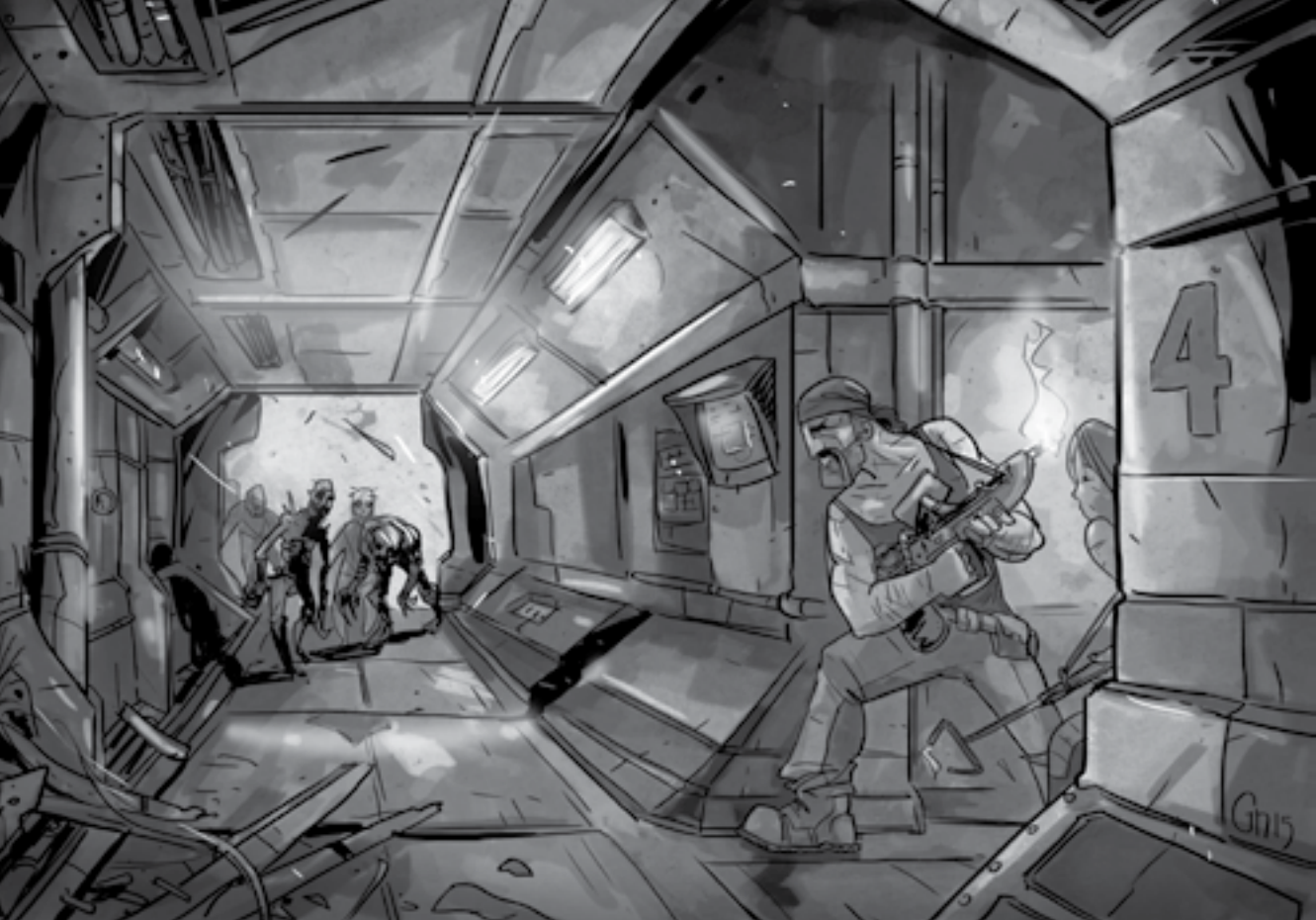
„DARK HERESY JEST SYSTEMEM, NA KTÓRY CZEKALIŚMY BARDZO DŁUGO, A NA JEGO POLSKĄ EDYCJĘ JESZCZE DŁUŻEJ. TERAZ TYLKO OD GRACZY ZALEŻY, JAKIE BĘDĄ JEGO LOSY.

Czas spaść artykuł jakąś kłamrą, sięgam więc pamięcią do podobnych tekstów, które wywarły na mnie największe wrażenie. Takim był ten z trzeciego numeru *Magii i Miecza*, opisujący *Warhammera*. Jeśli się nie mylę, przez pomyłkę nie umieszczono nazwiska jego autora, a dopiero po latach dowiedziałem się, że wyszedł spod pióra pana Artura Marciniaka. Pamiętam jednak, że rozpałił moją ciekawość, pokazywał niezliczone ścieżki, jakimi



może potoczyć się przygoda i prezentował fascynujący, choć ponury, świat niebezpiecznych przygód. Historia zatacza koło, teraz ja opisuję system, który ma się ukazać i który, mam nadzieję, zafascynuje oraz wciągnie graczy. Dziś, inaczej niż dwadzieścia lat temu, mają oni znacznie większy wpływ na gry. Podobnie jak oddziałują na kształtowanie się systemów, tak i decydują o losach całych linii wydawniczych, co było widać chociażby po zbiorce na wydanie nowej edycji *Earthdawn*. Jeśli jesteście fanami mrocznej przeszłości, w której jest tylko wojna, jeśli ów świat was intryguje i chcecie w niego wejść, nie ma lepszego momentu. *Dark Heresy* jest systemem, na który czekaliśmy bardzo długo, a na jego polską edycję jeszcze dłużej. Teraz tylko od graczy zależy, jakie będą jego losy. Nie ma nic pewnego, czego uczy nas wspomniane przed chwilą niepowodzenie zbiórki na *Przebudzenie Ziemi*, lecz mam nadzieję, że hordy Chaosu nie zaleją Imperium, a Akolici będą przemierzać domenę Imperatora, broniąc jej przed kultystami, obcymi i złowrogimi demonami.

Pozostaje mi tylko liczyć na to, że spotkamy się kiedyś na sesji, wspólnie działając na zlecenie Inkwizytora. Spalić heretyka, zabić mutanta, wykorzenić nieczystych!



ROANOKE

Scenariusz science fiction w konwencji survival horroru

PAWEŁ „GERARD HEIME” JASIŃKI, PIOTR MOSTOWSKI

ILUSTRACJE: GRZEGORZ NITA



Roanoke to przygoda do systemu Savage Worlds, przeznaczona dla od trzech do pięciu doświadczonych bohaterów. Inspirowana jest grami Dead Space i System Shock 2 oraz filmami Obcy, Pandorum i Ukryty wymiar. Bohaterowie, koloniści z systemu Tau Ceti, będą musieli poradzić sobie z niebezpieczeństwami czającymi się na pokładzie tajemniczego, pozornie opuszczonego statku, lecącego w stronę ich kolonii.

Informacje dla Bohaterów Graczy – kolonizacja Tau Ceti

Tau Ceti jest oddalona od Ziemi o 11,887 lat świetlnych. Jest gwiazdą typu widmowego G (podobnie jak Słońce) o masie 0,81 masy Słońca i promieniu 0,77 promienia Słońca. Ze względu na te fakty przez lata interesowała astronomów. W 2013 roku ustalono, że jedna ze znajdujących się w tym układzie planet leży w odległości 0,552 jednostki astronomicznej od gwiazdy. W 2107 roku, po 54 latach lotu przez kosmiczną pustkę, bezzałogowa sonda badawcza dotarła do układu Tau Ceti. Trzeba było następnym dwunastu lat, aby sygnały przez nią emitowane dotarły na Ziemię. Sonda ostatecznie potwierdziła istnienie planety o warunkach umożliwiających kolonizację. Wystrzelone przez nią ładowniki zbadały zarówno próbki skał pochodzące z nienazwanej jeszcze planety, jak i z licznych występujących w systemie meteoroid oraz planetoid. Odkrycie dużych ilości wartościowych minerałów i rzadkich metali wywołało burzę na Ziemi, coraz bardziej przeludnionej i nękanej brakiem surowców naturalnych. W obliczu porażki programu kolonizacyjnego Wenus i kryzysu ekonomicznego na Marsie, pomysł kolonizacji innych układów planetarnych stawał się coraz bardziej popularny.

W 2130 roku trzy statki kolonizacyjne (SV Godspeed, SV Susan Constant i SV Discovery) opuściły Układ Słoneczny i skierowały się w stronę Tau Ceti. Ich pasażerowie przypominali pierwszych kolonistów, którzy wyruszyli w swą podróż do Nowego Świata. Byli wśród nich idealisci, którzy wierzyli że kolonizacja kosmosu jest jedyną nadzieją ludzkości. Byli też desperaci, którzy nie mieli wiele do stracenia, więc wyruszyli w daleką podróż, pragnąc na nowo ułożyć sobie życie. Znaleźli się również i ryzykanci, którzy dla sławy, wiedzy i bogactwa zdecydowali się na tę karkołomną misję, aby zapisać swe nazwisko w annałach historii. A także i buntownicy, którzy postanowili zerwać ze *status quo* i zbudować nowe, lepsze państwo, gdzieś daleko w kosmosie. Wszyscy oni wiedzieli, że na miejsce dotrą już jako ludzie w sile wieku, liczący sobie po 65-70 lat (przy średniej długości życia rzędu 110-120 lat w pierwszej połowie XXII wieku), a społeczeństwo na obcej planecie zbudują ich dzieci, wychowane na wielopokoleniowym statku kolonizacyjnym.

” JEST ROK 2199. KOLONIA NA PLANECIE JAMESTOWN LICZY KILKANAŚCIE TYSIĘCY LUDZI. PROCES KOLONIZACJI I POWOLNEJ TERRAFORMACJI CIĄGLE TRWA, PRZYBYWA TEŻ NOWYCH MIESZKAŃCÓW.

Dzisiaj jest rok 2199. Kolonia na planecie Jamestown liczy kilkanaście tysięcy ludzi. Proces kolonizacji i powolnej terraformacji ciągle trwa, przybywa też nowych mieszkańców. Dzieci, które urodziły się na pokładzie statków kolonizacyjnych, są już w sile wieku, a pokolenie urodzone na planecie wchodzi w dorosłość. Większość z osadników mieszka w Jamestown Prime, głównym ośrodku miejskim na planecie. Część żyje jednak poza planetą, w niewielkich bazach górniczych, które rozsiane są po licznych planetoidach, krążących w układzie Tau Ceti. Gospodarka układu planetarnego oparta jest właśnie na górnictwie. Surowce są wykorzystywane w ogromnych ilościach do rozbudowy infrastruktury planetarnej. W Jamestown istnieje kilka ośrodków badawczych i zakładów przemysłowych wykorzystujących rzadkie substancje i kopaliny do opracowywania nowych technologii – kolonia musi opierać się w tym względzie głównie na własnych naukowcach, ponieważ zapóźnienie względem Ziemi (z racji dzielącego planety dystansu) wynosi 12 lat. Na orbicie Jamestown znajduje się też parasol ochronny, mający na celu niszczenie licznych meteoroidów, które zagrażają planecie. Wydaje się, że kolonię czeka świetlana przyszłość...

Informacje dla Mistrza Gry – za kulisami

Dwa lata przed wydarzeniami z przygody (w 2197 roku) na Ziemi został opracowany i przetestowany działający napęd nadświetlny. Początkowo korporacja Weilai-Lefevre wyposażyła w niego szereg sond zwiadowczych, które wyruszyły do odległych układów gwiazdnych, gdzie zostały założone kolonie. Jednym z tych układów było Tau Ceti. Korporacja W-L nawiązała tym samym kontakt z rządem Jamestown. Zaplanowano transport kolejnej grupy kolonistów oraz transfer

technologii. W drodze powrotnej transportowiec miał zabrać ładunek rzadkich surowców, których tak brakowało na Ziemi.

Rząd Jamestown spodziewa się zatem transportu kolonistów, nie zna jednak dokładnej daty ich przybycia. Negocjacje dotyczące transportu były owiane tajemnicą, na wypadek gdyby po drodze doszło do awarii lub z innych powodów przelot okazał się niemożliwy. Poza tym rząd Jamestown zdaje sobie sprawę, że możliwość tak szybkiego transportu z i na Ziemię oznacza drastyczną zmianę w sytuacji planety, co może odbić się na nastrojach społecznych. Dlatego też administratorzy kolonii zamierzają ogłosić przybycie transportu dopiero wtedy, gdy znajdzie się on w układzie Tau Ceti.

Scenariusz opowiada o grupie specjalistów, która wyrusza do jednej z baz górniczych w celu dokonania napraw. Ich lot zostaje niespodziewanie przerwany przez statek SV Deliverance, który wychodzi z nadprzestrzeni tuż przed dziobem ich jednostki.

” RZĄD JAMESTOWN SPODZIEWA SIĘ TRANSPORTU KOLONISTÓW, NIE ZNA JEDNAK DOKŁADNEJ DATY ICH PRZYBYCIA.

SV Deliverance spędziło w przestrzeni kosmicznej rok, z czego w nadprzestrzeni około tygodnia. W trakcie wejścia w nadprzestrzeń na pokładzie statku miała miejsce poważna awaria, która doprowadziła do przepięcia głównych i awaryjnych systemów zasilania w sekcji transportowej.

Każdy zahibernowany kolonista był utrzymywany w stanie bliskim śmierci klinicznej. Dzięki temu system podtrzymywania życia mógł sprawnie działać, pomimo dziesięciu tysięcy pasażerów znajdujących się na pokładzie. W celu wybudzenia gwiazdnych podróżników, do ich organizmów wprowadzono nanomaszyny określane jako SARN (ang. *Suspended Animation Recovery Nanites*). SARN miały dosłownie przywrócić do życia kolonistów w trakcie procedury wybudzenia z hibernacji.

Gdy w sekcji transportowej uszkodzeniu uległy systemy zasilania, odłączony został system podtrzymywania życia. SARN, odcięte na skutek

awarii od zewnętrznego sterowania, zidentyfikowały awarię systemu jako początek procedury wybudzenia. Niestety na skutek uszkodzeń sekcji transportowej większość pasażerów już nie żyła. Nanomaszyny zaczęły pobudzać więc do życia ich martwe ciała.

Żałoga dyżurna SV Deliverance walczyła z uszkodzeniami. Gdy pierwsze drużyny ratownicze dotarły do sekcji transportowej, w kapsułach hibernacyjnych odnalazły martwe ciała pasażerów. Zmarłych przewieziono do kostnicy. Wkrótce jednak przywrócono zasilanie i uzyskano dane z systemu monitorowania kapsuł. Sensory, zmylone przez nanomaszyny, informowały że tylko niewielka część zahibernowanych zmarła w trakcie awarii. Nikt wtedy nie zdawał sobie sprawy, że nanity są w trakcie niszczyielskiej pracy.

” SCENARIUSZ OPOWIADA O GRUPIE SPECJALISTÓW, KTÓRA WYRUSZA DO JEDNEJ Z BAZ GÓRNICZYCH W CELU DOKONANIA NAPRAW. ICH LOT ZOSTAJE NIESPODZIEWANIE PRZERWANY...

Pierwsze „ożywienie” nastąpiło w kostnicy. Infekcja szybko rozprzestrzeniła się na cały blok medyczny i naukowy, a następnie na cały statek. Program wykonawczy nanitów był niedostosowany do nieodwracalnych zmian, które nastąpiły w ludzkich organizmach. Pobudzane do działania narządy wewnętrzne pasażerów nie funkcjonowały samodzielnie, nanity musiały zatem wciąż nimi kierować – licząc na to, że pasażerowie w końcu zaczną działać samodzielnie. By sprostać nowemu problemowi, maszyny zaczęły się mnożyć. Za ich pośrednictwem pasażerowie zaczęli pożerać wszystko, co znalazło się na ich drodze, a zwłaszcza żywą ludzką tkankę. Nanity próbowały w ten sposób odbudować, przebudować i usprawnić nie działające narządy wewnętrzne. W końcu zaczęły asymilować otoczenie i ewoluować. W ten sposób maszyny dopięły swego i przywróciły podstawowe funkcje życiowe istot, które jednak trudno było już nazwać ludźmi.

W efekcie walk z zarażonymi, na pokładzie doszło do kilku niebezpiecznych awarii i wybuchów. W ciągu kilkunastu godzin cała załoga

dyżurna została zdziesiątkowana. Napastnikom nie udało się dotrzeć wyłącznie na mostek, odcięty od reszty statku z powodu kwarantanny. Tam właśnie schroniła się grupka oficerów, wraz z kapitan Camille Zanzhu. Tylko ona z całej kadry oficerskiej przeżyła zaś wystarczająco długo, aby ujrzeć przyłot na Tau Ceti. Kapitan Zanzhu byłaby odpowiednią osobą na właściwym miejscu, gdyby nie fakt, że całkowicie postradała rozum. Jest teraz święcie przekonana, że koloniści żyją, a jej zadaniem jest dostarczyć ich na Jamestown.

Statek tuż po skoku przechodzi rekalkibrację systemów i procedurę uruchomienia napędu. Trwa ona zazwyczaj kilka godzin, choć na skutek uszkodzeń (powstałych w wyniku awarii i walk z zarażonymi) może potrwać dłużej. Następnie statek uda się zgodnie z zaplanowaną trasą na orbitę Jamestown, gdzie automatyczne lądowiki dokonają wyładowania kolonistów na powierzchnię planety – zgodnie z procedurą awaryjną.

Pojawienie się nieodpowiadającego na wezwania statku w systemie zostałyby uznane za podejrzane, lecz kapitan ma z mostka dostęp do sekcji komunikacyjnej. Zdaje sobie też sprawę z tego, że gdyby władze Jamestown dowiedziały się o zarazie, zarządziłyby kwarantannę Deliverance, zanim ta zdążyłaby wylądować kolonistów na powierzchni planety. A pani kapitan bardzo zależy na tym, aby wszyscy osadnicy wylądowali na planecie cali i zdrowi.

Przed bohaterami stoją zatem dwa trudne zadania. Pierwsze – przeżyć i uciec z Deliverance, a drugie – nie dopuścić, aby zarażeni pasażerowie dotarli na Jamestown.

Przydatne umiejętności

Tworząc postaci z myślą o Roanoke, zwróćcie uwagę że następujące umiejętności nie będą przydatne w tej przygodzie: *Hazard, Przetrawianie, Wypytywanie, Jeździectwo, Pływanie, Prowadzenie i Żeglowanie*. Poniżej znajduje się natomiast lista umiejętności szczególnie przydatnych w tym scenariuszu.

Umiejętności oparte na Sprycie

Leczenie

Czułe punkty: Lekarz jest w stanie ocenić możliwości bojowe *Pasażera* i wskazać jego słaby punkt.

Wymaga to poświęcenia w trakcie walki całej rundy na obserwację istoty. Udanym testem *Leczenia* z karą -2 pozwala ustalić słabość danego potwora.

Diagnoza: Lekarz musi wykonać test *Leczenia*, aby poprawnie zdiagnozować w jakim stanie znajduje się postać. Diagnozę wykonuje się z karą -2, jeśli lekarz próbuje ocenić stan rannego, który wciąż jest aktywny (walczy, porusza się gwałtownie i tak dalej).

Reperowanie

Przeróbki broni: Niektóre rodzaje broni lub narzędzi posiadają w opisie wskazówki, w jaki sposób można przerobić je za pomocą *Reperowania*.

Przecinanie się przez ściany: Większość głównych ścian i grodzi wewnątrz Deliverance posiada *Wytrzymałość 16*, ale bohater może zdać test *Reperowania*, aby znaleźć słabszy element konstrukcyjny (*Wytrzymałość 12*), a w przypadku przebicia – cienką ściankę wewnętrzną (*Wytrzymałość 8*). *PP* broni odejmuje się od *Wytrzymałości* elementów konstrukcyjnych, jeśli jest to broń tnąca (jak przecinarka lub laser wiązkowy).

Wiedza: Elektronika

Oszukiwanie systemów bezpieczeństwa: Żeby uniknąć zwrócenia na siebie uwagi, bohaterowie mogą zechcieć oszukać czujniki lub kamery znajdujące się na pokładzie. Zwykle oznacza to, że najpierw trzeba podkraść się do czujnika (test *Skradania -2*, zwykły lub przeciwny, jeśli Bohater Niezależny aktywnie poszukuje bohatera), a następnie dezaktywować go za pomocą testu *Wiedza: Elektronika*, tak aby działanie pozostało niezauważone (aby BN zorientował się, że czujnik został wyłączony, musi przebić wynik gracza w teście *Wiedza: Elektronika*).

Podkręcenie broni energetycznej: Bohater potrzebuje pół godziny i udanego testu *Wiedza: Elektronika -2*, aby zwiększyć moc urządzenia powyżej normy bezpieczeństwa (+2 do obrażeń; porażka – gdy kartą akcji jest *Trefl* – traktowana jest jak dwie jedynki, a zatem broń psuje się, wybuchła lub całkowicie rozładowując się baterie).

Wiedza: Informatyka

Obsługa komputerów: Większość zaawansowanych komputerów na pokładzie Deliverance korzysta z rozwiązań interfejsowych lub języków programowania, które nie są znane bohaterom. Dlatego w wielu przypadkach, aby uzyskać dane lub obsłużyć specjalistyczny program, potrzebny jest test *Wiedzy: Informatyka*.

Przeprogramowywanie urządzeń: Większość urządzeń na pokładzie Deliverance może zostać przeprogramowana. Jeśli są to zwykłe urządzenia, mające cywilne zastosowanie, można tego dokonać z karą -2 do testu. Przeprogramowanie specjalistycznych lub wymagających odpowiedniego poziomu dostępu urządzeń (np. robotów technicznych) wiąże się z karą od -4 do -6.

Umiejętności oparte na Zręczności Włamywanie

Otwieranie śluz i grodzi: Wiele grodzi, zwłaszcza w pomieszczeniach o ograniczonym dostępie (np. reaktor), wymaga specjalnego kodu (lub zbliżenia chipu podskórnego), żeby je otworzyć i zamknąć. Aby obejść to wymaganie, konieczne jest otwarcie paneli technicznych przy grodziach i zdanie testu *Włamywania* (z karą od -2 do -6, w zależności od tego, jak dobrze pilnowane jest pomieszczenie znajdujące się za śluzą). Sukces w teście oznacza, że bohater może jednorazowo otworzyć lub zamknąć gródź. Przebicie oznacza zaś, że Bohater Gracza ma pełny dostęp do sterowania grodzią i może ją od tej pory otwierać i zamykać, kiedy tylko zechce.

Zero-G (nowa umiejętność)

Poruszanie się w warunkach zerowej grawitacji nie jest łatwe i wymaga specjalnego przeszkolenia. Postać musi przetestować umiejętność *Zero-G* za każdym razem, gdy chce wykonać jakiś ryzykowny manewr. Oprócz tego postać wykonująca test umiejętności lub cechy wymagający aktywnego poruszania się (np. umiejętność *Walka*, *Sila* w trakcie wykonywania sztuczki itp.) testuje zamiast tego umiejętność *Zero-G*, jeśli jej wartość jest niższa. Kość umiejętności *Zero-G* zastępuje też kość biegania w zerowej grawitacji.

Nowe zasady

Zużycie amunicji i poziom ran

W tym scenariuszu stan amunicji dla broni posiadanych przez bohaterów oraz poziom ran są tajne i zna je tylko MG. Cel tego rozwiązania jest prosty – pomaga ono tworzyć pełne napięcia sytuacji, w których bohaterowie nie wiedzą, ile zostało im jeszcze amunicji oraz jak dużo są w stanie wytrzymać.

W swoich notatkach zaznaczaj każdy strzał oddany z danej broni przez BG. Jeśli na kości figury wypadł wynik wyższy niż na kości umiejętności (w przypadku ognia ciągłego – wyższy niż na dowolnej kości umiejętności), zużycie amunicji jest dwa razy większe (np. atak, który zużywał 6 strzałów, zużywa ich 12). Nie przejmuj się, jeśli w ten sposób bohater wystrzelił więcej pocisków niż miał w magazynku. Interesuje cię tylko jedna sytuacja: kiedy BG chce oddać strzał i nie ma amunicji. Wtedy pociągnięcie za spust objawia się przykrym „klik” i broń nie strzela. Bohaterowie mogą oczywiście poświęcić akcję, aby sprawdzić stan amunicji, ale jeśli w tym samym czasie chcą strzelać, muszą to zrobić z karą -2 za dwie akcje w rundzie.

Sposób na sprawdzenie, jak bardzo dana postać jest ranna, został natomiast opisany przy umiejętności *Leczenie (Diagnoza)*.

Skafandry i próżnia

Standardowy lekki kombinezon kosmiczny, w jaki wyposażeni są bohaterowie, posiada zapas powietrza na 60 minut. Przyjmij że każda runda walki, ze względu na ogromny wysiłek, zużywa 3 minuty (5% całkowitego zapasu) tlenu.

Jeśli postać otrzyma *Ranę*, będąc w skafandrze, ten natychmiast przestaje być szczelny i zaczyna tracić powietrze. Co turę (przed rozdaniem kart inicjatywy) ze skafandra ucieka $k6 \times 3$ minuty tlenu.

Gdy zapas tlenu w skafandrze spadnie do zera, postać zaczyna się dusić: co turę musi zdać test *Wigoru* -2 lub otrzymać poziom *Wyczerpania*. Postać *Wyliminowana* umrze po tylu turach, ile wynosi połowa jej kości *Wigoru*. Do 5 minut po śmierci można próbować reanimacji rzutem na *Leczenie* -4.

Jeśli postać bez skafandra zostanie wystawiona na działanie próżni kosmicznej, co rundę musi zdać test *Wigoru* z karą -4. Porażka oznacza dodatkowo utratę przytomności. Reanimacja takiej postaci nie jest możliwa.

Skafander można naprawić w ciągu jednej rundy za pomocą testu *Reperowania*, jeśli posiada się odpowiednie łąty. Jeśli postać ich nie posiada, może próbować załatać kombinezon innymi sposobami, co wiąże się z karą -2 do testu.

Lekki skafander nie zapewnia premii do pancerza. Ciężki skafander zapewnia premię +2 do pancerza przeciwko obrażeniom od walki wręcz. Szczelny, nieuszkodzony kombinezon (lekki lub ciężki) całkowicie chroni przed promieniowaniem radioaktywnym i trucznymi rozpylonymi w powietrzu oraz zapewnia +2 do walki z zimnem. Uszkodzony kombinezon, w którym nie działa system klimatyzacji, oznacza karę -2 do walki z gorącem.

Broń

Przecinarka plazmowa (broń energetyczna)

(obrażenia: $Si+k6+2$, waga: 5, PP 2)

Standardowe wyposażenie ekipy naprawczej *Deliverance*. Umożliwia walkę na krótki dystans. Niestety kiepskie wyważenie broni sprawia, że

traktowana jest ona jako broń improwizowana, co wiąże się z karą -1 do ataku i *Obrony*. Przecinarka plazmowa może podpalić łatwopalny cel. Może też służyć jako spawarka (palnik plazmowy).

Piła plazmowa (broń energetyczna)

(obrażenia: $2k6+4$, waga: 10, PP 4)

Cięższa, dwuręczna kuzynka przecinarki. Niestety jest to broń, którą łatwo można sobie zrobić krzywde – wynik 1 na kości umiejętności w teście *Walki* oznacza trafienie samego siebie. Piła plazmowa może podpalić łatwopalny cel.

Improwizowany granat

(zasięg: 5/10/20, obrażenia: $3k6$, waga: 1, średni wzornik wybuchu)

Na pokładzie *Deliverance* można znaleźć małe pojemniki z MSMH (stabilnym metalicznym wodorem) służące do zasilania m.in. osobistych zestawów manewrujących. Udany test *Reperowania* pozwala zdjąć zabezpieczenie z pojemnika. Trwa to jedną rundę. Następnie wystarczy podpalić zawór wylotowy i rzucić improwizowany ładunek w stronę wroga. Wynik 1 na kości umiejętności w teście *Rzucania* oznacza, że pocisk wybuchł w rękę rzucającego. Dysponując odpowiednim źródłem ognia (np. przecinarką plazmową), pojemnik z MSMH



można odpalić nawet w próżni. Jeśli postać wykoryzysta znalezione zapalniki i zda test *Reperowania -2*, jest w stanie przygotować bardziej niezawodne granaty, które nie wymagają podpalania i ignorują zasadę związaną z wynikiem 1 na kości umiejętności. Założenie zapalnika trwa 10 minut.

Miotacz ognia

(wzornik zionięcia, obrażenia: 2k10, waga: 20, strzały: 10, min. Siła k6, pomija pancierz)

Wykorzystując przecinarkę plazmową (źródło zapłonu), zawór sterowany elektronicznie i duży zbiornik z MSMH, można zrobić całkiem skutecznego miotacza ognia. Wymaga to udanego testu *Reperowania -2* i pół godziny pracy. Jeden duży zbiornik z MSMH starcza na 10 salw. Wymiana zbiornika na inny wymaga testu *Reperowania*.

Ściągarka

(zasięg: 12/24/48, obrażenia: -, waga: 10, strzały: 1, min. Siła k6, akcja na przeładowanie, nieporęczna) Przyrząd wykorzystywany przez zespoły zero-G do przyciągania ludzi lub przedmiotów, które zaczęły dryfować w niekontrolowany sposób. Każdy pocisk zakończony jest niegroźnym chwytakiem połączonym ze ściągarką za pomocą linki z nanowłókna. Przyciągnięcie ciężkich przedmiotów wymaga punktu oparcia i testu *Siły*. Jeśli cel się opiera, jest to test przeciwstawny, a użytkownik ściągarki otrzymuje do niego modyfikator +2. Bohaterowie mogą wpaść na pomysł, aby chwytaki zastąpić harpunami: ściągarka zadaje wtedy 2k6 obrażeń i w razie przebicia harpun zagłębia się w cel na tyle głęboko, że wyrwanie go z rany zadaje dodatkowe 2k6 obrażeń.

Laser wiązkowy (broń energetyczna)

(zasięg: 24/48/96, obrażenia: 2k6, szybkostrzelność: 3, strzały: 90, waga: 20, min. Siła k8, PP 4, nieporęczny)

Ten ciężki laser tnący łatwo wykorzystać jako zabójczą broń dystansową. Chociaż wiązką lasera można objąć kilka celów jednocześnie, jest on najskuteczniejszy, gdy skieruje się go na jednego przeciwnika. Gdy kilka strzałów trafi w jeden cel, za obrażenia rzuć tylko raz, ale dodaj do siebie wszystkie kostki: na przykład 3 strzały, które trafiły w ten sam cel potrafią jako jedno trafienie za 6k6 obrażeń.

Nitownica

(zasięg: 12/24/48, obrażenia: 2k8, szybkostrzelność: 1, strzały: 30, waga: 15, min. Siła k8, -2 do *Strzelania*)

Pożyteczne urządzenie do prowadzenia napraw na statkach kosmicznych i w warunkach zerowej grawitacji, które może być również wykorzystane jako broń strzelecka. Na nitownicy można zainstalować celownik, np. wskaźnik laserowy, aby usunąć karę -2 do testów *Strzelania*. Wymaga to 30 minut pracy i zdanego testu *Reperowania*. Postać może też przerobić nitownicę tak, aby umożliwiała ona strzelanie ogniem ciągłym. Wymaga to dodatkowych 30 minut pracy i zdanego testu *Reperowania* z karą -2. Modyfikacja ta jest jednak ryzykowna: wynik 1 na kości umiejętności w teście *Strzelania* oznacza, że broń zostaje poważnie uszkodzona i wymaga naprawy (części zapasowe, 1 godzina pracy, zdany test *Reperowania*).

Pistolet laserowy (broń energetyczna)

Patrz: Savage Worlds, strona 49.

Typowo wojskowa broń strzelecka, bardzo rzadka na pokładzie statków kosmicznych. Na *Deliverance* oficjalnie mieli ją tylko Camille Zanhzu i kilku oficerów. Pistolet jest tak zaprogramowany, aby tylko osoba z DNA właściciela mogła z niego strzelać. Przeprogramowanie go wymaga 30 minut czasu i zdanego testu *Wiedzy: Elektroniki* z karą -2. Pistolet laserowy posiada bardzo wyraźny wskaźnik pustej baterii – poinformuj bohatera, że jego pistolet się rozładował, zanim odda on o jeden strzał za dużo.

Strzelba

Patrz: Savage Worlds, strona 49.

Nieliczne strzelby na pokładzie *Deliverance* stanowiły uzbrojenie personelu ochrony i były ładowane tylko obezwładniającą, plastikową amunicją (strzela jak breneka, 2k10 niegroźnych obrażeń). Postać może poświęcić minutę, aby przerobić jeden nabój z obezwładniającego na zwykły śrut. Wymaga to testu *Reperowania -2*.

Paralizator (broń energetyczna)

Patrz: Savage Worlds, strona 46.

Paralizatory były noszone przez personel ochrony *Deliverance* jako podstawowe wyposażenie. Zadają niegroźne obrażenia.

Mononóz

Patrz: *Savage Worlds*, strona 46.

Kilka pojedynczych mononoży znajdowało się w posiadaniu personelu ochrony Deliverance.

Nielegalny rewolwer

Patrz: *S&W .375*, *Savage Worlds*, strona 46.

Kilku pasażerom Deliverance udało się przemyścić na pokład nielegalną broń palną. Nowoczesne, bezłuskowe pistolety wojskowe są oczipowane i ściśle kontrolowane, ale ta broń to staromodny, stalowy rewolwer, pozbawiony wymyślnych zabezpieczeń.

Ekwipunek medyczny

Komputer medyczny (Personal Medical Computer, PMC)

Osobisty system medyczny. Jego użycie wymaga akcji. PMC posiada umiejętność *Leczenie* na k8, pozwala ocenić stan otrzymanych obrażeń, a także może udzielić pierwszej pomocy. W zasobniku mieszczą się trzy dawki leków. Komputer medyczny nie może podjąć prób leczenia, jeśli jest on pusty.

Kontroler bólu (Pain Control Pill 100mg)

PCP to oparty na nanomaszynach i działający natychmiast środek przeciwbólowy, który pozwala całkowicie zignorować modyfikatory wynikające z obrażeń. Działanie Kontrolera bólu utrzymuje się przez godzinę, potem konieczna jest jego następna dawka. Zdiagnozowanie stanu zdrowia osoby znajdującej się pod wpływem PCP jest trudniejsze (kara -2), ponieważ środek ten bardzo skutecznie oszukuje organizm i sprawia, że rany wydają się mniej poważne niż są w rzeczywistości.

Stymulanty

Działający niemalże natychmiastowo środek stymulujący, który zwiększa *Silę* osoby, która go zażyła – niestety kosztem otumanienia i osłabienia funkcji umysłowych. Bohater, który zażyje stymulanty, otrzymuje na czas godziny premię +2 do testów *Sily* (w tym do obrażeń). Wiąże się to jednak z karą -2 do testów *Sprytu* i wszystkich umiejętności na nim opartych przez następne dwie godziny.

Przeciwnicy

Pasażer

Ożywiony przez nanomaszyny pasażer statku lub członek jego załogi.

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

Umiejętności: Spostrzegawczość k6, Rzucanie k6, Walka k6, Zastraszanie k6

Tempo: 6, **Obrona:** 5, **Wytrzymałość:** 7

Sprzęt: Nieliczni *Pasażerowie* mogą posiadać narzędzia lub broń. Niektóre z tych broni mogą być wrośnięte w ich ciało.

Zdolności specjalne:

- *Zęby i pazury:* Obrażenia *Sila*.
- *Poplecznik:* Jak *Blotka*, ale posiada 3 *Rany*.
- *Słabość (kończyny):* Strzały w kończyny zadają +2 obrażenia. Jeśli *Pasażer* otrzymał *Ranę* w kończynę, traci ją. Utrata nogi (lub nóg) oznacza, że jego *Tempo* spada do 2, nie może biegać i otrzymuje -2 do wszystkich testów wymagających przemieszczania się (np. *Walki*). Jeśli *Pasażer* straci rękę, otrzymuje -4 do wszystkich testów wymagających użycia obydwu rąk. Jeśli straci obie ręce, może tylko gryźć (-2 do trafienia, obrażenia: *Sila*).

Ponadto, wszyscy Pasażerowie (niezależnie od rodzaju) posiadają następujące zdolności specjalne:

- *Przerażający:* Każdy, kto zobaczy *Pasażera*, musi zdać test *Ducha*.
- *Nieulekły:* Odporny na *Strach* i *Zastraszanie*.
- *Nieumarły:* +2 do *Wytrzymałości*, +2 do wyjścia z *Szoku*, strzał mierzony rozpatruj jako *Słabość* (patrz wyżej).
- *Odporny na ból:* Niegroźne obrażenia nie mogą zadać *Pasażerowi Rany*, a jedynie wprowadzają go w *Szok*.

Pasażer – Zwierzak

Z jakiegoś powodu ci *Pasażerowie* zachowują się bardziej zwierzęco i dziko. Być może nanomaszyny w ich przypadku działały inaczej, a być może przejęli oni jakieś cechy od zwierząt przewożonych na pokładzie.

Statystyki jak u *Pasażera*, za wyjątkiem:

Umiejętności: Skradanie k8, Walka k8

Tempo: 10, **Obrona:** 6

Zdolności specjalne:

- *Chyży:* Biegając rzuca k10 zamiast k6.
- *Szybki:* Może odrzucić kartę inicjatywy niższą niż 5 i pociągnąć nową, tę musi jednak zachować.
- *Zwierzęce zęby i pazury:* obrażenia Siła+k4.
- *Zagryź!* *Zwierzak* instynktownie rzuca się na wrażliwe miejsca ciała. Jeśli trafi ofiarę z przebicciem, wgrzyza się w najmniej opancerzone miejsce.
- *Słabość (głupi):* +2 do testów *Wyśmiewania* przeciwko niemu.

Pasażer – Łowca

Pozornie bardzo apatyczni i wychudzeni *Pasażerowie*, których często łatwo uznać za martwych. Najczęściej występują w miejscach, gdzie nie było zapasów pożywienia. Atakują z zasadki, wykorzystując fakt, że zamiast rąk mają najczęściej ostre szable wykonane z kawałków metalu.

Statystyki jak u *Pasażera*, za wyjątkiem:

Cechy: Siła k6, Zręczność k8, Wigor k4

Umiejętności: Wspinaczka k6, Skradanie k10

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

Zdolności specjalne:

- *Przewagi:* *Skrytobójca*, *Podwójne uderzenie*, *Czułny*
- *Szable:* obrażenia Siła+k6
- *Słabość (wrażliwy wzrok):* Kara -2 do wszystkich czynności związanych z poruszaniem się i spostrzegawczością, gdy jest oslepiiony silnym światłem. Jego przewaga *Czułny* wtedy nie działa.

Pasażer – Jeżozwierz

Z jego ciała wystają liczne kolce: pręty, ostre kawałki metalu i szkła. Zamiast dłoni posiada hakowate kawałki stali. Nanomaszyny sprawiły, że są one integralną częścią jego ciała.

Statystyki jak u *Pasażera*, za wyjątkiem:

Zdolności specjalne:

- *Kolce:* obrażenia Siła+k6
- *Najeżony kolecami:* Jak przewaga *Błyskawiczny cios*.
- *Szarża:* Jeśli przed atakiem przebył co najmniej 12 metrów, dodaj +4 do obrażeń.
- *Słabość (kolce):* Jeśli postaci uda się pochwycić *Jeżozwierza* (patrz: *Chwył*, *Savage Worlds* str. 63), może chwycić go za kolce i przekręcić je, aby zadać dodatkowe obrażenia (+4) w trakcie chwytu.

Pasażer – Skorupiak

Oblepiiony przez nanomaszyny kawałkami plastiku i plastali, wygląda niczym w groteskowym, chitynowym pancerzu.

Statystyki jak u *Pasażera*, za wyjątkiem:

Wytrzymałość: 11 (4)

Zdolności specjalne:

- *Opancerzony:* +4 do *Pancerza*.
- *Słabość (nieporadny):* Jeśli zostanie powalony, musi zdać test *Zręczności*, żeby móc wstać.

Pasażer – Tłuszcioch [Figura]

Ten *Pasażer* od dawna skutecznie zaspokaja swój nienasycony głód, a nanomaszyny przetwarzają pożartą przez niego materię w tkankę tłuszczową i pseudomięśnie. Jest o wiele silniejszy i bardziej niebezpieczny niż inni *Pasażerowie*, a jego szeroko rozwarła paszcza wzbudza lęk.

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

Umiejętności: Spostrzegawczość k6, Rzucanie k6, Walka k8, Zastraszanie k6

Tempo: 5, **Obrona:** 6, **Wytrzymałość:** 9

Zdolności specjalne:

- *Przerażający (-2):* Każdy, kto zobaczy *Tłuszciocha* musi zdać test *Ducha* -2.
- *Potworna paszcza:* Obrażenia *Siła*+k6.
- *Zawzięty:* Ten potwór nie otrzymuje *Rany*, jeśli dozna *Szoku* dwukrotnie.
- *Słabość (paszcza):* Trafienia wycelowane w otwarte usta zadają +4 obrażenia.

Robot techniczny

Standardowy wielozadaniowy robot wielkości człowieka, wyposażony w komplet manipulatorów i wbudowany laser wiązkowy. Bez większych problemów może poruszać się w próżni dzięki systemowi magnetycznych zaczepów.

Statystyki robota jak *AMK* (str. 145 *Savage Worlds*), ale ma normalny rozmiar, **Wytrzymałość:**10 (4) i jest *Popiecznikiem* z 3 *Ranami*.

IAN [Figura]

Komputer pokładowy *Deliverance* nie ma ciała, ale jest w stanie całkiem sprawnie wykorzystywać szereg swoich umiejętności za pomocą działających fragmentów pokładowej sieci komputerowej.

Cechy: Duch k10, Spryt k10

Umiejętności: Przekonywanie k10, Zastraszanie k6, Spostrzegawczość k8, Wiedza: Informatyka k10, dowolna inna umiejętność Wiedza k8, Wyszukiwanie k10

Przewagi: *Czuźny, Uczony (Informatyka, Elektronika)*

Camille Zanzhu [Figura]

Twarda, zawzięta i niezrównoważona psychicznie kapitan *Deliverance*, która na skutek traumatycznych przeżyć i silnego przekonania o misji, z jaką wiąże się jej stanowisko, straciła kontakt z rzeczywistością. Chce dostarczyć *Deliverance* oraz cały jego ładunek na *Jamestown*.

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

Umiejętności: Przekonywanie k10, Zastraszanie k8, Spostrzegawczość k8, Wiedza: Elektronika k6, Wiedza: Informatyka k6, Pilotowanie k10, Rzucanie k6, Strzelanie k8, Walka k6, Zero-G k8

Charyzma: +2 **Tempo:** 6, **Obrona:** 5

Zawady: *Lojalna, Świr (poważna)*

Przewagi: *As, Charyzmatyczna, Czuźna, Podwójne Uderzenie, Sokole Oko, Szycha, Zaprawiona w Walce*

Sprzęt: Dwa pistolety laserowe (1 zapasowa bateria do każdego z nich), trzy improwizowane granaty, mononóż, ciężki skafander wojskowy (jak ciężki skafander, ale ma pancerz +2/+4 i neguje 4 PP).

Przebieg przygody Akt I: Statek w ciemnościach

W pierwszych scenach scenariusza proponujemy przebieg liniowy, który ułatwi budowanie pożądanego nastroju.

Zderzenie – prolog

Przygoda rozpoczyna się, kiedy tuż przed nosem Bohaterów Graczy z nadprzestrzeni wychodzi statek kosmiczny nieznanego pochodzenia (SV Deliverance). Ponad kilometrowej długości jednostka jest nieoznaczona, zupełnie wygaszona i nie odpowiada na próby nawiązania kontaktu. Dryfuje w przestrzeni kosmicznej. Jest regularnym, wężającym się ku dziobowi walcem, do którego podczepiono jakąś wąską podłużną konstrukcję (to zwinięte panele radiacyjne). Nie przypomina swoją budową niczego, co bohaterowie znaliby z Jamestown – tym bardziej, że nie słyszeli nigdy o napędzie nadprzestrzennym.

PRZYGODA ROZPOCZYNA SIĘ
W MOMENCIE, W KTÓRYM TUŻ
PRZED NOSEM BOHATERÓW GRACZY
Z NADPRZESTRZENI WYCHODZI STATEK
KOSMICZNY NIEZNANEGO
POCHODZENIA.

Statek BG nie jest w stanie wyhamować i wpada w centralną część kadłuba obcej jednostki. Udany manewr (test na *Pilotowanie*) może pozwolić bohaterom wyjść ze zderzenia bez szwanku, inaczej otrzymają obrażenia pochodzące od spadających przedmiotów, obijania się o ściany itp. W każdym przypadku statek Bohaterów Graczy jest jednak poważnie uszkodzony i niezdolny do dalszego lotu.

Obcy statek – pusty zbiornik paliwowy, szklarnia hydroponiczna

Część pokładu Deliverance, w którą wpadł statek bohaterów, to zbiornik paliwowy – obecnie pusty. Ponieważ Deliverance znajduje się teraz w swobodnym dryfie, na pokładzie nie ma grawitacji i po wyjściu ze swojego statku BG będą swobodnie unosili się w przestrzeni.

Zbiornik paliwowy jest całkowicie pusty, pozbawiony oznaczeń i nieoświetlony, co potęguje poczucie obcości i osamotnienia. W warunkach

zerowej grawitacji posiadane przez bohaterów latarki dają mocno skoncentrowane strumienie światła, nie da się więc nimi oświetlić żadnej rozleglejszej powierzchni. Analiza cząsteczek znajdujących się jeszcze na ściankach zbiornika pozwoli BG odkryć, do czego służył.

Ze zbiornika są dwa wyjścia, ale jedno z nich – gródź służąca do transportu paliwa do silników – jest obecnie szczelnie zamknięte. Drugie z wyjść – właz służący technikom do wejścia i wykonania ewentualnych napraw wewnątrz zbiornika – znajduje się na ścianie tuż pod sufitem. Prowadzi do niego metalowa drabinka (identyczna znajduje się po drugiej, zewnętrznej stronie zbiornika). W warunkach zerowej grawitacji do włazu można się również dostać dzięki sile nieważkości.

Po wyjściu ze zbiornika bohaterowie trafiają do korytarza, również nieoznaczonego, który prowadzi ich do śluzy. BG jeszcze o tym nie wiedzą, ale większość oznaczeń i napisów znajdujących się na Deliverance nie była prawdziwa i opierała się na Rozszerzonej Rzeczywistości (ang. *Augmented Reality*). Były to hologramy wyświetlane za pomocą okularów z holoprojektorami, które stanowiły standardowe wyposażenie załogi. Bez tych hologramów wnętrze statku wydaje się wręcz nieludzko sterylne, a orientacja w przestrzeni jest znacząco utrudniona.

Za śluzą znajduje się szklarnia, pełna długich donic wypełnionych ceramicznym granulatem (wyglądającym jak małe brązowe kamyczki) i bardzo bogatą roślinnością. Bohaterowie, wychowani na Jamestown, mogą mieć problemy z rozpoznaniem większości tutejszych roślin (*Wiedza ogólna -4*), a nawet uznać że są to rośliny nieznanie ludzkości. W rzeczywistości to zmodyfikowane genetycznie ziemskie gatunki, służące do produkcji tlenu i stanowiące cenny towar wieziony do kolonii. Część donic jest przytwierdzona do podłogi, ale niektóre swobodnie unoszą się w przestrzeni. Inne musiały zostać rozbite, ponieważ na granulacie, roślinność i rozłupane fragmenty można natknąć się w całym pomieszczeniu. Obecnie w szklarni jest zupełnie ciemno, ale widać podwieszony pod sufitem system lamp z dużymi żarówkami oraz wciąż lekko wilgotne zraszacze do roślin (z ich wyłączników czasowych łatwo zrobić elektryczne zapalniki czasowe).

” UWAŻNI BOHATEROWIE
DOSTRZEGĄ, ŻE OPRÓCZ
KULECZEK WODY W POWIETRZU UNOSI
SIĘ TEŻ CIEMNIEJSZA CIECZ – KREW.

Uważni bohaterowie dostrzegą, że oprócz kuleczek wody w powietrzu unosi się też ciemniejsza ciecz – krew. Na rozmazane ślady krwi można się też natknąć podczas oglądania stołów, na których stała część donic. Ktoś może również zauważyć, że oprócz roślinnych pędów w powietrzu unoszą się i delikatnie omiatają BG girlandy jelit, kawałki mięsa oraz poszarpane strzępy jakichś niemożliwych do zidentyfikowania narządów wewnętrznych. Mogą one pochodzić od jakiegoś zwierzęcia, ale trudno to ocenić. Żeby nie spanikować i nie rzucić się do wyjścia, Bohaterowie Graczy muszą zdać test *Ducha*.

Po drugiej stronie szklarni, za służą, korytarz ciągnie się dalej. Po prawej stronie bohaterowie trafiają na kolejną służę, prowadzącą do skafandrowni, oraz na wielkie przejście, prowadzące na pokład ładunkowy.

Trupy w próżni – skafandrownia i ładownia

Jeśli bohaterowie zechcą zbadać skafandrownię, znajdą tam kombinatory kosmiczne, które jednak nie przypominają tych używanych na Jamestown, są bowiem znacznie bardziej futurystyczne. Ich kształt sugeruje jednak, że zostały zaprojektowane dla istot humanoidalnych. Nie mają żadnych oznaczeń ani napisów, które pozwalałyby je zidentyfikować. Są puste. Ze skafandrowni odchodzi krótki ciemny korytarz, prowadzący – jak widoczne wcześniej wielkie przejście – na pokład ładunkowy.

Na pokładzie jest ciemno, ale jeśli bohaterowie zaczną hałasować, dwa największe reflektory włączą się i zaczną przeczesywać pomieszczenie – to IAN (ang. *Intelligent Authority Network*), który wykrył obecność BG. Jeśli nie uda im się ukryć lub celowo zwrócą na siebie uwagę komputera, światło natychmiast zgaśnie. Komputer na razie nie odpowie, ale przez jakiś czas będzie w milczeniu śledził poczynania bohaterów, żeby zorientować się w motywacjach BG oraz możliwości wykorzystania ich do własnych celów.

Pokład składa się z dwóch poziomów: gruntu i zawieszonych ponad nim ramp, po których pasażerowie mieli przemieszczać się z wahadłowców transportowych do wnętrza *Deliverance*. Przy rampach znajdują się obecnie dwa wahadłowce. Ich zbadanie pozwoli odkryć dwa problemy:

- żaden z nich nie ma paliwa,
- z jakiegoś powodu ich systemy sterowania odmawiają posłuszeństwa – to IAN je odłączył, żeby *Pasażerowie* nie mogli rozprzestrzenić się poza statek.

Jeśli w dalszej części przygody bohaterowie będą chcieli użyć wahadłowców, czeka ich próba przekonania do tego IAN-a lub przejęcie kontroli nad komputerami promów (BG mogą wdać się w hakerski pojedynek z IAN-em, tak jak opisano to w sekcji poświęconej serwerowni, ale z pokładu ładunkowego mogą jedynie odzyskać kontrolę nad promami).

” NA POKŁADZIE JEST CIEMNO,
LECZ JEŚLI BOHATEROWIE
ZACZNĄ HAŁASOWAĆ, DWA
NAJWIĘKSZE REFLEKTORY WŁĄCZĄ SIĘ
I ZACZNĄ PRZECZESYWAĆ
POMIESZCZENIE – TO IAN, KTÓRY
WYKRYŁ OBECNOŚĆ BG.

Pod sufitem podwieszono też robota widłowego – szyny pozwalają mu sięgnąć praktycznie w każde miejsce pokładu. Pomieszczenie kontrolne robota znajduje się w lewym górnym rogu, tuż pod sufitem, nie ma więc do niego bezpośredniego dostępu z pokładu ładunkowego i trzeba najpierw wejść do wewnętrznych pomieszczeń statku.

Na poziomie gruntu leży kilkadziesiąt szczerlnie zamkniętych metalowych kontenerów (2 x 2 x 4 metry) pozbawionych oznaczeń i przytwierdzonych do gruntu pasami z tworzywa, zaczepionymi o wystające z podłogi haki. Po ich otwarciu (test *Sily*) bohaterowie znajdą mnóstwo artykułów codziennego użytku: ubrania, kosmetyki, pościel, sprzęt AGD i tym podobne, lecz mogą ich na początku nie rozpoznać – są zdecydowanie bardziej nowoczesne od tego, co znajduje się w Jamestown.



Podczas przeszukiwania pokładu, bohaterowie natkną się na pierwsze ludzkie trupy, wysuszone i bezładnie rozrzucone pośród kontenerów. Część to ciała pracowników załadunku (w kombinezonach roboczych i kaskach na głowach), inne zaś mają kitle, jeden nawet oficerski mundur. To ludzie, którzy schronili się tu przed *Pasażerami* i utknęli pomiędzy hordą a bezmiarem próżni.

Na pokładzie można też znaleźć narzędzia, które nadają się na improwizowaną broń: łomy, klucze francuskie, elektronarzędzia, kilka małych pojemników z MSMH.

Na końcu każdej z ramp znajduje się wejście do ogólnej poczekalni. Każde z wejść można otworzyć, manipulując przy jego panelu kontrolnym.

Uruchomienie silników

SV Deliverance włącza silniki niedługo po wyjściu z nadprzestrzeni (bohaterowie będą wtedy prawdopodobnie przeszukiwać pokład ładunkowy). Wywołanie przyspieszenia spowoduje powrót grawitacji na całym statku. Przedmioty i ciała

swobodnie unoszące się do tej pory w powietrzu opadną i zaczną zachowywać się w sposób zbliżony do tego, jak zachowywałyby się w atmosferze ziemskiej.

Mniej więcej w połowie lotu (czasu trwania przygody) statek wyłączy silniki (znowu przywracając stan nieważkości), a następnie obróci się i zacznie hamować, znowu wytwarzając sztuczną grawitację.

Pierwszy kontakt – pokład ładunkowy

Proponujemy dwa pomysły na klimatyczny pierwszy kontakt BG z *Pasażerami*:

- Bohaterowie słyszą niewyraźne, ciche szuranie albo jęki dobiegające spomiędzy kontenerów. Kiedy się tam zbliżą, znajdą dwa trupy. Jeden z nich ubrany jest w lekki skafander i ma w piersi ranę postrzałową. Drugi jest bez skafandra, ma ranę postrzałową w czaszce, a obok dłoni pistolet. Dlaczego ci ludzie zwrócili się przeciwko sobie? Czy jeden nie chciał pozwolić

drugiemu opuścić statku? Cokolwiek tu zaszło, ci ludzie nie żyją zdecydowanie zbyt długo, żeby któryś z nich chwilę wcześniej wydał z siebie jakikolwiek dźwięk. Kiedy BG odwracają się z powrotem do wyjścia i mają już ruszać dalej, słyszą charczenie. *Pasażer* w skafandrze podnosi się z ziemi. Rzęzi ostatnie słowa wypowiedziane przed śmiercią (*Broń... opuść broń...*) i rzuca się na bohaterów.

- Bohaterowie znajdują *Pasażera* w poczekalni. Jest odwrócony do nich plecami, zgarbiony i nerwowo przegląda zawartość jakiejś walizki. Sapie, trzęsie się i charczy coś pod nosem (*Umrze, umrze, ona umrze...*). Kiedy BG zwrócą na siebie jego uwagę, gwałtownie się do odwróci. Na nosie ma rozbite okulary, których szkła wbiły mu się w twarz. Ciska w bohaterów walizką, a na podłogę wysypują się z niej fragmenty mięsa, kończyn i strzępy skóry. Bez chwili zastanowienia *Pasażer* rzuca się na zaskoczonych BG.

Akt II: W trzewiach Deliverance

Druga część scenariusza nastawiona jest na swobodną eksplorację i odkrywanie historii SV Deliverance.

Cele IAN-a

Komputer pokładowy będzie kontaktował się z bohaterami przez komunikatory w ich skafandrach lub – jeśli zdejną oni skafandry – przez ogólnodostępne głośniki znajdujące się na pokładzie SV Deliverance (wtedy jego komunikaty będzie słyszała również kapitan Zanzhu).

Komputer ma dobre intencje (o ile można tak w ogóle powiedzieć), ale myśli w sposób utylitarny – jego obliczenia wskazują na to, że Deliverance nie da się uratować, a зараżeni mogą przedostać się do Jamestown. Dlatego IAN planuje pozbyć się ze statku chłodziwa i doprowadzić do przegrzania się zasilającego statek reaktora, a w konsekwencji do eksplozji, która zniszczy Deliverance. Jeśli bohaterowie zaproponują mu rozwiązanie, które mogłoby ocalić wszystkich (np. stworzenie lekarstwa dla pasażerów), IAN odrzuci je jako zbyt ryzykowne. Dopiero kiedy BG rzeczywiście zrealizują swój plan i wyeliminują zagrożenie nanitami, IAN uzna sytuację za opanowaną. Mogą oni go wtedy przekonać, że wysadzenie w powietrze

eksperymentalnego, niezwykle cennego statku to z punktu widzenia korporacji bardzo zły pomysł.

”KOMPUTER MA DOBRE INTENCJE, ALE MYŚLI W SPOSÓB UTYLITARNY – JEGO OBLICZENIA WSKAZUJĄ NA TO, ŻE DELIVERANCE NIE DA SIĘ URATOWAĆ.

Dlaczego IAN nie zna prawdy na temat infekcji nanitami? Ponieważ działa w oparciu o protokół postępowania kryzysowego Roanoke, który wgrała mu korporacja. Dyrektorzy Weilai-Lefevre liczyli się z tym, że dziewiczy lot Deliverance może zakończyć się katastrofą, zatem jeszcze przed wylotem wytypowali oczywistego kozła ofiarnego – kapitan Zanzhu – oraz przygotowali gotową historię na wypadek tragedii, czyli teorię o „wstrząsie nadprzestrzennym”, do którego oczywiście miałaby doprowadzić pani kapitan. IAN posiada więc w swoich bankach danych masę fałszywych informacji, które odbijają się na tym, jak analizuje on sytuację i jakie wyciąga z niej wnioski. Co więcej, jest on przekonany, że kapitan Zanzhu stanowi zagrożenie, będzie starał się zatem napuścić na nią Bohaterów Graczy.

Jeśli bohaterowie aktywnie sprzeciwią się IAN-owi, ten zaprzęgnie kontrolowane przez siebie podzespoły statku (np. grodzie, system sztucznego podtrzymywania życia), aby uniemożliwić im dalsze działanie. Wtedy BG pozostanie już tylko dotarcie do serwerowni i fizyczne wyłączenie IAN-a.

Cele kapitan Zanzhu

Po kilku spotkaniach z *Pasażerami* i rozmowie z IAN-em, bohaterowie nawiążą kontakt z kapitan Zanzhu (za pośrednictwem samotnego komunikatora pozostawionego w jednym z pomieszczeń). Stanie się to możliwe dopiero wtedy, gdy BG na tyle zbliżą się do mostka, aby sygnał był wystarczająco mocny.

Pani kapitan ujawni bohaterom, że znajduje się na mostku. Jest przekonana, że to, co stało się z *Pasażerami*, jest odwracalne. Podejrzewa że IAN zaraził kolonistów czymś, co pozwala mu ich kontrolować, ponieważ pragnie rozprzestrzenić chorobę na całe Jamestown i za pomocą poddanej

sobie armii rozpocząć podbój innych planet. Kapitan Zanzhu chce, żeby Bohaterowie Graczy pomogli jej pokonać IAN-a. Twierdzi, że chciałyby dotrzeć statkiem dostatecznie blisko Jamestown, aby wysłać prośbę o pomoc i sprowadzić na pokład specjalistów z kolonii, którzy pomogą odwrócić skutki choroby.

Kapitan Zanzhu jest jednak niezrównoważoną psychicznie paranoiczką i okłamuje bohaterów, ponieważ im nie ufa. W głębi ducha wierzy, że jeśli tylko *Pasażerowie* znajdą się poza zasięgiem IAN-a, komputer straci kontrolę nad tym, czym ich zaraził i ludzie ozdrowieją. Dlatego chce podlecieć wystarczająco blisko Jamestown, aby uruchomić awaryjną procedurę wystrzelenia kajut ratunkowych, zsyłając w ten sposób na mieszkańców kolonii hordę potworów.

Bohaterowie muszą zdecydować sami, czyich rad wolą słuchać.

Skąd wzięli się Pasażerowie – teorie

Podczas eksploracji statku bohaterowie stopniowo natrafiają na poszlaki, wskazujące na pięć różnych teorii wyjaśniających zagadkę *Pasażerów*. Miejsce i czas odkrywania tych poszlak zależą od MG. Powinny one służyć do budowania napięcia oraz tworzenia szumu informacyjnego i fałszywych tropów.

” KAPITAN MOŻE PODZIELIĆ SIĘ Z BOHATERAMI SWOIMI PODEJRZENIAMI, JEŚLI UDA IM SIĘ WZBUDZIĆ JEJ ZAUFANIE.

Wszystkie teorie powinny się również ze sobą zązębiać. Wstrząs nadprzestrzenny to teoria mocno związana z rzekomymi demonami z nadprzestrzeni. Z kolei zamach terrorystyczny ma wiele wspólnego ze stanem faktycznym – korporacja bowiem rzeczywiście próbuje coś zatuszować. Robi to za sprawą IAN-a, który nie ma jednak planu zainfekowania Jamestown, ale jego zachowanie (podyktowane chęcią tuszowania sprawy) może wzbudzić w Bohaterach Graczy podejrzenia. Dodatkowo mogą oni zbadać jednego z *Pasażerów* i odkryć, że jego mózg zachowuje się podobnie do mózgow ludzi zarażonych wścieklizną – w rzeczywistości jednak agresja jest jednym z ubocznych efektów działania nanomaszyn.

Zamach terrorystyczny

Być może dokonany przez korporację Weilai-Lefevre za pomocą broni biologicznej.

- Bohaterowie odkrywają upchnięty w jakimś schowku zabрызganą krwią notatnik. Na wewnętrznej stronie okładki znajdował się podpis, ale ktoś dokładnie go zamazał. Udany rzut na *Spostrzegawczość* lub przyjrzenie się zewnętrznej stronie okładki, na której pod wpływem nacisku odbił się podpis, pozwoli odczytać końcówkę nazwiska: *-erson*. Rzut z przebicciem da BG od razu całe nazwisko: *Henderson*. Dużo kartek notatnika jest powyrywanych, pokreślonych, zamazanych lub poplamionych krwią. Da się z nich jednak odczytać zapiski sugerujące, że Henderson zajmował się na pokładzie bezpieczeństwem pasażerów (tabelki ze słowami *inspekcja, próbny alarm, odprawa oficerów, kontrola systemów przeciwpożarowych*). W notatniku znajdują się również fragmenty zapisków, które wyglądają na bardziej prywatne: *Nie wiem jeszcze, kto za nią odpowiada, ale podejrzewam...; ...oni biologicznej. Ale kto i dlaczego? To by wymagało wielkiego budżetu; ...kapitan nie przyniosły żadnego efektu, zostałem splawiony.*
- W jednym z komputerów bohaterowie znajdują pendrive z nagraniem, na którym czarnoskóry mężczyzna w mundurze oficerskim mówi: *Andrew Henderson, główny oficer bezpieczeństwa na SV Deliverance do Jamestown. Nie mogę dostać się na mostek, jestem odcięty przez [nie-wyraźne]. Na pokładzie miał miejsce... zamach. Podejrzewam działalność terrorystyczną i użycie broni biologicznej. Na Deliverance najprawdopodobniej znajduje się wirus, który nie może dostać się do atmosfery Jamestown. Nie ufajcie korporacji. Powtarzam: nie ufajcie korporacji!* Oględziny zapisów rejestru komputera pozwolą odkryć, że informacja ta nie została wysłana, ponieważ nie udało się nawiązać połączenia.

Demony z nadprzestrzeni lub pozaziemski patogen

Jest to teoria zakładająca, że wraz z wejściem w nadprzestrzeń Deliverance wystawiony został na działanie jakiejś tajemniczej, mieszkającej tam siły.

- Wykonany krwią napis na ścianie: *Zło było tam od początku.*
- Jeden z oszalałych pasażerów mamrocze bez przerwy słowa: *Bogowie z hiperprzestrzeni... bogowie zasiali ziarno.*
- Wykonany krwią napis na ścianie: *Nie budźcie złego, co śpi wśród gwiazd.*
- W jednym z pomieszczeń bohaterowie znajdują Biblię, w której schowana jest kartka z treścią fragmentu kazania: *Umilowani bracia i siostry. Nigdy jeszcze zdanie o tym, że niezbadane są ścieżki Pana, nie było tak prawdziwe jak dzisiaj. Niewielu nas już zostało, to prawda, ale nie traćmy nadziei. Mówicie mi o demonach, o złu, które obudziliśmy, sięgając po coś, co do nas nie należy i kradnąc Bogu kolejną z jego kosmicznych tajemnic. Ja jednak mówię wam, że Bóg nie zsyła na nas z kosmosu demonów, nie są to jego metody... to są metody kogoś innego...* (tu kazanie się urywa).
- Wykonany krwią napis na ścianie: *Oni nie istnieją.*

Spisek IAN-a

Kapitan Zanzhu może podzielić się z bohaterami swoimi podejrzeniami, jeśli uda im się wzbudzić jej zaufanie lub jeśli będzie chciała zwrócić ich przeciwko IAN-owi. Zdaniem pani kapitan, IAN miał rzekomo użyć jakiegos bliżej niesprecyzowanego sposobu, żeby przejąć kontrolę nad pasażerami statku. Dodatkowo chce on w podobny sposób przejąć władzę nad całym Jamestown, a potem być może zacząć zakładać kolejne kolonie. Pani kapitan sugeruje, żeby BG zaczęli bacznie przyglądać się działaniom IAN-a, który jej zdaniem wystawia ich na ataki *Pasażerów* (co może być prawdą, w zależności od tego jak bohaterowie rozgrywają interesy IAN-a).

” **PODZAS EKSPLOKACJI STATKU BOHATEROWIE STOPNIOWO NATRAFIĄ NA POSZLAKI, WSKAZUJĄCE NA PIĘĆ RÓŻNYCH TEORII WYJAŚNIAJĄCYCH ZAGADKĘ STATKU.**

Wstrząs nadprzestrzenny

Taką hipotezę przedstawia początkowo bohaterem IAN. Niewdrożenie przez panią kapitan odpowiednich procedur miało doprowadzić do ekspozycji pasażerów na czynniki wywołujące wstrząs, będący naturalną konsekwencją przebywania w nadprzestrzeni. IAN może przyrównać wstrząs do choroby dekompresyjnej nurków głębinowych. Jest to fałszywa teoria, którą Sztuczna Inteligencja forsuje w wyniku nieprawdziwych danych zapisanych w jej pamięci przez korporację Weilai-Lefevre, która chciała zabezpieczyć się na wypadek, gdyby stało się coś złego (na przykład koloniści zginęliby podczas podróży).

Awaria i wybudzenie pasażerów przez nanomaszynę

Teorię może podsunąć IAN po tym, jak bohaterowie przekonają go, że jego pierwotne dane były blefem Weilai-Lefevre.

Cele Bohaterów Graczy

Przygoda może zostać rozstrzygnięta na kilku różnych sposobów. Bohaterowie Graczy mogą:

- dostać się do anteny na zewnątrz statku i nadać sygnał o pomoc,
- przekonać do swoich racji IAN-a lub go wyłączyć (dostając się do serwerowni – IAN będzie aktywnie temu przeciwdziałał),
- „odkryć prawdę”, czyli przegrzebać banki danych IAN-a w celu poznania informacji ukrytych tam przez korporację Weilai-Lefevre,
- wypromieniować ciepło z reaktora, aby zapobiec zniszczeniu Deliverance; żeby to zrobić, bohaterowie będą musieli dostać się do reaktora w celu zmniejszenia jego mocy i rozłożyć panele radiatorów w celu wypromieniowania ciepła,
- opracować lekarstwo (zwłaszcza dla ludzi znajdujących się w hibernatorach, jeśli zostali oni odkryci); żeby tego dokonać, trzeba stworzyć broń biologiczną, która posłuży do zabicia naniotów i rozprowadzić ją po całym statku,
- uciec z Deliverance; żeby tego dokonać, trzeba naprawić przewody przesyłowe znajdujące się na zewnątrz statku, przekierować paliwo do

promów i obejść ich zabezpieczenia lub przejąć kontrolę nad serwerownią.

Od tego momentu przygoda staje się nielinowym sandboksem – bohaterowie mają swobodę w eksplorowaniu statku. Jedyne, co ich ogranicza, to czas. Do wyłącznej decyzji Bohaterów Graczy należy ustalenie, jak zamierzają rozwiązać problem Deliverance i przy okazji przeżyć.

”OD TEGO MOMENTU PRZYGODA STAJE SIĘ NIELINIOWYM SANDBOKSEM – BOHATEROWIE MAJĄ SWOBODĘ W EKSPLOWANIU STATKU.

Pomieszczenia

Oto opis pomieszczeń – wraz z czekającymi tam wyzwaniem – jakie Bohaterowie Graczy mogą przemierzać w trakcie drugiego aktu.

Pomieszczenia techniczne Maszynownia

Opis: Rozległy pokład pełen zbiorników, pomp, silników i rur. Miała tu miejsce awaria jednego z silników i pożar instalacji elektrycznej, przez co spora część pokładu jest spowita gęstym dymem, który miesza się z parą przegrzanego chłodziwa, tryskającą z popękanych rur.

Wyzwania: Widoczność jest tu ograniczona do około metra (modyfikator -2 do trafienia na dystans), a po całej maszynowni kręca się *Pasażerowie – Jeżozwierze*. Na pokładzie jest też bardzo ciepło: temperatura waha się od 30° do 40°C (patrz zasady *Gorąca*, str. 85 podręcznika *Savage Worlds*).

Co można tu znaleźć?

- różnorodne narzędzia porzucane po całej maszynowni: palniki plazmowe, maski spawalnicze, gaśnice, zmiennokształtne klucze, inteligentne śrubokręty, przenośne lewary i podnośniki, skanery oraz narzędzia diagnostyczne; można z nich skompletować zaawansowany zestaw narzędzi, ale wymaga to nieco szukania,
- podstawowe części zamienne,
- przejście do warsztatu naprawczego.

System wentylacyjny

Opis: Płuca statku – wentylatory, klimatyzatory, filtry powietrza, główne węzły szybów wentylacyjnych, liczne rozgałęzienia i ślepe zaułki.

Wyzwania: Wciąż sprawne wiatraki wentylatorów mogą stanowić zagrożenie dla osoby, która zostanie w nie wepchnięta lub będzie próbowała się przez nie przedostać (test *Zręczności* -2): wpadnięcie w wiatrak oznacza 2k10 obrażeń. Ciasne szyby wentylacyjne wymagają testu *Zręczności*, aby się przez nie przecisnąć. Postać walcząca w szybie jest traktowana jakby była *Na ziemi (Patch 2.0, str. 17)*. W niektórych szybach czają się *Łowcy*.

Co można tu znaleźć?

- specjalistyczne części zamienne (wystarczy wymontować z filtrów powietrza),
- zapasowe kapsuły ze sprężonym powietrzem (zapas na jedną godzinę),
- względnie bezpieczną kryjówkę lub przejście, pozwalające ominąć fragment statku rojący się od *Pasażerów*.

Warsztat naprawczy

Opis: Pomieszczenie serwisowe, pełne ultranowoczesnych szlifierek, tokarek i frezarek laserowych oraz drukarek 3D. Niestety główny komputer sterujący warsztatem został rozpruty wiązką z lasera i nie nadaje się do użytku, a robotyczne ramiona maszyn i ostre tarcze tnące poruszają się chaotycznie.

Wyzwania: Hałas pracujących maszyn powoduje, że niełatwo usłyszeć zagrożenie (-2 do testów *Spostrzegawczości*, gdy w grę wchodzi słuch). Wciąż sprawne maszyny mogą stanowić zagrożenie dla osoby, która zostanie w nie wepchnięta lub będzie próbowała obok nich przejść (test *Zręczności* -2): wpadnięcie na maszynę oznacza 2k8 obrażeń z *PP* 4.

Wiele sprzętów, które można tu znaleźć, było w trakcie serwisowania, gdy zaatakowali *Pasażerowie*: każdy przedmiot ma 25% szans na to, że jest sprawny, 50% na to, że wymaga części zapasowych i prostej, półgodzinnej naprawy (test *Reperowania*) i 25% na to, że jego naprawa będzie trudna i czasochłonna (specjalistyczne części, 2 godziny, test *Reperowania* -2).

Co można tu znaleźć?

- przecinarkę, piłę plazmową, laser wiązkowy, ściągarkę lub nitownicę,
- części do naprawiania elementów strukturalnych statku, na przykład rur i poszycia,
- podstawowy zestaw narzędzi,
- służę prowadzącą na zewnątrz do paneli radiacyjnych.

Siłownia i reaktor

Opis: Sterówka reaktora oddzielona od głównego bloku reaktora służą.

Wyzwania: Komora reaktora jest radioaktywna i każdy, kto do niej wejdzie bez szczelnego skafandra, otrzymuje dużą dawkę promieniowania (patrz *Radiacja*, *Savage Worlds* str. 87 i *Patch 2.0* str. 25). Bez dostępu do systemów IAN-a wygaszenie reaktora wymaga przynajmniej dwóch osób: jednej, która w komorze reaktora będzie manualnie kierowała wsuwaniem prętów sterujących (*Reperowanie -2*) oraz drugiej, która będzie na bieżąco podawała odczyty ze sterówki przez interkom (*Wiedza: Informatyka -2*). Użyj zasad *Wyscigu z czasem* (str. 22 *Patcha 2.0* do *Savage Worlds*): postaci muszą zgromadzić 6 sukcesów w trakcie 6 akcji. Po 6 akcjach bohater musi uciekać z reaktora lub ryzykuje napromieniowanie. Jeśli bohater w sterówce nie zda testu *Wiedza: Informatyka*, postać wykonująca test *Reperowania* otrzymuje dodatkowo karę -4. Dwie jedynki lub porażka przy Treflu na karcie akcji oznacza uszkodzenie skafandra i napromieniowanie postaci obsługującej pręty sterujące lub trwałe zablokowanie czujników reaktora (brak odczytów ze sterówki).

Co można tu znaleźć?

- zapasowy skafander (dziurawy i do naprawy),
- specjalistyczne części zamienne,
- wskazówki, gdzie można znaleźć głównego inżyniera (audiolog wspomina, że uwielbia on golfa) i wzmiankę o tym, że inżynier bardzo uważnie śledził pracę reaktora oraz robił szczegółowe notatki.

Zapasy chłodziwa i płynów technicznych

Opis: Olbrzymie zbiorniki, wąskie korytarze techniczne i inspekcyjne, płatanina rur transportujących paliwo, chłodziwo i różne płyny oraz gazy techniczne.

Wyzwania: Cały pokład jest bardzo chłodny, od 0° do -20°C (patrz zasady *Zimna*, str. 88 podręcznika *Savage Worlds*). Wyrzucenie jedynki na kości umiejętności w teście *Strzelania* oznacza trafienie jednej z rur: cały korytarz wypełnia się oparami paliwa (obszar i pokryte cieczą obiekty traktowane są jako łatwopalne), chłodziwem (-40° i natychmiastowy test *Zimna*) lub trującym gazem (groźna trucizna, str. 25 *Patcha 2.0* do *Savage Worlds*).

Co można tu znaleźć?

- konsolę, za pomocą której uda się wydać dyspozycję transportu paliwa do wahadłowców na pokładzie ładunkowym (test *Wiedza: Informatyka* na -2); najpierw trzeba jednak naprawić uszkodzony przewód,
- małe i duże zbiorniki z MSMH,
- beczki z chłodziwem, paliwem lub trującym gazem (patrz **Wyzwania**, mogą być przydatne do robienia pułapek i zasadzek),
- przejście do głównej sterowni chłodziwa.

Główna sterownia chłodziwa

Opis: Małe pomieszczenie z jedną dużą konsolą, której ekrany są jednak celowo odłączone przez IAN-a, aby bohaterowie nie mogli domyślić się przeznaczenia pomieszczenia. Obok konsoly znajduje się spora dźwignia, której manualne przełożenie jest wymagane (oprócz polecenia zdalnego, wydanego z konsoly), aby doszło do zrzucenia chłodziwa w przestrzeń.

Wyzwania: Kiedy bohaterowie tu trafią, prawdopodobnie nie będą wiedzieli, że to sterownia chłodziwa (chyba że wcześniej znajdą okulary z holoprojektorami, pozwalające poruszać się po *Deliverance* za pomocą rozszerzonej rzeczywistości). IAN poprosi BG, żeby za pomocą znajdującej się tu konsoly zwiększyli przepływ chłodziwa, aby ustabilizować reaktor statku i zwiększyć moc w poszczególnych podsystemach – co ułatwi im walkę z *Pasażerami*. Jeśli Bohaterowie Graczy

dadzą się zmanipulować, dojdzie do zrzucenia w przestrzeń całego chłodziwa. Teraz, żeby odwrócić proces przegrzewania się głównego reaktora, trzeba będzie rozłożyć panele radiacyjne i ręcznie zmniejszyć moc. Uwaga: IAN może poprosić bohaterów o pomoc wcześniej, zanim trafią oni do pomieszczenia.

Co można tu znaleźć?

- pod biurkiem z konoletą znajduje się prawie pusta tubka zaawansowanego żeluz medycznego, upuszczona przez jednego z przebywających tu wcześniej ludzi (zapewnia on bohaterowi +4 do jednego testu *Leczenia*).

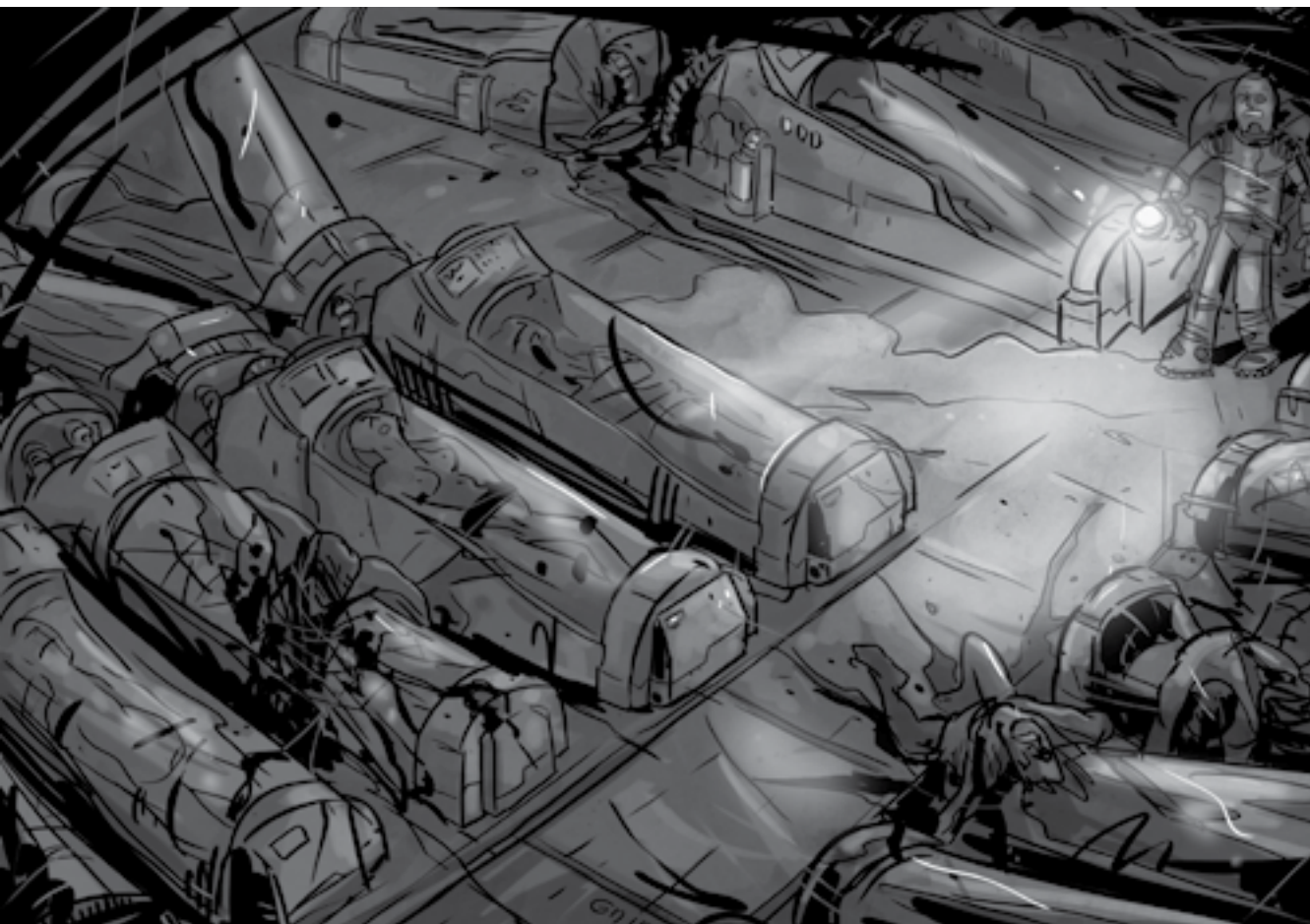
Serwerownia

Opis: Ciemne i ciasne pomieszczenie, w którym bez przerwy buczą wirniki wiatraków chłodzących. Pełno tu świecących na czerwono i zielono diod, które wydają się migać do bohaterów w konkretnym rytmie.

Wyzwania: IAN zabrania do niej dostępu, chyba że bohaterowie przekonają go lub zmanipulują (wykorzystaj zasady *Debaty*, BG potrzebują przynajmniej 3 sukcesów marginesu zwycięstwa).

W razie próby wdarcia się do pomieszczenia (grodzie do serwerowni mają *Wytrzymałość* 16), IAN przełącza okoliczne służby tworzące korytarz do serwerowni i emituje dźwięki z głośników mające zwabić Pasażerów (przez służby wbiega k4-3 *Zwierzaków* w pierwszej rundzie, k4-2 w drugiej, k4-1 w trzeciej i k4 w każdej następnej). W samej serwerowni, pod kontrolą IAN-a, znajdują się dwa roboty techniczne.

Hakowanie serwerów potraktuj jako *Wyścig z czasem* (str. 22 *Patcha 2.0* do *Savage Worlds*): postaci muszą zgromadzić 5 sukcesów w trakcie 5 akcji, po tym czasie automatyczne systemy bezpieczeństwa odcinają dostęp do serwera. Haker wykonuje testy przeciwstawne *Wiedza: Informatyka* przeciwko IAN-owi (inni bohaterowie mogą używać *Wiedzy: Informatyki* lub *Wiedzy: Elektroniki*, żeby go wspomagać). Każde zwycięstwo i przebicie zapewnia BG jeden sukces, każde zwycięstwo i przebicie IAN-a odbiera im jeden sukces. Zwycięstwo w *Wyścigu z czasem* pozwoli bohaterom wyłączyć IAN-a lub przejąć kontrolę nad wszystkimi jego systemami i przejrzeć banki danych (wyszukanie konkretnych informacji może



wymagać testu *Wyszukiwania* obciążonego stosownymi modyfikatorami).

Co można tu znaleźć?

- dane z pamięci IAN-a, które pozwolą odkryć, że „wstrząs nadprzestrzenny” został wymyślony i wprowadzony do pamięci komputera przez korporację Weilai-Lefevre (patrz: **Skąd wzięli się pasażerowie – teorie**),
- dostęp do systemu sterowania grodziami na statku, co może oczyścić bohaterom dostęp do mostka (poza ostatnią grodzą, którą kontroluje kapitan Zanzhu),
- dostęp do komputerów pokładowych promów (można go też uzyskać, podpinając się bezpośrednio do komputerów promów, ale i tak wymaga to pokonania IAN-a w pojedynku hakerskim).

Punkty ogólnego dostępu System transportowy

Opis: System transportowy Deliverance stanowi podstawowy sposób przemieszczania po pokładzie statku ciężkich towarów lub dużych grup osób. Gondola transportowa przypięta jest do szyny nośnej. W czasie przyspieszania lub hamowania statku, gondolą podróżuje się niczym windą, a w zerowej grawitacji przypomina to bardziej podróż kolejką szynową. Pierwsza stacja znajduje się tuż obok pokładu ładunkowego. Stoi tam gondola towarowa. Trasa biegnie przez cały statek – to najlepsza metoda szybkiego przemieszczania się wzdłuż statku.

Wyzwania: Zasilanie gondoli jest odłączone – ponownie można je włączyć z mostka, z maszynowni lub może to też zrobić IAN. System sterujący hamulcami nie działa poprawnie i tylko ręczne przeprogramowanie komputera (*Wiedza: Informatyka*) pozwoli uniknąć paskudnego zderzenia, gdy statek zacznie przyspieszać, a gondola zacznie spadać. W przypadku uderzenia o stację końcową, pasażerowie gondoli otrzymają 3k6+3 obrażeń. Dodatkowo po zatrzymaniu się wagonika BG będą musieli uciec *Pasażerom*: cały tunel systemu transportowego pełen jest szybkich, niebezpiecznych *Zwierzaków* i tylko w zamkniętej gondoli można czuć się względnie bezpiecznie.

Co można tu znaleźć?

- uproszczony schemat całego statku z zaznaczoną listą stacji kolejki,
- ściągarkę ukrytą w schowku gondoli,
- szybki (choć niezbyt bezpieczny) sposób na poruszanie się wzdłuż statku.

Punkt widokowy

Opis: W punkcie widokowym znajduje się przezroczysta ściana o wymiarach 6 na 10 metrów, która podczas zbliżania się do planety lub stacji kosmicznej gwarantuje zapierające dech w piersiach widoki, a teraz – ukazując odległe światło gwiazd – potęguje uczucie osamotnienia. To tu miała odbyć się ceremonia z okazji przylotu do systemu Tau Ceti (w wielu miejscach statku można znaleźć zaproszenia wraz ze wzmianką, kto będzie obecny na ceremonii), znajduje się tu również na wpół zjedzone ciało pierwszego oficera (ubrany w mundur galowy, bez broni) oraz zwłoki rzeczownika korporacji, Susan Chang.

Wyzwania: W punkcie widokowym zebrała się grupa kilkunastu *Pasażerów*, którzy przywarli do szyby i tępo patrzą się w kosmiczną pustkę. Bohaterowie mogą próbować przekraść się obok nich, ale porozrzucane (albo unoszące się w powietrzu) śmieci sprawiają, że stąpać trzeba bardzo ostrożnie.

Co można tu znaleźć?

- kilka par okularów z holoprojektorami do rozszerzonej rzeczywistości (były wykorzystywane do oglądania gwiazdozbiorów),
- prywatny komputer osobisty Susan Chang, na którym znajdują się protokoły dostępu do serwerów IAN-a (modyfikator +2 do hakowania serwerów) i krótka tekstowa wiadomość wysłana do SI o treści „Roanoke” – Susan tuż przed swoją śmiercią wydała jej w ten sposób polecenie uruchomienia protokołu.

Kapsuły hibernacyjne

Opis: Kapsuły umieszczone są na dolnym pokładzie. Jest ich około dziesięciu tysięcy i są ciasno ułożone obok siebie. Przy każdej z nich znajduje się skrytka na prywatne rzeczy i mały wyświetlacz z odczytami medycznymi pasażera (tętno,

oddech, temperatura ciała). W wielu kapsułach (również potrzaskanych) wciąż tkwią *Pasażerowie*, a w około stu znajdują się żywi, zahibernowani ludzie.

Wyzwania: Co jakiś czas kapsuły awaryjnie otwierają się (na skutek spadku napięcia lub utraty chłodziwa) i *Pasażerowie* wydostają się na zewnątrz, aby penetrować różne części statku. Nie da się ich odróżnić po odczytach od żywych ludzi (to może bohaterów nakierować na to, że pani kapitan ma błędny obraz sytuacji) i tylko wnikliwe badanie parametrów medycznych (test niższej z umiejętności *Leczenie* lub *Wiedza: Informatyka*) pozwala zorientować się, że coś jest nie tak. Z otwierającej się awaryjnie kapsuły może wypaść żywy człowiek, ale czy bohaterowie w porę się o tym zorientują? BG, manipulując panelami przy kapsułach, mogą przez przypadek otworzyć kilka z nich, uwalniając w ten sposób część *Pasażerów*.

Co można tu znaleźć?

- pamiątki z Ziemi, rzeczy osobiste,
- broń do samoobrony schowaną wśród rzeczy osobistych – paralizator lub mononóż,
- dane z systemu monitorowania zahibernowanych, które zawierają bardzo dużo informacji o nanomaszynach – rzucą one światło na to, co jest przyczyną reanimacji *Pasażerów* i mogą się przydać do opracowania broni niszczącej nanomaszyny.

Strefa rekreacyjna

Opis: Kompleks przestronnych sal, przeznaczonych do relaksu i ćwiczeń fizycznych. Znajduje się tu siłownia, sala projekcyjna, sala relaksacyjna z lampami do naświetlania światłem, pole do minigolfa, strefa towarzyska z kanapami i fotelami do masażu ciała oraz czytelnia.

Wyzwania: W jednym z pomieszczeń znajduje się trup w mundurze. To oficer Deliverance który, osaczony przez *Łowców*, popełnił samobójstwo. Choć jest martwy, nie przemienił się tak, jak inni *Pasażerowie* statku. Najwyraźniej tylko zahibernowane osoby stały się ofiarami przemiany. Bohaterowie mogą na tej podstawie wywnioskować, która z teorii wyjaśniających katastrofę jest bliższa prawdy.

Na polu do minigolfa BG znajdują ciało głównego inżyniera, a właściwie jego resztki, ponieważ zjada je właśnie *Tłuścioch*. W słabo oświetlonych częściach strefy rekreacyjnej czają się zaś *Łowcy* – można ich odstraszyć światłem lamp z sali relaksacyjnej.

Co można tam znaleźć?

- kije golfowe (broń improwizowana),
- pistolet laserowy oficera z jedną pełną baterią,
- osobisty komputer inżyniera, zawierający dokładne notatki na temat reaktora (modyfikator +2 do testów jego wygaszenia).

Strefa sanitarna

Opis: W pobliżu komór hibernacyjnych, od strony pokładu ładunkowego, rozmieszczone są cztery rozległe pomieszczenia sanitarne – w każdym z nich znajduje się po dwadzieścia pięć kabin prysznicowych oraz piętnaście toalet. Obecnie w dwóch z nich, w wyniku awarii, uległa uszkodzeniu instalacja hydrauliczna i elektryczna. W zerowej grawitacji unoszą się duże bąble wody, z których część przykleiła się do kabli elektrycznych i znajduje się pod napięciem.

Wyzwania: Jeśli bohaterowie nie zachowają cizzy i szczególnej ostrożności, ściągną na siebie uwagę kilkunastoosobowej grupy *Pasażerów*, słotczonę dotychczas w sąsiedniej części sanitariatów. Zatarasują oni wejście do pomieszczenia i będą spychać BG w stronę naelektryzowanych bąbli wody.

Co można tu znaleźć?

- apteczki pierwszej pomocy,
- wyłączniki czasowe (do pryszniców i toalet), które łatwo można przerobić na elektroniczne zapalniki czasowe,
- kilku martwych pracowników ochrony statku, którzy próbowali przebić się w stronę ładowni; wśród ich ciał można znaleźć jedną strzelbę, dwa paralizatory i mononóż.

Strefa medyczna

Opis: Strefa ta składa się z poczekalni, przychodni, laboratoriów diagnostycznych, izolatki dla chorych, sali chirurgicznej oraz kostnicy.

W laboratorium znajduje się przywiązany pasami do łóżka *Pasażer*. Brakuje mu kilku fragmentów ciała, wyraźnie wyciętych z różnych jego rejonów. Opisane próbki można znaleźć w innej części laboratorium. Bohaterowie mogą też odnaleźć próbki jego krwi – po ich zbadaniu pod mikroskopem odkryją obecność nanitów.

Wyzwania: Bohaterowie wnieśli na pokład strefy medycznej obcą florę bakteryjną, więc automatyczny system zainicjuje kwarantannę i zamknięcie śluz. W kostnicy wciąż znajdują się *Pasażerowie*, którzy się tam reanimowali. Zwabi ich sygnał towarzyszący rozpoczęciu kwarantanny. Ponowne otwarcie śluz może być trudne (test *Wiedzy: Informatyka -4* przeprowadzony na jednym z paneli, aby złamać blokadę i obejść kwarantannę lub test *Wiedzy: Elektronika -4*, aby dostać się do układów sterujących i wymusić otwarcie śluz ręcznie), lecz można skorzystać z awaryjnego wjazdu, prowadzącego na zewnątrz statku.

Bohaterowie mogą tu stworzyć szczepionkę, dzięki której *Pasażerowie* nie będą ich atakowali. Będzie ona wymagała wstrzyknięcia do krwioobiegu próbki krwi pobranej od któregoś z nich. Być może BG już zrozumieli, że *Pasażerowie* nie atakują się nawzajem. Celem nanitów jest bowiem wybudzenie wszystkich *pasażerów* statku, nigdy więc nie zaatakują one kogoś, w czym ciele znajdują się już inne roboty. Co więcej, żywa osoba nie musi bać się, że nanity przejmą nad nią kontrolę, ponieważ roboty nie aktywują się, dopóki nie dochodzi do konieczności przywrócenia czynności życiowych ich nosicielowi. Zainfekowana nanitami zdrowa osoba otrzyma również modyfikator +1 do rzutów na *Wykrwawianie*.

W strefie medycznej można stworzyć wirusa, który zabije nanity. W laboratorium znajdują się próbki roślinnego i zwierzęcego materiału genetycznego. Przed awarią służyły one do prac nad genetycznymi modyfikacjami roślin, które bohaterowie widzieli w szklarni hydroponicznej.

Znajduje się tu także stanowisko do przeprowadzania szczepień – na stole stoi urządzenie

wyglądające jak imadło, do którego należy włożyć odsłonięte przedramię. Za pomocą serii mikrozastrzyków do ciała pacjenta zostaje wprowadzona szczepionka DNA. W szafkach, za drzwiczkami ze szkła, znajduje się cały arsenał szczepionek przeciwko chorobom znanym w Jamestown. Podczas rocznej podróży *pasażerowie* dostawali kolejne szczepionki średnio raz na kwartał, lecz ich zapas był spory i dużo jeszcze zostało. Zwiększone dawki lub manipulacja kodem DNA szczepionki, w połączeniu z materiałem genetycznym pochodzącym ze szklarni, może pozwolić BG na stworzenie wirusa, który zaatakuje nanity, lecz nie wyrządzi krzywdy organizmowi nosiciela. Stworzenie wirusa będzie wymagało przestudiowania dużej liczby materiałów z laboratoryjnych komputerów (i poświęcenia na to minimum czterech godzin) oraz zdania testu *Leczenia* z karą -4 lub *Wiedzy: Genetyka* z karą -2. W laboratorium znajdują się też inkubatory, które mogą znacznie przyspieszyć proces namnażania się wirusa.

Zlikwidowanie nanitów będzie wymagało zaaplikowania wirusa *Pasażerom*. Można to zrobić, wpuszczając go do sieci wentylacyjnej statku, poprzez bezpośrednie domięśniowe zastrzyki lub za pomocą maszyny ze stanowiska do szczepień.

Co można tu znaleźć?

- antybiotyki, środki do udzielenia pierwszej pomocy, zaawansowane narzędzia medyczne,
- komputer medyczny (PMC), kilka dawek kontrolerów bólu (PCP) i stymulantów,
- zbiorniki wypełnione ciekłym azotem.

Pomieszczenia tylko dla załogi statku

Kajuty członków załogi

Opis: Sterylnie białe pomieszczenia sypialne o wymiarach 4 na 5 metrów, wyposażone w składane łóżka, stolik, lustro, szafę i szafkę nocną.

Wyzwania: Drzwi do kajut otwierają się i zamykają automatycznie po wykryciu implantu chipowego noszonego przez załoganta – ma go część *Pasażerów* (załogantów z wachty rezerwowej).

Kiedy bohaterowie znajdują się w jednej z kajut, słyszą że coś czai się na korytarzu. Zalecamy

MG wprowadzenie któregoś z potworów, których BG jeszcze nie spotkali. Mogą oni usłyszeć jęki i skrzeki – dźwięki wyraźnie odmienne od tych, jakie wcześniej wydawali inni *Pasażerowie*. Bohaterowie Graczy wiedzą już, że przyjdzie im zmierzyć się z czymś nowym, nieznanym i zapewne groźniejszym.

Co można tu znaleźć?

- prywatne komunikatory z historią rozmów członków załogi z ich rodzinami i przyjaciółmi, kilka historii prezentujących romanse między członkami załogi lub ich przyjacielskie relacje,
- przemycone na pokład stymulanty,
- nielegalny rewolwer,
- kilka par okularów z holoprojektorami do rozszerzonej rzeczywistości,
- osobiste przedmioty kapitan Zanzhu, jej pamiątki z Ziemi, dyplomy i odznaczenia, zdjęcia męża oraz córek, ulubione książki (kapitan jest miłośniczką Josepha Conrada, można więc znaleźć *Jądro ciemności* i *Lorda Jima*); bohaterowie, którzy przejrzą jej rzeczy, otrzymają +2 do testów *Przekonywania* przeciw pani kapitan.

Mesa

Opis: To nie tylko miejsce spożywania posiłków, ale też i spotkań towarzyskich członków załogi. Na dużym okrągłym stole wciąż stoją rozrzucone naczynia wypełnione spleśniałym jedzeniem – najwyraźniej załoga została zaskoczona wybuchem się *Pasażerów*.

Wyzwania: Bohaterowie wpadają tu na *Thúsciocha*.

Co można tu znaleźć?

- przemysłowy nanokonstruktor do produkcji jedzenia; po dostarczeniu odpowiednich materiałów, można go przeprogramować i wykorzystać do produkcji innych przydatnych bohaterom substancji; nie da się za jego pomocą wytworzyć broni ani narzędzi, można zaś wyprodukować złożone związki chemiczne pokroju leków, stymulantów lub materiałów wybuchowych.
- przejście na mostek lub do sekcji medycznej.

Mostek

Opis: Siedziba i zarazem ostatni bastion kapitan Zanzhu, migająca panicznym blaskiem czerwonych, alarmowych sygnałów oraz wypełniona holoprojekcjami pokazującymi to, jak bardzo statek ma się źle. Na mostku siedzi martwy drugi oficer, nie przeszkadza to jednak pani kapitan rozmawiać z nim od czasu do czasu. Znajdują się tu też trzy roboty techniczne oraz władz awaryjny, prowadzący na zewnątrz statku.

Wyzwania: Dostanie się na mostek bez zgody kapitan wymaga sforsowania jednej z najtwardszych grodzi na statku (*Wytrzymałość* 16). W okolicy kręcą się *Pasażerowie* (kilku *Jeżozwierzy* i *Skorupiaków*). Przekonanie pani kapitan do współpracy wymaga wygrania *Debaty*. Bohaterowie testują *Przekonywanie* z karą -2, jeśli rozmawiają przez komunikator, a nie na żywo – Zanzhu to paranoiczka i nie wierzy w pełni komuś, kogo nie widzi. Jeśli BG znajdują się na zewnątrz mostka, zwycięstwo z marginesem 3 sukcesów pozwoli im dostać się do środka, ale kapitan i tak postawi bardzo surowe warunki (zostawienie broni na zewnątrz i tym podobne). Jeśli bohaterowie chcą przekonać kapitan Zanzhu, aby zmieniła swoje plany lub oddała kontrolę nad mostkiem, konieczne jest zwyciężenie debaty z marginesem 5 lub więcej sukcesów.

Kapitan zareaguje agresywnie na wszelkie próby sforsowania grodzi, oszukania jej lub pokrzyżowania planów. Użyj wszelkiej dostępnej broni i robotów technicznych zaprogramowanych tak, aby ją chroniły.

Co można tu znaleźć?

- główny komputer nawigacyjny; jest on silnie zabezpieczony i niezależny od sieci IAN-a – próbę zhakowania go (i na przykład zmiany kursu) potraktuj jako *Wyścig z czasem* (str. 22 *Patcha 2.0 do Savage Worlds*): BG muszą zgromadzić 5 sukcesów w trakcie 6 akcji, testując *Wiedzę: Informatykę* -4, aby przejąć kontrolę nad statkiem; w przypadku porażki w którymkolwiek z testów, systemy bezpieczeństwa (przeprogramowane przez kapitan Zanzhu) zamkną wszystkie grodzie w okolicy i rozszczelnia mostek – tylko zwycięstwo pozwoli na

powrót go uszczelić i przywrócić atmosferę; po przejęciu kontroli wymagany jest test *Pilotowania -4*, aby zmienić kurs Deliverance (statek jest uszkodzony, poza tym sam w sobie jest mało zwrotny, a jego obsługa przerasta umiejętności kolonistów z Jamestown),

- terminal łącznościowy; każdorazowe nadanie komunikatu do Jamestown wymaga wykonania testu *Wiedza: Informatyka -2*; utrzymanie stałej łączności (by przeprowadzić rozmowę) wymaga zdania testu co minutę (lub rundę debaty); gdy tylko Jamestown zorientuje się, skąd pochodzi komunikat, rozmowę przejmie jeden z wysokich urzędników kolonialnych (użyj statystyk *Dworaka*) – potraktuj to jako *Debatę*, od której rezultatów zależy, jak administracja Jamestown zareaguje na sytuację panującą na Deliverance, możliwe że postanowi zestrzelić statek z bohaterami na pokładzie; pamiętaj że bez stosownych dowodów przekonanie urzędnika będzie trudne, zwłaszcza jeśli kapitan Zanzhu nie żyje lub działa przeciwko bohaterom – możesz przyznać BG stosowną karę (od -2 do -4).

Na zewnątrz Panele radiacyjne

Opis: Panele radiacyjne znajdują się na zewnątrz statku i ciągną wzdłuż całej sekcji z paliwem (masą reakcyjną). Kabel sterujący panelami został uszkodzony i nie da się ich zdalnie rozłożyć. Jest to możliwe tylko z poziomu terminala, który znajduje się na zewnątrz statku – na kadłubie, na wysokości reaktora.

Wyzwania: Rój mikrometeorytów może stanowić zagrożenie dla śmiałka, który chce rozłożyć panele ręcznie (traktuj go jak ogień zaporowy, obejmujący wszystkich na zewnątrz; trafienie meteorytem zadaje 2k8 obrażeń z PP 4). Na zewnątrz statku, z uszkodzonych kontenerów, wydostało się kilku *Pasażerów* (użyj *Zwierzaków* lub *Łowców*). Rozkładanie paneli potraktuj jako *Wyscig z czasem* (str. 22 *Patcha 2.0* do *Savage Worlds*): postacie muszą zgromadzić 5 sukcesów w trakcie 5 akcji. Jeśli kartą jest Trefl lub Pik, konieczny jest test

Reperowania -2 (jakiś siłownik zaciął się i trzeba go odblokować), jeśli kartą jest zaś Kier lub Karo, konieczny jest test *Wiedzy: Elektronika*.

Przewody przemysłowe

Opis: Przewody ciągnące się wzdłuż całej konstrukcji (na wysokości systemu transportowego) i mogące zostać wykorzystane do przetransportowania paliwa ze zbiorników do promów. Niestety zostały uszkodzone od zewnątrz i tylko naprawa po wyjściu w przestrzeń kosmiczną może przywrócić ich użyteczność.

Wyzwania: Zagrożenia takie, jak w przypadku prób rozłożenia paneli (patrz sekcja **Panele radiacyjne**). Naprawę przewodów potraktuj jako *Wyscig z czasem* (str. 22 *Patcha 2.0* do *Savage Worlds*) – konieczne do naprawy są łąty, palnik plazmowy i zaawansowane narzędzia. Postacie muszą zgromadzić 5 sukcesów w trakcie 5 akcji. Jeśli kartą jest Trefl lub Pik, konieczny jest test *Reperowania -2* (poprawne wycinanie uszkodzonych fragmentów i przytwierdzanie łąt), jeśli kartą jest zaś Kier lub Karo, konieczny jest test *Siły -2* (aby usunąć oporny fragment konstrukcji).

Antena

Opis: Antena komunikacyjna znajduje się tuż obok mostka. Dotarcie do niej po zewnętrznej stronie statku jest niezbędne, jeśli bohaterowie chcą połączyć się z Jamestown bez przejmowania kontroli nad mostkiem.

Wyzwania: Oprócz mikrometeorytów (patrz sekcja **Panele radiacyjne**), niebezpieczeństwem będzie robot techniczny, którego kapitan Zanzhu może wysłać z mostka przez służę na zewnątrz. Przejęcie kontroli nad anteną potraktuj jako *Wyscig z czasem* (str. 22 *Patcha 2.0* do *Savage Worlds*). Postacie muszą zgromadzić 6 sukcesów w trakcie 6 akcji: najpierw 3 sukcesy w teście *Wiedze: Elektroniki -2*, by dostać się do obwodów anteny, a następnie 3 sukcesy w teście *Wiedzy: Informatyki -2*, aby prawidłowo ją skalibrować. Co do dalszej komunikacji, sprawdź terminal łącznościowy w sekcji **Mostek**.

Epilog

Wariant 1: Deliverance nie dotarło do Jamestown

Trwa posiedzenie komisji śledczej do spraw wydarzeń na SV Deliverance. Jeśli Bohaterowie Graczy przeżyli, przedstawiają swoją interpretację przyczyn katastrofy. Przedstawiciele rządu Jamestown przyjmują ich wyjaśnienia. Przedstawiciele korporacji Weilai-Lefevre już jednak niekoniecznie. Jeśli BG nie przeżyli, rząd Jamestown przyjmuje wyjaśnienie przedstawione przez korporację.

Wariant 2: Deliverance dotarło do Jamestown

Załogi ratownicze z Jamestown docierają do kapsuł ratunkowych, które wylądowały na powierzchni planety. Ratownicy zostają zaatakowani przez *Pasażerów* uwolnionych z hibernatorów. Horda wkrótce atakuje zabudowania kolonii. Jeśli bohaterowie żyją, prawdopodobnie bezsilnie śledzą masakrę w przekazach telewizyjnych i transmisjach radiowych.

Wielokrotnie nagradzana gra o Powstaniu Warszawskim

SZARE SZEREGI

Gra fabularna



BULLY PULPIT



TAKI PIĘKNY KONIEC ŚWIATA

Systemy postapokaliptyczne, w które warto zagrać

TOMASZ „STING” CHMIELIK

ILUSTRACJA: GRZEGORZ NITA



*Temat zrealizowany na prośbę Arcymaga zbiórki crowdfundingowej,
Pawła Szybowicza. Dziękujemy za tak hojne wsparcie!*

Od wojny totalnej, poprzez świat wypełniony żywymi trupami, aż po zagładę technologiczną – tematyka postapokaliptyczna święci we współczesnej kulturze popularnej triumfy. Dzieła z tego gatunku wpadają nam w oczy, gdy przeglądamy księgarniane półki, uruchamiamy platformę Steam lub przełączamy telewizyjne programy. Najwyższy czas dokonać przeglądu ciekawych propozycji, które znaleźć można spośród gier fabularnych.

Niniejszy artykuł podzieliłem na trzy części, które skupiają się na różnych sposobach rozumienia tematyki postapokaliptycznej. Jestem świadomy, że nie wyczerpuje to tematu i zapewne można by było zrobić to zupełnie inaczej. Zajmuję się tu jednak wyłącznie tymi systemami, w które grałem i które prowadziłem wystarczająco długo, aby móc się o nich wypowiedzieć. Jeśli nie znajdziecie tu swoich faworytów wybaczenie, lecz wychodzę z założenia, że lepiej w ogóle nie pisać o tym, czego nie znam, niż wciskać wam kit lub prezentować spisy treści. Tyle tytułem wstępu, przejdźmy do meritum.

War, war never changes...

Świat po wojnie totalnej to jeden z najpopularniejszych motywów postapokaliptycznych wykorzystywanych w literaturze, filmach oraz grach komputerowych, planszowych i oczywiście fabularnych. Sposób, w jaki nastąpił koniec świata, bywa różny. Bardzo popularna jest wojna jądrowa (*Ostatni Brzeg* Neville'a Shute'a, *Droga* Cormaca McCarthy'ego, *Fermi i mróz* Frederika Pohla, serie *Metro* Dmitrija Głuchowskiego i *Fallout* oraz *Mutant Year Zero*), bunt maszyn (*Terminator* i *Neuroshima*), zagłada biologiczna (*Śmierć trawy*

Johna Christophera, *Bastion* Stevena Kinga, *Plaga* Grahama Mastertona) lub inwazja istot z kosmosu albo innego wymiaru egzystencji (*Wojna światów* Herberta George'a Wellsa, *Mgła* Stevena Kinga, *Na skraju jutra* Hiroshiego Sakurazaki, *Niepamięć*, *Piekło na Ziemi*). Tym, co łączy ze sobą wszystkie te różnorodne wizje, jest fakt, że ludzkość musi każdego dnia walczyć o przetrwanie, a jej szanse wraz z upływem czasu maleją. Zasoby ulegają wyczerpaniu, choroby zbierają swoje żniwo, skażenie promieniotwórcze sieje śmierć, maszyny przechylają szalę zwycięstwa na swoją korzyść, inwazja obcych ma się ku końcowi... Innymi słowy, zagłada świata jest niemalże przesądzona. W przypadku gry fabularnej oczekuję zatem, że będzie ona oddawała te realia zarówno w warstwie fabularnej, jak i mechanicznej. Żywności, wody i lekarstw zawsze będzie za mało, najdrobniejsze rany będą się paskudnie jątrzyły, samotne osady ludzkie będą oblężonymi twierdzami, a gangi, bandy kanibali, dziwne istoty, oddziały obcych lub maszyny stanowią będą śmiertelne zagrożenie, przed którym lepiej uciec lub wymyślić naprawdę dobry plan zasadzki, niż stawić mu czoła w otwartej walce. Tyle w teorii, popatrzmy zatem, w jakim stopniu praktyka pokrywa się z nakreśloną wyżej wizją.

ŚWIAT PO WOJNIE TOTALNEJ TO JEDEN Z NAJPOPULARNIEJSZYCH MOTYWÓW POSTAPOKALIPTYCZNYCH WYKORZYSTYWANYCH W LITERATURZE, FILMACH ORAZ GRACH KOMPUTEROWYCH, PLANSZOWYCH I OCZYWIŚCIE FABULARNYCH.

Neuroshima to jedna z najbardziej udanych erpegowych linii wydawniczych w Polsce, która liczy sobie ponad dwadzieścia podręczników, zbiór opowiadań i wyrosła na jej kanwie gry planszowe, karciane oraz system bitewny. Tak ogromny sukces nie jest przypadkiem – *Neuroshima* doskonale trafiła bowiem w gusta polskich graczy, zakochanych w serii *Fallout* i oczekujących latami, aby wraz ze znajomymi wyruszyć na radioaktywne pustkowia. Gdy pojawiła się ona na rynku w 2003 roku, natychmiast stała się hitem, a jej twórcy zyskali grono oddanych i wiernych fanów. System ów osadzony został w zniszczonych wojną jądrową Stanach Zjednoczonych połowy XXI wieku. Przyczyną wojny był bunt maszyn, a ludzkość zyskała potężnego wroga – Molocha – który powoli, lecz nieubłaganie wygrywa wojnę i zagarnia coraz większe terytoria, na których wznosi kolejne fabryki, produkujące jeszcze większą liczbę śmiertelnych maszyn. Podręcznik podstawowy wypełniony jest po brzegi informacjami o tym, jak Moloch wygrywa wojnę, cywilizacja umarła, gangi pustoszą to, co po niej pozostało, choroby i promieniowanie radioaktywne zabijają równie skutecznie, co kula z rewolweru, a dziwne bestie i mutanci dokańczają dzieła zniszczenia...

NEUROSHIMA TO JEDNA Z NAJBARDZIEJ UDANYCH ERPEGOWYCH LINII WYDAWNICZYCH W POLSCE. TAK OGROMNY SUKCES NIE JEST PRZYPADKIEM – TRAFIA ONA DOSKONALE W GUSTA POLSKICH GRACZY ZAKOCHANYCH W SERII FALLOUT.

Niestety, *Neuroshima* nie jest opowieścią o desperackiej walce o przetrwanie, lecz grą o twardzielach, którzy ze złowieszczym błyskiem w oku pakują tonę ołowiu w każde zagrożenie, jakiemu przyjdzie stawić im czoła. Albo inaczej – promuje

ona taki właśnie styl rozgrywki. Postapokalipsa jest tutaj wyłącznie tłem, filmową scenerią, która służy do wyraźnego zarysowania klimatu rodem z *Mad Maxa* lub *Terminatora* i osadzenia w nim wykreowanych przez graczy Clintów Eastwoodów i Chucków Norrisów. Sam opis świata, jeśli zastanowić się nad nim chociażby przez chwilę, jest mocno niekonsekwentny. Missisipi to toksyczny ściek, ale w Teksasie dominują żyzne pola i pastwiska, Detroit leży praktycznie na granicy frontu z Molochem, ale wszyscy ścigają się w nim samochodami, a Federacja Appalachów zamieniła się w państwo feudalne, ze szlachtą i niewolnikami harującymi w kopalniach...

W *Neuroshimie* nikt nie bawi się w rozliczanie racji żywnościowych, dokładne liczenie amunicji i dbanie o zapas leków (prawie wszyscy są poważnie chorzy, ale to i tak tylko motyw, po który Mistrz Gry sięga wtedy, kiedy chce zawiązać fabułę), ponieważ ta gra tak naprawdę o tym nie traktuje. Z czterech przedstawionych w podręczniku



sposobów prowadzenia rozgrywki dominuje Chrom, ponieważ większość treści napisana jest w takiej właśnie konwencji – pełnej luzu, dowcipnych anegdotek i twardzieli większych niż życie.

Nie zrozumcie mnie źle – nie jest to wada *Neuroshimy*. Poprowadziłem i zagrałem w nią wiele sesji, jednak nie uważam tego systemu za czyste postapo. Podobnie jak w *Piekle na Ziemi*, tak i tutaj sceneria postapokaliptyczna służy wyłącznie do budowania tła dla heroiczych zmagani bohaterów. Mechaniki obydwu tych gier w żaden sposób nie wspierają codziennej walki o przetrwanie. Opowiadki o neuroshimowym uważnym rozliczaniu procentów i liczeniu każdego ujemnego lub dodatniego modyfikatora oraz wyliczaniu na ich podstawie trudności testu uzdatnienia wody pitnej możecie wsadzić tam, gdzie ich miejsce, czyli do świata konwentowych opowieści dziwnej treści. *Piekle na Ziemi* to zaś *Martwe Ziemie* w nieco innej odsłonie, a sztony, pokerowe ręce i wszechobecny humor również nie wspierają budowania atmosfery świata, który chyli się ku upadkowi – nikt zresztą nie ma takiego zamiaru.

” NEUROSHIMA I PIEKŁO NA ZIEMI
DOSKONALE SPRAWDZAJĄ SIĘ
W PEŁNYCH AKCJI, FILMOWYCH
KONWENCJACH, JEDNAK KIEPSKO
SYMULUJĄ CODZIENNE ZMAGANIA
Z POSTAPOKALIPTYCZNYM ŚWIATEM.
NIEŻLE RADZI SOBIE Z TYM
NATOMIAST MUTANT YEAR ZERO.

Oczywiście powyższe uwagi można podsumować truizmem, że wszystko i tak zależy od Mistrza Gry, który poprowadzi system tak, jak chce. Zgoda, tylko po co męczyć się z narzędziem, które nie zostało do tego celu stworzone? *Neuroshima* i *Piekle na Ziemi* doskonale sprawdzają się w pełnych akcji, filmowych konwencjach, jednak kiepsko symulują codzienne zmagania z postapokaliptycznym światem, ponieważ na poziomie mechaniki nie wspierają tego typu rozwiązań. Po co prowadzić smutne opowieści o umieraniu, skoro jest tyle fajnych i kozacko opisanych sztuczek, przewag i mocy psionicznych, dzięki którym można stworzyć prawdziwego wymiatacza? Uwierzcie mi, mikrozarządzanie zasobami nie

polega na skreśleniu z karty postaci kolejnej porcji wody lub dawki leku. Jeżeli zaś nie wierzycie mi na słowo – i słusznie, bo niby czemu – sięgnijcie po *Mutant Year Zero*.

Propozycja Modiphius Entertainment to tak naprawdę nowa edycja szwedzkiej gry *Mutant*, pochodzącej z 1984 roku i wydanego nakładem Target Games, wydawnictwa znanego w Polsce głównie z karcianek *Kult*, *Doomtrooper* i *Dark Eden* oraz systemu bitewnego *Warzone*. To właśnie z *Mutant* wyewoluowały *Mutant Chronicles*, które w drugiej połowie lat 90. XX wieku cieszyły się w naszym kraju ogromną popularnością. *Year Zero* to jednak zupełnie inna gra niż jej duchowa spadkobierczyni. To system opowiadający o przetrwaniu w świecie zniszczonym przez wojnę, którego mechanika wspiera tę konwencję. Podstawowym zastosowanym tu zabiegiem jest przeniesienie środka ciężkości z jednostki na grupę. Bohaterowie Graczy nie są anonimowymi wędrowcami przemierzającymi pustkowia, lecz członkami większej społeczności – Arki – która stara się przetrwać. Co więcej aktywnie ją współtworzą, biorąc udział w projektach, mających na celu rozwój jej możliwości: od produkcji żywności, poprzez technologię i obronność, na kulturze zaś kończąc. Na to wszystko nakładają się oczywiście ich własne motywacje, cele, sympatie i antypatie. Dużą rolę odgrywa również chciwość – znalezione na pustkowiach potężne przedmioty, pochodzące z poprzedniej ery, artefakty, można oddać starszym Arki, zwiększając w ten sposób możliwości całej osady, lub zachować je dla siebie i cieszyć się naprawdę dużymi korzyściami. Sposobów na budowanie konfliktów skoncentrowanych wokół relacji jednostka-grupa jest w *Mutant Year Zero* naprawdę dużo, a to pozwala doskonale budować poczucie zagrożenia.

O tym, co znajduje się na zewnątrz osady, na początku kampanii tak naprawdę niewiele wiadomo. W *Year Zero* kluczowe jest eksplorowanie strefy, w której zbudowana została Arka. Wraz z każdą kolejną wyprawą Bohaterowie Graczy dowiadują się nowych informacji o otaczającym ich świecie, odkrywają użyteczne przedmioty, ciekawe miejsca, a także nowe zagrożenia. Tych ostatnich nigdy zresztą nie brakuje i nie koncentrują się one wyłącznie na postaciach antagonistów. Największym zagrożeniem jest tak naprawdę to,

czego nie widać – promieniowanie radioaktywne, skażenie biologiczne, bakterie i wirusy. Jedna niefortunna wyprawa i z silnego, wytrzymałego twarziela łatwo stać się chorowitym, słabym wrakiem. Mechanika wspiera konwencję *survival horroru* poprzez dość wysokie stopnie trudności, jednak w zamian oferuje coś, co ma osłodzić postaciom graczy funkcjonowanie w tak niebezpiecznym świecie. Mowa tu o mutacjach, których używanie w odróżnieniu od innych działań zawsze kończy się powodzeniem, chociaż aby uzyskać możliwość ich aktywacji trzeba zostać zranionym lub dość mocno się nadwyrężyć. Z jednej strony otrzymujemy więc wysokie stopnie trudności, z drugiej zaś związane z tym „ładowanie paska energii”, który służy do używania mocy specjalnych. No i jest jeszcze metaplot systemu, który można odkryć gdzieś pomiędzy zdewastowanymi przez wybuchy jądrowe miastami...

W odróżnieniu od *Piekła na Ziemi* i *Neuroshimy*, *Mutant Year Zero* koncentruje się na walce o przetrwanie w zdewastowanym przez wojnę jądrową świecie. Oczywiście nie oznacza to, że nie rozegracie w nim heroicznym starć lub twardych wymian spojrzeń, ale system nie skupia się na tego typu kwestiach. Wybierając swoją wersję wojny totalnej, musicie więc zdecydować się, czego tak naprawdę od niej oczekujecie. Ma być skoncentrowana na próbach przetrwania? Może na pościgach samochodowych rodem z *Mad Maxa* i walce z wielkimi maszynami? A może na próbach dokopania istotom ze świata duchów? Pamiętajcie, na te pytania nie ma złych odpowiedzi – są tylko różne potrzeby.

Noc żywych trupów

To właśnie temu filmowi Johna Romero z 1968 roku zawdzięczamy współczesny wizerunek zombie – nieumarłego potwora żywiącego się ludzkim mięsem. Podobnie jak Bram Stoker odrzucił cmentarny archetyp wampira i go uromantycznił, tak Romero zerwał z haitańskim kultem voodoo i zaproponował wizję wstających z grobu zmarłych. Od tamtego czasu kultura masowa oszalała na punkcie zombie, a *Żywe Trupy* Roberta Kirkmana, *World War Z* Maxa Brooksa, seria *Dead Island*, gra *Dying Light* oraz kolejne produkcje filmowe Romero i jego kontynuatorów stanowią tego najlepsze potwierdzenie. W grach fabularnych

żywe trupy mają się również całkiem nieźle, a wizja świata przez nie spustoszonego to temat przewodni między innymi *All Flesh Must Be Eaten*, *The End of the World: Zombie Apocalypse* i *Unhallowed Metropolis*.

All Flesh Must Be Eaten i *Zombie Apocalypse* to gry podobne do siebie pod względem podstawowych założeń, podchodzące jednak zupełnie inaczej do kwestii apokalipsy zombie. Obydwie zapewniają graczom kilka różnych *settingów*, lecz samą rozgrywkę proponują już zupełnie inną. *AFMBE* zachowuje do tematu apokalipsy bardzo duży dystans, co widać chociażby po dodatkach, które pozwalają zmierzyć się z zombiakami na wrestlingowym ringu lub rozwalać im mózgi w Hong Kongu za pomocą Gun Fu. Tutaj konwencja jest bardzo filmowa, pełna przerysowań i stereotypów – ci, którzy ocaleli zawsze się rozdziela, czarnoskóry zapewne nie umrze pierwszy, a ktoś ukąszony ukryje ranę przed resztą grupy. Jeżeli lubicie prowadzić sesje w konwencji horroru klasy B, system ten idealnie nadaje się do waszych potrzeb.

„ JEŚLI SZUKACIE CZEGOŚ, CO
POZWOLI WAM DOŚWIADCZYĆ
TRUDÓW WALKI O PRZETRWANIE
W SPUSTOSZONYM PRZEZ ZOMBIE
ŚWIECIE, POWINNIŚCIE SIĘGNAĆ PO
THE END OF THE WORLD: ZOMBIE
APOCALYPSE.

Jeśli jednak szukacie czegoś, co pozwoli wam doświadczyć trudów walki o przetrwanie w spustoszonej przez zombie świecie, powinniście sięgnąć po *The End of the World: Zombie Apocalypse*. Ten niepozorny system, który pojawił się na rynku w tym roku, oferuje bowiem niezwykle prostą mechanikę, która nastawiona jest na prowadzenie sesji w konwencji *survival horroru*. Niemalże każda podejmowana przez Bohaterów Graczy akcja wykorzystuje pechowe kości, które – jeśli pod koniec testu pozostaną w puli – oznaczają negatywne konsekwencje, zarówno fizyczne, jak i psychiczne oraz społeczne. W *Zombie Apocalypse* postać może nie tylko umrzeć, lecz również zwariować lub wypalić się emocjonalnie. W każdym z tych przypadków oznacza to dla prowadzącego ją gracza koniec zabawy.

Kolejną zaletą *Zombie Apocalypse* jest fakt, że opisane w książce *settingi* rozpoczynają się w momencie wybuchu apokalipsy, ale wraz z trwaniem kampanii stają się coraz bardziej osadzone w postapokaliptycznym świecie. Mimo że jest ich zaledwie pięć (w *AFMBE* jest ich aż jedenaście), stanowią doskonały przekrój przez najpopularniejsze motywy wykorzystujące żywe trupy – od klimatów znanych z filmów Romero, poprzez pandemię i voodoo, aż po inwazję dziwnych organizmów. Dodatkowo wszystkie nastawione są na przeżycie, a autorzy podręcznika sugerują nie tylko, aby tworzone postaci były najzwyczajszymi ludźmi, ale wręcz zachęcają do wcielenia się w swoje *alter ego*! Tego rodzaju podejście z pewnością zwiększa poczucie zagrożenia, jednak nie wszystkim pasuje. Tak czy inaczej w *Zombie Apocalypse* nie gra się mistrzami sztuk walki lub bezlitosnymi bałkańskimi snajperami, lecz zwykłymi ludźmi, którzy na nadejście plagi zombie nie byli w ogóle przygotowani. I w tym właśnie tkwi siła tego systemu.

Ciekawym i dość nowatorskim podejściem do tematyki zombie jest *Unhallowed Metropolis*, które przedstawia alternatywną historię wiktoriańskiej Anglii. W 1905 roku z zupełnie nieznanymi przyczyn martwi powstałi z grobów, zdziesiątkowali miasta i powiększyli swoje zastępy o ich mieszkańców. Metropolie stały się nekropoliami, a ponad połowa ludzkości przestała istnieć. Dodatkowo tajemnicza Plaga zaczęła pustoszyć Ziemię, zmieniając większość terytoriów w niezdatne do zamieszkania miejsca, pełne zmutowanych zwierząt i oszalałych ludzi. W 2105 roku jedynie 15% całej powierzchni Wielkiej Brytanii nadaje się do zamieszkania, a Londyn jest największą metropolią świata, otoczoną wysokimi murami, które opierają się hordom zombie.

Tak oto w ogromnym skrócie przedstawia się wiktoriański świat *Unhallowed Metropolis*, w którym podział na arystokrację, bogatych baronów industrializmu i klasy pracujące jest równie oczywisty jak to, że umarli wstają z grobów, a wampiry, wilkołaki, seryjni mordercy i jeszcze dziwniejsze monstra polują w zamglonych londyńskich zaułkach. A jeśli już o smogu mowa, to zabija on szybciej niż ugrzyzenie zombie.

”**CIEKAWYM I DOŚĆ NOWATORSKIM
PODEJŚCIEM DO TEMATYKI
ZOMBIE JEST UNHALLOWED
METROPOLIS, KTÓRE PRZEDSTAWIA
ALTERNATYWNĄ HISTORIĘ
WIKTORIAŃSKIEJ ANGLII.**

Gracze wcielają się w bohaterów obłożonych klątwą – każdy z nich skończy w wyjątkowo paskudny sposób, ale wcześniej będą ulegali oni postępującej degeneracji. Od chorób ciała, poprzez dolegliwości duszy, na fizycznych deformacjach kończąc. Upadająca pod naporem Plagi i zombie neowiktoriańska Anglia nie zna pojęcia *happy endu*.

Unhallowed Metropolis to również jedyny znany mi system, który osadzony został w klimatach tzw. teslapunku, czyli świata, którego technologia opiera się w głównej mierze na fantastycznonaukowej reinterpretacji odkryć Nikoli Tesli. Dla przykładu na terenie Londynu istnieje pole elektryczne wytwarzane przez ogromne wieże, z którego korzystają wszyscy mieszkańcy miasta, używając chociażby strzelb miotających piorunami. Pomimo tego oraz wielu innych fantastycznych elementów, *Unhallowed Metropolis* to system w pełni postapokaliptyczny, opowiadający o zmierzchu ludzkiej cywilizacji. Jeśli nie zniszczą jej zombie i Plaga pustosząca Ziemię, załamanie się ona pod naporem panującego systemu społecznego, w którym garstka bogatych wykorzystuje bezlitośnie resztę społeczeństwa. Londyn XXI wieku to prawdziwa beczka z prochem, która lada moment może wybuchnąć.

Zagłada technologiczna

Historie osadzone w tym nurcie stanowią niezwykle interesujące podejście do tematu postapokalipsy. Tak naprawdę brakuje im wielu elementów, które moglibyśmy uznać za kanoniczne. Przede wszystkim nad ludzkością nie musi wisieć widmo zagłady, a czasy, które nastąpiły po „końcu świata”, jawić mogą się wręcz jako początek nowej, lepszej ery. Nie muszą to być również opowieści wypełnione bezustanną walką o przetrwanie, a wręcz przeciwnie – mogą zupełnie nie zajmować się tym zagadnieniem. Ich przewodnim motywem jest jednak to, że stary świat został doszczętnie zniszczony przez rozwój technologiczny, a na jego zgliszczach

wyrasta nowa cywilizacja, z odmiennymi wyzwaniami i zagrożeniami. Przykładami literackimi takich opowieści są *Diaspora* Grega Egana, *Holocaust* F Cezarego Zbierchowskiego i *Viriconium* Michaela Johna Harrisona, a erpegowymi – *Eclipse Phase* oraz *Numenera*.

W przypadku *Eclipse Phase* postapokalipsę widać już na pierwszy rzut oka. Wysoko rozwinięta technologicznie cywilizacja ludzka zyskała nieśmiertelność poprzez oderwanie się od swoich biologicznych ciał. Ludzie przestali być przedstawicielami gatunku *homo sapiens* i stali się czymś więcej – programami komputerowymi, które można wgrać do dowolnej organicznej lub kompletnie sztucznej powłoki, a kiedy czas jej egzystencji minie, przenieść się do nowego ciała lub pozostać bezcielesnym cyfrowym bytem. Niestety oczarowana nowymi osiągnięciami postludzkość doprowadziła do swojej zagłady poprzez stworzenie Sztucznej Inteligencji, która wymknęła jej się spod kontroli, zniszczyła Ziemię i posłała nową cywilizację pomiędzy nieprzychylny jej gwiazdy.

POZBAWIENIE BOHATERÓW GRACZY CIELESNOŚCI, KTÓRA STAJE SIĘ CZYMŚ MODALNYM, MOŻE WYDAWAĆ SIĘ POCZĄTKOWO SPRZECZNE Z ZAŁOŻENIAMI GATUNKU POSTAPO, PONIEWAŻ POZBAWIA MISTRZA GRY MOŻLIWOŚCI BUDOWANIA ATMOSFERY ZAGROŻENIA NA GROŹBIE UTRATY ŻYCIA.

Pozbawienie Bohaterów Graczy cielesności, która staje się czymś modalnym, może wydawać się początkowo sprzeczne z założeniami gatunku postapo, ponieważ pozbawia Mistrza Gry możliwości budowania atmosfery zagrożenia na groźbie utraty życia. Nic bardziej mylnego. Skoro mamy do czynienia z historią transhumanistyczną, również zagrożenia ewoluują do tego statusu. Postludzkość nadal dysponuje arsenałem, który może ją doszczętnie zniszczyć. Jeśli jesteś czymś na kształt programu komputerowego, czystym strumieniem świadomości, to najbardziej obawiasz się utraty części siebie. Wraz z każdą kolejną „małą śmiercią” twoja kopia zapasowa traci wspomnienia, ktoś może również nimi manipulować – kasować

lub modelować je podług własnych potrzeb. Istnieją też wirusy, które mogą przepisać twój kod na nowo, w taki sposób, że przestaniesz być sobą. No i zawsze istnieje jeszcze pytanie czy ty z backupu jesteś jeszcze tym, kim byłeś, czy już kimś zupełnie innym. Nie można również zapomnieć o SI, która być może czai się gdzieś tam w kosmicznej pustce i tylko czeka, aby przechwycić twój sygnał i uwięzić go lub co gorsza wykorzystać do własnych celów. W *Eclipse Phase* postapokalipsa ma zatem wymiar bardziej osobisty, skierowany do wewnątrz, ale przy tym nie mniej groźny dla losów całej postludzkiej rasy – wystarczy bowiem potencjalnie jeden „pacjent zero”, aby wszyscy przestali istnieć. W kosmosie nikt nie usłyszy twojego krzyku... to oczywiste, skoro nie masz ciała.

Drugim przykładem wykorzystania motywu zagłady technologicznej w grach fabularnych jest *Numenera*, która z pewnością większości osób w ogóle nie kojarzy się z systemem postapokaliptycznym. Nad ludzkością nie wisi żadne zagrożenie totalne, a świat wypełniony jest cudami technologicznymi, które pozostały po jego ośmiu poprzednich erach. Mamy do czynienia z naprawdę bardzo odległą przyszłością, Słońce wbrew przewidywaniom współczesnej nauki nie zamierza wcale gasnąć, a Ziemia wydaje się gotowa do zdobycia. Oczywiście bywa ona niebezpieczna, lecz cuda minionych epok z pewnością pomogą ją okiełznać. Gdzie tutaj miejsce na postapokalipsę?

PRZYKŁADEM WYKORZYSTANIA MOTYWU ZAGŁADY TECHNOLOGICZNEJ W GRACH FABULARNYCH JEST NUMENERA, KTÓRA Z PEWNOŚCIĄ WIĘKSZOŚCI OSÓB W OGÓLE NIE KOJARZY SIĘ Z SYSTEMEM POSTAPOKALIPTYCZNYM.

Zastanówmy się nad tym przez chwilę. Skoro mamy do czynienia z dziewiątą erą, czy jak kto woli dziewiątą cywilizacją, to co stało się z poprzednimi? Nie wszystkie były ludzkie, wszędzie walały się ich technologiczne cuda, tak złożone, że nie sposób domyślić się ich pierwotnego zastosowania. Ale gdzie są przedstawiciele tych wspaniałych poprzedników? Czy ewoluowali oni w coś więcej? Pozbyli się ograniczeń cielesności i niczym w *Odysei Kosmicznej*

Clarka porzucili za sobą niepotrzebne im już urządzenia? To możliwe. Równie prawdopodobne jest jednak i to, że doprowadzili do swojej własnej zagłady. Zgodnie z naukowymi rozważaniami Jonathana Schella zawartymi w książce *The Fate of the Earth*, fikcyjne cywilizacje świata *Numenery* mogły w swoim rozwoju przełamywać kolejne bariery technologiczne przy jednoczesnym zacofaniu w rozwoju społecznym i w ten sposób doprowadzić do swojej śmierci. Ujmując rzecz inaczej, mogły dysponować arsenałem zdolnym do całkowitego samouniwersztwienia i skorzystać z niego w obliczu na przykład sprzecznych dążeń państw narodowych lub przeciwstawnych wierzeń religijnych. Jest więc bardzo prawdopodobne, że mieszkańcy Dziewiątego Świata pod nogami mają ogromne cmentarzysko poprzednich cywilizacji i jeśli nie ustrzegą się ich błędów, skończą identycznie. W ich przypadku może to zresztą nastąpić o wiele szybciej, ponieważ nie rozumieją otaczającej ich technologii, a pokusa kompletnego zniszczenia wrogów może prowadzić do ryzykownych eksperymentów.

To, co opisałem, to z jednej strony moja własna ekstrapolacja założeń systemu, z drugiej zaś prawdopodobny przebieg przeszłych wydarzeń. Nie dbając jednak nadmiernie o analizę powodów upadku poprzednich cywilizacji, trzeba stwierdzić że *Numenera* opowiada tak naprawdę o eksplorowaniu technologicznych nekropolii, które pozostały po poprzednich mieszkańcach Ziemi. To zaś doskonale wpisuje się w definicję postapokalipsy.

Przytoczone w tym artykule systemy, które pogrupowałem dla ułatwienia w trzy kategorie, to zaledwie wierzchołek góry lodowej. Na rynku istnieje bowiem bardzo dużo gier fabularnych o tematyce postapokaliptycznej, zarówno tych większych, jak i mniejszych. Mam nadzieję, że powyższe rozważania będą stanowiły dla was impuls do podjęcia własnych poszukiwań i być może pozwolą na stworzenie o wiele bardziej wyczerpujących klasyfikacji motywów postapokaliptycznych w RPG.

Pozostaje mi życzyć wam odkrywania nowych systemów, poznawania ich i grania w nie do upadłego. Kto wie, być może postanowicie podzielić się z nami waszymi wrażeniami? Piszcie do nas, z pewnością odpowiemy na każdego maila!



PYRKON

– OD MALUCHA DO GIGANTA

Krótką historia poznańskiego konwentu

PIOTR „DIABEŁ” SKOROK



Gdy mówimy o polskich konwentach, nie sposób nie wspomnieć o Pyrkonie. Ten gigantyczny jak na nasze warunki festiwal w Poznaniu pojawia się chyba w każdej fandomowej rozmowie o imprezach. Niektórzy go kochają, inni nienawidzą, jeszcze inni uważają, że to zwyczajne targi popkultury i że organizatorzy się sprzedali.

Zanim Pyrkon stał się gigantom, przebył jednak bardzo długą drogę. W ciągu piętnastu lat organizowania tej imprezy Druga Era zmieniła się zaś w najprężniej działającą organizację fantastyczną w kraju. Droga na szczyt nie była jednak łatwa, w końcu nie w jeden dzień Rzym zbudowano.

Pyrkon: Początek

Zanim Pyrkon został Pyrkonem, KF Druga Era zorganizował 6 marca 1999 roku *Dzień z fantastyką* w osiedlowym domu kultury. Nikt z organizatorów nie przewidział, że na tego typu imprezę przyjdzie około czterystu osób. Naturalnym pomysłem było zatem, aby konwent zorganizować w szkole, tak jak cała reszta Polski.

Sprawa nie wyglądała jednak na łatwą, zresztą nawet dzisiaj tłumaczenie dyrektorom, czym są imprezy fanów fantastyki, to prawdziwy wyczyn. Aby zagwarantować powodzenie negocjacji, przystąpił do nich absolwent szkoły na Dębcu, z czerwonym paskiem na świadectwie. W bardzo dumny sposób wyprosił zgodę na organizację Pyrkonu w tym budynku i ręczył własną głową, że wszystko będzie w porządku.

”DOŚĆ SZYBKO STAŁYM WYDATKIEM W BUDŻECIE PYRKONU STAŁA SIĘ MUSZLA KLOZETOWA, KTÓRĄ CO ROKU KTOŚ ZE SZKOŁY NA DĘBCU PODPROWADZAŁ.

Oczywiście tak nie było. Dość szybko stałym wydatkiem w budżecie stała się muszla klozetowa, którą co roku ktoś ze szkoły na Dębcu podprowadzał, a okoliczny element czasami musiał zostać przegoniony przez wspólne siły konwentowiczów. Jednak mimo przeciwności Pyrkon odbywał się co roku i ściągał coraz więcej uczestników.

Jedyna przerwa nastąpiła w 2005 roku, kiedy Druga Era podjęła się organizacji jubileuszowego, dwudziestego Polconu. W 2006 roku Pyrkon powrócił i zaczął powoli zbliżać się do kolejnego punktu zwrotnego w swoim rozwoju. Marka imprezy była rozpoznawalna i wszyscy oczekiwali po Pyrkonie wiele, zarówno od programu, jak i od wieczornych imprez.

Pierwszy tysiąc

Pierwszy tysiąc uczestników na Pyrkonie pojawił się w 2007 roku, była to też ostatnia edycja, która odbywała się w jednej szkole. W tym samym czasie Krakon dogorywał, a Polcon w hotelu Gromada przyciągnął ponad dwa tysiące uczestników. Pyrkon jednak zdążył już odcisnąć swoje piętno w fandomie i stał się, obok Polconu i Falkonu, imprezą typu „must be”.

Kolejne lata potwierdzały jego pozycję, wymuszając na organizatorach powiększanie terenu konwentu o kolejne szkoły i pobliski hotel. W tych latach do imprezy przykleiła się też łatka kolejkonu. Pamiętam jak w 2008 roku Lucek wraz z ekipą ludzi z ŚKF próbował pomóc w akredytacji tłumów stojących przed szkołą.

Rosnąca popularność imprezy wynikała między innymi z nietypowego jak na fandom podejścia do reklamy. W 2008 roku Pyrkon pojawił się na citylightach i billboardach, próbując przebić się do świadomości masowego odbiorcy. Efekty tej kampanii widoczne były jednak nieco później, choć dwa tysiące ludzi wydawały się naprawdę kosmicznym wynikiem.

Mimo karnego odstawania swojego przed wejściem przez każdego z uczestników, bycia najciaśniejszym konwentem w roku i sporej liczby innych problemów, Pyrkon zdobywał kolejne wyrazy uznania, ludzi ciągle przybywało i w 2010 roku przebito magiczną liczbę trzech tysięcy uczestników. W międzyczasie dalej ginęła muszla klozetowa, Jacek Komuda dostał swój pierwszy mandat w życiu za picie piwa w miejscu publicznym, a koordynator przemierzał teren konwentu na hulajnodze.

Festiwal Fantastyki Pyrkon

W 2011 roku Pyrkon przeniósł się na teren Międzynarodowych Targów Poznańskich i pobliskiej szkoły. Wynikało to oczywiście z ciągle rosnącej liczby uczestników, którą zwyczajnie trudno było pomieścić w salach szkolnych. W trakcie pierwszej edycji na ternie MTP, tuż obok szkoły noclegowej, znaleziono całkowicie nową muszlę klozetową. Lekko przerażeni organizatorzy zastanawiali się, czy przypadkiem to nie własność szkoły na Dębcu, w której co roku ginął sedes.

” W 2010 ROKU PRZEBITO
MAGICZNĄ LICZBĘ TRZECH
TYSIĘCY UCZESTNIKÓW.
W MIĘDZYZASIE DALEJ GINĘŁA
MUSZLA KLOZETOWA, A JACEK
KOMUDA DOSTAŁ SWÓJ PIERWSZY
MANDAT W ŻYCIU ZA PICIE PIWA
W MIEJSCU PUBLICZNYM.

Poznański klub fantastyki urósł w siłę, będąc w stanie przygotować w 2011 roku jednocześnie swoją sztandarową imprezę oraz Polcon. Parę lat wcześniej nikt nie pomyślał w ogóle o takiej możliwości, wiedząc że zwyczajnie brakuje ludzi do takiego przedsięwzięcia. Bardziej złośliwi mówią, że Polcon zorganizowany przez Drugą Erę był kolejnym testem organizacji konwentu na terenie targów.

Wiele osób obraziło się na Pyrkon z powodu zmiany lokalizacji, nie przeszkodziło mu to jednak w dalszym rozwoju. Najlepszym tego dowodem jest podwajająca się co roku liczba uczestników. W roku 2011 Pyrkon odwiedziło około trzy tysiące osób, w 2012 odwiedzających było już dwa razy więcej, a rok 2013 i 2014 przyciągnęły kolejno ponad dwanaście i dwadzieścia cztery tysiące ludzi.

Poza rosnącymi liczbami uczestników, Pyrkon odwiedzali coraz bardziej interesujący dla erpegowców goście. Druga Era bez większego problemu mogła sprowadzić na konwent takie osobistości, jak Shane Lacy Hensley, John Wick lub Sandy Petersen. O gościach literackich ciężko wspominać, bo ich liczba co roku jest zwyczajnie przytłaczająca.

Co przyniesie przyszłość?

Pyrkon jest obecnie niekwestionowanym liderem wśród polskich imprez fantastycznych, oferując ogromną przestrzeń każdemu odwiedzającemu. Nie ma znaczenia czy jesteś świeży w naszym hobby, czy siedzisz w nim od kilkunastu lat – dzięki rozmiarom i różnicowaniu programowemu największy festiwal fantastyki oferuje coś dla każdego.

Z punktu widzenia erpegowca Pyrkon jest zaś idealnym miejscem do posłuchania świetnych prelekcji, spotkania zagranicznych twórców i większości fandomu gier fabularnych. Jeśli kiedyś za najważniejsze święto fanów fantastyki uważano Polcon, tak tytuł ten naturalnie zdryfował dziś do Poznania. I miejmy nadzieję, że pozostanie tu na wiele lat.





SZRON

Zimowy scenariusz do Neuroshimy

KONRAD BUDEK

ILUSTRACJE: MATEUSZ WILMA



Przygoda ta została przygotowana z myślą o drużynie dojrzałych graczy, którzy nie boją się stawiania sobie trudnych, czasem dramatycznych pytań. Sensem scenariusza są interakcje pomiędzy postaciami graczy oraz ich walka z mrozem i głodem. Przygoda została zaprojektowana jako „jednostrzał”, a postaci graczy najprawdopodobniej jej nie przeżyją. Dlatego też przed rozpoczęciem gry warto przygotować nowych bohaterów, którzy będą dobrze dostosowani do panujących w scenariuszu warunków atmosferycznych.

Na etapie przygotowań do sesji należy poinformować graczy, że nadeszła prawdopodobnie najsroższa zima od stuleci, dodatkowo jest bardzo krucho z zapasami żywności i lekarstw. Jeśli wezmą to sobie oni do serc, ich postacie mają znacznie większą szansę na przetrwanie. W tym scenariuszu o przeżyciu zadecyduje raczej ciepła puchowa kurtka, nie dodatkowy magazynek do wypasionej splawy.

Mróz

Podczas przygody temperatura spada z -5°C na jej początku do -40°C pod sam koniec. Długie przebywanie na mrozie wiąże się więc z odmrożeniami i ogólnym wychłodzeniem organizmu.

Mechanika obrażeń od mrozu

Temperatura -5°C zadaje jedno *draśnięcie* na godzinę w każdą nieosłoniętą od mrozu część

ciała. Za każde kolejne pełne pięć stopni Celsjusa poniżej zera, temperatura zadaje dodatkowe *draśnięcia*. Przy -10°C bohaterowie otrzymują więc dwa *draśnięcia*, a przy -15°C już *lekką ranę*.

Oznacza to, że zbyt lekko ubrana postać (na przykład w koszulkę i bojówki) przy temperaturze -15°C otrzyma w godzinę dwie *ciężkie rany* (sumując wszystkie *lekkie rany* za nieosłonięte części ciała), zamarnie zatem w dwie godziny. Rany od mrozu sumują się oczywiście z ranami odniesionymi w inny sposób, więc silnie wychłodzona postać znacznie dotkliwiej odczuje urazy spowodowane na przykład walką lub upadkiem.

” W TYM SCENARIUSZU
O PRZEŻYCIU ZADECYDUJE
RACZEJ CIEPŁA PUCHOWA KURTKA,
NIE DODATKOWY MAGAZYNEK DO
WYPASIONEJ SPLUWY.

Ochrona przed mrozem

Cienkie rękawiczki, jesienna kurtka lub sztormiak zapewniają *redukcję obrażeń 1*. Ciepła, puchowa kurtka i narciarskie spodnie zapewniają *redukcję obrażeń 2*. Specjalistyczne anoraki oraz dodatkowe warstwy zapewniają zaś *redukcję obrażeń 3* lub wyższą. Co ważne, nie ma problemu aby ubrać anorak na ciepły sweter, polar i koszulę flanelową. Kwestię stopnia ochrony przed mrozem rozmaitych ubrań, wielu warstw odzieży oraz ich wpływu na swobodę ruchu graczy zostawiam Mistrzowi Gry. Zwracam jednak uwagę na konieczność zachowania równowagi pomiędzy ochroną a mobilnością stóp i dłoni. Najlepsze do osłony dłoni są rękawiczki z jednym palcem, ale nie da się w nich strzelać. Z drugiej strony palce bardzo lubią się odmrażać, a po ich amputacji strzelanie również będzie niemożliwe.

Postaci graczy mają prawo do testu *Kondycji*, który pozwoli im uniknąć obrażeń od mrozu, jeśli mają na sobie zbyt lekkie ubranie. Z każdą kolejną godziną spędzoną na mrozie wykonanie testu staje się o jeden stopień trudniejsze. Stopień trudności ulega w ten sposób zwiększeniu aż do momentu ogrzania się, na przykład przy ognisku lub w ciepłym samochodzie. Bazowy stopień trudności testu pozostawiam rozsądkowi Mistrza Gry. Przy jego ustalaniu powinien on uwzględnić różnicę pomiędzy jakością ubrania i temperaturą panującą

na zewnątrz. Postacie, które nie są w żaden sposób zabezpieczone przed mrozem, nie mogą w ogóle wykonać testu.

Przykład

Jake ma na sobie rękawiczki, watowany płaszcz, spodnie narciarskie, traperki i czapkę „uszanek”. Rękawiczki są na tyle cienkie, że może strzelać lub operować narzędziami, jednak zapewniają tylko jeden stopień ochrony przed mrozem. Dlatego też przy -15°C *lekka rana* zmienia się w dwa *draśnięcia*.

To pierwsza godzina, gdy Jake marznie. Dlatego też musi przejść *latwy test Kondycji*. Bez problemu mu się to udaje. Za godzinę test będzie *problematyczny*, a następnie *trudny*, jeśli do tego czasu nie uda mu się w jakiś sposób ogrzać.

Świat, który jest martwy

Ta zima będzie najprawdopodobniej ostatnią w historii ludzkości. Jakis czas temu Moloch z niewyjaśnionych przyczyn zmarł. Choć ziemie nieludzkiego okupanta zazwyczaj dudniły od ciągłej rozbudowy i setek pracujących silników, teraz panuje tam wyłącznie martwa cisza. Euforia wielkiego zwycięstwa trwała jednak tylko do pierwszej, niezwykle srogiej zimy, która zabiła praktycznie wszystkie zwierzęta i rośliny oraz niemalże wszystkich ludzi. Rok, który potem nadszedł, był najtrudniejszym od czasów apokalipsy. Głód zabrał dziesiątki tysięcy istnień, pozostawiając przy życiu zaledwie garstkę ludzi.

Postaci graczy pamiętają lecące na południe ptaki, których klucze ciągnęły się po szarym niebie niemalże w nieskończoność. Potem wszystkie ptaki zjedzono. Zjedzono też psy, krowy, koty, a nawet owady. Ogryziono korę z drzew. W końcu do zjedzenia zostały wyłącznie stare zapasy, przeterminowane konserwy i zabezpieczona przed rozkładem żywność. A także inni ludzie.

” TA ZIMA BĘDZIE
NAJPRAWDOPODOBNIJĄ OSTATNIA
W HISTORII LUDZKOŚCI.

Mistrzowi Gry zalecam przeczytanie przed sesją *Drogi* autorstwa Cormaca McCarthy'ego. Film na jej podstawie także warto obejrzeć.

Konstrukcja scenariusza

Celem postaci graczy jest dotrzeć z Detroit do morza. Przebywanie na wybrzeżu podobno zwiększa szansę na przeżycie zimy. Trudno to potwierdzić, ponieważ nikt jeszcze stamtąd nie wrócił. Być może jednak nadal są tam ryby, które da się zjeść. Albo mniej doskwierające mrozy. Ewentualnie łodzie, którymi da się szybciej dotrzeć na południe, bez przykrego towarzystwa pielgrzymów, kanibali i rozmaitych wariatów, którzy krążą po opustoszałych drogach.

Scenariusz został skonstruowany za pomocą metody modułowej. Oznacza to, że Mistrz Gry otrzymuje zestaw scen, które może wykorzystać w dowolnej kolejności, zależnie od panującej na sesji sytuacji. Wszystko, co może wydarzyć się pomiędzy scenami, zostawiam do jego dyspozycji.

Przed sesją prowadzący powinien przygotować sobie listę różnych drobnych lokacji, które gracze mogą napotkać na swojej drodze i uzupełnić tam zapasy lub rozbić na noc obóz – stacja benzynowa, stara knajpa, ziemianka, samotna szopa, wrak tira, na wpół zatopiona łódka, której sterówka wystaje nad wodę itp. Ich zagęszczenie nie powinno być jednak zbyt wysokie – gracze ani przez chwilę nie mogą otrzymać taryfy ulgowej, ponieważ zniszczy to nastrój scenariusza. Idealną sytuacją będzie taka, w której nawet samotny tir wzbudzi u nich niepokój i myśli o zasadzce.

CELEM POSTACI GRACZY JEST
DOTRZEĆ Z DETROIT DO MORZA.
NA WYBRZEŻU PODOBNO ISTNIEJE
WIĘKSZA SZANSA NA PRZEŻYCIE ZIMY.

Nie jestem zwolennikiem zmuszania postaci graczy do kanibalizmu, jednak przez większość czasu powinny one brać tę opcję pod uwagę. Gracze muszą też czuć, że prowadzący przygodę nie zawaha się zabić ich postaci za pomocą głodu lub mrozu.

Początek

Scenariusz rozpoczyna się w Detroit. Miasto jest wyludnione. Wszyscy ludzie albo uciekli na południe (i nie wiadomo, co się z nimi stało), albo kryją się przed Żniwiarzami – gangiem, który rządzą miastem, gdyby po tym ostatnim pozostało coś więcej niż opustoszałe ruiny.

W mieście nie ma handlarzy – nikt nie jest na tyle głupi, aby chwalić się, że ma cokolwiek przydatnego do przeżycia. Jedynym budynkiem zamieszkanym na stałe jest Wieża Reagana, główna siedziba Żniwiarzy. Jeśli gracze zechcą się tam udać, pozwól im na to. Podrzucaj im jednak po drodze ostrzeżenia – intensywny smród przypalanego mięsa, czarny dym palonych opon, ludzkie kości. Jeśli uprą się, aby tam pójść, najprawdopodobniej nie będzie już odwrotu.

Przed wejściem do budynku stoi kilku strażników. Nie ma to jednak większego znaczenia, ponieważ czujki na dachach już dawno zlokalizowały postaci graczy. Jeśli bohaterowie postanowią się wycofać, będą musieli kryć się przed kusznikami i wyjąłymi, uzbrojonymi w topory berserkerami. Kilku pierwszych położy pewnie z broni palnej, jednak im więcej trupów, tym więcej głodujących dzikusów zbiegnie się z okolicznych budynków, które wydawały się dotychczas wymarłe. Taki rozwój wypadków to w zasadzie jedyna szansa bohaterów na ucieczkę przed gangiem – muszą oni zabić lub ranić tylu przeciwników, aby pościg stał się nieopłacalny w stosunku do pilnowania mięsa, które pozostało na polu bitwy.

W mieście znajduje się również bunkier Posterunku, zmyślnie ukryty w jednym z pagórków. To jedyne miejsce, gdzie bohaterowie mogą coś wymienić. Posterunkowcy nie zgodzą się jednak wpuścić ich bliżej niż za pierwszą gródź, cały czas trzymając na muszce. Oferują leki i ciepłe ubrania w zamian za żywność, mogą się również zgodzić na wymianę broni. Udziela też wskazówek dotyczących świata. Jeśli gracze nie posiadają samochodu, będą mogli kupić rozklekotaną osobówkę z pełnym bakiem, który starczy na 400 kilometrów. Mogą też wziąć samą benzynę, jeśli posiadają własny środek transportu.

Moduły

Moduły powinny być rozgrywane pomiędzy odcinkami drogi. Autostrady są niemalże puste, więc jazda samochodem to całkiem bezpieczny sposób podróżowania. Benzyna w końcu się jednak skończy lub wydarzają się inne, nieprzewidziane sytuacje. Wtedy nie pozostaje nic innego, jak podróżować pieszo.

SCENARIUSZ ZOSTAŁ SKONSTRUOWANY ZA POMOCĄ METODY MODUŁOWEJ. OZNACZA TO, ŻE MISTRZ GRY OTRZYMUJE ZESTAW SCEN, KTÓRE MOŻE WYKORZYSTAĆ W DOWOLNEJ KOLEJNOŚCI.

Bohaterowie powinni od czasu do czasu znaleźć sprawny samochód, część trasy mogą pokonać też drezyną po zniszczonych torach kolejowych. Z wraków pociągów można wypompować resztki oleju napędowego i znaleźć w nich nieco przydatnego sprzętu.



Droga pomiędzy Detroit i wybrzeżem to około 1000 kilometrów.

Łucznik i nożownicza

Bohaterowie spotykają samotną dziewczynę, która kuleje. Moduł ten powinien zostać rozegrany możliwie wcześnie, zanim gracze wdróżą się w bezlitosne realia morderczej zimy. Dziewczynę można bez problemu dogonić, zwłaszcza samochodem. Jest chuda, niedożywiona i na pierwszy rzut oka upośledzona umysłowo. Ubrana jest w stare, potwornie śmierdzące szmaty. Gdy postaci coś do niej mówią, podnosi na nich swoje wodniste oczy i przytakuje, wyraźnie jednak niczego nie rozumiejąc.

Gdy bohaterowie będą próbowali się z nią porozumieć, z krzaków nadleci strzała i trafi losowo wybraną postać. Dziewczyna zacznie uciekać. Gracze mogą rzucić się za nią w pościg lub sprawdzić krzaki w poszukiwaniu strzelca. Powinien on być naprawdę wymagającym przeciwnikiem, jednak nie jako twardy wymiatacz, lecz nieuchwytny cień. Łucznik świetnie się ukrywa (*Percepcja* co najmniej 15 punktów, umiejętności związane z przetrwaniem na co najmniej 4 poziomie), lecz w walce wręcz jest słabeuszem. Przy sobie ma tylko łuk, strzały i podejrzanego pochodzenia suszone mięso (z psa). Ubrany jest w brudne szmaty, słabo chroniące przed mrozem.

Jeśli bohaterowie dogonią dziewczynę, ta z początku będzie udawała przestraszoną. Gdy któryś z nich podejdzie do niej jednak zbyt blisko, postara się użyć akcji *Wykończenie ze sztuczki Nożownic*. Jeśli część postaci graczy rzuci się za łucznikiem, a część będzie pilnowała dziewczyny, ci zaatakują ich jednocześnie.

Od tej dziwnej pary nie uda się wyciągnąć niczego sensownego. Dziewczyna nie potrafi mówić, a łucznik jest kompletnie szalony i nie pozwoli wziąć się żywcem.

Pielgrzymka

Głód, mróz i szalejące bandy kanibali spowodowały, że niebezpiecznie jest za długo przebywać w jednym miejscu. Dlatego ludzie podróżują, najczęściej na południe lub w stronę wybrzeża. Większość udaje się w drogę samotnie, niektórzy parami, rzadziej całymi grupami lub rodzinami.

W czasach, gdy mięso ludzkie jest najlepszym źródłem białka, trudno jest zaufać obcym.

Z drugiej strony ludzie lubią trzymać się w grupie. Nawet jeśli obrała ona sobie za cel zjedzenie wszystkich napotkanych podróżnych i praktykuje coraz dziksze obrzędy. Bezsensowne, okrutne i mroczne.

Forpoczta Pielgrzymki to zazwyczaj rozklekotane pickupy z ogniskami rozpalonymi na pace (trzeba dlesia jakoś na tym mrozie odpalić). Wokół ognisk siedzą ludzie, uzbrojeni w broń palną, zazwyczaj Winchestery i Colty, które nie wybrzydają na samodzielnie wykonaną amunicję. Zdarzają się także strzelcy z muszkietami i inną bronią odprzodową. Bohaterowie zauważą, że niektórzy z pielgrzymów nie mają ręki albo nogi. No cóż, grupa musi jeść, a przecież nie zawsze trafia się na innych podróżnych.

Za forpoczta ciągnie się kolumna uzbrojona w prowizoryczne halabardy i topory, część ludzi ciągnie też wozy. Na wozach składowany jest skromny dobytek grupy oraz zapasy mięsa. Za kolumną wlecie się zaś grupa brudnych, obdartych i wypalonych ludzkich wraków, które zbyt dużo widziały i straciły wolę do dalszej walki.

Bohaterowie nie mają najmniejszego szans w starciu z Pielgrzymką. Mogą zrobić zasadzkę na jej forpoczta i jeśli szczęście im sprzyja, wygrać. Za chwilę nadejdzie jednak kolumna, która przeraża samą swoją liczebnością. Najbardziej rozsądna jest więc ucieczka, najlepiej jak najdalej od głównej drogi. Wszelkie wystrzały z broni palnej zaalarmują przeciwników i zachęcą do poszukiwania obiadu.

” LUDZIE PODRÓŻUJĄ NAJCZĘŚCIEJ NA POŁUDNIE LUB W STRONĘ WYBRZEŻA. WIĘKSZOŚĆ UDAJE SIĘ W DROGĘ SAMOTNIE, NIEKTÓRZY PARAMI, RZADZIEJ CAŁYMI GRUPAMI LUB RODZINAMI. W CZASACH, GDY MIĘSO LUDZKIE JEST NAJLEPSZYM ŹRÓDŁEM BIAŁKA, TRUDNO JEST ZAUFAC OBCEM.

Droga przez bezdroża jest znacznie trudniejsza. Oczywiście nie ma nawet mowy o tym, aby samochodem nieprzystosowanym do jazdy w terenie

zjechać z szosy. Z drugiej strony łatwiej się tutaj ukryć. Znajdują się tu również samotne domostwa, które nie zostały jeszcze ograbione.

Pielgrzymkę zawsze zwiastuje dźwięk bębnow, który wypełnia nocną ciszę. Gracze powinni ją więc usłyszeć przynajmniej dzień wcześniej.

Raj

To jeden z niewielu modułów przyjaznych graczom. Drużyna natrafia na wymarły domek położony na wzgórzu. Jest tam kominek i trochę mebli, które można spalić. W szopie zostały resztki narzędzi, pół butelki nafty i rozbita lampa. Jeśli gracze dokładnie przeszukają posiadłość, w podłodze szopy znajdą dobrze ukryte i zamaskowane drzwi prowadzące do schronu.

Schron to po prostu pomieszczenie o rozmiarach pięć na pięć metrów, zastawione półkami z konserwami i zabezpieczoną żywnością. Znajdują się tu również piętrowe prycze z materacami, niewielka łazienka z toaletą chemiczną, pomieszczenie gospodarcze, w którym mieści się zakurzony, ale działający generator i dwie beczki benzyny oraz piec z zapasem koks, który ogrzewa schron. Jednym słowem – raj na ziemi. Dlaczego bez właściciela? Nie wiadomo.

Gracze mogą najeść się tutaj do syta (głównie fasoli), ogrzać, a nawet wziąć kąpiel w ciepłej wodzie, co może mieć kluczowe znaczenie dla tych, którzy nabawili się odmrożeń. Szczególnie łaskawy Mistrz Gry może im też podrzucić ciepłe ubrania oraz dubeltówkę z zapasem amunicji. Jeśli bohaterowie mają łeb na karku, zaopatrzą się w wózek lub podobny sprzęt, aby zabrać ze sobą jak najwięcej zapasów.

Dlaczego jednak nie przeczekać tutaj zimy? Niestety, zapasów nie ma aż tak dużo, a gdy nadejdą silniejsze mrozy i skończy się opał, całe to miejsce zamarnie.

Piekło

Piekło zaczyna się podobnie do Raju. Jest to samotny dom na wzgórzu, otoczony kilkoma budynkami gospodarczymi. Mieszkańcy opuścili go całkiem niedawno. Na parterze znajduje się przestronny salon z kominkiem pełnym popiołu, kilka pokoiów zawalonych odrażającymi, śmierdzącymi szmatami oraz kuchnia, która ugina się

wręcz od zapasów mięsa. Solonego, peklowanego, suszonego lub w inny sposób przygotowanego do długotrwałego przechowywania.

Na piętrze, poza umywalką pełną krwawych zacieków, nie ma nic ciekawego.

Piekło znajduje się tak naprawdę w piwnicy, która musiała być kiedyś okazałym składem i dysponuje nawet osobnym wejściem od strony garażu. Stalowe drzwi na jej końcu zabezpieczone są ciężką, metalową sztabą. Cała piwnica jest zabryzgana krwią. Znajduje się w niej zestaw pił, tasaków, noży oraz innych używanych w kuchni narzędzi. Pod sufitem, na skrzypiącym łańcuchu, wisi czarny od starej posoki hak. Za drzwiami ze sztabą znajduje się zaś spiżarnia, a w niej około dziesięciu nagich osób. Niektóre z nich są okaleczone. Na ziemi leży starszy człowiek z odrąbanymi nogami. Kikuty ropieją i śmierdzą zgnilizną. Ludzie są tak przerażeni, że na sam dźwięk otwieranych drzwi uciekają pod ściany pomieszczenia, przeraźliwie wyjąc.

Gdy bohaterowie będą zajęci badaniem piwnicy, do domu powrócą jego lokatorzy. To czwórka niezających litości i nieźle uzbrojonych degeneratów. Do tego dość sprytnych – jeśli gracze pozostawiają po sobie zbyt dużo śladów, ruszą oni ich tropem. Przeciwnicy nie będą mieli oporów, aby na dobre powitanie strzelić komuś prosto w łeb. Jeśli bohaterowie nie zachowali ostrożności i zostali zaskoczeni w piwnicy, znajdują się na z góry straconej pozycji. Degeneraci mogą im tam po prostu wrzucić dwa koktajle Mołotowa, zamknąć drzwi i poczekać, aż przemienią się oni w pieczyste.

Prorok

Być może będzie to jedyna przyjazna postać, jaką gracze napotkają na swojej drodze. Staruszek idzie drogą. Po prostu. W stronę morza.

Prorok nie powinien być pierwszym napotkanym nieznanym. Ma on raczej przetestować stopień determinacji i narastającej wśród bohaterów paranoi. Mogą go oni z miejsca zastrzelić, skopać i okraść lub po prostu ominąć. Albo podzielić się z nim jedzeniem. Staruszek nie ma nic do zaferowania oprócz kilku opowieści, być może ostrzeżeń przed zagrożeniami, które cychają na postaci graczy (na przykład przed modulem Piekło). Na imię mu Elias.

Park maszyn

Na pustkowiu stoi kilka machin Molocha – maszyny ciężkiego wsparcia, kilka Juggernautów i Obrońców. Pomiędzy nimi, pogrążony w lunatycznym transie, kręci się kulejący człowiek.

Oczywiście gracze natychmiast zaczną się zastanawiać, czy to nie pułapka. Nie. Maszyny są wyłączone, a między nimi przechadza się cyborg. A w zasadzie człekomaszyna – dużo bardziej maszyna niż człowiek – humanoid stworzony przez Molocha w ramach serii eksperymentów, które miały powołać do istnienia skuteczniejszych generałów za sprawą wykorzystania i wzmocnienia ludzkiego mózgu. Zamyśl ten powiódł się w zupełności i Moloch otrzymał w końcu nadczłowieka, który nie jest mutantem.

”MODUŁÓW MOŻE BYĆ OCZYWIŚCIE ZNACZNIE WIĘCEJ I GORĄCO ZACHĘCAM WAS, ABYŚCIE WYMYŚLILI KILKA WŁASNYCH.

Nadczłowiek ma na imię Adam i choć wygląda na trzydziestoletniego mężczyznę, zachowuje się tak jakby miał początki demencji starczej i poważne problemy z koordynacją. Ledwo chodzi i bardzo się chwieje. Dzieje się tak z powodu wyłączonych systemów wspomagania. Z nadczłowieka stał się więc człowiekiem okaleczonym – wszczyepy słabo działają i brakuje mu części funkcji mózgu oraz układu nerwowego.

O Molochu wyraża się jak o Bogu, czasem też używa tytułu „Ojciec”. Fakt, że cały mówi właśnie o nim, gracze będą musieli jednak wywnioskować sami, ponieważ nigdy nie używa tego określenia wprost. Adam raz twierdzi, że Ojciec miał wielkie plany, aby za chwilę zawodzić, że był totalnym chaosem, że był obcy i niezrozumiały, ale jednocześnie genialny.

„A teraz go nie ma. Odszedł, zniknął, zostawił nas. I was też.”

Adam jest niegroźny i bohaterowie mogą go zabić jednym celnym strzałem. Poza nim w parku maszyn znajdują się pełne amunicji i paliwa Juggernauty. Jeśli gracze nieumiejętnie zabiorą się za ich rozkradanie, uaktywni się testament Molocha – system autodestrukcji.

Dodatkowe pomysły na moduły

Modułów może być oczywiście znacznie więcej i gorąco zachęcam was, abyście wymyślili kilka własnych. Oto kilka pomysłów, które możecie wykorzystać:

- płonący pociąg, który nadal jedzie, a w środku znajdują się zwłoki kolejarzy;
- grupa zebrzących o jedzenie mutantów;
- stara biblioteka w jednym z większych miast, gdzie można spalić książki, aby się ogrzać;
- solidnie zabezpieczony wojskowy bunkier, w którego wnętrzu, po pokonaniu pułapek, gracze odnajdują jedynie mundury, kabury, orderki i inny zupełnie nieprzydatny sprzęt;
- ogon – za graczami podąża niewielka grupa innych obszarpańców. Kradną wszystko, czego gracze nie zdołają zabrać; zaatakują, gdy drużyna będzie najbardziej osłabiona;
- gracze spotykają kilkoro podróżników, wśród nich jest kobieta w ciąży. Zadaniem BG-lekarsza jest odebranie porodu.

Zakończenie

Jeśli bohaterowie przeżyją i dotrą do wybrzeża, zobaczą że woda ma barwę brudnej stali. Na kilkaset metrów jest ona skuta lodem, a na piasku widać szkielety ryb. Gracze dotarli na miejsce. W tym momencie należy zaszcześcić w nich brak nadziei.

Nadzieja jednak jest. Niedaleko granicy lodu widać kuter. A dalej na morzu – dryfujący tankowiec. Jeśli postacie graczy przeszukają okolicę, znajdą łódkę, którą mogą wnieść do wody i dopłynąć nią do kutra. Bohaterowie powinni być jednak czujni, ponieważ mogą łatwo zginąć przez swoją nieuwagę – im dalej od brzegu, tym lód jest bardziej kruchy i podatny na pęknięcia. Dobrym pomysłem może być na przykład wejście do płaskodennej łodzi i odpychanie się nią po lodzie.

Sam kuter jest prosty, wręcz siermiężny, jednak sprawny. Po zeszkobaniu warstwy szronu z najważniejszych instrumentów pokładowych nadaje się on do pływania, a w baku znajduje się akurat tyle ropy, aby dopłynąć nim do tankowca. A tankowiec, jak to tankowce, jest pełen paliwa. Zbiorniki ma co prawda puste, ale bak pełen, dzięki czemu gracze będą mogli dopłynąć gdzie tylko chcą. Na pokładzie statku znajdują się też lekarstwa (trochę przeterminowane, ale nie ma co wybrzydzać...) i zapasy żywności dla kilkudziesięciu marynarzy.

Co się stanie dalej? To już zależy wyłącznie od waszej wyobraźni.



DOBRZE WYGLĄDAMY I GRAMY PO CZTERDZIESTCE

Gramy dalej i wyglądamy jeszcze lepiej!

TOMEK KRECZMAR



W pierwszym numerze odrodzonej Magii i Miecza pisałem, jak trudno – albo jak łatwo, zależnie od punktu widzenia – zorganizować sesję, gdy jest się około czterdziestki i obowiązków mamy więcej, niż czasu na przyjemności. Od momentu opublikowania tego tekstu miałem wystarczająco wiele bezsennych nocy, aby kwestię przemyśleć raz jeszcze i by w mej głowie zrodziło się kilka tematów, które zapragnąłem omówić, zachęcając wszystkich do grania pomimo waszego wieku.

– *Aral natrach! Utwach bezach!* – wykrzyknął, wykonując skomplikowane gesty dłońmi, które układały się w znak rysowany solą wymieszaną z saletrą. Potężna energetyczna strzała przecięła powietrze i wbiła się wprost w pierś górującego nad nim giganta. Stwór zawył, lecz nie padł, zamachnął się tylko raz jeszcze maczugą. Signur poczuł przezywający jego ciało ból. Zawył...

– *Obudź się! Obudź się, kochanie...* – głos ukochanej żony wyrwał go ze snu. Koszmar. Kolejny już raz... – *Znów ten sen?*

– *Tak, najdroższa – odparł, siadając na łóżku i ocierając pot z czoła.*

– *Poradzimy sobie z tym – delikatnie pogładziła go po głowie. – To już przeszłość. Lepiej patrzeć przed siebie...*

Trudno pogodzić się z upływającym czasem, choć im człowiek starszy, tym mu łatwiej. Dlatego też niekoniecznie trzeba wracać do przeszłości. Pogódźmy się z tym, że słodkie czasy nocnych sesji już nie powrócą i że trudno wykrzesać ze zmęczonych członków drużyny dawny ogień. To rzecz jasna nie powód, aby się poddawać. Wręcz przeciwnie. Warto jedynie mieć na uwadze to, że dzisiaj fascynują nas inne rzeczy, niż wczoraj i przyjrzeć się, jakie mamy upodobania oraz co możemy z nich wykrzesać.

Z drugiej strony coraz więcej starych erpegowców, którzy zaczynali swą przygodę przed laty, odkurza podręczniki i kostki, aby powrócić do dawnego

hobby. Bo z narracyjnych gier fabularnych w zasadzie się nie wyrasta. Nie należy tylko zakładać, że dzięki takiemu powrotowi odmłodniejemy... lepiej mieć świadomość, że gusta nasze i naszych współgraczy (tych nowych i starych) zapewne się zmieniły. Ale to nie znaczy, że dziś będziemy bawili się gorzej. Będzie po prostu inaczej.

” **CORAZ WIĘCEJ STARYCH ERPEGOWCÓW, KTÓRZY ZACZYNAŁI SWĄ PRZYGODĘ PRZED LATY, ODKURZA PODRĘCZNIKI I KOSTKI, ABY POWRÓCIĆ DO DAWNEGO HOBBY.**

Nie należy też spodziewać się, że te same sztuczki co przed laty będą nadal kogokolwiek kręciły. Lepiej dawne sesje pozostawić w pamięci i poszukiwać czegoś zupełnie nowego. Albowiem w przeciwnym razie...

...narazimy się na śmieszność. Większość z nas szczęśliwie wyrasta z młodzieńczych zachowań, lektur i filmów. Co innego nas z czasem śmieszny, a co innego smuci. Warto poświęcić zatem chwilkę, aby zrozumieć, jak zmienili się nasi współgracze. Nie róbmy ankiety, po prostu pogadajmy. Rozważmy alternatywy. Ostateczna decyzja należy do prowadzącego, lecz bez wsparcia graczy nie ma co marzyć, że uda się stworzyć fajną sesję.

Co zaś do śmieszności: zabawne sesje są super, lecz rozbawić ludzi jest zwykle trudniej,

niż wywołać u nich inne emocje, takie jak wrogość, niesmak lub nawet strach. Ponadto warto mieć na uwadze, że każdego śmieszy co innego. Najgorzej jest, gdy pragniemy wykreować opowieść mega-epicką, a wychodzi nam grafomania. W naszym małym erpegowym polskim światku mieliśmy nie tak dawno przypadek, że autorskie dzieło stało się obiektem drwin. Autor niewątpliwie nie chciał narazić się na śmieszność, ale nie słuchał dobrych rad.

A dobre rady zawsze są w cenie. Warto zatem po kilku rozegranych sesjach pogadać z graczami. Zapytać ich, co się im podobało, a co nie. Czego oczekują od gry. Jakiego typu przygody bardziej ich interesują. Nie ma nic gorszego niż próba wciągnięcia graczy w epicką opowieść o walce dobra ze złem, gdy tymczasem pragną oni prostego bij-zabij. Trzeba także reagować na zachowania uczestników w trakcie sesji. Elastyczność to moim zdaniem bardzo ważna cecha prowadzącego. Jeśli tylko dostrzegamy, że graczom coś się spodobało, może jakiś drobny wątek – rozwijamy go. Pogódźmy się z tym, że zaplanowana przez nas, skomplikowana intryga odchodzi gdzieś w cień, bo któraś z postaci wolała tresować drużynowego smoka.

Zawsze w cenie pozostają także sztuczki na niemal każdą okazję. Po jakimś czasie prowadzący dobrze wie, co porusza graczy i w jaki sposób zachowują się ich bohaterowie, dzięki czemu, odpowiednio pociągając za sznurki, może wiele osiągnąć. Pamiętajmy jednak, że grupa zmęczonych pracą trzydziesto-, czterdziesto- lub pięćdziesięciolatków nie będzie raczej skłonna do rozwiązywania złożonych zagadek logicznych. Otwarte sytuacje także sprawią, że sesja się nieco rozplynie. Dlatego najlepiej jest zaferować graczom konkretny cel. I niezbyt subtelnie wskazywać rozwiązania. Trzeba po prostu mieć z tyłu głowy, że sesja to dla wszystkich rozrywka, z której łatwiej będzie korzystać, gdy nie zablokujemy się na jakimś etapie.

” PAMIĘTAJMY, ŻE GRUPA ZMĘCZONYCH PRACĄ TRZYDZIESTO-, CZTERDZIESTO- LUB PIĘĆDZIEŚCIOLATKÓW NIE BĘDZIE RACZEJ SKŁONNA DO ROZWIĄZYWANIA ZŁOŻONYCH ZAGADEK LOGICZNYCH.

Spójrzcie zresztą na świat gier wideo. Tam już w zasadzie nie ma trudnych tytułów. Coraz więcej produkcji powstaje z myślą o typowym odbiorcy, któremu nie chce się przesadnie wysilać. Rozgrywka staje się z czasem bardziej wymagająca, owszem, lecz w takim tempie, żeby gracza nie zniechęcić. Rzecz jasna zdarzają się pozycje trudniejsze, tworzone z myślą o pewnej grupie hardkorowych graczy. Być może właśnie z takimi ludźmi bawicie się w RPG, a być może...

...przyda się wam kilka osób, które nie wiedzą do końca, z czym się te narracyjne gry fabularne je. Ludzi, którzy nigdy jeszcze nie grali lub grali mało. Najczęściej takie osoby są głodne rozgrywki. Dla nich każda sesja to fajne przeżycie i jeśli wesprzemy ich zaangażowanie, to mają szansę pociągnąć za sobą pozostałych graczy. Dlatego warto od czasu do czasu poszukać wśród bliższych i dalszych znajomych tych chętnych do zabawy.

Równie dobrze zadziała zaproszenie do grupy ludzi, którzy grali w RPG, a nawet którzy wciąż grają, tylko nie z nami. Zwykle do gier fabularnych zasiadamy w tym samym gronie przez wiele lat. Często znamy się jak lyse konie. To dobrze, lecz ma to także swoje wady. Nowe osoby dają okazję do wykrzesania nowej energii z drużyny. Oferują inne spojrzenie na nasz sposób gry, na nasze podejście do mechaniki, fabuły lub tworzenia postaci. Dzięki nim zabawa zyska na jakości. Nie bójmy się też...

...włączyć do gry najmłodszych, czyli nasze dzieci, jeśli tylko są w odpowiednim wieku. Nie muszą od razu tworzyć postaci – mogą tylko rzucać kostkami, przedstawiać figurki lub po prostu słuchać. Często będzie to lepsza alternatywa, niż poszukiwanie dla nich opieki albo wysyłanie na noc do dziadków, abyśmy mieli chwilę na grę. Z czasem z tych maluchów mogą wyrosnąć fajni gracze, za sprawą których nasze sesje nabiorą rumieńców. Z tego samego powodu sięgnijmy czasem po mniej typowe tematy i gry, ograniczmy przemoc lub zastosujmy inne obostrzenia. Niemniej takie pogodzenie się z obecnością dzieciarni na sesji wiele nam ułatwi. I pozwoli poradzić sobie z...

” W ŻYCIU TAK JUŻ BYWA, ŻE JEŻELI ODZWYCZAIMI SIĘ OD PLANOWANEJ RAZ NA TYDZIEŃ SESJI, TO POTEM TRUDNO BĘDZIE POWRÓCIĆ DO REGULARNEJ GRY. LEPIEJ ZATEM MAKSYMALNIE OGRANICZAĆ PRZERWY DO TYCH NAPRAWDĘ KONIECZNYCH.

...ciągłością spotkań. Niestety w życiu tak już bywa, że jeżeli odzwyczaimy się od planowanej raz na tydzień sesji, to potem trudno będzie powrócić do regularnej gry. Lepiej zatem maksymalnie ograniczać przerwy do tych naprawdę koniecznych. W najgorszym razie można sięgnąć po alternatywy. W poprzednim artykule wspominałem o planszówkach, lecz są także bliższe grom fabularnym rozwiązania. Mamy wszak kilka nietypowych produkcji na pograniczu RPG, larpów, planszówek i karcianek. Te gry towarzyskie da się rozegrać w krótkim czasie, poświęcając niewiele wysiłku na przygotowanie i wykorzystując ich proste zasady. Oto kilka godnych uwagi pozycji.

- *Fiasco*. Gra inspirowana tragikomediami w stylu filmów braci Coen. Gracze wcielają się w zwykłych, ale ambitnych ludzi o nienajlepszej samokontroli i dokonują złych czynów z chciwości, strachu lub gniewu.

- *InSpectres*. Zastosowano w niej ciekawą sztuczkę. W przypadku sukcesu w rzucie kostkami efekt opisuje gracz, jeśli zaś nastąpi porażka, robi to prowadzący.
- *Kalejdoskop*. Polska gra karciano-fabularno-larpowa, w której uczestnicy wcielają się w drużynę bohaterów fantasy i tworzą opowieść o jej legendarnych czynach. Proste zasady, mechaniczne atuty i krótka instrukcja pozwalają rozegrać sesję szybko i sprawnie.
- *Microscope*. Niewykorzystująca kości produkcja pozwalająca rozgrywać w niechronologicznym porządku opowieści ciągnące się na przestrzeni wielu wieków, podobne do cyklu *Diuna* lub tolkienowskiego *Silmarilliona*.
- *Szare Szeregi*. Tu rozgrywkę podzielono na sceny rozgrywane się konkretnego dnia 1944 roku. Każda kolejna scena okazuje się coraz trudniejsza do rozegrania, wyzwania wiążą się z dramatycznymi wyborami, lecz przy okazji bohaterowie dojrzewają.

Mam nadzieję, że skorzystacie z moich wskazówek. Albo nie – lepiej z nich nie korzystajcie. Pozostańcie już na zawsze piękni, młodzi i erpegowi tak, jak my.

PS. Za truizmy przepraszam, a za ewentualne uwagi z góry dziękuję!



WOLSUNG
MAGIA WIEKU PARY
Przygodnik
Ilustrowany #1

Już jest!

ŚCIEŻKI CHAOSU

Trzy szkice przygód do Warhammera

ŁUKASZ MAREK FIEMA

ILUSTRACJE: MIKOŁAJ OSTAPIUK



Rzadko zdarza się, aby wszelkiej maści awanturnicy przemierzający Stary Świat zagościli gdzieś na dłużej. Chciwość, żądza przygód oraz nie zawsze łaskawy dla nich los kierują bowiem ich kroki ku starożytnym górskim nekropoliom, każą przetrząsać rozsypujące się zamki lub wędrować przez odludne, pełne odrażających stworzeń ziemie. Niektórzy bohaterowie mają w końcu dość nieustannego tułania się po świecie i pragną chociaż na chwilę odpocząć od niebezpieczeństw i niewygód, jakie towarzyszą im podczas wypraw.

Czasem, aby odpocząć i nabrać sił, nie wystarcza im już jednak kubek grzanego wina w deszczową pogodę lub balia gorącej wody w jakiejś przydrożnej karczmie, położonej gdzieś na krańcach Imperium. Zaczynają wtedy myśleć o miejscu, które mogliby przynajmniej tymczasowo nazwać swoim domem. Miejscu, w którym wygodnie byłoby wyciągnąć stopy przed kominkiem i spokojnie zaplanować kolejną wyprawę albo beztrudno roztrwonić zgromadzony majątek.

Jeśli twoi gracze znudzą się ciągłymi podróżami i zapragną ustatkować, możesz skorzystać z poniższych pomysłów, wykorzystując któryś z nich jako przerywnik dla prowadzonej kampanii. Przedstawione poniżej szkice krótkich przygód postawią ich w sytuacjach, w których będą mieli okazję nie tylko wejść w posiadanie domostwa oraz kawałka ziemi, ale zetkną się też z kilkoma interesującymi tajemnicami.

Sekret Mglistego Dworu

Pośród licznych rodzin szlacheckich Sudenlandu, wyrosłych niegdyś z drobnych kupców, ród von Falkenheim nie należał nigdy ani do zbyt poważanych, ani szczególnie majątnych. Ostatnie stulecie, w którym dosięgło go kilka rodzinnych tragedii,

a wśród jego członków wzrosło zamiłowanie do hazardu, okazało się zaś nad wyraz niefortunne. Obecnie, od przeszło dwudziestu lat, głową tej podupadającej rodziny jest Wolfgang von Falkenheim – schorowany mężczyzna w średnim wieku, który borykając się z wciąż rosnącymi długami z jednej strony marzy o odzyskaniu przez jego rodzinę dawnej pozycji, z drugiej zaś, poświęcając ostatnie oszczędności, oddaje się swej skrytej pasji, którą jest studiowanie nauk tajemnych.

Wolfgang przez długi czas bezskutecznie zajmował się badaniami sposobów przemiany pospolitych metali w złoto, aby za pomocą reakcji alchemicznych rozwiązać trapiące go problemy finansowe. W końcu, zniechęcony niepowodzeniami, porzucił zamiar szybkiego wzbogacenia się takim sposobem i dla własnej już tylko przyjemności rozpoczął studiowanie znacznie „przystępniejszych” sekretów sztuki iluzji. W umiejętności wywoływania miraży i złudzeń, mogącej się wydawać dla wielu wiedzą mało praktyczną, doszedł po latach do wielkiej wprawy, co w końcu podsunęło mu do głowy kolejny pomysł na podreperowanie dziurawego budżetu, a może nawet i osiągnięcie znacznej fortuny.



” WOLFGANG PRZEZ DŁUGI CZAS BEZSKUTECZNIE ZAJMOWAŁ SIĘ BADANIAMI SPOSOBÓW PRZEMIANY POSPOLITYCH METALI W ZŁOTO, ABY ZA POMOCĄ REAKCJI ALCHEMICZNYCH ROZWIĄZAĆ TRAPIĄCE GO PROBLEMY FINANSOWE.

Bohaterowie Graczy mogą natknąć się na Wolfganga, odwiedzając dowolne większe miasto Imperium. Bywa on we wszystkich miejscach, w których zazwyczaj zjawiają się bogaci kupcy, zamożniejsi mieszczanie bądź nie skąpiący złota przyjezdni. Będą to więc lepszej klasy karczmy i tawerny, siedziby gildii rzemieślniczych, banki oraz sklepy z zamorskimi towarami. Wolfgang stara się swym zachowaniem i ubiorem pozować na dostojnego szlachcica, co całkiem niezłe mu wychodzi. Przy pierwszej nadarzającej się okazji nawiąże rozmowę z bohaterami, dając się poznać przy tym jako człowiek niezbyt gadatliwy, lecz o prostodusznym usposobieniu. Kiedy dyskretnie podpytując wywnioskuje, że

BG planują zatrzymać się na dłużej w okolicy, a nawet myślą nad zakupem jakiejś nieruchomości i są gotowi przeznaczyć na to niemałe pieniądze, niby mimochodem wspomni o swym zamiarze sprzedania pięknej rodzinnej posiadłości po wyjątkowo okazyjnej cenie.

Rezydencja, którą Wolfgang chce sprzedać, to okazały szlachecki dworek znajdujący się nie dalej niż dzień drogi od miasta. Jeśli gracze wykażą zainteresowanie malowniczym opisem okolicy, pełnej urokliwych zagajników, szemrzących strumieni i rozległych wrzosowisk, zaproponuje on im wycieczkę, aby się jej przyjrzeni. Nalegał będzie przy tym jednak, aby zdecydowali się na to nie później niż w ciągu najbliższych trzech dni. Zapytany o powód takiego pośpiechu krótko oznajmi, że wkrótce zajmą go pilne interesy. Nic nie będzie wskazywało na to, że napotkany nieznanomy może mieć jakiegokolwiek nieczyste zamiary, a on sam powinien jawić się jako osoba otwarta i serdeczna. Jednak już wówczas gracze mogą zacząć nabierać pewnych podejrzeń, chociażby dlatego że Wolfgang, szczegółowo wypytywany o siebie i swój pobyt w mieście, zbywał ich będzie wymijającymi odpowiedziami. Nie zaszkodzi też, aby w przededniu wyjazdu w sercach bohaterów celowo zasiać nieco niepokoju.

Zakładając że drużyna przystanie na propozycję wycieczki, BG w towarzystwie Wolfganga bez żadnych problemów dotrą do wspomnianego miejsca. Po drodze, dla urozniczenia przygody, można jednak rozegrać kilka budujących napięcie wydarzeń. Odpowiednie przedstawienie pewnych zajęć pozwoli zmylić czujność graczy, lepiej wprowadzając ich w atmosferę dalszej części historii. Przykładowo, niespodziewany rumor w przydrożnych zaroślach nie będzie oznaczał zasadzki przygotowanej przez rabusiów na bogatych podróżnych, tylko względnie niegroźne spotkanie ze stadem dzików lub innej leśnej zwierzyny. Zakapturzone postacie, wylaniające się z wieczornych cieni lasu, nie okażą się zaś zamaskowanymi kultystami, lecz będą ubogimi pielgrzymami, zmierzającymi do pobliskiej kaplicy Sigmara.

”MGLISTY DWÓR ZBUDOWANO NA SKRAJU WRZOSOWISKA, NIEOPODAL MOCZARÓW, KTÓRYCH GĘSTYM OPAROM ZAWDZIĘCZA SWOJĄ NAZWĘ. BOHATEROWIE GRACZY POWINNI DOTRZEĆ TAM O ZMROKU, KIEDY MORRSLIEB W SWEJ ZIELONKAWEJ POŚWIACIE WSCHODZI WŁAŚNIE NAD HORYZONTEM.

Mglisty Dwór zbudowano na skraju wrzosowiska, nieopodal moczarów, których gęstym oparom zawdzięcza swoją nazwę. Bohaterowie Graczy powinni dotrzeć tam o zmroku, kiedy Morrslieb w swej zielonkawej poświacie wschodzi właśnie nad horyzontem. Budowla już z oddali sprawiać będzie imponujące wrażenie, przyzywając ku sobie podróżnych ciepłym blaskiem latarni i jaśniejących okien. Przysadziste wieżyczki i grube zewnętrzne ściany, w których osadzono solidną, prowadzącą na dziedziniec bramę, czynią z rezydencji miejsce mogące z powodzeniem pełnić funkcje nie tylko mieszkalne, lecz także obronne, jeśli zajdzie taka potrzeba. Wolfgang z ochotą oprowadzi bohaterów po rzeźbionych oświetlonych komnatach, umeblowanych bez nadmiernego przepychu, ale z widocznym smakiem, nie szczędząc przy tym różnych interesujących anegdot.

To lustro wisiało niegdyś w sypialni baronowej Hildegardy von Pringsheim, która – jak wieść niesie – lubiła się w nim całymi godzinami przeglądać nago. A ten cudny dywan otrzymałem za młodu od pewnego czarnoksiężnika, w podzięce za uratowanie jego córki z rąk sartoskich piratów.

Historie te są oczywiście wyssane z palca, czego nietrudno się domyślić, lecz z pewnością uatrakcyjnią potencjalnym kupcom zwiedzanie okazałej posesji, tym bardziej że jej właściciel jest wyjątkowo utalentowanym bazarzem.

Słuszne zainteresowanie bohaterów może za to wzbudzić fakt, że rezydencja jest zupełnie pusta. Pomimo płonących w kominkach dREW oraz dziesiątek świec zatkniętych w kutych z mosiądzu kandelabrach, nie ma w niej żywego ducha. Zapytany o to gospodarz, wydając się być nieco zmieszany, wyjaśni że dwóch służących, zajmujących się posiadłością, wyruszyło po prowiant do pobliskiego miasteczka i nie należy się ich spodziewać

przed południem następnego dnia. Równocześnie będzie stanowczo nalegał, aby po skromnej wieczery i przenocowaniu BG wyruszyli z nim skoro świt w drogę powrotną, ponieważ musi dopilnować w mieście ważnych spraw. Gracze mogą dojść wówczas do wniosku, że zanim podejmą decyzję o nabyciu posesji, wcześniej dla pewności rozejrzą się po okolicy. Wolfgang nie będzie wprawdzie zachwycony pomysłem odłączenia się od niego drużyny w drodze powrotnej do miasta, lecz nie da zbyt tego po sobie poznać.

W promieniu kilku mil od dworu znajdują się samotne farmy, gdzie można zasięgnąć języka. Ich mieszkańcy, zapytani o posiadłość, nie będą mieli jednak zbyt wiele do powiedzenia. Na podstawie zebranych informacji uda się tylko ustalić, że domostwo od wielu lat stało opuszczone i dopiero od kilku tygodni zaczął się tam pojawiać właściciel będący człowiekiem uprzejmym i wielce uczonym, ale zamkniętym w sobie. Ta wiadomość wbrew pozorom może okazać się bardzo cenna, jeśli gracze zdadzą sobie sprawę, że Mglisty Dwór żadną miarą nie wydawał się stać latami opustoszały, nic nie wskazywało też na to, aby przez ostatnie tygodnie prowadzono w nim jakiegokolwiek poważniejsze prace remontowe.

Nawet jeśli gracze dojdą do wniosku, że szlachcic coś przed nimi ukrywa, okazja nabycia po wyjątkowo rozsądnej cenie tak okazałej rezydencji będzie dla nich z pewnością kusząca. Dodatkowo, aby uspokoić ich ewentualne wątpliwości, Wolfgang przedstawi dokument opatrzony stosowną pieczęcią i poświadczający, że jest on jedynym prawowitym właścicielem Mglistego Dworu. Samo zaś zawarcie umowy sprzedaży odbędzie się zgodnie z wymaganiami stawianymi przez prawo cesarskie, w obecności uprawnionego urzędnika. Zakładając że bohaterowie skorzystają z oferty, cała procedura nie będzie nastęrczać im większych trudności. Oficjalny wpis do ksiąg wieczystych oraz przekazanie stosownej kwoty w złocie Wolfgangowi zakończy sprawę. Ten zaś zniknie bez śladu, gdy tylko otrzyma zapłatę. Bohaterów nieobeznanych z imperialnym prawodawstwem czeka natomiast pierwsza niezbyt miła niespodzianka w postaci cesarskiego podatku od nabycia nieruchomości. Będzie to jednak zaledwie drobna przykrość w porównaniu z dalszymi problemami.

Na terenie dworu, do którego bohaterowie zapewne niebawem przybędą, dzieć się zaczną niepokojące rzeczy. Z początku będą one ledwo zauważalne, lecz stopniowo zaczną przybierać na sile. Dziwaczne falowanie ścian, nie trwające dłużej niż mgnienie oka. Chwilowe mętnienie tafli zwierciadeł i blaknięcie złożonych ram. Ciemniejące obrazy, na moment zarysowujące się pajęczyną spękanej olejnej farby. Zgrzytanie zawiasów i zamków, błyszczących nowością. Subtelna woń pleśni, która napływając wraz z wilgocią zaczyna tłumić unoszący się w komnatach zapach świeżo lakierowanego drewna oraz drogich pachnideł. To Mglisty Dwór wraca do swojego pierwotnego stanu, stopniowo zamieniając się w zapuszczoną, niezamieszkaną rudę, jaką był od wielu lat.

Początkowo trudno będzie stwierdzić, co właściwie się dzieje. Nie powinno jednak minąć zbyt wiele czasu, zanim gracze dojdą do wniosku, że na budowlę zostało po prostu rzucone wymyślne zaklęcie nadające zapleśniałej ruinie olśniewający wygląd. Taki w istocie był przebiegły plan Wolfganga – za pomocą zaklęć tworzących iluzję zamaskować prawdziwe oblicze odrażającej rudery, będącej niegdyś rodową posiadłością, a następnie sprzedać ją pierwszemu chętnemu. Wolfgang, pomimo ogromnej wiedzy w dziedzinie tworzenia mirażów, nie potrafił jednak na trwałe ukształtować tego złudzenia. Swą doskonałość iluzja osiąga tylko podczas pełni Morrslieba, po której wspaniałość Mglistego Dworu na powrót rozwiewa się powoli w otaczających go, wilgotnych oparach bagien.

Sercem tej niezwykłej iluzji jest miniaturowy kawałek Spaczenia. Odłamek nie większy niż główka szpilki, który Wolfgang swego czasu zdobył w niejasnych okolicznościach, spoczywa bezpiecznie w przygotowanej dlań podziemnej komnacie, otoczony wymyślnymi soczewkami i inną skomplikowaną aparaturą. Spaczeń, chociaż tak niewielki, z całą pewnością miał wpływ na podupadające zdrowie właściciela posiadłości. Jeśli bohaterowie, znalazłszy go, będą obchodzić się z nim nieostrożnie, również i ich po pewnym czasie mogą spotkać nieprzyjemne konsekwencje w postaci poszarzałej cery, ogólnego osłabienia i napadów kaszlu.

Zakładając że BG złapali przynętę i udało się ich oszukać, staną się oni właścicielami unikalnej,

zaklętej rezydencji, co samo w sobie może być czymś zadowalającym. Z drugiej strony dwór, chociaż od biedy da się w nim mieszkać, z całą pewnością nie oferuje wygód, za jakie bohaterowie naiwnie zapłacili chytremu magowi. Wyłamane okna, dziurawy dach, zawilgocone ściany i rozsypane się, pełne robactwa meble nie czynią z tego miejsca wymarzonej siedziby, w której można by osiąść na stałe. Biorąc to pod uwagę, bohaterowie mogą zainwestować w gruntowny remont, jeśli rzecz jasna mają jeszcze jakieś pieniądze, lub znając sekret posiadłości mogą pozbyć się jej w dokładnie taki sam sposób, jak uczynił to poprzedni właściciel. Dobrym, rozwijającym przygodę pomysłem będzie także próba wytropienia przebiegłego oszusta i odzyskania podstępnie wyłudzonego majątku. Niestety, oskarżenie Wolfganga o oszustwo i próba dochodzenia swoich praw w sądach na niewiele się zda. Posiadane przez Bohaterów Graczy dokumenty jasno bowiem wskazują, że stali się właścicielami dokładnie tego, za co zapłacili. A może stary dwór kryje w sobie jeszcze jakieś inne tajemnice i warto go dokładniej przeszukać?

Zajazd na rozdrużu

Trakt wiodący z Altdorfu do Middenheim należy do najbardziej uczęszczanych dróg w Imperium. To właśnie nim podróżują kupieckie karawany, wiozące futra z Kislevu, zamorskie przyprawy z Marienburga i jedwabne tkaniny z Bretonii. Tą drogą każdego dnia podążają przez Ziemie Sigmar setki handlarzy, pielgrzymów, urzędników oraz posłańców, śpieszących z północy na południe i z południa na północ w sobie tylko znanym celu. Z tego względu trakt ów należy do jednego z najspokojniejszych, jako że elektor Middenlandu, graf Boris Todbringer, dokłada wszelkich starań, aby zapewnić podróżnym bezpieczeństwo. Zagrożenie dla wędrujących tym szlakiem nie zawsze jednak wiąże się z rabusiami lub bandami zwierzołudzi, które mają swoje siedliska w Drakwaldzie. Niekiedy pojawia się ono w postaci bardziej podstępnej i trudniejszej do wykrycia.

Emil Everstein sprawia na pozór wrażenie człowieka poczciwego, chociaż ciężko doświadczony przez los. Zezowaty, przygarbiony i utykający na jedną nogę, wzbudza zazwyczaj litość w sercach dobrych ludzi, kiedy w żebraczych łachmanach

snuje się od wioski do wioski. Na pozór wątpy i chorowity, a przy tym postrzegany jako ktoś wyraźnie słaby na umyśle, nie mógłby zostać uznanym za zdolnego do zrobienia komuś krzywdy. Nikt, kto go przypadkiem spotkał, nie ma jednak pojęcia, że pod starannie ukształtowaną maską kalekiego półgłówka skrywa się sprytny i zgorzkniały okrutnik, lubujący się w zadawaniu cierpienia innym. Nigdzie nie zagrzewający na dłużej miejsca, przez ludzi pogardzany, wyśmiewany lub traktowany jak godny pożałowania nieszczęśnik, Emil jest wysłannikiem kultu Tzeentcha, podstępного boga zmian i manipulacji.



” ZAGROŻENIE DLA WĘDRUJĄCYCH TYM SZLAKIEM NIE ZAWSZE JEDNAK WIĄŻE SIĘ Z RABUSIAMI LUB BANDAMI ZWIERZOLUDZI, KTÓRE MAJĄ SWOJE SIEDLISKA W DRAKWALDZIE. NIEKIEDY POJAWIA SIĘ ONO W POSTACI BARDZIEJ PODSTĘPNEJ I TRUDNIEJSZEJ DO WYKRYCIA.

Zadanie, jakie wyznaczyła mu tym razem sekta, polega na znalezieniu dogodnej kryjówki i punktu kontaktowego w okolicach Altdorfu, aby zarządzać z niego lokalnymi odgałęzieniami kultu oraz werbować nowych wyznawców. Wybór Emila padł na jeden z niezliczonych zajazdów zbudowanych przy wspomnianym uprzednio trakcie. W jego przekonaniu takie miejsce bardzo dobrze nadaje się do celów kultu. Plan był prosty. Należało przekupstwem lub groźbą zmusić właściciela przybytku do współpracy, upewniając się przy tym, że ten pod

żadnym pozorem nie wyda później kultystów władzom. Wtargnięcie nocą do zajazdu lub zakwaterowanie się tam wcześniej jako goście, a następnie wzięcie zakładników w osobach córek szynkarza i postawienie mu ultimatum miało być dla Emila i jego osiłków prostym zadaniem. Nie wszystko poszło jednak tak, jak się tego spodziewał. Pomimo zaskoczenia, gospodarz wraz z rodziną i kilkoma podróżnymi bronił się zawzięcie, licząc na rychłe nadejście odsieczy. Tej się

nie doczekał, lecz zanim wszyscy obrońcy zginęli w krwawej jatce, jaką im zgotowano, zdołali położyć trupem siepaczy oddanych pod komendę Emila, jego samego zaś poważnie ranili.

Bohaterowie Graczy podróżujący leśnym traktem mogą zbliżyć się do zajazdu nocą lub tuż przed świtem. Już z oddali dobiegnie ich huk wystrzałów, krzyki, nawoływania i szczęk oręża. Bitwa dobiega jednak końca i nie są już oni w stanie wpłynąć na jej wynik. Kiedy BG dotrą na miejsce i zaczną przeszukiwać pobożowisko, natrafią na mocno pokiereszowanego, lecz żywego Emila. Ten zaś, nie będąc w stanie uciekać, odpowiednio zadba o to, aby nawet przez myśl im nie przeszło, że mógłby być jednym ze sprawców napadu. Przede wszystkim, słysząc nadchodzących ludzi, pozbędzie się swoich szat oraz chroniącej go kołczugi, pośpiesznie wrzucając je do studni. Następnie wytarza się w błocie dla uzyskania lepszego efektu. Poraniony i półnagi garbaty nieszczęśnik, wyrzucający z siebie z przerażeniem nieskładne zdania, nie powinien wzbudzać niczyich podejrzeń. Opatrzony

i uspokojony, drżącym głosem opowie o brutalnej napaści na zajazd, w którym od lat był zatrudniony jako stajenny. Nie omieszka też wspomnieć o „zaczyni i uczciwym gospodarzu”, który przyjął pod swój dach nieszczęśliwego kalekę, a teraz leży martwy wraz z całą rodziną. Wkrótce po tym przybędzie patrol strażników dróg, którzy szczegółowo wypytają o zajście zarówno Emila, jak i bohaterów. Oszust rzecz jasna będzie łął jak z nut, twierdząc że nie ma pojęcia, kto i w jakim celu napadł na zajazd.

Przepytał wszystkich obecnych, dowódca patrolu proponuje, aby do czasu znalezienia zastępstwa BG zaopiekowali się tym miejscem, ponieważ zajazd przy tak ważnym trakcie nie może stać opuszczony. Doda też, że dołoży wszelkich starań, aby za fatygę związaną z prowadzeniem tego przybytku otrzymali oni sowite wynagrodzenie. W głowie Emila pojawi się wówczas myśl, że los podsuwa mu wspaniałą sposobność, aby pomimo początkowych niepowodzeń doprowadzić powierzoną mu misję do końca. Będzie więc gorąco zachęcał bohaterów, aby ci zgodzili się na propozycję dowódcy.

Jeśli Bohaterowie Graczy na nią przystaną, czeka ich uprzątnięcie miejsca poczki i pochowanie zabitych. Przeszukanie ciał napastników wyda im się zapewne dobrym pomysłem. Wprawdzie nie znajdą przy nich niczego godnego uwagi, ale dobrej jakości broń i kolczugi mogą wskazywać na to, że obrońcy nie mieli do czynienia z przypadkową bandą obwiesi, lecz z dobrze zorganizowaną grupą. Emil przez kilka dni będzie leczył rany, entuzjastycznie okazując wdzięczność swoim „wybawcom” i starając się pozować na tak bardzo nieszczęśliwego oraz tak bardzo zagubionego jak to tylko możliwe. Później zaś zaoferuje swoją pomoc przy prowadzeniu zajazdu. Będzie oporządzał konie podróżnych, nosił wodę, sprzątał oraz chętnie wykonywał wszystkie te czynności, których bohaterowie woleliby się nie podejmować (jak chociażby czyszczenie wychodka). Równocześnie, dokładnie przetrząsając zajazd pod pozorem robienia porządków, znajdzie w jego piwnicach dobre miejsce na kryjówkę dla kultystów. Piwnice pod zajazdem są rozległe i pełne zakurzonych, osnutych pajęczynami magazynów, których nikt od lat nie odwiedzał. Są zatem idealnym schronieniem dla knujących podstępne spiski nikczemników. Po

sprytnym zamaskowaniu wejścia, tak aby nikt poza nim go nie znalazł, pozostanie mu tylko czekać na przybycie wysłanników sekty.

” PROWADZENIE INTERESU I OPIEKA
NAD ZAJAZDEM MOGĄ SIĘ
WYDAWAĆ SPRAWAMI NUDNYMI,
JEDNAK WCALE NIE MUSI TAK BYĆ.

W tym czasie nieświadomych jeszcze niczego bohaterów czeka kilka tygodni pracy. Prowadzenie interesu i opieka nad zajazdem mogą się wydawać sprawami nudnymi, jednak wcale nie musi tak być. Wręcz przeciwnie! Miejsca takie stwarzają doskonałą sposobność, aby nawiązać przydatne kontakty oraz zebrać nieco użytecznych informacji. Mogą też zdarzyć się rzeczy nad wyraz nieoczekiwane, ale niewątpliwie wzbogacające przebieg przygody, jak chociażby zatrzymanie się w zajeździe grupy rycerzy zakonu Wysokich Hełmów, eskortujących do stolicy jednego z ważnych dygnitarzy. W takim przypadku wielce prawdopodobne jest, że nerwy BG nie wytrzymają konfrontacji z prowokującym i pretensjonalnym zachowaniem szlachetnych mężów, zwłaszcza gdy ci, nie zważając na nic, postanowią całą noc wznosić toasty za cesarza, przed każdym wychylonym kielichem gromkim głosem intonując: *Gotter erhalte Franz den Kaiser*.

Bohaterowie nie powinni mieć oczywiście na początku żadnych podstaw do tego, aby sądzić że pod samym ich nosem przebiegłi wyznawcy Tzeentcha planują urządzić swoją kwaterę. Mogą jednak po pewnym czasie zacząć zwracać uwagę na dziwne zachowanie Emila, który sprawiając na co dzień wrażenie zamkniętego w sobie, kilkakrotnie zostanie przyłapany na dziwnych pogawędkach z odwiedzającymi zajazd nieznanymi:

Pieczeń powinna być jak zwykle przypalona, chyba że kucharza zjedzą szczury. Pająk był dzisiaj w beczce. Jutro będzie znów. Jeśli zabraknie kaszy zażądaj grochu, ale przed zachodem słońca.

Do myślenia może dać również bohaterom przypadkowe wyciągnięcie ze studni porzuconej tam kolczugi, wyglądającej na zupełnie nową. Kiedy przypomną sobie, że półnagi Emil odnaleziony został właśnie nieopodal tego miejsca, już to może skierować ich podejrzenia w odpowiednią stronę. Brakować im będzie tylko dowodów, że kaleka miał

coś wspólnego z napastnikami. Niejasne przypuszczenia z pewnością będą się mnożyły w miarę dalszego rozwijania przez kultystów ich działalności. Regularne wizyty tych samych osób pojawiających się o zmierzchu i ruszających w dalszą drogę przed świtem. Nocne, ukradkowe wędrówki gości po zajęzdzie, tłumaczone bezsennością, chęcią zaczerpnięcia świeżego powietrza lub biegunką. Dające się niekiedy słyszeć nocami stłumione odgłosy rozmów i śpiewów dobiegające niewiadomo skąd, chociaż w izbach sypialnych i pokojach panuje cisza, z rzadka tylko przerywana czymś chrapaniem...

Co uczynią bohaterowie, podejrzewając że Emil nie jest w rzeczywistości tym, za kogo się podaje? Czy zdecydują się brutalnie go przesłuchać, czy też raczej postanowią dyskretnie obserwować rozwój sytuacji, aby uzyskać niezbite dowody? Ewentualne odnalezienie wejścia do kryjówki kultystów wymagałoby podjęcia kolejnych trudnych decyzji. Zaskoczenie kultystów Tzeentcha i zbrojne wtargnięcie do piwnic, podczas odbywającej się tam narady, poskutkować może kolejną rzezią oraz ofiarami wśród niczego nieświadomych gości zajazdu. Z kolei próby zawiadomienia władz, chociażby w postaci patroli strażników dróg, mogą zaniepokoić członków sekty, którzy będą mieli czas na przygotowanie się do desperackiej obrony lub ucieczki. W tym drugim przypadku graczy z całą pewnością wcześniej czy później czekać będzie okrutna zemsta.

Zamek Hesenkamp

Pośród posępnych i niegościnnych Nawiedzonych Wzgórz prowincji Stirland wznosi się stara, na wpół zrujnowana forteca, należąca do dawno zapomnianego rodu Hesenkamp. Miejsce to, z którego w słoneczny dzień da się dostrzec poszarpane szczyty Gór Krańca Świata, rzadko odwiedzane jest przez podróżnych, gdyż żaden ze szlaków kupieckich nie wiedzie przez tę okolicę. Czasami tylko zabłąkani wędrownicy, których pogoda lub inne okoliczności zmuszą do zejścia z uczęszczanego traktu, zjawiają się pod bramami zamku, licząc na gościnność gospodarzy. Przyjmując ich zaproszenie, nie zdają sobie jednak sprawy, że czeka ich zguba, a murów skrywającej makabryczną tajemnicę fortecy nie dane im będzie już opuścić.

Bohaterowie Graczy powinni trafić do tej części Imperium w samym środku srogiej zimy, kiedy

to Ulryk swym chłodnym uściskiem przypomina ludziom, że jest prawdziwym panem tych ziem. Siarczasty mróz, gwałtowne śnieżycy zasypujące drogi oraz wygłodniałe watahy wilków utrudnią BG wędrówkę, zmuszając ich do brnięcia na oślepej drodze przez zasypane błędami jałowe pustkowia, bohaterowie zgubią drogę i wyczerpią swoje zapasy. Ujrawszy zaś w oddali światła zamku Hesenkamp zapewne będą mieli nadzieję, że uda im się tam choć trochę ogrzać i posilić.

” CZASAMI ZABŁĄKANI WĘDROWCY, KTÓRYCH POGODA LUB INNE OKOLICZNOŚCI ZMUSZĄ DO ZEJŚCIA Z UCZĘSZCZANEGO TRAKTU, ZJAWIAJĄ SIĘ POD BRAMAMI ZAMKU, LICZĄC NA GOŚCINNOŚĆ GOSPODARZY.

Stary zamek od prawie pół wieku zamieszkuje flegmatyczny Joachim von Hesenkamp i jego małżonka Lieselotte. Towarzyszą im Fritz oraz Falco – dwóch bliźniaków, którzy lata temu trafili do tego miejsca i szczęśliwym zbiegiem okoliczności uniknęli losu innych gości, zostając służącymi arystokratów. Są oni do siebie niezwykle podobni, również pod względem upośledzenia umysłowego, które nie pozwala im zbyt dobrze rozumieć otaczającej ich rzeczywistości. Swoich patronów z jednej strony dążą głęboką miłością, z drugiej zaś śmiertelnie się ich boją, ponieważ nie raz byli świadkami tego, co dzieje się z kimś, kto „był bardzo niegrzeczny”. Takie osoby trafiają w ręce najbardziej tajemniczego lokatora zamku, pradziada Joachima – Manfreda von Hesenkamp – który jest żyjącym od setek lat wampirem. Obecnie Manfred, osłabiony przez długotrwałą głodówkę, większość dni przesypia w sekretnej krypcie. Od czasu do czasu pozwala sobie na skromny posiłek, korzystając z krwi życzliwie oddawanej mu przez fanatycznie wierną parę arystokratów, którzy z tego powodu sprawiają wrażenie poważnie chorych. Służącymi Manfred gardzi, twierdząc że ich krew smakuje ohydnie i tylko w ostateczności zdecydowałby się z niej skorzystać. Dlatego też Fritz i Falco, w odróżnieniu od swoich mocodawców, wyglądają na zupełnie zdrowych.

Na zamku, oprócz Bohaterów Graczy, pojawi się jeszcze kilku innych podróżników. Powinniście

wymyślić Bohaterów Niezależnych, którzy będą pasowali do waszego stylu prowadzenia opowieści. Poniżej przedstawiam tylko tych, którzy są niezbędni do rozwiązania zarysowanej pobieżnie intrygi. Nic nie stoi jednak na przeszkodzie, abyście włączyli w nią również swoje własne pomysły. Grupa gości odwiedzających zamek powinna liczyć około dziesięciu osób, tak aby można było zbudować pomiędzy nimi wiarygodną sieć relacji i podejrzeń.

Niespodziewane pojawienie się na zamku Hesenkamp tylu osób jest dla Joachima i Liselotte wyjątkowo szczęśliwym zbiegiem okoliczności. Manfred jest bardzo słaby, a ich krew wystarcza mu wyłącznie do krótkotrwałych przebudzeń z letargu. Ponieważ zamek leży na uboczu, arystokraci nie spodziewali się, aby w najbliższym czasie ktokolwiek się tu zjawił. Przybycie gości zamierzają więc bardzo dobrze wykorzystać i nakarmić nimi głodującego wampira. Nie mogą otwarcie zaatakować przybyszy, aby ich potem obezwładnić i zaciągnąć do krypty, ponieważ nawet z pomocą służących nie byłoby w stanie tego dokonać. Sam Manfred do czasu odzyskania sił również nie może

im pomóc. Gospodarze zamierzają więc uspić czujność gości, aby później, zręcznie nimi manipulując, rzucać fałszywe oskarżenia i wyłapywać ich jednego po drugim.

Najlepszym kandydatem na pierwszą ofiarę jest Albrecht. Trzymając się z dala od Maksyma, próbuje on równocześnie wszystkich przekonać, że kislevczyk jest ścigającym go płatnym mordercą. Najemnik natomiast zupełnie się tym nie przejmuje – zachowuje stoicki spokój, wychodząc z założenia, że to kim jest nie powinno nikogo obchodzić. Nie zamierza też podejmować w zamku żadnych działań, spokojnie czekając aż Albrecht, sam lub w towarzystwie, opuści jego mury. Jako że gospodarze nie skąpią jadła ani napitków, nie ma on nic przeciwko dłuższemu pobytowi.

GRUPA GOŚCI ODWIEDZAJĄCYCH ZAMEK POWINNA LICZYĆ OKOŁO DZIESIĘCIU OSÓB, TAK ABY MOŻNA BYŁO ZBUDOWAĆ POMIĘDZY NIMI WIARYGODNĄ SIEĆ RELACJI I PODEJRZEŃ.

Statystyki postaci

Maksym Sorokin

Typowy awanturnik, pochodzący z Kislevu i pracujący dla tego, kto zapłaci mu wystarczająco dużo. Surowe spojrzenie i biegnąca przez połowę twarzy blizna sugerują, że ma się do czynienia z łotrem zdolnym do wszystkiego. Maksym jest jednak człowiekiem na tyle uczciwym i honorowym, że można mu zaufać, kiedy sytuacja zrobi się naprawdę niebezpieczna. Irytujące może być natomiast jego lekceważące podejście do innych oraz zdecydowany opór przeciwko podporządkowaniu się komukolwiek. Do zamku trafił podczas pościgu za zbiegiem, za którego obiecano mu sowitą nagrodę.

Balthazar de la Fuente

Ten ponury estalijczyk o chłodnym usposobieniu porzucił jakiś czas temu drogę łowcy czarownic, odnajdując swoje nowe powołanie w niszczeniu wampirów. Podejrzeń do lokatorów zamku Hesenkamp nabrał, wertując stare dokumenty w archiwach Altdorfu. Nie ma jednak zamiaru zdradzać nikomu powodu swojego przybycia i da się poznać jako małomówny gbur. Nie mając zaufania do nikogo i obawiając się przejrzenia jego zamiarów przez sługi Manfreda, Balthazar działał będzie dyskretnie. Jego celem jest jak najszybsze odnalezienie krypty i eliminacja wampira.

Albrecht Grosse

Chudy, przestraszony mężczyzna o rozbieganym spojrzeniu, który zatrzymując się przed miesiącem w Middenheim, podpadł cieszącej się złą sławą rodzinie de Castilla. Po ucieczce z miasta ścigany jest przez wysłanego za nim Maksyma Sorokina. Starając się zmylić pościg, dotarł w odludny rejon Nawiedzonych Wzgórz, gdzie do znalezienia schronienia zmusiła go szalejąca burza śnieżna. Do zamku przybył dzień przed podążającym jego tropem kislevczykiem. Wśród innych ludzi czuje się bezpiecznie i nie ma zamiaru opuszczać tego miejsca tak długo, jak to tylko możliwe.

Albrecht, bojąc się Maksyma, poprosi gospodarzy o zapewnienie mu ochrony. Wierząc w dobre intencje pary arystokratów, pozwoli aby przydzielono mu komnatę w innym skrzydle zamku, z dala od kislevczyka. Dzięki temu Joachim i Liesielotte, wspomagani przez dwójkę służących, mogą go bez problemu po cichu wykończyć, nie alarmując przy tym reszty gości. Rankiem okaże się, że Albrecht po prostu zniknął, a jego poszukiwania nie przyniosą żadnych rezultatów. Równocześnie gospodarze zaczęną dyskretnie podsycać podejrzania wobec Maksyma.

Po tym jak Manfred posili się krwią Albrechta, będzie wystarczająco silny, aby wyruszyć na polowanie. Wybierze Maksyma, ponieważ sprawia on wrażenie groźnego i doświadczonego awanturnika, dodatkowo jego śmierć będzie można wykorzystać, aby skłócić pomiędzy sobą gości i sprawić, żeby zaczęli się oni wzajemnie podejrzewać. Zwłoki Maksyma będą miały rozszarpane gardło, a niemalże kompletny brak krwi powinien zwrócić uwagę Bohaterów Graczy na nietypową naturę mordercy.

Trzecią ofiarą wampira będzie Balthazar, który nie prosząc nikogo o pomoc, postanowi samotnie odnaleźć legowisko Manfreda. Wampir jest już jednak na tyle silny, że w bezpośredniej konfrontacji z łowcą czarownic ma nad nim ogromną przewagę. Przestraszony tym, że ktoś odnalazł jego schronienie, postanowi jak najszybciej rozprawić się z resztą gości.

W tym momencie gracze powinni podjąć

decyzję, co zamierzają dalej robić. Najłatwiej będzie pokonać wampira, odnajdując sekretną kryptę, w której przespia dzień. Problemem może być przeszukiwanie zamku w poszukiwaniu jego legowiska – właściciele z pewnością nie pozwolą, aby gracze myszkowali tam, gdzie nie powinni. Po uporaniu się z Manfredem oraz prawdopodobnym zabiciu pozostałych mieszkańców zamku, nic nie stoi na przeszkodzie, aby gracze przejęli budowlę w posiadanie. Forteca położona na krańcach Imperium może stanowić doskonały punkt wyjścia dla dalszych przygód drużyny.



JAK GRYŻĆ POSTLUDZKĄ TKANKĘ?

Prowadzenie transhumanizmu w grach fabularnych

ŁUKASZ „FEDOR” FEDOROWICZ

ILUSTRACJE: KACPER KUTRZUBA



Istvana nie zatrzymała pierwsza śmierć. Ani druga. Gdy zabójcy Kartelu Nocy wpadli na jego trop po raz trzeci, był już przygotowany. Jego kuliste ciało wojbota opadło na tandem ośmiornic z impetem burzy słonecznej. Rzygnął mikrofalową pożogą na zaskoczone głowonogi i natychmiast spopielił pierwszego z nich. Drugi zdążył jednak odpalić ładunek emp i wizja Istvana pokryła się szumem. Sieć taktyczna zniknęła jak zdmuchnięta. W sekundę później poczuł ostrzegawczy wrzask swej bariery programowej. Nie wyglądało to dobrze, Kartel Nocy miał hakera w odwodzie. Po aktywacji samozniszczenia Istvan włączył przekaz strunowy i natychmiast znalazł się poza stacją. Przekaz radiowy dotarł z kilkusekundowym opóźnieniem i ukazał mu drugą ośmiornicę znikającą w plazmowej eksplozji.

Umysł – Czym jest transhumanizm?

To sposób myślenia o człowieku i jego naturze, upatrujący korzyści w rozszerzeniu obu tych pojęć przy pomocy nauki i technologii. Można rozumieć transhumanizm jako fazę przejściową, na wejściu której mamy człowieka ukształtowanego mutacjami genów i przystosowanego do konkretnego środowiska, na wyjściu jednak możemy wyobrazić sobie istotę postludzką, której ewolucja sterowana jest świadomie, zgodnie z jej potrzebami i celami. Inaczej można nazwać ów proces *wspomagany* rozwojem. Wyróżniam jego trzy główne cechy.

Pierwszą jest przyzwolenie (a wręcz oczekiwanie) modyfikacji ludzkiej natury, wielokrotnie zwiększające jej możliwości. Już teraz używamy drobnych poprawek naszych biologicznych ciał, takich jak plomby czy okulary. Z każdym kolejnym rokiem wiemy więcej o działaniu naszych organizmów. Może pójść o krok dalej i obejść wbudowane nam biologicznie ograniczenia? W transhumanistycznej przyszłości możemy wybierać, jak mają działać ciała nasze i naszych potomków. Jeżeli badania wskażą, że twoje dzieci mogą być

narażone na depresję, choroby serca lub napady złości, możesz wyłączyć niepożądane cechy jedną wizytą u genoroba. Z drugiej strony każdy z tych wyborów może prowadzić do powstania nowej odnogi ludzkości, która nie zaistniałaby w naturze. Konsekwencje takich działań to jeden z tematów, jakie podejmuje Peter Watts w *Ślepowidzeniu*.

” TRANSHUMANIZM TO SPOSÓB MYŚLENIA O CZŁOWIEKU I JEGO NATURZE, UPATRUJĄCY KORZYŚCI W ROZSZERZENIU OBU TYCH POJĘĆ PRZY POMOCY NAUKI I TECHNOLOGII.

Druga cecha transhumanizmu to spojrzenie na ludzki umysł jak na program komputerowy, który działa w fizycznej maszynie naszego mózgu. Idzie za tym możliwość powielenia owego programu, jego modyfikacji lub uruchomienia w innym środowisku (jak choćby symulacja komputerowa). Wyobraź sobie możliwe konsekwencje takiego podejścia: skopiowanie umysłu nieuleczalnie chorej osoby i wskrzeszenie jej w innym ciele, stworzenie symulacji nieżyjących artystów na podstawie ich

prac (jak w opowiadaniu Jacka Dukaja *Kto napisał Stanisława Lema?*) lub możliwość skopiowania się i skierowania każdej kopii do innych zadań. Jak wtedy rozwiążemy dziedziczenie i prawa autorskie?

Trzecią z cech jest rozwój technologii komputerowych, który przyspiesza z każdym rokiem. Niektórzy wizjonerzy, jak Ray Kurzweil, wieszczą rychły wzrost mocy obliczeniowej do niewyobrażalnego dla nas poziomu. Moment ten nazywają *technologiczną osobliwością*. Tak mogą narodzić się sztuczne inteligencje, które mają potencjał stania się zarówno naszą zgubą, jak i naszym największym wynalazkiem. Jeśli bowiem wyobrazimy sobie istotę nam przychylną, niekoniecznie samoświadomą, ale na pewno wielokrotnie od nas mądrzejszą, to niewiele brakuje do ubrania jej w szaty dobrego bóstwa, które sprowadzi nam na Ziemię raj. Nie brak jednak głosów krytycznych, które sugerują że może to być jednocześnie ostatni z twórców człowieka. Rozważania o możliwych drogach i konsekwencjach wyborów są jednym z najciekawszych aspektów transhumanizmu. Charles Stross eksploruje ten temat w *Accelerando*.

Ciało – Co czyni setting transhumanistycznym?

Trzy opisane wcześniej elementy powinny stanowić podstawę transhumanistycznego świata przedstawionego. Lecz jego fabularną tkanę stanowią będą nowatorskie technologie i podejście do postaci, przede wszystkim zaś rozwiązania, które pozwolą oderwać się w grze od biologicznego rozumienia rasy. Mogą to być zaawansowane wszczepy, które pozwolą ci dostosować postać do swojego pomysłu i nadać jej niezwykłą siłę, refleks lub możliwość widzenia w ciemności. Tutaj możliwości się jednak nie kończą. Mój ulubiony system transhumanistyczny, *Eclipse Phase*, daje możliwość wyboru ciała, określonego mianem *morfa*. Ciała mogą być przeróżne: od nieco poprawionych ludzi, którzy nie chorują i są sprawniejsi niż zwykli przedstawiciele naszej rasy, po odjechane twory w rodzaju wielkiego kraba dostosowanego do działań w warunkach nieważkości. Nie ograniczajmy się do miękkich tkanek: syntetyczne twory z taką samą sprawnością mogą bowiem gościć umysł postaci, jej *ego*. Są też odporne na ból, zmęczenie



i warunki środowiska. Zawsze mają jednak jakieś wady, a syntetyki wrażliwe są zresztą na hakowanie: umysł w postaci całkowicie cyfrowej można oszukać i przejąć wrogim oprogramowaniem.

Wymiana ciał ma ciekawe konsekwencje w czasie gry: możesz zmienić swojego *morfa* na wyspecjalizowaną platformę, której siła ognia będzie niezbędna przy najbliższej akcji. Albo załadować swoje *ego* do latającej płaszczki z pokryciem kameleonowym, idealnego szpiega w powietrznym środowisku habitatu. Albo też zamiast podróżować fizycznie, spędzając miesiące na statku kosmicznym, przesłać swoją świadomość na docelową stację i tam załadować się do dostępnej fizycznej powłoki. Jeśli zaś nie ufasz nikomu, skopiuj się i działaj w tandemie ze swoją kopią-bliźniakiem.

Jest jeszcze jeden rezultat myślenia o postaci w oddzieleniu od jej fizycznego ciała: świadomość można w transhumanistycznym systemie zapisać, a w przypadku śmierci odtworzyć ją z kopii zapasowej. Niezły trik, co? Co prawda stracisz Punkty Doświadczenia zebrane od czasu backupu, ale to i tak lepiej niż stworzyć nową postać. Na mechanicznych rozwiązaniach zalety takiego pomysłu się jednak nie kończą. Wyobraź sobie, jakie sceny

rozegrasz postacią, której poprzednia wersja zginęła bohaterską śmiercią lub uzyskała kluczowe dla fabuły informacje. Zdarzały mi się niezwykle ciekawe sytuacje wynikające z tej specyfiki świata. Raz na przykład postaci pogodziły się z samobójczym charakterem misji i działały na granicy nonszalancji, aż do momentu gdy dowiedziały się o znacznie większym zagrożeniu, przed którym jedyną obroną było ostrzeżenie zwierzchników. W sytuacji, gdy komunikacja z dowództwem była niemożliwa, zarażeni obcą plagą BG musieli zdwoić swoje wysiłki w celu wydostania się z matni. Mając jednocześnie świadomość, że mogą tym samym pogorszyć sytuację i rozprzestrzenić zarazę. Trudne wybory to jest to, co buduje emocje na sesji.

” JEST JEDEN BARDZO WAŻNY
REZULTAT MYŚLENIA O POSTACI
W ODDZIELENIU OD JEJ FIZYCZNEGO
CIAŁA: ŚWIADOMOŚĆ MOŻNA
W TRANSHUMANISTYCZNYM SYSTEMIE
ZAPISAĆ, A W PRZYPADKU ŚMIERCI
ODTWORZYĆ JĄ Z KOPII ZAPASOWEJ.

Innym aspektem transhumanistycznego systemu jest wszechobecna sieć komputerowa. Zwykle jej działanie jest bezprzewodowe, a postrzeganie nie wymaga dodatkowych urządzeń – wszczepy mózgowie odpowiadają za nałożenie świata cyfrowego na materialny. Oznacza to, że postaci mają możliwość interakcji ze wszystkim dokoła tak, jakby miały *Wikipedię* na jedno skinienie. Każdy z przedmiotów stworzonych przez człowieka może mieć cyfrową fiszkę, której użycie zapewni dostęp do jego funkcji i wiedzę o jego działaniu. Również komunikacja pomiędzy postaciami nabierze wtedy nowego wymiaru: będą mogły rozmawiać ze sobą praktycznie w każdej sytuacji i niezauważenie dla innych. Czyli to, co w innych grach nazywane jest metagraniami i działaniem niepożądanym, tutaj staje się przewidzianym przez twórców elementem systemu. Najciekawsze są sytuacje, w których postacie graczy, przyzwyczajone do ciągłego kontaktu ze sobą, zostają nagle odcięte od reszty drużyny przez zakłócenia lub bariery. Ten prosty trik staje się wtedy znakomitą budulcem napięcia, a jednocześnie mocno podkreśla specyfikę świata przyszłości.

Nie bez znaczenia jest też miejsce akcji i związana z tym scenografia. *Eclipse Phase* jest systemem postapokaliptycznym, w którym Ziemię spotkał scenariusz znany z *Terminatora*: Sztuczne Inteligencje doprowadziły do zniszczenia powierzchni planety i dziesiątkowania ludzkości. Ci, którzy przeżyli, rozproszyli się po całym Układzie Słonecznym. A po odkryciu bram hiperprzestrzennych, podobnych do *Gwiezdnych Wrót*, również na obce planety. Co z tego wynika? Przędę wszystkim dostępne stają się egzotyczne lokalizacje dla twoich przygód. Myślisz o podziemnych oceanach na Europie, księżycu Jowisza? Pozwól graczom na szukanie w nich obcych form życia i rzuć ich w mordercze głębinę w przystosowanych do tego morfach. Chcesz bitwy kosmicznej pomiędzy robotami i ludźmi? Wystarczy wybrać stację kosmiczną i walczące ze sobą frakcje. Potrzeba ci planety, której promieniowanie wywołuje niekontrolowany rozrost tkanek? Po drugiej stronie wrót hiperprzestrzennych znajdziesz i taką. Daje to ogromne możliwości w tworzeniu niesamowitych, wartych zapamiętania przygód. Niestandardowe ograniczenia środowiska (wysoka grawitacja Jowisza), wyjątkowe elementy scenograficzne (diamentowe góry na obcej planecie) i odizolowane miejsca (tajne laboratorium pod powierzchnią asteroidy) są do twojej dyspozycji.

Maszyna – Jaki system wybrać?

Czy można samą mechaniką gry wspierać pewne aspekty transhumanistycznego podejścia? Pewnie. Wystarczy że ubierzecie w mechaniczne szaty tak odjechane pomysły, jak wymienne ciała, modyfikacje umysłu, podróże kosmiczne i wszechobecną sieć komunikacyjną. W praktyce jednak niewiele systemów wstrzeliwuje się w tę wąską niszę. Najbardziej znanym jest wspomniany już *Eclipse Phase*. Rozwija się dosyć prędko dzięki nowatorskiemu podejściu twórców, którzy dzielą się nim na licencji Creative Commons.

Procentowa mechanika *EP* ma wiele zalet, lecz także kilka wad. Nie można odmówić jej szybkości działania: testy są niemalże natychmiastowe i od razu mówią nam, czy coś się powiodło oraz jak dobrze. Chytry system krytycznych sukcesów

(dublet rzucony na kościach z jednoczesnym sukcesem) oraz krytycznych porażek (dublet w nieudanym teście) dodatkowo modyfikuje fabularne efekty rzutów. Umiejętności jest wiele, a dzielą się na praktyczne zdolności, wiedzę i zainteresowania. Czasami zdarzało się, że *Znajomość muzyki elektro* pozwalała postaci na nawiązanie kontaktu z nieprzychylnym BN-em. Dodatkowo każdy z *morfów* modyfikuje wybrane cechy, czyli ma wpływ na umiejętność postaci. Dlatego dwa razy się zastanowisz, zanim zaatakujesz wyspecjalizowanego *morfa* bojowego. Żeby nie było tak pięknie, mechanika oparta na procentach jest dosyć wroga dla niektórych postaci graczy. Często zdarzało się, że postać mająca umiejętność powyżej 70% ponosiła kilka porażek pod rząd, co w systemach opartych o pule kości zdarza się zdecydowanie rzadziej. Natomiast proces tworzenia postaci, który opisany jest w podręczniku głównym (rozdzielasz punkty, kupując cechy, *morfa*, wszczepy itd.), wymaga sporej dozy liczenia na kartce lub wszczepionego kalkulatora. Może to odstraszać, ale proces ten jest nieco złagodzony przez mnóstwo gotowych do wykorzystania postaci, które rozsiane są po podręcznikach. W moich przygodach zwykle opierał się na takie gotowce, nieco je tylko modyfikując.

Warto wspomnieć jednak także o alternatywach do *Eclipse Phase*. Jedną z nich jest *Transhuman Space*, nakładka na starego dobrego GURPS-a. Zgodnie z duchem swojego systemu bazowego, wszystko w nim jest modułarne. Podręcznik główny opisuje świat transhumanistycznej przyszłości, z którego możesz wybrać pasujące ci elementy. Mechanika, jak to w GURPS-ie, oparta jest o kości sześcienną, zaś umiejętności modyfikują wyniki uzyskane w testach. Muszę przyznać, że mój chłodny stosunek do *Transhuman Space* ma bardzo przyziemny powód: podręcznik wygląda amatersko i bardzo *retro*. Trudno jest mi oddzielić jego treść od formy, ale wiem, że ma swoich fanów. Na pewno może zaś służyć jako źródło inspiracji.

PREZENTUJĄC ŚWIAT
TRANSHUMANISTYCZNY, PAMIĘTAJ
O PEWNYM ZAGROŻENIU: MOŻE SIĘ
ZDARZYĆ, ŻE GRACZE NIE SPOTKALI SIĘ
NIGDY WCZEŚNIEJ Z DZIKIMI POMYSŁAMI
W STYLU MYŚLĄCYCH OŚMIORNIC.

Innym ciekawym produktem jest *Freemarket*: gra opowiadająca o społeczności stacji kosmicznej, która istnieje w świecie nieograniczonych zasobów fizycznych. Sprzęt, śmierć lub energia nie są tu problemem. Kluczowe jest zaś to, jak postacie graczy radzą sobie z motywacją w świecie, który zapewnia dowolny dostęp do wszystkiego. Każde to przyjrzyć się dokładniej mechanizmom rynkowym, statusowi społecznemu i może owocować wieloma bardzo ciekawymi sytuacjami, na które trudno wpaść poza tym wyspecjalizowanym *settingiem*. Do jego minusów należy specyficzna mechanika unikalnych kart, która wymaga zakupu pudełkowej wersji. Oznacza to pewien problem z dostępnością systemu i brak możliwości jego przetestowania bez posiadania pełnej wersji. I przez to, mimo że czytałem wiele pochwał na jego temat, nigdy nie miałem okazji zapoznać się z *Freemarket* na żywo.

Program – Jak napisać transhumanistyczny scenariusz?

Prezentując świat, zawsze warto skupić się na jego unikalnych aspektach. W przypadku transhumanizmu dają nam to wiele narzędzi, które trudno znaleźć gdzie indziej. Musisz jednak pamiętać o pewnym zagrożeniu: może się zdarzyć, że gracze nie spotkali się nigdy wcześniej z dzikimi pomysłami w stylu myślących ośmiornic. Warto temu zaradzić na dwa sposoby. Po pierwsze przed prowadzeniem zaproponuj graczom przyspieszoną edukację filmową, komiksową i literacką. O wiele prościej jest odwołać się do wspólnie poznanego utworu niż tłumaczyć zasady działania rozszerzonej rzeczywistości (*wiecie, to taka sieć jak w Google Glass, tylko na sterydach*). Po drugie pokaż im to, nie rób wykładu – czyli aby uwypuklić kluczowy element systemu, uczyni go ważnym elementem przygody i pozwól Bohaterom Niezależnym odnieść się do jego działania. Na przykład znajdując zapis czyjegoś umysłu w postaci stosu korowego, możemy włączyć umysł tej osoby w wirtualnej rzeczywistości. W efekcie pozwoli nam to przesłuchać ją po śmierci. A co jeśli jakaś postać poboczna zechce wykorzystać tę okazję do zemsty na bezbronnej ofierze, argumentując jednocześnie za takim rozwiązaniem jako bardziej humanitarnym niż tortury ciała? Postawi to problem w zupełnie innym

światle. Jeśli wywołasz tym dyskusję przy stole, to punkty dla ciebie: tak się właśnie rodzą emocje.

Przydatną metodą jest również wyjście od motywacji Bohaterów Niezależnych i zbudowanie na tym konfliktu. Załóżmy że chcemy wysłać postaci graczy na tropikalną planetę, aby zbadały zniknięcie wysokich rangą urzędników korporacyjnych. Zaczniemy więc od szefowej kurortu, której zadaniem jest gładkie działanie placówki i tłumienie wszelkich niewygodnych działań. Jeżeli dodamy do tego, że w rzeczywistości jest ona sympatyczną rebelianckich ruchów społecznych z Marsa i wykorzystuje swoją pozycję do rekrutowania nowych członków ruchu, mamy gotową sytuację startową. I to z więcej niż jedną warstwą do odkrycia. Smakowitym dodatkiem będzie tutaj niezwykle przyjazny, lecz lojalny wobec rady nadzorczej sekretarz szefowej, który aktywnie działa, aby ją zdemaskować.

Staraj się, aby nic nie było oczywiste. Potraktuj scenariusz jak tort o kilku warstwach, do których gracze będą kolejno docierać. Zapewni wam to sporo zabawy przy odkrywaniu kolejnych zwrotów akcji. Jeżeli coś wydaje się jasne, to tym większe jest zaskoczenia, gdy okaże się być czymś zgoła odmiennym. Przykładowo może być tak, że przemytnicy odpowiedzialni za kradzież artefaktu obcych są tak naprawdę grupą religijną. Walczą o zdobycie relikwii (tutaj: pozostałości obcej cywilizacji) i zabezpieczenie jej, zgodnie ze swoją wiarą. Ich przywódca może być jednak agentem chciwej korporacji, który wykorzystuje współwyznawców do pozyskania bezcennego przedmiotu. A jeśli dodamy do tego wszystkiego jeszcze, że ów agent robi to z pobudek osobistych, ponieważ jest przez korporację szantażowany, to zapewnimy na sesji zdrową dawkę zaskoczeń. Co zawsze jest plusem, bo gdy prezentujesz coś nowego i unikalnego, uwaga graczy wzrasta, zaś pamięć o sesji pozostaje na lata.

Ruch – Jak to poprowadzić?

W czasie prowadzenia zwracaj uwagę tylko na te aspekty, które są unikalne dla twojej wizji przyszłości. Twoim zadaniem jest stworzenie iluzji futurystycznego świata, dlatego skup się tylko na tych elementach, które różnią go od naszego. Pomijaj niemal wszystko to, co nie jest kluczowe

dla fabuły. Przykładowo, zamiast opisywać kolejno klientów futurystycznego kasyna, poświęć jedno zdanie ptasiemu *upliftowi*, który dziobem przesuwa wygrane w ruletkę żetony. Dodaj informację o mechanicznym ochroniarzu, którego ciało jawi się jako mozaika syntetycznych części. Zwróć uwagę na unikalne zmysły twoich bohaterów: ktoś może zauważyć przepływ energii pod oszukańczym stołem do blackjacka, a ktoś inny usłyszeć zgrzyt zębów przegranego z drugiego końca sali. Używaj każdego zdania z rozwagą. Pamiętaj, że walczysz o najbardziej niestabilny z zasobów: uwagę graczy.

” W TRAKCIE PROWADZENIA SESJI ZWRACAJ UWAGĘ TYLKO NA TE ASPEKTY, KTÓRE SĄ UNIKALNE DLA TWOJEJ WIZJI PRZYSZŁOŚCI.

Pamiętaj też o tempie gry i używaj go świadomie. Nic tak nie zabija sesji jak powszechna nuda. Jeżeli nic się nie dzieje, przejdź do następnej sceny. W grach fabularnych ciekawie jest wtedy, gdy gracze są zaangażowani. Potraktuj sesję z bezlitosną efektywnością montażysty: nieciekaw fragment? – tniemy i lecimy dalej. Jesteś dla graczy obiektywem kamery, który przynosi twoje wyobrażenia do ich umysłów. Czerp inspirację z książek (jako utworów najlepiej operujących słowem) i zwróć uwagę na konstrukcję ich scen. Testuj różne rozwiązania. Po kilku próbach zorientujesz się, jakie metody działają najlepiej.

Nieocenionym narzędziem będzie dla ciebie twój głos. Staraj się przekazywać nim informacje i wczuwaj się w to, co mówisz. Postaci eksplorują puste laboratorium? Mów to przyciszonym, niepewnym głosem z wyraźną nutą napięcia... Prowadzą pościg w atmosferze Wenus? Udawaj świst wiatru, staraj się go przekrzykiwać i wyrzucaj z siebie krótkie, urywane zdania! Chcesz ich przestraszyć obcą formą życia? Najpierw wyobraź ją sobie w najstraszniejszy sposób, w jaki potrafisz. A następnie opisz to z niepewnością i obrzydzeniem. Gracze poczują twoje emocje: te drapieżne, lśniące wypustki, które badają przestrzeń wokoło, jakby powodowane nieludzką świadomością... ten mdlący swąd szczątków organicznych... poczuć to, a wtedy poczują i oni.

Media – Czym się nasycić?

Jedną z najlepszych pożywek dla wyobraźni jest popkultura. Dlatego przejrzyj poniższą listę i zaopatrz się w utwory, które zwróciły twoją uwagę. Dobrze jest mieć też listę dzieł, przy pomocy których wkręcisz graczy w nowy świat. Tak czy inaczej z pewnością znajdziesz tu wiele rozwiązań, które możesz zmienić w pomysły na fabułę. Daję ci na to gwarancję.

Książki

Peter Watts, *Ślepowidzenie i Echopraksja* – dwie znakomite powieści o pierwszym kontakcie i jego następstwach. Bohaterowie jawią nam się jako prawdziwi postludzie: musimy włożyć spory wysiłek w zrozumienie ich motywów. Obie książki obracają mózg w poprzek.

Jacek Dukaj, *Perfekcyjna niedoskonałość* – sięgająca daleko w przyszłość opowieść o epickiej skali postludzkich działań, ze wskrzeszonym Polakiem w centrum historii. Zobacz jak technologia może być nieodróżnialna od magii i co wynika z zagięć czasoprzestrzeni.

Charles Stross, *Accelerando* – opowieść o przyspieszającym postępie, którego tempo również ciągle przyspiesza. Śledząc rodzinę Manxów przez następujące po sobie pokolenia możesz poczuć się tak, jak w startującym statku kosmicznym.

Greg Egan, *Miasto permutacji* – bohater powieści szybko orientuje się, że żyje w symulowanym świecie. Rozwiązanie tego problemu nasuwa mu się samo. Niestety, ktoś wyłączył mu opcję samobójstwa. Powieść daje nową perspektywę na sztuczne światy i kopie umysłów.

Komiksy

Warren Ellis, *Transmetropolitan* – odjechana opowieść o reporterze przyszłości, z bezbłędną precyzją komentująca tematy umykające innym autorom. Nigdy nie będziesz już patrzeć tak samo na ludzi zamrażających swoje głowy w nadziei na wskrzeszenie.

Masamune Shirow, *Ghost in the Shell 1 & 1.5 & 2* – klasyka japońskiej mangi, skupiająca się na transhumanistycznej policjantce, ścigającej w różnych

stopniach negliżu korupcję i terror w futurystycznej Japonii. Ciekawe spojrzenie na sztuczne życie i syntetyczne morfy.

Grant Morrison i Frank Quitely, *We3* – skondensowana opowieść o *upliftach*: zwierzętach, którym zwiększono inteligencję do ludzkiego poziomu i przeznaczono do zastosowań militarnych. Łapie za serce (pompe).

Filmy

Dollhouse – znakomity serial o technologii kontroli umysłu. Główni bohaterowie używają swoich ciał w taki sposób, aby po załadowaniu odpowiedniej osobowości zostać wynajętym bogatym klientom. Co może pójść nie tak?

Event Horizon – jak straszyć w przestrzeni kosmicznej ograny schematem nawiedzonego domu? Ano właśnie tak. Pozycja obowiązkowa dla fanów zerowej grawitacji i technologicznej grozy.

Limitless – jeżeli istniałby środek zwiększający inteligencję, to tak mogłoby wyglądać jego pierwsze zastosowanie. Niech cię nie zwiedzie naiwny wydzwięk i osadzenie we współczesnym świecie, wewnątrz znajduje się wiele transhumanistycznej tkanki.

Gattaca – opowieść o zapiętym pod szyję korporacyjnym środowisku, które nie uznaje niedoskonałości. Również tych genetycznych. Wyjątkowe napięcie i świetnie przemyślany świat biurowej chciwości.

Muzyka

Bad Sector, *Ampos* – bezkresne przestrzenie obcych planet, bunt cyfrowych bóstw.

We Will Fail, *Verstörung* – mecha ośmiornice eksplorujące starego Sojuza.

Geomatic, *Blue Beam* – wschodnie cyborgi badające wymarłą gwiazdę.

Kangding Ray, *OR* – transowe rytmy na przyjęcia zamiany ciał.

Arecibo, *Transplutonian Transmissions* – bezsłowne pozdrowienia z Obłoku Oorta.

NiTGriT, *NiTGriT* – ofensywa wojbotów zasilanych plutonem, muzyka świetna do akcji.



KRÓLEWNA ŚNIEŻKA I SIEDMIU SNOTBALLISTÓW

Wykorzystanie sportu w grach fabularnych

MACIEJ JARECKI

ILUSTRACJA: ANNA RULSKA



– Fatalny błąd krasnoluda w środku pola, co za beznadziejne podanie! Przechwył niziołka, który przytomnym zagranieniem przerzuca piłkę na lewe skrzydło. Elf, kapitan drużyny Tytanów, znakomicie przyjmuje, bezczelnym zwodem mijając desperacko interweniującego gнома i zbliża się do linii końcowej. Wrzucona pod bramkę piłka wydaje się być łatwym łupem dla grającego w defensywie orka, ale ten nie może utrzymać równowagi na śliskiej murawie i pada jak długi! Więcej zimnej krwi wykazuje Torrhen Silnonogi (przypomnijmy – półamator, na co dzień pracujący w pobliskiej gospodzie), który wyprzedza obrońcę Smoków i precyzyjnym szczupakiem pakuje piłkę do bramki. Bramkarz gospodarzy, wilkołak Khan, miota przekleństwami na swoich kolegów z defensywy. A sędzia gwizdże po raz ostatni! Mamy nowego mistrza Północnych Prowincji! Jaka szkoda, że państwo tego nie widzą...

Sport jest wszędzie. Sam go zapewne uprawiasz lub oglądasz. A jeśli nie, to do jego uprawiania i oglądania chcą zmusić cię media, rodzina lub społeczne trendy. Twój znajomi, kiedy biegną do nocnego po piwo, obowiązkowo zabierają ze sobą sprzęt i aplikację do mierzenia odległości. Taki wypadek do monopolowego będzie przecież niezłe wyglądał w mediach społecznościowych, niczym wyczyn Filippidesa w starożytnej Grecji. Twój brat na pewno obgryza paznokcie do samych łokci, śledząc poczynania sportowców, na ich zwycięstwo postawił przecież sporo pieniędzy. A pod koniec tygodnia, razem ze wspomnianymi znajomymi i bratem, zasiądziesz przed telewizorem, aby stać się częścią kultu narodowej drużyny. A przy okazji twój ojciec stanie się ekspertem w jeszcze jednej dziedzinie. Sport jest wszędzie, tylko w RPG jakoś go mało...

” WYCHODZĘ Z ZAŁOŻENIA, ŻE NALEŻY DOŁOŻYĆ WSZELKICH STARAŃ, ABY ŚWIAT PRZEDSTAWIONY W GRZE FABULARNEJ BYŁ WIARYGODNY I NAMACALNY. SPORT TO BARDZO EMOCJONUJĄCA PŁASZCZYZNA: MOŻNA TU ZAGRAĆ NA UCZUCIACH, WYKORZYSTAĆ SENTYMENTY I WYWOŁAĆ WZRUSZENIE.

Wychodzę z założenia, że należy dołożyć wszelkich starań, aby świat przedstawiony w grze fabularnej był wiarygodny i namacalny. W osiągnięciu takiego celu pomaga bez wątpienia kopiowanie elementów z prawdziwego życia i wklejanie ich do fabuły przygody. Są oczywiście pewne granice – ciężko wrzucić do przygody odkurzanie, kupowanie tygodniowego zapasu mleka lub płacenie rachunków. Sport to o wiele bardziej emocjonująca płaszczyzna: można tu zagrać na uczuciach, wykorzystać sentymenty i wywołać wzruszenie. A wszystko to w ścisłym odniesieniu do scen, które znamy z naszej codzienności. Uprzedzam, że nie jest to właściwy materiał na ulepienie całego scenariusza (o kampanii nawet nie wspominając), lecz doskonale sprawdzi się jako dekoracja dla waszych sesji. Poniżej przedstawiam pomysły na wykorzystanie sportu w RPG, zarówno w postaci sugestii dla MG, jak i dodatków do wykorzystania przy tworzeniu Bohaterów Niezależnych i postaci graczy.

Miotacz, pałkarz i inne profesje

Zew Cthulhu, Ameryka pierwszej połowy dwudziestego wieku. Badacze Tajemnic siedzą w eleganckiej restauracji i czekają na przyście Bohatera Niezależnego. Kilka chwil później do ich stolika przysiada się niepozorny mężczyzna, który przedstawia się jako Walter Johnson. I wtedy jedna z postaci doznaje olśnienia – przecież ten gość to legendarny miotacz Washington Senators, a przy okazji bohater jego młodości. Wielki Walt! Karty z jego podobizną wciąż znajdują się w portfelu bohatera! Mogliśmy wprowadzić zwykłego BN, lecz dzięki sportowej zahaczce mamy pełnokrwistą postać i ciekawszą interakcję pomiędzy nim a drużyną. Możemy rozmowę z takim Walterem wykorzystać też nieco bardziej przyziemnie, jako zwykły przerwany do tworzenia klimatu – ot, BG wymieniają z nim uprzejmości, robią sobie wspólne zdjęcie i wypijają drinka. Postaci graczy obsypują Walta komplementami, a w tym czasie MG po cichutku dopracowuje już detale następnej sceny.

” MICKEY ROURKE I JEGO ROLA W FILMIE ZAPAŚNIK TO KOLEJNA OKOŁOSPORTOWA INSPIRACJA. W KAŻDYM SYSTEMIE JEST BOWIEM MIEJSCE DLA OSIŁKA, KTÓRY CAŁĄ MŁODOŚĆ SPĘDZIŁ NA DOSTARCZANIU ROZRYWKI TŁUMOWI.

Mens sana in corpore sano

Jakże często drużyny składają się z wojaków służących wspólnie w armii. Ale taka służba to nie tylko *za mundurem panny sznurem* i kradzież wojskowego mienia. To również codzienna rutyna ćwiczeń, która żołnierza hartuje i utrzymuje w znakomitej sprawności fizycznej. Jeśli prowadzisz przygodę dla takiej właśnie grupy trepów, to pewnie większość sesji zaczyna się od krótkiej odprawy, po której bohaterowie wyruszają na szlak. A można by inaczej, na sportowo. Zaczynij zatem od morderczego treningu na dzień przed wyprawą. Niech sierzant przegoni tę hałastrę po całym placu ćwiczeń, niech zrobią kilkaset przysiadów w pełnym rynsztunku i przeczołgają się po błotnistym torze przeszkód – to znakomicie robi na cerę. Taką scenę możesz wykorzystać na kilka sposobów: żeby zantagonizować jednego

z Bohaterów Niezależnych (w tej roli sierżant-sadysta), wprowadzić minigrę do fabuły (ryzykujecie rany i kontuzje, ale możecie zyskać bonusy do współczynników) albo, żeby było weselej, pozwolić jednemu z graczy przejąć kontrolę nad postacią sierżanta i poznęcać się trochę nad resztą drużyny.

Are you not entertained?

Mickey Rourke i jego rola w filmie *Zapaśnik* to kolejna okolo sportowa inspiracja. W każdym systemie jest bowiem miejsce na osiłka, który całą młodość spędził na dostarczaniu rozrywki tłumowi. Może to być gladiator, bokser lub zapaśnik – dokładnie tak, jak w filmowym pierwowzorze. Mamy zatem człowieka, którego najlepsze lata na arenie dawno już minęły, a on sam nie potrafi znaleźć dla siebie miejsca w żadnej porządnej pracy. Niemożność pogodzenia się z tym, że miniona chwala już nie wróci, wpędza zapaśnika w błędne koło życiowych porażek. Problemy rodzinne, masa nałogów i niekontrolowane wybuchy agresji skazują go na rolę społecznego wyrzutka. Taka postać to świetny patent na Bohatera Gracza, który zмага się nie tylko z odmawiającym współpracy organizmem, ale również z nową dla niego rzeczywistością, której nie rozumie i nie potrafi zaakceptować. Jeśli chodzi o BN, to wyobraź sobie że twoją drużynę czeka ważna walka (próba miecza lub honorowy pojedynek), lecz nie ma wśród bohaterów żadnego zawodowego zabijaki. Jest za to znajomy zapaśnik, którego trzeba wyciągnąć z życiowego dołka i ponownie uczynić mistrzem. Coś jak Rocky i jego trener Mickey.

Co mi zrobisz, jak mnie złapiesz?

Bieganie stało się ostatnio bardzo modne. Żeby nadażyć za tym coraz popularniejszym trendem, wprowadźmy bieganie do naszych sesji. Na przykład w Phippenburgu zawsze na zakończenie lata odbywa się niezwykle prestiżowy Bieg Pocztowy. Startują w nim dumni przedstawiciele branży gońców, a zwycięzca przez okrągły rok rozkoszuje się statusem herosa. To naprawdę wielka sprawa dla całego Phippenburga, a twoi bohaterowie zaraz się o tym przekonają. Otóż wczoraj przybyli do miasta, tropiąc złowrogi kult Chaosu – kiedy zorientują się, że agent kultu podsłuchuje ich rozmowę, zapewne ruszą za nim w pościg. Pech zechce, że trasa pościgu pokryje się z trasą Biegu Poczтового.

Tutaj masz do wyboru dwa warianty, w zależności od tego czy chcesz swoim bohaterom pomóc, czy też zaszkodzić. Albo jeden z bohaterów będzie ścigał agenta wzdłuż trasy Biegu i przy okazji go wygra, albo przetnie trasę wyścigu prostopadle i na ostatnich metrach przed metą wpadnie z impetem na myślącego już o słodkim zwycięstwie zawodnika. Tak czy inaczej będzie to pamiętny pościg.

„SPORT TO NIE TYLKO WYSIŁEK FIZYCZNY I RYWALIZACJA, TO RÓWNIEŻ PRAWDZIWY PRZEMYSŁ. TO INFRASTRUKTURA, KIBICE, TROFEA I MASOWA ROZRYWKA. I TE ELEMENTY RÓWNIEŻ POSTARAJMY SIĘ WKOMPONOWAĆ W NASZE SESJE.

Harry Potter i Stadion Tajemnic

Sport to nie tylko wysiłek fizyczny i rywalizacja, to również prawdziwy przemysł. To infrastruktura, kibice, trofea i masowa rozrywka. I te elementy również postarajmy się wkomponować w nasze sesje. Dzielni poszukiwacze przygód ustalają w toku śledztwa, że źródło wszelkiego plugastwa ma swoją siedzibę na obrzeżach miasta, gdzieś pośród starych fundamentów zaniedbanego stadionu. Najlepiej byłoby całą konstrukcję zburzyć, aby uwięzić potwory pod gruzami. Jest tylko drobny problem – przyjaciółka bohaterów, która może im dostarczyć materiały wybuchowe, od trzydziestu lat jest honorowym członkiem lokalnego klubu sportowego. Tak, tego samego klubu, który rozgrywa swoje mecze na wspomnianym stadionie. Albo inny przypadek – bohaterowie mają dzień i noc chronić jakąś ważną osobę. Sęk w tym, że jego-oność jest uzależniony od hazardu i nie wyobraża sobie weekendu bez odwiedzenia toru wyścigowego i postawienia sporej sumy pieniędzy. Teraz pozostaje tylko dorzucić garść utrudnień. Tłum przy kasie, zamieszanie na trybunach, niespodziewanie gasnące reflektory i nachalni sprzedawcy hot-dogów. Spora dawka wrażeń dla twojej grupy ochroniarzy gwarantowana. A do tego mogą oni jeszcze wygrać co nieco na zakładach!

Wściekły byk

Sporty walki w grach fabularnych to nie tylko boks i zapasy. W miarę popularnym elementem są też

walki zwierząt – sam miałem przyjemność brać udział w sesji, gdzie głównym zadaniem było odnalezienie koguta, prawdziwego czempiona kogucich pojedynków. Ale na bok anegdoty, skupmy się na meritum. *7th Sea*, bohaterowie trafiają do Castille, gdzie muszą zaważczyć o względy pięknej panny lub o uznanie w oczach jej ojca. Czas akcji to festiwal San Fermin, którego główną atrakcją jest wyścig z bykami. Resztę możesz sobie już chyba sam dopowiedzieć. Można też zastąpić wyścig klasyczną korridą, wedle uznania. Kolejny pomysł to sport, gdzie zwierzę jest narzędziem, ale też i nagrodą. Inspiracja pochodzi tym razem z filmu *Hidalgo*. Pomysł opiera się na idei morderczego, wielodniowego wyścigu konnego przez pustynię. Zwycięzca ma otrzymać rękę królowej, pół królestwa, stadninę koni, kuferek ze słodyczami i takie tam. Jest tu miejsce na rywalizację, nieczyste zagrywki konkurentów i – rzecz jasna – dramatyczny finał na ostatnich metrach. A potem już tylko wspomniane nagrody, gloria zwycięzcy i być może piękny gest, tak jak w ostatniej scenie filmu?

Biali nie potrafią skakać

Szukasz starego O'Donnella? Łatwo go znajdziesz, to ten dureń, co biega od biura szeryfa do stacji kolejowej. Tam i z powrotem, tam i z powrotem. Może tak nawet i dziesięć razy dziennie. O'Donnell twierdzi, że dzięki temu zyskał dobre samopoczucie. Ja myślę, że raczej stracił rozum. Kto normalny biega w samo południe? Pionierzy nie mają łatwo. Społeczny ostracyzm, wytykanie palcami i niestworzone plotki na ich temat to dla nich chleb powszedni. Ale gdyby nie determinacja takiego na przykład Jamesa Naismitha (z niewielką pomocą kosza na brzoskwinie), nie mielibyśmy dzisiaj koszykówki. A teraz przenieśmy to na grunt RPG. Niech postaci graczy będą pionierami jakiejś dyscypliny sportowej, niech zwalczają stereotypy, przełamują niechęć lokalnej społeczności i wreszcie założą pierwszy, półzawodowy klub!

Stamtąd już krok do zawodowej ligi i wielkich sportowych emocji. Swoją drogą, można taki zbudowany przez graczy klub świetnie wykorzystać jako klimatyczną zapchajdziurę między sesjami – niech BG płacą spektakularne sumy za transfery lub zajmą się szkoleniem młodzieży. Niech pacyfikują kiboli lokalnego rywala lub walczą z rasizmem na trybunach. Możliwości jest całe mnóstwo.

” **NAWET JEŚLI NIE INTERESUJESZ SIĘ SPORTEM I PRZEZ TO NIE BĘDZIESZ W STANIE WIARYGODNIE WPLEŚĆ GO W SWOJE PRZYGODY, POSTARAJ SIĘ CHOCIAŻ DELIKATNIE ZAZNACZYĆ JEGO OBECNOŚĆ W FABULARNYCH DEKORACJACH.**

Remember the Titans

Nawet jeśli nie interesujesz się sportem i przez to nie będziesz w stanie wiarygodnie wpleść go w swoje przygody, postaraj się chociaż delikatnie zaznaczyć jego obecność w fabularnych dekoracjach. Świat przedstawiony zyska pewien realizm, a gracze zainteresowani tematem będą mile zaskoczeni. Niech BG przeciskają się przez barwny tłum maszerujący na stadion. Może w kieszeni ofiary znajdują się dwa bilety na arcyważny mecz snottballa? Niech młoda, atrakcyjna Indianka ćwiczy coś na kształt jogi. Niechaj dwóch jegomościów w karczmie dyskutuje zawzięcie nad tym, kto jest lepszym zawodnikiem – zakochany w swoim boskim talencie elf czy niesamowicie skryty gnom, wirtuoz środka pola? A kiedy bohaterowie będą szli przez zatłoczony plac, pozwól im dostrzec zawody w siłowaniu się na rękę, walki psów, kolorową grupę akrobatów albo uchylone drzwi do jaskini hazardu – na pewno wymyślisz coś odpowiedniego. A na koniec, jako że sport to zdrowie, pozostaje mi życzyć wam dużo zdrowia, a waszym sesjom sportu.





OSTATNI AGENT

Scenariusz do Deadlands: Piekło na Ziemi

PIOTR „RAMEL” KORYŚ

ILUSTRACJE: IGOR MYSZKIEWICZ



Dla MK

Ostatni Agent to opowieść traktująca o tym, że ludzie często dokonują w życiu błędnych wyborów. Opowieść o morderstwach, do których to prowadzi i o bluźnierczych księgach, które rozsądniej byłoby spalić, a jednak nikt tego nie robi. To historia, w której posse nie tylko sobie postrzela, ale też nieco pogłówkuje. Pamiętaj Szeryfie – sowy nie są tym, czym się wydają...

W przygodzie znajdziesz mechanikę zarówno do Piekła na Ziemi, jak i Deadlands: Reloaded. Ukazała się ona pierwotnie w czasopiśmie Magia i Miecz, w numerze 7-8 z 2002 roku. Opowieść tę chciałbym zadedykować wszystkim agentom specjalnej troski z Magikonu.

Leverage to małe miasteczko w Montanie. Naprawdę małe, ponieważ nie było warte ani uderzenia *city bustera*, ani ataków ze strony gangów drogowych. Z tego też powodu, jeszcze przed Ostatnią Wojną, Agencja umieściła tam jedną ze swoich okultystycznych bibliotek

z „emerytowanym” Agentem w roli antykwariusza. Nazywał się on Jeremiasz Greene i bardzo poważnie traktował swoją pracę. *Nawet koniec świata nie zwalnia mnie z danego kiedyś słowa*, mawiał. Pozostał więc na swoim posterunku aż do pewnego mroźnego styczniowego dnia 2094 roku, kiedy to rozpoczyna się nasza opowieść.

Odrobina historii

W siedemnastym wieku z Anglii, wraz z Pielgrzymami, uciekł pewien obiecujący okultysta pochodzenia niemieckiego – Ingwar Kalatus. Zbiegł on przed stosem Inkwizycji oraz ludźmi Cromwella, którzy uznali go za szpiega. W podróż zabrał ze sobą sporo skradzionych z bibliotek manuskryptów, które zawierały bluźniercze teksty, pomocne przy kontaktach z demonami. Była wśród nich księga zawierająca opisy pokonanych przez pewnego inkwizytora heretyków, opatrzona jego odręcznymi notatkami o demonach, jakie tamci wyznawali. Było tam również opasłe tomiścze, będące księgą czarów, spisane ręką niejakiego Albertusa, upadłego mnicha, który podobno potrafił przyzwać demony mogące niszczyć całe miasta. Kalatus próbował odprawić ów rytuał, jednak zmuszono go do ucieczki. Ingwar płynął więc z nadzieją, że w Nowej Anglii zdoła się ukryć i w spokoju dalej praktykować. Trafił jednak do Salem.

AGENT NAZYWAŁ SIĘ JEREMIASZ GREENE I BARDZO POWAŻNIE TRAKTOWAŁ SWOJĄ PRACĘ. NAWET KONIEC ŚWIATA NIE ZWALNIA MNIE Z DANEGO KIEDYŚ SŁOWA, MAWIAŁ.

Cóż, ludzie często dokonują w życiu błędnych wyborów.

Ingwar spłonął na stosie, a jego biblioteczka trafiła najpierw do kościoła w Bostonie, potem do Uniwersytetu Bostońskiego, a w roku 1890, po odkryciu księgozbioru przez jednego z Facetów w Czerni, do siedziby Agencji. Twardziele z Agencji nie chcieli przestawić się na datasługi i mimo że książki zdigitalizowano, to ich nie zniszczono. Bogate biblioteki Agencji zostały podzielone i poukrywane po całej Ameryce, przeważnie w postaci antykwariatów. W taki sposób księgozbiór Kalatusa trafił do Leverage. Jak się okazało,

były to książki, za które ludzie gotowi są zabić. Jeremiasz był osobą, która przekonała się o tym na własnej skórze. Można powiedzieć wręcz, że był tym faktem śmiertelnie zaskoczony.

Ale co do tego wszystkiego mają moi bohaterowie?

Bohaterowie Graczy tułają się zapewne po zachodzie Ameryki. Może się więc zdarzyć, że znajdą się w okolicach Leverage. Tam też właśnie Szeptyfie należy ich zatrudnić. Na szlakach zawsze czegoś brakuje, więc sam wiesz najlepiej, czym zachęcić swoją *posse*. Rozumiesz już zatem za ile, a ja ci powiem co. Twoja wesoła gromadka zostanie wynajęta przez pewnego Stróża Prawa jako ochrona i pomoc przy rozwiązaniu zagadki zniknięcia pewnego staruszka. Koleś dobrze płaci i nie wymaga zbyt wiele. Raj na ziemi, prawda?

LEVERAGE TO ZABITA DECHAMI
DZIURA W MONTANIE.
MIESZKAŃCY UPRAWIAJĄ ZIEMĘ, KTÓRA
NA PÓŁNOCY JEST ŻYZNA, HODUJĄ
BYDŁO I POLUJĄ. MIASTO ZNAJDUJE SIĘ
NA LIŚCIE KONWOJU, A BURMISTRZ
CAŁY CZAS KORESPONDUJE
Z PRZYWÓDCAMI TEJ ORGANIZACJI.

Leverage to zabita dechami dziura w Montanie, którą zamieszkuje około pięćdziesięciu rodzin. Kiedyś był tam „skansen” górniczego miasta amerykańskiego z początków XX wieku, co o dziwo przydało się mieszkańcom. Po Ostatniej Wojnie, podczas której Leverage przechodziło z rąk Kanadyjczyków z Paktu Południowego do rąk Armii USA, mieszkańcy zostali wbrew swojej woli przesiedleni do owego skansenu. Same miasto doznało podczas walk poważnych zniszczeń, a mieszkańcom, którzy w sumie mieli gdzie mieszkać, nie chciało się go odbudowywać – po prostu przenieśli tabliczkę z jego nazwą w inne miejsce. Wokół skansenu zbudowano mur, w którym znajdują się cztery bramy, skierowane według kierunków geograficznych. Nie pojawiają się tam żadne gangi drogowe, najwyżej od czasu do czasu zabłąkani Kanadyjczycy lub Wendigo w zimie. Mieszkańcy uprawiają ziemię, która na północy jest żyzna, hodują bydło

i polują. Bardzo rzadko pojawiają się tam karawany kupieckie – na szczęście Leverage jest samowystarczalne, a z powodu izolacji technologicznej cofnęło się do początków XX wieku. Miasto znajduje się na liście Konwoju, a burmistrz – George Long – cały czas koresponduje z przywódcami tej grupy. Istnieje jeszcze jeden sposób komunikowania się ze światem zewnętrznym, ale pozostaje on nieznanym dla większości mieszkańców. Jest to dawna sieć komunikacyjna Agencji. Korzystał z niej zaginiony Jeremiasz i jego syn Abe. Tymi kanałami dowiedział się też o zaginięciu Greene’a dawny Facet w Czerni, teraz starzejący się Stróż Prawa zwany Burns. To on właśnie wynajmie twoją *posse*, Szeryfie.

Po co dawnemu Agentowi ochrona, spytasz? Cóż, koleś miał 46 lat, kiedy spadły pierwsze bomby, teraz ma ich więc 59. Ramol, nie? Zapomniałbym, że Jeremiasz był też w Leverage szeryfem, więc nie może sam siebie poszukiwać. Logiczne, prawda?

Co się wydarzyło w Madi... wróć, w Leverage?

Jeremiasz Greene trwał na swoim posterunku przez całą wojnę, a podczas przeprowadzki do skansenu zabrał ze sobą bibliotekę. Strzegł jej jak oka w głowie, dbając o bezpieczeństwo zbioru bardziej niż o bezpieczeństwo swojej rodziny, co doprowadziło do tragedii – maruderzy z Paktu Południowego zabili mu żonę. Nie zmieniło to jednak niczego w zachowaniu Agenta. Uważał się za członka Agencji nawet po wojnie, jako że nie przyszedł żaden oficjalny rozkaz o jej likwidacji ani o odwołaniu go ze stanowiska. W Leverage Greene mieszkał ze swoim synem Abem, jego żoną Alice i wnukiem Igorem.

Stary Agent większość czasu spędzał z książkami, które studiował z wielkim zainteresowaniem – doszedł do wniosku, że poszerzając swoją wiedzę o zjawiskach paranormalnych może pomóc odbudować choć trochę Zniszczony Zachód. Praca na stanowisku Szeryfa w tak spokojnym mieście pozwalała mu na paranie się okultyzmem. Czas, którego nie poświęcał studiom, spędzał ze swoim trzynastoletnim wnuczkiem Igorem. Dostrzegał u wnuka taki sam pęd do książek, jaki sami kiedyś posiadał, zachęcał go więc do coraz to trudniejszych lektur.

Jak już wcześniej wspominałem, ludzie często dokonują w życiu błędnych wyborów.

Jeremiasz nie zauważył, że jego wnuk ma oczy dorosłego mężczyzny. Kogoś, kto dużo przeżył i jeszcze więcej widział. W ciele małego Igora Greene’a, dzięki Pomście, odrodził się Ingwar Kalatus. Historia lubi się powtarzać i Kalatus znow zapragnął zostać wielkim magiem. Cóż, nie ma to jak dziecko z wizją swojej przyszłości. Igorek załatwił dziadkowi emeryturę w Funduszu Emerytalnym Zaświaty, ale niestety popełnił jeden błąd – dziadek szczególnie niebezpieczne książki schował w specjalnie zabezpieczonej skrzyni. Dziecko musiało się długo męczyć, żeby ją otworzyć – akurat tyle, ile potrzebował Burns na dotarcie wraz z *posse* do Leverage. No i akurat wtedy, gdy Igorek zaczął sobie spokojnie czytać, pojawił się w mieście ktoś, kto zamierza mu w tym przeszkodzić. Co za pech.

Bohaterowie przybyli!

Posse przybywa do Leverage tuż przed wschodem słońca pewnego zimnego, styczniowego poranka. Miasto otoczone jest murem z cegiel i różnych fragmentów budynków – wielka płyta i te sprawy. Przy bramie czeka ich mała przepytawanka: kim są i po co przybyli. Odpowiedziami zajmie się Burns, wyjaśniając że został wezwany przez Longa do pomocy przy poszukiwaniu zaginionego Jeremiasza. Dzięki takim tłumaczeniom szybko otwiera się brama i *posse* zostaje przywitana przez dwóch smutnych panów – Georga Longa i Abe’a Greene’a. Wyjaśniają oni, co się stało w mieście (przynajmniej na tyle, na ile pozwala im ich wiedza). Burns nalega, aby przeszukać antykwariat od razu – Abe był na tyle przytomny, żeby zamknąć go na klucz po zniknięciu ojca.

Antykwariat

To jednopiętrowy budynek. Parter zajmują książki, a piętro, do którego prowadzi oddzielne wejście, to mieszkanie Greenów. Obok napisu *Książki i starocie* znajduje się też inny: *Szeryf Leverage*.

„DOBRA, A TERAZ JAK W DOBRYM
FILMIE – ZACZYNAJEMY OD TRUPA,
A POTEM BUDUJEMY NAPIĘCIE.

Czas, żeby *posse* nieco się popisała – udany rzut na *Przeszukiwanie o PT 7 (Spostrzegawczość DL:R)* pozwoli jej odkryć, że nie ma żadnych śladów walki.

Ci bardziej uważni dostrzegą, że pomieszczenie było przeszukiwane. Abe nie będzie w stanie powiedzieć, czego w nim brakuje, ale doda że ojciec dokładnie katalogował książki i przekaże *posse* spis całego księgozbioru. Niestety, jest tego tak dużo, że sprawdzenie go zajmie cały dzień. Jeśli któryś z bohaterów zadeklaruje, że przygląda się uważnie podłodze lub posiada wysokie *Przeszukiwanie* (*Spostrzegawczość DL:R*) i zda *Ciężki test* (modyfikator -2 *DL:R*) tej umiejętności, zauważy pod jedną z szafek rysę. Bystrzy pistoleros wydedukują zapewne, że szafkę można przesunąć. Znajduje się za nią niewielka wnęka, a w niej otwarty sejf, przypominający duże pudełko na buty. Do wieka przyczepiony jest kawałek materiału – ktoś otwierał go w pośpiechu i zaczepił się wełnianym rękawem. Abe stwierdzi przy tym odkryciu, że ojciec trzymał w ukrytym sefście szczególnie cenne białe kruki, niestety nie może powiedzieć, które z książek tam się znajdowały, ponieważ Jeremiasz mu nigdy o tym nie wspominał.

Dobra, a teraz jak w dobrym filmie – zaczynamy od trupa, a potem budujemy napięcie.

Trup i porwanie

Nagle ciszę poranka, spotęgowaną przez majestat śmierci, przerywa głośny krzyk, zawierający w sobie całą rozpacz świata.

Strasznie pompatyczne zdanie, prawda? Lecz te słowa dokładnie oddają to, co dzieje się w Leverage pewnego zimnego, styczniowego poranka. Wzdłuż głównej ulicy biegnie rozhisteryzowana kobieta. Wyda się ona *posse* znajoma – mignęła im przez moment w antykwaracie. Kobieta przeraźliwie krzyczy: *Mój syn, mój biedny Igorek*. Naprzeciw niej wychodzi Long, a praktycznie z każdego domu wyłaniają się mieszkańcy. Kobieta straszliwie szlocha, mówi coś rwanymi zdaniem i widać, że jest przerażona. Zakładam, że któryś z bohaterów zainteresuje się tym, co dzieje się na ulicy (podobno są Bohaterami przez duże „Be”, nie?). Jeśli nie, po chwili do rozmawiających na ulicy ludzi podejdzie Abe i zabierze żonę do domu, a George Long uda się do antykwariatu, w którym przebywają BG.

Jak się zapewne domyślasz Szeryfie, do zaginionego Jeremiasza dołączył właśnie mały Igorek. Najpierw jednak, korzystając z pomocy czarnej magii, przekonał swoją mamuszkę, żeby rozwalila łeb pogrzebaczem Burnsonowi, a potem narobiła tego

całego rabanu z porwaniem. Igor ma już księgę czarów Albertusa i teraz potrzebuje troszkę czasu (na szczęście), aby przywołać demona. Oczywiście tylko *posse* może mu się przeciwstawić, uratować świat, pojąć księżniczkę za żonę...

– *Teddy. To nie ta sprawa.*

– *Tak? Aha...*

Wracając na radioaktywne pustkowia – bohaterowie muszą przeszkodzić Ingwarowi Kalatusowi. Long będzie niezwykle przejęty śmiercią Burnsa. Wie, że Leverage znajduje się w trudnej sytuacji, ponieważ Jeremiasz powiedział mu o „efektach strachu”, a obecne wypadki mogą zwiększyć jego poziom (tak na marginesie, na początku wynosił on 3, teraz skacze zaś do 4). To natomiast zachęci wynaturzenia do zabawy, a pamiętaj Szeryfie, że to Montana w zimie – tak, tak, Wendigo! Los miasteczka leży więc w rękach *posse*.

” W CAŁEJ ZABAWIE CHODZI O TO, ŻE INGWAR MUSI ZABIĆ RYTUALNIE CZTERY OSOBY, ABY PRYZYWAĆ DEMONA, KTÓRY JEST ZDOLNY ZNISZCZYĆ LEVERAGE I ZAMIENIĆ TO MIEJSCE W MARTWE ZIEMIE.

Panie i panowie, koniec prowadzenia graczy za rączkę. Czas na małą samodzielność. W dalszej części tekstu przedstawię ci Szeryfie najważniejsze postacie i fakty, które pozwolą graczom (mam nadzieję, że szczęśliwie) rozwiązać sprawę ostatniego Agenta. W całej zabawie chodzi o to, że Ingwar musi zabić rytualnie cztery osoby, aby przyzwać demona (większego Manitou). Demon ten zdolny jest zniszczyć Leverage i zamienić to miejsce nieodwołalnie w Martwe Ziemie, gdzie będzie panował niczym pastuch na włościach – stworzy sobie miniaturowe Piekło z mieszkańcami jako służącymi i źródłem rozrywki. Chyba że Ingwar zarobi wcześniej kulkę.

W Leverage wystąpili...

George Long. Burmistrz. Wysoki i chudy jak szpadel blondyn z bródką. Wie wiele o okolicy, zna też kilka tajemnic związanych z Agencją. Był przyjacielem Jeremiasza. Mimo swojego podeszłego wieku – dobiega sześćdziesiątki – jest bardzo

sprawy, poza tym jako były żołnierz i oficer PaPIn może wspomóc *posse* w walce.

Billy O'Connell. Właściciel jedyne go sklepu w Leverage. Wie o wszystkim, co dzieje się w mieście, niestety większość uzyskanych od niego informacji to plotki. W jego sklepie można zaopatrzyć się w żarcie, bimber, a także w broń. Tej ostatniej ma jednak niewiele – w końcu to takie spokojne miasteczko.

Martin, po prostu Martin. Martin to specyficzna postać. Koleś jest wyznawcą spiskowej teorii dziejów, który przyjechał 21 września 2081 roku do Leverage, aby zbadać istniejący według niego rządowy plan wykorzystania Wendigo w armii i został tam aż do dziś. Gość to metal po siedemdziesiątce: długie, siwe włosy uwiązane w kitkę, czarne spodnie mające więcej lat niż lat, płaszcz, bluza z napisem „TRUST NO ONE!” oraz maskotka przedstawiająca Elma z Ulicy Sezamkowej. Znaćcie ten typ.

Martin zaczepi graczy, ponieważ ma kilka teorii, które na pewno pomogą im w rozwiązaniu zagadki porwań. Niestety, 95% z nich to zwykła ściema. Aha, jeszcze jedno – jedna z podanych teorii jest prawdziwa i dość ważna w śledztwie! A dlaczego „Martin, po prostu Martin”? Bo tak się właśnie przedstawia, coś w stylu Bond, James Bond. Dziwne, nie?

Porąbane teorie Martina:

- W tych okolicach często dochodziło do zaginięć ludzi. Stała za tym stała Agencja, potrzebująca mięsa dla Wendigo.
- Faceci w Czerni to istoty stworzone sztucznie, jako broń genetyczna.
- Sowy nie są tym, czym się wydają.
- Archiwa Agencji zawierają czary przyzywające demony.
- Podobno demon pojawia się w kręgu stworzonym z ofiar.
- UFO to tajna broń CSA, wykorzystująca duchy Indian.
- CSA jest rządzone przez faszystowskich Rycerzy Złotego Kręgu, którzy próbują obecnie reaktywować niewolnictwo na Południu.
- Kanadyjczycy używają zombie w armii i stwory te kręcą się po okolicznych lasach.

- Za rządem USA nie stoją masoni.

Abe (Abraham) i Alice Greene. Abe jest sympatycznym trzydziestopięcioletkiem o szczerym i otwartym charakterze. Chętnie służy swoją wiedzą (skończył Uniwersytet Stanu Montana, specjalizacja archeologia, zna więc łacinę, a ta może być przydatna przy tłumaczeniu tekstów). Wie też trochę o przeszłości ojca. Zna między innymi tajne metody komunikacji używane przez Agencję. Zna też miejsce, w którym ojciec, wraz z Burnsem, ukrył przed wojną broń. Przysiągł on im jednak, że nigdy nie zdradzi tej tajemnicy. Alicja to całkiem miła kura domowa, dobra matka i żona, która dogląda dobytku oraz gospodarstwa, pracuje w miejskiej szklarni i w ogóle jest miła, no i... miła. No, może nie podczas pobytu *posse*, ponieważ wtedy znajduje się pod wpływem czaru *Władca marionetek* i stanowi bezwolne narzędzie w rękach swojego syna.

Igor Greene aka Ingwar Kalatus aka Ten Zły aka Szatan z siódmej klasy. Igor to dorosły w ciele trzynastolatka, ale każde morderstwo postarza go o około dziesięć lat, tak więc pod koniec przygody będzie wyglądał na około pięćdziesiąt. Ukrywa się w starej kopalni węgla, kilometr od południowej bramy Leverage, gdzie chroni go pięciu Wilkoludów oraz kilkanaście wilków, które przyzwał przy użyciu Paktu. Ingwarek ma też swojego osobistego żywego trupa, którego zrobił ze swojego dziadka. Zmysłny dzieciak.

Kopalnia podobno jest zasypana od przeszło dwudziestu lat, jednak kamienie da się łatwo usunąć (Ingwarowi pomógł w tym nieodżałowanej pamięci Jeremiasz). O kopalni w mieście wiedzą praktycznie wszyscy, jednak jej dokładne położenie zna tylko Long. To tam mieścił się skład broni, jednak Abe nie wie, że Burns z Jeremiaszem zabrali ze składu całą broń, części użyli do obrony miasta, a resztę sprzedali członkom Konwoju. Pech, ale gracze dowiedzą się o tym dopiero wtedy, gdy wejdą do środka.

Co jeszcze odnaleziono w antykwariacie?

Dużo książek, więc każdy bibliotekarz będzie ślinił się ze szczęścia przez jakieś dwa dni. Przeszukanie antykwariatu jest już opisane wcześniej,



ale bohaterowie mogą dokładnie sprawdzić spis książek i porównać go ze stanem faktycznym. Zajmie im to jednak co najmniej jeden dzień. Po tym czasie *posse* ustali, że brakuje tylko trzech książek – jedna oznaczona jest jako Pamiętnik Kalatusa, druga jako Pamiętnik Albertusa, a trzecia jako Grand Grimoire. Abe nie zna dwóch pierwszych, ale jako okultysta-amator rozpozna trzecią. Bohaterowie z *okultyzmem* na poziomie przynajmniej 4 po zdaniu *Łatwego* testu tej umiejętności (*Test Wiedzy: Okultyzm – DL:R*) też ją zidentyfikują. Grand Grimoire to księga zawierająca wiele czarów, kantów, rytuałów szamańskich i Voodoo. Zawiera ona również informacje o imionach demonów, czyli wodę na młyn różnych szalonych kultów.

„NAJNIEBEZPIECZNIEJSZE KSIĄŻKI ZOSTAŁY SKATALOGOWANE JAKO CZĘŚĆ KOLEKCJI KALATUSA Z ADNOTACJĄ „SZCZEGÓLNIENIEBEZPIECZNE” I „ŚCIŚLE TAJNE”.

Wszystkie te książki zostały skatalogowane jako część kolekcji Kalatusa z adnotacją „szczególnie niebezpieczne” i „Ścisłe Tajne”. Półka, na której znajdowały się w katalogu, nosi numer 13. Nie potrzeba bystrzaka, żeby stwierdzić że w bibliotece nie ma takiej półki. Nic dziwnego, ponieważ jest to właśnie skrzynka ukryta we wnęce. W tej skrzyni znajduje się również Biblia Rangerów, Kroniki Kościelne Saint Cecile oraz kilka innych dzieł napisanych po arabsku i hebrajsku (albo w języku, którego nie przeczyta żaden z bohaterów, jeśli masz Szeryfie w *posse* cholernych poliglotów; swoją drogą, czy oni aby grają w dobrą grę?). Znajduje się tam też dziwny karton formatu A4, który jest zupełnie pusty. Jest to mapa do składu broni oraz do schronienia Igora, jednak do jej odczytania potrzeba trochę sprytu i alkoholu, który uaktywni tusz. To stara sztuczka Agencji, która zabezpieczała w ten sposób swoje tajemnice przed niepowołanymi oczami. Gracze powinni wpaść na to przypadkiem i najlepiej po drugim porwaniu.

Ważne są Kroniki Kościelne Saint Cecile. Jak sama nazwa wskazuje, są to zapiski wydarzeń

kościelnych z małego miasta na północy Włoch, które były prowadzone od 1215 do 1290 roku. Treść ta jest straszliwie nudna (już pierwszy wpis z AD 1215, 2 januara – chrzest Aldony, córki Thomasa Młynarza – uświadomi to dobitnie twoim pastuchom), jednak widać też, że w okładce książki coś było zaszyte. Uważne przejrzenie spisu ksiązek pozwoli znaleźć dokument Testament Krystiana

– troszkę to potrwa, ponieważ z przyczyn bezpieczeństwa (aby uniknąć zniszczenia cennego manuskryptu) Jeremiasz schował go do innej książki. Krystian to osoba, która pierwsza dokonywała wpisów do Kronik Kościelnych Saint Cecile w latach 1215-1225. Pergamin jest napisany po łacinie, więc zapewne przetłumaczy go bohaterom Abe.

AD 1225, 4 sierpnia

To są ostatnie słowa moje, Ojca Krystiana, o zająciach podczas czasu zbrodni dokonanych przez sługę Szatana, znanego pod imieniem Albertus, który niech przekłety na wieki będzie. Na moc Boską przysięgam, iż słowa te prawdą są, a pisane dla potomności, by ostrzec ją przed takimi potworami, jakim był Albertus.

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

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

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

Potwór do pieczary się schował, którą potem zawaliliśmy, by nikt tam nie wszedł i tamże stanęliśmy twarzą w twarz z Albertusem. Trójka kompanów moich zginęła od ognia i pazurów demonicznych sług jego, które z otchłani piekiel przyzwać musiał, mnie jednak Moc i Słowo ochroniło, a śmierć bohaterów pozwoliła dojść do potwora w ludzkiej skórze i ogłuszyć go. Gniew straszny mnie osłepił i prawie go przy tym zabił. Potwory jego słowo Boże mi pozwoliło odegnąć, gdyż ni miecze, ni łuki, ni broń żadna ich się nie miała. Niosąc na plecach mych diabolistę, do wioski powróciłem.

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

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

Teraz wszystko, co dowiedziałem się z tego księgozbioru, opisać pragnę (choć chętniej bym o tym zapomniiał). Oto jest bluźnierczy rytuał Albertusa, niech będzie potępion na wieki!

Demonowi Marchosiasowi, niszczycielowi w bitwie i zabójcy z wysoka, miejsce poświęcone znajdź, potem w cztery rogi, jak i w cztery strony Piekiel odejdz na mil kilka. W miejscach tych, w noc ciemną i przy miesiącu różnym ofiary swe złożź, a w noc magii, gdy ostatnią ofiarę złożysz, przyzwać Mrocznego Zabójcę Marchosiasa możesz, który będzie ci służył, jeżeli czyni twe będą zniszczenia i rzezi straszliwych pełne.

Parę słów wyjaśnienia dla Szeryfów nieobeznanych z kemo-sabe latinae

Miesiąć różny. Różne „oblicza” księżycy, rytualne mordy należy składać w innej fazie księżycy.

Cztery strony piekła. Hmm, tego chyba wyjaśniać nie muszę...

Miejsca rytuału. Muszą to być lokacje związane z wysokością (góry) lub z miejscami bitew. Gór wokół Leverage jest dużo, pół bitewnych mniej, bo tylko dwa. Jedno około czterech kilometrów od wschodniej bramy miasta (pole bitwy z Wojny o Niepodległość, będzie to wiedział Abe), drugie z czasów Wojny z Anglią z 1812, kilka kilometrów na północ. Jak łatwo się domyślić, pozostałymi miejscami będą góry na zachód i na południe od Leverage.

Noc magii. Noc związana z kalendarzem magicznym, w naszym przypadku będzie to 2 luty (Candlemas). Bohaterowie Graczy przyjeżdżają do Leverage 25 stycznia. Aha, rytualne mordy będą odbywały się w dzień, nie w nocy. W nocy Igorek będzie porwał „składniki czaru”. Zabójstwa następowyły będą więc co drugi dzień.

Miejsce poświęcone Marchosiasowi. To miejsce, w którym się on pojawi i zacznie siał zniszczenie. Znajduje się ono dokładnie w centrum Leverage. Miłe, nie?

Jeśli graczy olśni, że znajdują się w bibliotece okultystycznej i poszukają jakiejś książki traktującej o demonach (np. Biblia Szatana lub Spis demonów i aniołów), odnajdą następujący opis:

Marchosias – demon asyryjski, występujący w pismach kabalistycznych. Związany jest z rzeczą bitewną oraz z wysokimi miejscami. Podobno czczony przez Hetytów, którzy składali mu ofiary z ludzi, przeważnie z małych dzieci lub kobiet, jako nieużytecznych w walce.

Kalendarzyk wydarzeń, czyli co, gdzie i kiedy?

2094.01.25 – Posse przybywa do Leverage, śmierć Burnsa i „zaginięcie” Igora.

2094.01.26 (noc) – Pierwsze porwanie.

2094.01.27 – Pierwsza ofiara złożona w górach na zachód od miasta.

2094.01.28 (noc) – Drugie porwanie, pomagające przy porwaniu wilkoludy i wilki atakują miasto, robiąc jednak więcej zamieszania niż szkody.

2094.01.29 – Druga ofiara złożona na polu bitwy z Wojny o Niepodległość.

2094.01.30 (noc) – Trzecie porwanie, jak wyżej atak Wilkoludów, tym razem zupełnie niespodziewanie miasto atakuje jednak również para głodnych Wendigo.

2094.01.31 – Trzecia ofiara złożona na polu bitwy z czasów Wojny z Anglią.

2094.02.02 – Czwarta ofiara, którą jest matka Igora, złożona w górach na południe od miasta; pojawia się demon.

Z każdym kolejnym porwaniem (lub odnalezionymi zwłokami ofiar) rośnie *Poziom Strachu*, aby w końcu osiągnąć stopień 6 dnia drugiego lutego.

Statystyki postaci do Pieła na Ziemi

Igor Greene (Ingwar Kalatus)

Cechy fizyczne: Siła 2k8, Spryt 3k6, Szybkość 4k8, Wigor 2k6, Zręczność 2k8

Cechy umysłowe: Charyzma 2k10, Duch 4k10, Spostrzegawczość 4k6, Spryt 4k6, Wigor 3k8

Umiejętności: Walka: nóż (Siła+1k4) 5k6, Rzucanie: Gromy Zagłady 3k8, Język: łacina 3k8, Przenikliwość 3k6, Wykształcenie: okultyzm 5k8, Wiara 5k10

(reszta cech i umiejętności jest nieważna, bo koleś i tak idzie do odstrzału)

Czarna Magia: Gromy Zagłady 2, Pakt: 5 (Wilkoludy), Władca marionetek 5 (Alicja znajduje się ciągle pod wpływem czaru), Zombie 4 (dziadek, dziadek! – czar działa tylko na niego), Rytuał Albertusa 5 (to specjalny czar, który pozwala na przyzywanie demona Marchosiasa po odprawieniu całej tej zabawy z ofiarami). Wszystkie czary (za wyjątkiem Gromów Zagłady) są wynikiem rytuałów, nie musisz więc rzucać kostkami, aby przekonać się czy działają. Oczywiście że działają.

Rozmiar: 5

Wilkolud (po dwóch na gracza w kopalni, 4+1 na gracza przy miejscu rytuału)

Cechy fizyczne: Siła 3k10, Sprawność 3k10, Szybkość 2k10, Wigor 3k8, Zręczność 2k4

Cechy umysłowe: Charyzma 3k8, Duch 4k10, Spostrzegawczość 4k10, Spryt 3k6, Wiedza 2k6

Umiejętności: Skradanie 6, Uniki 3, Walka: wręcz 4, Jaja 3, Szukanie 3, Tropienie 6, Zastraszanie 3

Tempo: 10 (2 łapy)/20 (4 łapy)

Rozmiar: 6

Dech: 18

Specjalne zdolności: Ugryzienie: S + k6, Pazury: S+1k6

Jeremiasz, zombie dziadek

Cechy fizyczne: Siła 4k6, Sprawność 2k6, Szybkość 1k8, Wigor 4k8, Zręczność 2k4

Cechy umysłowe: Charyzma 2k6, Duch 1k4, Spostrzegawczość 1k6, Spryt 1k6, Wiedza 1k4

Umiejętności: Skradanie 3k8, Walka: wręcz 3k6, Zastraszanie 2k6

Tempo: 6

Rozmiar: 6

Dech: 12

Terror: 9

Specjalne zdolności: Ugryzienie: S, Szpony: S+1k4 (Jeremiasz może używać obnażonych kości palców w charakterze szponów; daje mu to możliwość wykonania dwóch ataków wręcz w każdej akcji), nieumarły

Marchosias, który nie powinien się przebudzić

Cechy fizyczne: Siła 3k8, Spryt 4k8, Szybkość 5k10, Wigor 3k8 Zręczność 3k8

Cechy umysłowe: Charyzma 2k6, Duch 2k10, Spostrzegawczość 2k8, Spryt 2k6, Wiedza 1k8

Umiejętności: Walka: wręcz 4, Zastraszanie 4, Obsmiewanie 2, Jaja 4

Rozmiar: 8

Tempo: 6

Terror: 7

Specjalne zdolności: pazury: S+1k6, osłona: 1, nieulekły (demon jest odporny na *zastraszanie*), odporny: ogień i gorąco (diabeł nie otrzymuje obrażeń od ataków wykorzystujących ogień i ciepło, ani *wyczerpania* związanego z gorącem), odporny: zwykła broń (zwykła broń śmiertelników tylko łaskocze demona, choć ataki magiczne działają na niego normalnie), słabość: woda święcona (spryskany wodą święconą demon otrzymuje 2k6 obrażeń), Marchosias ignoruje wszelkie efekty pozbawiające go *tchu*.

Statystyki postaci do Deadlands: Reloaded

Igor Greene (Ingwar Kalatus) [Figura]

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

Umiejętności: Jaja k8, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k6, Rzucanie czarów k10, Walka k10, Wiedza (Okultyzm) k8

Charyzma: -4, **Hart:** 4, **Tempo:** 6, **Obrona:** 7, **Wytrzymałość:** 6

Zawady: Chojrak, Krwiożerczy

Przewagi: Bacność!, Do szturmu!, Odporniejszy na moc, Punkty mocy, Szybki cios, Zdolności nadprzyrodzone (Czarna Magia)

Moce: Pocisk, Wezwanie sojusznika (Wilkoludy), Władca marionetek (Alicja znajduje się ciągle pod wpływem czaru), Zombie (dziadek, dziadek – czar działa tylko na niego), Rytuał Albertusa (to specjalny czar, który pozwala na przyzwanie demona Marchosiasa po odprawieniu całej tej zabawy z ofiarami). Wszystkie czary (za wyjątkiem Pocisku) są wynikiem rytuałów, nie musisz więc rzucać kostkami, aby przekonać się czy działają. Oczywiście że działają.

Punkty mocy: 20

Sprzęt: nóż nasycony złą mocą (S+k4+2).

Wilkolud (po dwóch na gracza w kopalni, 4+1 na gracza przy miejscu rytuału)

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

Umiejętności: Jaja k10, Pływanie k10, Przetrvanie k8, Skradanie k12, Spostrzegawczość k10, Tropienie k12, Walka k10, Wspinaczka k10, Zastraszanie k8

Tempo: 10, **Obrona:** 7, **Wytrzymałość:** 6

Zdolności specjalne:

- *Nawalnica ciosów:* Bestia jest tak dzika, że wykonuje dwa ataki na rundę bez żadnych modyfikatorów ujemnych.
- *Ugryzienie:* S+k6.
- *W stadzie:* Wilkolud zadaje dodatkowe obrażenia równe jego premii za wielu na jednego.
- *Zagryź!:* Wilkoludy, podobnie jak wilki, instynktownie atakują najwrażliwsze miejsce na ciele ofiary. Jeżeli bestia trafi z przebieciem, wgryza się w najmniej opancerzone miejsce ciała.

Jeremiasz, zombie dziadek

Cechy: Duch k4, Siła k6, Spryt k4, Wigor k6, Zręczność k6

Umiejętności: Spostrzegawczość k4, Strzelanie k6, Walka k6, Zastraszanie k6

Tempo: 4, **Obrona:** 5, **Wytrzymałość:** 7

Zdolności specjalne:

- *Nieulękly:* Zombie są odporne na strach i zastraszanie.
- *Nieumarły:* Modyfikator +2 do wytrzymałości i +2 do wyjścia z szoku, strzał mierzony nie zadaje dodatkowych obrażeń.
- *Pazury:* Siła.
- *Słabość (głowa):* Strzały i ciosy w głowę zadają +2 obrażeń.

Marchosias, który nie powinien się przebudzić [Figura]

Cechy: Duch k10, Siła k12+1, Spryt k8, Wigor k10, Zręczność k8

Umiejętności: Skradanie k8, Spostrzegawczość k6, Walka k10, Wiedza (okultyzm) k8, Wyśmiewanie k8, Zastraszanie k12

Tempo: 8, **Obrona:** 7, **Wytrzymałość:** 10 (1)

Zdolności specjalne:

- *Nieulękty*: Demon jest odporny na Strach i Zastraszanie.
- *Odporny (ogień i gorąco)*: Diabeł nie otrzymuje obrażeń od ataków wykorzystujących ogień i ciepło, ani Wyczerpania związanego z gorącem.
- *Odporny (zwykła broń)*: Zwykła broń śmiertelników tylko łaskocze demona, choć ataki magiczne działają na niego normalnie.
- *Pancerz +1*: Demony pokryte są grubą, czasem łuskowatą, skórą.
- *Prerażający (-4)*: Każdy, kto zobaczy demona, testuje Jaja z modyfikatorem -4.
- *Rozmiar +2*: Przeciętny demon mierzy dziesięć stóp wzrostu.
- *Słabość (święte symbole)*: W obecności symbolu religijnego demon musi przetestować Ducha, aby uniknąć Szoku.
- *Słabość (woda święcona)*: Spryskany wodą święconą diabeł doznaje Szoku.
- *Ugryzienie/Pazury*: Si+k8.



A SONG OF ICE AND FIRE ROLEPLAYING: A GAME OF THRONES EDITION

Prezentacja systemu

KRZYSZTOF ZIĘBA



Nie ulega wątpliwości, że saga *Pieśń Lodu i Ognia* George'a R. R. Martina to w tej chwili klasyka literatury fantasy. Od czasu gdy w 1996 roku wydany został jej pierwszy tom, *Gra o Tron*, cieszy się ona nieustającym uznaniem fanów. A od 2011 roku, kiedy to HBO stworzyło serialową adaptację serii, jej popularność właściwie już tylko rośnie.

Nic zatem dziwnego, że na fundamencie tak rozpoznawalnej marki powstały również gry. Istnieje kolekcjonerska gra karciana (wydawana od 2002 do 2008 roku, a następnie zaadaptowana do formatu Living Card Game, w którym rozwijana jest do dzisiaj), bardzo popularna planszówka (*Gra o Tron*), mniej popularna planszówka (*Battles of Westeros*), jak również kilka póki co niezbyt udanych gier komputerowych, z których najnowsza – gra przygodowa studia Telltale Games – ma zdecydowanie największy potencjał. A co z grami fabularnymi?

W 2005 roku powstała gra fabularna *A Game of Thrones*, która wykorzystywała mechanikę TriStat oraz d20. Wydana została przez nieistniejące już studio Guardians of Order. Było to pierwsze, dość ciepło przyjęte podejście do przełożenia świata stworzonego przez Martina na płaszczyznę gier fabularnych. Już w 2009 roku powstała jednak kolejna gra, tym razem opublikowana przez wydawnictwo Green Ronin, oparta na innej mechanice (Chronicle System) i wydana pod tytułem *A Song of Ice and Fire Roleplaying*. Również i ta wersja gry została dobrze przyjęta – może nawet nieco lepiej niż gra od Guardians of Order, jako że dość częstym zarzutem wysuwany pod adresem starszej pozycji było korzystanie w niej z mechaniki d20. Ładnie ilustrowane podręczniki, podzielone na opis mechaniki oraz świata (*A Song*

of Ice and Fire Campaign Guide), pozwalały prowadzić rozgrywkę w klimacie *Gry o Tron*, lecz po odrobinie szlifierki Chronicle System nieźle nadawał się również do dowolnego innego świata *low fantasy*, na którą to zaletę zwracało uwagę wielu recenzentów.

” W 2012 ROKU POJAWIŁA SIĘ NOWA EDYCJA A SONG OF ICE AND FIRE ROLEPLAYING I TO WŁAŚNIE JĄ PRAGNĘ WAM PRZYBLIŻYĆ, PONIEWAŻ JEJ POLSKA WERSJA UKAŻE SIĘ NAKŁADEM WYDAWNICTWA FAJNE RPG.

Wreszcie w 2012 roku pojawiła się nowa edycja tej gry – *A Song of Ice and Fire Roleplaying: A Game of Thrones Edition* (w skrócie *SIFRP*) – i to właśnie ją pragnę wam przybliżyć. A jest ku temu całkiem dobra okazja, ponieważ jej polska wersja ukaże się nakładem wydawnictwa Fajne RPG.

Zacznijmy od podstaw. Czym wyróżnia się ten konkretny system na tle innych, dostępnych obecnie na rynku? Dwie oczywiste odpowiedzi, które od razu nasuwają się na myśl, to fakt że jest RPG osadzone w świecie *Gry o Tron* oraz to, że posiada swoją własną mechanikę, która nie jest kolejną wariacją na temat *Savage Worlds* lub d20. Jeśli miałbym ją do czegoś porównywać, to chyba najbliżej jej pod pewnymi względami do *Legendy*

Pięciu Kręgów. Najważniejsze jednak, że mechanika *SIFRP* bardzo dobrze pasuje do Westeros, zapewniając chociażby zasady służące do prowadzenia bitew lub rozstrzygania konfliktów społecznych.

Aby zagrać w *SIFRP* potrzebny jest tylko jeden podręcznik, jednak zestaw podstawowy składa się tak naprawdę z dwóch. Ten pierwszy to zasady, mechanika i krótkie wprowadzenie w świat. Jednym z zarzutów wobec niego wysuwanych bywało to, że nie zapewnia wystarczających informacji o świecie przedstawionym. Dopiero drugi, *A Song of Ice and Fire Campaign Guide*, stanowi kopalnię wiedzy na temat Westeros oraz krain znajdujących się poza jego granicami. Znajdziemy w nim historię krainy, rody (zarówno te najważniejsze, jak i te mniej istotne), najważniejsze postaci (są tam między innymi podane statystyki praktycznie wszystkich ważniejszych bohaterów znanych z książek) oraz informacje o polityce. I choć *Gry o Tron* nie trzeba raczej nikomu przedstawiać, podręcznik ten stanowi bardzo przydatny przybornik dla wszystkich fanów serii – nie tylko lubiących gry fabularne.

W GRZE UŻYWA SIĘ WYŁĄCZNIE KOŚCI SZEŚCIOŚCIENNYCH, RZUCAJĄC ICH ODPOWIEDNIĄ LICZBĄ, UZALEŻNIONĄ OD POZIOMU TESTOWANEJ UMIEJĘTNOŚCI. WYNIK UZYSKANY NA KOŚCIACH SUMUJEMY I DOWIADUJEMY SIĘ, CZY UDAŁO SIĘ PRZEBIĆ OKREŚLONY WCZEŚNIEJ STOPIEŃ TRUDNOŚCI.

W grze używa się wyłącznie kości sześciociennych, rzucając ich odpowiednią pulą, uzależnioną od poziomu testowanej umiejętności. Jeśli posiadamy w niej specjalizację, dorzucamy kolejne kilka kostek, których liczba zależy od poziomu wyspecjalizowania, lecz z całej puli zachowamy tylko część wyników – tyle kostek, ile wynosi poziom danej umiejętności. Wyniki na pozostawionych kościach sumujemy i w ten sposób dowiadujemy się, czy udało się przebić określony wcześniej poziom trudności testu. Do tego dochodzą utrudnienia, które mogą odbierać kostki z puli (także po rzucie); bonusy, które zapewniają dodatkowe

kostki; modyfikatory do wartości rzutu (dodatnie i ujemne) i tak dalej. Mamy też znany z *L5K* system podbić, nazywanych tutaj Stopniami Sukcesu (každorazowe przebicie poziomu trudności o 5 punktów zapewnia dodatkowe efekty) oraz równie swojsko brzmiące Punkty Przeznaczenia, które można wydawać, aby w różny sposób modyfikować rzuty kośćmi oraz sytuacje fabularne. Przykład prosto z podręcznika:

Postać Nicole, Lady Renee, spotyka dwóch ludzi konspiracyjnych w celu zabiciu jej ojca, Lorda Tybalt. Trzymając się cieni, nadstawia ona uszu, aby usłyszeć o czym szepczą. Mistrz Gry stwierdza, że ponieważ Renee chce podsłuchać rozmowę, odpowiednią umiejętnością do przetestowania będzie Czujność. Jest ciemno, więc bohaterka nie widzi dobrze konspiratorów, zatem nie może dowiedzieć się niczego z ruchu ich ciał. Ponadto stoją oni dość daleko od niej i szepczą. Narrator postanawia, że Trudność testu wynosić będzie 12. Lady Renee posiada 3 punkty w Czujności, co oznacza, że otrzymuje 3 kości. Ma również 2 punkty w specjalności Spostrzegawczość, otrzymuje więc 2 dodatkowe kostki. Rzuca 5 kostkami, ale będzie sumowała tylko 3 najwyższe wyniki.

Nicole rzuca 5 kostkami (3 kości z podstawy testu oraz 2 dodatkowe za specjalność). Jej wyniki to: 6, 6, 5, 2 oraz 1. Odrzuca 2 kostki, ponieważ trafiły one do puli ze względu na specjalność – wybiera 1 oraz 2 – a następnie dodaje wyniki na pozostałych, otrzymując sumę 17. Ponieważ poziom trudności testu wynosił 12, Nicole udało się osiągnąć dodatkowy poziom sukcesu. Rzut Nicole był wystarczająco dobry, aby jej postać usłyszała dokładny przebieg rozmowy. Choć obaj konspiratorzy zachowali ostrożność i dobrze ukryli swoją tożsamość, Renee już wie, jak planują zdradzić jej ojca. Dzięki temu będzie mogła spróbować pokrzyżować im plany.

Podstawowa mechanika *SIFRP* jest czytelna oraz intuicyjna i dopiero bardziej skomplikowane zasady mogą wymagać trochę więcej czasu.

W jakie postaci mogą wcielić się gracze w tej grze? Istnieje garść archetypów, które można wybrać, określa się także wiek bohatera (granie młodszą postacią zapewnia innego typu bonusy i utrudnienia niż w przypadku grania starcem), jego umiejętności oraz ewentualne wady i zalety. Ciekawym elementem gry jest to, że Bohaterowie Graczy, przynajmniej w „domyślnym” trybie

rozgrywki, reprezentują jeden pomniejszy ród rycerski, na którego stworzenie warto poświęcić trochę czasu. Wspólny ród zapewnia nie tylko bezpośrednią motywację do wspólnych działań bohaterów, ale prowadzi również do rozwiązań, które nie są zbyt często spotykane w grach fabularnych – interes postaci gracza staje się równocześnie interesem rodu, będącego niejako „dobrem wspólnym” wszystkich graczy. Losy jednego bohatera splecione są z losami większej grupy osób, zarówno BG jak i Bohaterów Niezależnych. Zapewnia to także niezbędny potencjał do prowadzenia długich, kilkupokoleniowych kampanii w stylu *Pendragona*. Gdy nasza postać umrze, możemy wcielić się w jej potomka lub krewnego i kontynuować wątki przez nią rozpoczęte oraz spróbować dotrzeć do tego, kto stał za jej odejściem ze świata żywych. W końcu to *Gra o Tron* i naturalna śmierć nie zdarza się tutaj zbyt często, szczególnie jeśli chodzi o postacie zaangażowane politycznie.

A to właśnie polityka jest jednym z najciekawszych elementów tego systemu. Celem postaci jest często intryga – zastraszenie, uwiedzenie lub przekupienie innych osób, aby osiągnąć własne cele. Ze względu na zawartą w *SIFRP* mechanikę rozgrywania takich scenariuszy, na to czy uda się kogoś przekonać, czy też nie, wpływa wiele czynników – od statusu społecznego, przez stosunek postaci do siebie, aż po miejsce, w którym odbywa się rozmowa. Całość rozgrywa się tu nieco podobnie do Konfrontacji znanych z *Wolsunga* – postacie mają określoną liczbę punktów wytrzymałości (*Composure*, co można przetłumaczyć na Opanowanie lub Przekonanie), którą obniża się za sukcesy i osoba, która pierwsza straci wszystkie punkty, musi wywiązać się z ustalonej na początku dyskusji stawki (np. udzielić informacji, zdradzić postać w odpowiednim momencie lub zgodzić się na potajemne spotkanie w sypialni). Cały system przypomina nieco walkę, lecz różni się od niej wystarczająco mocno, aby naprawdę warto było inwestować punkty w umiejętności społeczne i żeby cały proces konfrontacji nie sprawiał wrażenia prostej wymiany ciosów.

Oczywiście w *SIFRP* walka również odgrywa niebagatelną rolę, lecz znacznie ciekawszym od niej systemem – w tym sensie, że walka w grach fabularnych

była już przerabiana setki razy i naprawdę trudno wymyślić tutaj coś wyjątkowo nowatorskiego – są bitwy, w przypadku których twórcy uznali, że warto nagradzać postacie o określonych specjalizacjach. Jeszcze przed bitwą dowódcy mogą się spotkać i przedstawić warunki ewentualnej kapitulacji (np. pojmanie przywódców, ale oszczędzenie żołnierzy lub poddanie zamku w zamian za bezpieczne wycofanie wojsk). Kolejne kroki zależą już tylko od zdolności przywódczych generałów, którzy mogą wydawać konkretne rozkazy swoim oddziałom, próbować je reorganizować, gdy te spanikują oraz zacząć się wycofywać i tak dalej. Uzupełnione o narrację rzuty barwnie odmalowują ścierające się na polu bitwy oddziały, desperackie szarże, dzielną obronę i paniczne ucieczki. Ten mechanizm jest siłą rzeczy dosyć abstrakcyjny, ale pozwala na szybkie rozgrywanie dużych bitew, w których liczy się odrobina zmysłu taktycznego, podejmowanie ryzyka i predyspozycja postaci do dowodzenia.

” POLSKA EDYCJA SIFRP BĘDZIE SKŁADAŁA SIĘ Z TRZECH POZYCJI. PIERWSZA Z NICH, PIEŚŃ LODU I OGNI: GRA O TRON RPG STARTER, UKAŻE SIĘ JESZCZE W TYM ROKU.

Różnic pomiędzy *A Game of Thrones Edition* i oryginalnym wydaniem gry z 2009 roku nie ma zbyt wiele. Zmieniła się nieco zawartość podręcznika, do którego dołączono przykładową minikampanię, rozgrywającą się podczas turnieju, zorganizowanego przez króla Roberta Baratheona – wcześniej był to osobny dodatek. Jest to nie lada gratka, ponieważ całość zajmuje przeszło siedemdziesiąt stron podręcznika, zawiera opis Królewskiej Przystani i pozwala na szybkie przeniesienie się w klimat znany z kart powieści Martina. Poza tym w podręczniku znajduje się garść poprawek względem pierwszej edycji, chociaż nie wypada to najlepiej, ponieważ spora część erraty została po prostu pominięta. Na szczęście w polskim wydaniu podręczników nie będzie tego problemu – Fajne RPG planują uwzględnić wszystkie oficjalne poprawki.

Polska edycja *SIFRP* będzie składała się z trzech pozycji. Pierwsza, *Księga Zasad*, będzie tłumaczeniem podręcznika podstawowego. Druga, *Przewodnik po Westeros*, będzie przekładem *Campaign Guide*.

W pierwszej kolejności wydany zostanie jednak *Pieśń Łodu i Ognia: Gra o Tron RPG Starter*, czyli skrót zasad połączony z prostą przygodą, którą będziecie mogli rozegrać, korzystając z gotowych postaci. Co ważne, Fajne RPG planują, aby starter był o wiele łatwiej dostępny niż większość podręczników RPG w Polsce – jest nawet mowa o sprzedaży w księgarniach, zarówno tych internetowych, jak i zwykłych. *Pieśń Łodu i Ognia: Gra o Tron RPG Starter* ukaże się jeszcze w tym roku, podobnie jak *Przewodnik po Westeros*, podręcznik główny ujrzy zaś światło dzienne w drugim kwartale 2016 roku.

A Song of Ice and Fire Roleplaying: A Game of Thrones Edition to solidny system, w którym udało się połączyć sensowną i dość szybką mechanikę ze światem, w którym dobrze się ona sprawdza. Dla fanów sagi George'a R. R. Martina to praktycznie pozycja obowiązkowa, która umożliwi im wzięcie udziału w zmaganiach o tron Westeros. Tych zaś, którzy za *Pieśnią Łodu i Ognia* nie przepadają, może skusić interesująca i dość uniwersalna mechanika, którą można zaadaptować do innych światów osadzonych w podobnych realiach.





MIĘDZY KOŚĆMI A MIECZAMI

Wywiad z fechmistrzem Maciejem Talagą

KONRAD BUDEK

ILUSTRACJA: ŁUKASZ PODGÓRSKI



„Mechanika RPG, która w realistyczny i satysfakcjonujący sposób oddawałaby starcie na miecze, musiałaby uwzględniać przynajmniej trzy warstwy walki: aspekt psychiczny, pracę nóg oraz właściwą pracę rąk i broni” – uważa Maciej Talaga, szermierz historyczny i prezes Stowarzyszenia na rzecz Dawnych Europejskich Sztuk Walki ARMA-PL.

Maciej Talaga – archeolog, szermierz historyczny od 2007 roku, obecnie prezes Stowarzyszenia na rzecz Dawnych Europejskich Sztuk Walki ARMA-PL i jeden z instruktorów jego Sekcji Warszawskiej. Zajmuje się badaniem wczesnych wersji średniowiecznej niemieckiej szkoły szermierczej, kulturą średniowiecza oraz prowadzeniem Młodzieżowego Klubu Szermierki Dawnej „SZAMPIERZ”, gdzie przybliżył tajniki walki mieczem młodszym pasjonatom.

Jak oceniasz mechanikę starć na miecze w RPG?

Wśród mechanik walki można wyodrębnić dwa nurty. Pierwszy to prosta, elastyczna i dynamiczna mechanika, którą bez większych komplikacji można zastosować w różnych sytuacjach. Takie reguły znajdziemy w pierwszym *Warhammerze*, ciekawie rozwiązano to również w *L5K*, gdyż system zabierania i zatrzymywania kostek jest niesamowicie elastyczny.

Drugi nurt to mechanika służąca do walki taktycznej, na przykład pełna mechanika walk w *Monastyrze* lub (do pewnego stopnia) mechanika *Dungeons & Dragons*. Tyle, że takie podejście spowalnia grę i sprawdza się jedynie w najważniejszych fabularnie walkach.

Jak wypada porównanie tej mechaniki z prawdziwym starciem na miecze?

W zasadzie walka wręcz w RPG sprowadza się do naprzedniego trafiania się. I mówiąc wprost, ma się to nijak do prawdziwej walki. Co więcej, nie znalazłem mechaniki, która oddawałaby fabularny fechtunek w choćby zbliżony do rzeczywistości sposób. Wśród znanych mi systemów najbliższy prawdzie był *Monastyr*, jednak w porównaniu do bogactwa prawdziwego starcia jest on wciąż dość ubogi i toporny.

”**WALKA WRĘCZ W RPG
SPROWADZA SIĘ DO
NAPRZEMIENNEGO TRAFIANIA SIĘ.
I MOWIĄC WPROST, MA SIĘ TO NIJAK
DO PRAWDZIWEJ WALKI.**

Czego wobec tego brakuje?

Prawdziwie kompletna mechanika, która w realistyczny i satysfakcjonujący sposób oddawałaby starcie na miecze, musiałaby uwzględniać przynajmniej trzy warstwy walki. Aspekt psychiczny, pracę nóg oraz właściwą pracę rąk i broni.

W większości systemów RPG brakuje albo jednego z tych elementów, albo wręcz wszystkich i walka sprowadzona jest do pojedynczego rzutu.

Najczęściej, brakuje jednak odzwierciedlenia psychicznej warstwy walki. Tymczasem psychika jest kluczowa w szermierce i pojedynki można przegrać w głowie jeszcze przed złapaniem za

miecz. Może się to zdarzyć nawet świetnym szermierzom, którym nie można niczego zarzucić w kwestii technicznej.

Jakie funkcjonujące rozwiązania są dobre?

Twórcy gier fabularnych zaczynają już czuć, że turę powinno się dzielić na osobne akcje, co znacznie zbliża mechanikę starć do realnej walki. Tak jest m.in. w *Monastyrze* i *Neuroshimie*. I to jest właściwy kierunek. Szermierze wyróżniają bowiem coś, co nazywa się tempami szermierczymi i w dużym uproszczeniu jest to rodzaj przedziałów czasowych, które pozwalają wykonać akcję lub ją zmienić.

Problemem jest natomiast ułożenie tych przedziałów w taki sposób, w jaki robią to walczący. Podczas starcia szermierz ma dwie główne możliwości działania. Może ułożyć sobie plan ruchów, które chce wykonać, a następnie dążyć do jego realizacji, albo może jedynie wiedzieć, jak zacznie, a później improwizować w zależności od reakcji przeciwnika – niektórzy nazywają to „grą w otwarte oczy”.

W grach fabularnych można odwzorować to w postaci punktów akcji, za pomocą których dwaj przeciwnicy deklarowaliby jakieś działania, a później mogli je korygować. Choć być może lepszym pomysłem na dobre oddanie walki mieczem w grze jest karcianka, a nie system RPG.

W niektórych grach fabularnych pierwszy cios jest zarazem ciosem kończącym. Tak jest na przykład w L5K. Jak to się ma do rzeczywistości? Sprawdza się to tylko wtedy, gdy szermierz jest naprawdę dobry i kontroluje przeciwnika. Dzięki temu ustawi go sobie tak, że w odpowiednim momencie wykona jedno cięcie lub pchnięcie i wyłączy go ze starcia. Doprowadzenie do takiej sytuacji w sposób kontrolowany i świadomy, jest jednak bardzo trudne i jeżeli tylko to nie mistrz walczy przeciwko uczniakowi, szermierze muszą korzystać z bardziej skomplikowanych akcji.

Stanowi to pewien paradoks – idealnie wykonane, proste działania są oznaką szermierczego mistrzostwa. Skomplikowane zagrania są dla słabszych, którzy nie są w stanie wykonać precyzyjnie działań najprostszych.

W Gasnących Słońcach elementem rozwoju postaci-szermierza jest kolekcjonowanie kolejnych sztuczek. Jak to się ma do rzeczywistego rozwoju fechtującego się?

Do pewnego stopnia tak jest i takie podejście ma sens. Z walką na miecze jest bowiem trochę tak, jak z szachami, choć oczywiście kontuzje bywają groźniejsze – kluczem jest pogląd na walkę i umiejętność wykluczania pewnych prawdopodobieństw.

Jeśli fecht mistrz przewiduje wystąpienie pewnych wydarzeń w walce, powinien mieć odpowiednie sztuczki na takie okazje. I im bogatszy jest jego repertuar taktyczny i techniczny, tym większe ma on szanse na zwycięstwo. Zdaje się, że poniekąd tak właśnie uczono walki w średniowiecznej Europie. Zachowały się podręczniki, z których możemy wnioskować dzisiaj na temat taktyki i techniki, choć niestety niewiele wiemy o dydaktyce walki. W takich traktatach pokazywane były konkretne sytuacje szermiercze, a wśród nich kontry na działania przeciwników. Były też kontry na kontry i tak dalej; brak jednak opisu metodyki nauczania.

Jak długie były średniowieczne walki? W grach fabularnych potrafią one trwać niekiedy dłuższą chwilę.

Gdy znajdzie się dwóch szermierzy zdecydowanych, aby zabić siebie nawzajem, walka skończy się szybko. Cios w nerw albo w tętnicę najczęściej wyłączał walczącego ze starcia. Mówię najczęściej, bo znane są przypadki ludzi, którzy byli w stanie zabić swojego przeciwnika, mając wielokrotnie przedziurawioną klatkę piersiową. Zdarzały się też sytuacje, w których pozornie niegroźne trafienie eliminowało adwersarza z powodu szoku. Wracamy w ten sposób częściowo do psychiki, która w walce jest tak kluczowa.

”GDY ZNAJDZIE SIĘ DWÓCH SZERMIERZY ZDECYDOWANYCH, ABY ZABIĆ SIEBIE NAWZAJEM, WALKA SKOŃCZY SIĘ SZYBKO. CIOS W NERW ALBO W TĘTNICĘ NAJCZĘŚCIEJ WYŁĄCZAŁ WALCZĄCEGO ZE STARCIA.

Kluczowe jest też oczywiście to, co szermierz trzyma w dłoni. Taki miecz dwuręczny ma na

przykład opinie broni mało finezyjnej. Rzeczywiście tak jest?

Siła jest niezbędna przy korzystaniu z każdej broni, jednak żaden rodzaj walki nie opiera się wyłącznie na niej. Poza tym miecze dwuręczne wcale nie były takie ciężkie i ważyły zwykle dwa, trzy kilogramy. Miecze długie, mylnie zwane półtorakami, ważyły zaś około półtora kilograma. To tyle, co przeciętna butelka wody. W rezultacie miecz długi to szybka i finezyjna broń, a o jego skuteczności świadczy popularność w przeszłości.

Pod koniec średniowiecza słowo „miecz” w zasadzie oznaczało miecz długi. Miecz trzymany w jednej ręce nazywało się zazwyczaj dla kontrastu mieczem krótkim. Wykształciły się wówczas rozmaite odmiany tego pierwszego: przeznaczone przede wszystkim do cięć, pchnięć, a nawet przeciwpancerne. Co ciekawe, jedyny znany obecnie i zachowany miecz przeciwpancerne, który prawie na pewno nie jest fałszerstwem, jest przechowywany na Wawelu.

Skoro mówimy już o mieczach przeciwpancernych – jak skuteczna była późnośredniowieczna zbroja?

W tamtych czasach zbroje były tak dobre, że nie było już potrzeby noszenia tarczy. Kluczem do wyłączenia przeciwnika z walki był cios w słabe punkty pancerza, takie jak wizura w hełmie lub pacha. W inne punkty nie było sensu trafiać, ponieważ przeciwnika można było wtedy, co najwyżej porysować, a nie zranić. Rycerz w pełnej zbroi płytowej z tarczą, spotykany często w RPG jako drużynowy twardziel, raczej się nie zdarzał. W zasadzie tarcza by go tylko osłabiała, gdyż do operowania bronią miałby jedynie jedną wolną rękę.

Innym, często spotykanym motywem w RPG jest walka za pomocą dwóch broni. Jak to wyglądało w praktyce?

To bardzo dobry pomysł, często spotykany w późniejszych okresach. Wiązało się to z upowszechnieniem broni palnej, która umniejszała znaczenie zbroi. Gdy w związku z tym broń o pewnym potencjale przeciwpancernym (choć warto zaznaczyć, że nie o rozbijanie zbroi chodzi) przestała być potrzebna, trzymany oburącz miecz długi zaczął tracić swoją popularność. W jego miejsce

do jednej ręki można było wziąć lżejszą broń, np. rapier, a druga pozostawała wolna. Szybko trafił do niej przykład sztylet. Już wcześniej, za czasów dominacji miecza długiego, walczone mieczem i puklerzem, także szermierze nie musieli wymyślać niczego od początku – zdarzali się wojownicy z rapierem i puklerzem albo rapierem i rotelą, czyli tarczą nieco większą od puklerza.

Istnieją nawet szesnastowieczne systemy walki dwoma mieczami, potwierdzone w źródłach historycznych. Tego stylu nie wymyślił zatem ani Miyamoto Musashi, ani Drizzt Do'Udren. Oczywiście tamte techniki wyglądają zupełnie inaczej, niż w popularnych wyobrażeniach – koncentrowano się bowiem raczej na zadawaniu celnych pchnięć z obu stron i kontrolowaniu broni przeciwnika, a nie na widowiskowych obrotach.

W zasadzie nie ma ograniczeń w łączeniu dwóch sztuk broni. Miecz i miecz, miecz z toporem, włócznia i miecz, pałka i sztylet – możliwych kombinacji jest sporo, a każdy sposób na uzyskanie przewagi nad przeciwnikiem jest dobry.

Jak to wszystko, co powiedziałeś dotychczas, ma się do walki z tłumem?

W fantasy standardem jest samotny heros koszący zgraję goblinów. Tymczasem w teorii dawnych mistrzów walka z tłumem to zupełnie inna rzeczywistość, niż walka z innymi szermierzami. Podręcznik, z którym pracuję najdłużej, tak zwany *Codex Döbringer*, koncentruje się na walce jeden na jednego. Ludzi bez przygotowania szermierczego nazywa się tam bawołami albo chłopami i wskazuje proste sposoby ich pokonywania.

W FANTASY STANDARDEM JEST SAMOTNY HEROS KOSZĄCY ZGRAJĘ GOBLINÓW. TYMCZASEM W TEORII DAWNYCH MISTRZÓW WALKA Z TŁUMEM TO ZUPEŁNIE INNA RZECZYWISTOŚĆ, NIŻ WALKA Z INNYMI SZERMIERZAMI.

Znajdują się tam również fragmenty, które mówią, jak zachować się, gdy szermierza dopadnie grupa zbrojów na gościńcu. I autorzy podręcznika podkreślają, że nie jest dyshonorem uciec. Nie ma nic wzniosłego w śmierci od

ciosu widłami w plecy. Średniowieczni mistrzowie zgodnie promują pewien rodzaj rozsądnej, życiowej odwagi: jeżeli sytuacja jest niesprzyjająca, wycofaj się. Natomiast jeśli szanse są równe, walcz i daj z siebie wszystko.

Zapisano także konkretniejsze wskazówki, jak poradzić sobie z grupą – nie pozwól się otoczyć, nie czekaj, lecz nacieraj na zewnętrzne skrzydło grupy i zmusz część przeciwników do wycofania się, a resztę do pościgu. Gdy uciekasz, biegnij z całych sił, aż przeciwnicy przestaną stanowić zwartą grupę. Wtedy odwróć się i z zaskoczenia zabij tego, który będzie najbliżej.

Niestety nie mamy wiele materiałów ze średniowiecza dotyczących walki z tłumem. Więcej zachowało się z okresu nowożytnego, kiedy walczy się już rapierem. Wówczas walka mieczem długim i dwuręcznym zajęła w pewnym stopniu niszę broni do walki przeciw grupom. Pewnie dlatego Maksymilian II Habsburg władał zarówno rapierem, jak i mieczem długim.

Kim był fechtmistrz w średniowieczu?

Zdarzało się, że fechtmistrzami zostawali szlachetnie urodzeni, lecz większość z nich stanowili mieszczaństwo. To miasta były ośrodkami napędzającymi popularność nauczania szermierki. Na przykład fenomen wolnych miast w Cesarstwie brał się m.in. właśnie z wyszkolenia i uzbrojenia ich mieszczan. Byli na tyle silni, że potrafili wymusić przywileje na cesarzu. Jeśli chodzi o rody szlacheckie, to wydaje się, że w odróżnieniu od miast, w których szermierki uczyli zawodowi fechtmistrzowie, wiedzę o fechtunku przekazywano w nich najczęściej w rodzinie.

Zdarzali się także fechtmistrzowie duchowni, choćby Hanko Döbringer lub Hans Lecküchner. Traktat I.:33 przedstawia walczących duchownych. Sądząc po przydomkach, dwóch innych znanych mistrzów miecza było Żydami. Średniowiecze było zatem stosunkowo egalitarne, jeśli chodzi o dostęp do broni i naukę walki.

Czasem wśród erpegowców można usłyszeć, że miecz jest bronią szlachty. Tymczasem tak nie było, znajdziemy bowiem wiele przedstawień chłopskich bijatyk na miecze. Oczywiście zdarzało się, że broń była warta kilka wsi, ale myślę, że za tłustą świnie też można było kupić miecz.

” CZASEM WŚRÓD ERPEGOWCÓW
MOŻNA USŁYSZEĆ, ŻE MIECZ JEST
BRONIĄ SZLACHTY. TYMCZASEM TAK
NIE BYŁO, ZNAJDZIEMY BOWIEM WIELE
PRZEDSTAWIENÍ CHŁOPSKICH BIJATYK
NA MIECZE.

**Skoro fechtmistrzowie nauczali szermierki
głównie w miastach, to jak zorganizowani byli
ówcześni szermierze?**

W zasadzie byli ludźmi wolnymi. Oznaczało to, że ich status społeczny był na ogół niski – nie chroniło ich na przykład prawo zemsty. Gdyby ktoś ich zabił, nie byłoby społeczności, której byli częścią, a która mogłaby ich pomścić. To musieli być zatem twardzi, zahartowani ludzie, ponieważ szermierka była ciężkim kawałkiem chleba.

W pewnym momencie cesarz niemiecki nadał jednak przywilej stowarzyszeniu szermierzemu, znanemu jako Bractwo Naszej Umiłowanej Pani Marii, Czystej Dziewicy

i Świętego Wszechwładnego Księcia Niebios Św. Marka. I to nadanie uczyniło z mistrzów miecza cech, taki sam jak cechy kuźnierzy lub płatnerzy. A taki cechowy szermierz to już nie był byle kto, miał bowiem zupełnie inną pozycję społeczną do negocjowania warunków otwarcia szkoły z władzami miast, chroniło go również prawo i przywileje. Co więcej, od pewnego momentu uzyskanie tytułu Doppelsöldner, czyli elitarnego landsknechta pobierającego podwójny żołd, wymagało uzyskania certyfikatu mistrza miecza od cechu szermierczego.

Powstały później inne szkoły szermiercze rywalizujące z bractwem św. Marka. Odbywały się turnieje szermierzy, uczniowie szkół układali i śpiewali w karczmach nieprzyzwoite piosenki o absolwentach konkurencji... było to z pewnością niezwykle barwne towarzystwo.

**Dziękuję, że podzieliłeś się z nami swoją wiedzą.
Również dziękuję.**



DOSTĘPNA TAKŻE W WERSJI AUDIO NA

audioteka.pl

FABULARNE TRIKI

Garść patentów na przygody do *Savage Worlds*

GNIEWOMIR „TRIKI” TROCKI

ILUSTRACJE: ANNA RULSKA



Fabularne triki, które lubię określać również mianem patentów lub zahaczek, z samego swojego założenia nie są gotowymi przygodami, ale pomysłami, wokół których zbudujecie ciekawą sesję, a może nawet i całą kampanię. Patenty te zostały przedstawione w bardzo ogólny sposób, będziecie musieli więc samodzielnie obudować je scenerią pasującą do waszych Dzikich Światów.

W tym numerze *Magii i Miecza* znalazły się trzy uniwersalne zahaczki, których inspirację stanowią opowieści o duchach. Są to:

- **demonica Licho**, czyli antagonistka, wokół której bez problemu zbudujecie cały scenariusz;
- **Grabarz**, czyli dość niezwykły Bohater Niezależny, który nie stanie się raczej zaprzysięgłym wrogiem drużyny;
- **zapomniany cmentarz lodowych figur**, czyli niezwykle miejsce, które gracze zapamiętają na długo.

Demonica Licho

Licho to demonica, która przedstawiana jest w pamiętniku inkwizytora Sławoja Niezłomnego jako wychudzona, biedna, potrzebująca pomocy i zmęczona życiem, aczkolwiek piękna kobieta. Sławoj określa ją jako bardzo kapryśną i lubiącą otaczać się luksusem. Wspomina również, że nie zwykła ona sypiać, a najsilniejsza jest nocą.

Licho nawiedza określone miejsca i ludzi. Jej zamięłowanie do próżności i przepychu musi być bowiem zaspokajane wciąż na nowo. Z racji tego, że są to główne grzechy ludzkości, pomimo jej wieku sięgającego czasów antycznych jak dotąd nikomu nie udało się jej zniszczyć.

” LICHO PRZEDSTAWIANA JEST W PAMIĘTNIKU INKWIZYTORA SŁAWOJA NIEZŁOMNEGO JAKO POTRZEBUJĄCA POMOCY I ZMĘCZONA ŻYCIEM, ACZKOLWIEK PIĘKNA KOBIETA.



Jedyny sposób na chwilowe unieszkodliwienie demonicy opisany został na kartach księgi Niezłomnego. Szansa polegała na zaklęciu jej w worku ascety, czyli lnianym przyodzieniu charakterystycznym dla żebraków. Zdarzało się, że Licho zniknęło nawet na setki lat, jednak zawsze udawało jej się zwieść jakiegoś głupca, który ją uwolnił.

Licho jest niematerialna, dlatego potrzebuje naczyń, dzięki któremu może skuteczniej

ingerować w świat śmiertelników. Najlepiej aby była to kobieta o wysokim statusie społecznym – wówczas moce demonicy są najsilniejsze, a ona sama bardzo dba o opętane ciało. Zdarza się jej zamieszkiwać również i ciała mężczyzn, jednak traktuje je jako tymczasowe rozwiązanie i bardzo szybko eksploatuje, poszukując czegoś odpowiedniejszego.

Zasady specjalne

Narodziny przedmiotu

To jedna z najpotężniejszych mocy Licha znanych egzorcystom i łowcom demonów. Demonica ma możliwość powrotu do momentu powstania przedmiotu. W podróż tę zabiera również jego obecnego właściciela, w umyśle którego – w ciągu ułamka sekundy – maluje szereg wizji. Taką wędrówkę Licho może wykonać dla danego przedmiotu tylko raz i zdecydować, czy umieści w nim ukrytą wadę, czy też wpłynie na poprawę jego jakości.

Już niejednemu śmiałkowi pękł w trakcie walki miecz, a tuż przed tym zdarzeniem dziwnym trafem widział on, jak kowal przy wykuwaniu oręża popełnił serię przypadkowych błędów. Znany jest również przypadek łowcy demonów, który doświadczył eksplozji pistoletu naładowanego srebrnym śrutem, a potem przysięgał, że tuż przed tym faktem widział rusznikarza, który zagadany przez żonę niechlujnie zamontował mechanizm zamka.

Ci, którzy paktują z Lichem, stają się często posiadaczami rzadkich i niezwykłych przedmiotów, niekiedy mylonych z artefaktami. Statek, który staje się najszybszą jednostką na morzu, łuk, który daje pewność wygrania każdych zawodów strzeleckich, uprzęż pozwalająca opanować dowolnego konia...

Efekt: Poświęcając rundę, Licho potrafi zakląć wybrany przez siebie przedmiot. Moc ta może zostać użyta tylko raz dla danego przedmiotu. Jej efekty są nieodwracalne.

- *klątwa:* przedmiot otrzymuje modyfikator -4 do właściwej umiejętności,
- *mistrzowskie wykonanie:* przedmiot otrzymuje modyfikator +4 do właściwej umiejętności.

Namaszczenie

Gdy Licho poczuje zagrożenie, otacza się aurą miernoty. Pech zdaje się nie opuszczać każdego, kto znajduje się w promieniu *dużego wzornika*.

Efekt: Dopóki demonica nie otrzyma Rany, gracze nie mogą korzystać ze sztonów.

Licho nie śpi

Demonica nie sypia i to samo spotyka opętane przez nią osoby. Oznacza to, że Licha niemalże nie da się zaskoczyć.

Efekt: Licho otrzymuje modyfikator +4 do wszystkich testów związanych z zaskoczeniem.

Pal licho

Licho to doskonała manipulantka. Gdy łowcom demonów przychodzi szukać wsparcia wśród lokalnej społeczności, spotykają się z dużą niechęcią, która nie wynika z wrogości, lecz z faktu bagatelizowania ich śledztwa. Każda osoba uznaje badanie sprawy demonicy za kompletną głupotę.

Efekt: W testach *wypytywania* o Licho, miejsce, przedmiot lub osobę, którą nawiedza, bohater gra-cza nie może używać *dzikiej kości*.

Wprawny łowca demonów rozpozna osobę opętaną przez Licho po oznakach straszliwego zmęczenia – wszak nie na darmo mawia się, że lichy nie śpi. Opętany unika słońca, zainteresowany jest wszelkimi środkami nasennymi i nie potrafi się zmusić, aby przejść pod drabiną.

Licho uwielbia karmić się próżnością, dlatego najlepiej czuje się w ludzkim ciele. Znane są jednak przypadki, gdy opętywała zarówno miejsca, jak i przedmioty. Egzorcyzmowano ją z luster w wielkich domach mody, luksusowych wagonów kolejowych, placów handlowych wielkich portów, statków, sal balowych, teatrów, a nawet aren sportowych.

Na przestrzeni wieków Inkwizytorzy dobrze zbadali okoliczności pojawienia się demonicy w jakimś miejscu. Jej przybycie zawsze poprzedza seria pożarów oraz klęsk, takich jak wysuszenie zboża lub gnicie warzyw i owoców. Egzorcysty dla upewnienia się, że mają do czynienia z Lichem, robią zazwyczaj dwa testy: drabiny i siekiery. Demonica nie znosi szczebli drabiny do tego stopnia, że nie potrafi się powstrzymać przed ich połamaniem, a ostrze siekiery w jej obecności natychmiast staje się tępe.

Pomysły na wprowadzenie Licha do przygody Wsiąg do pociągu. Śledztwo w sprawie tajemniczego kultu działającego na terenie Karpat skierowało graczy na ślad pewnej przesyłki podróżującej Koleją Transsyberyjską lub Orient Expressem. Czy tajemniczy rytuał, odprawiany podczas długiej podróży, uwolni słowiańską demonicę zaklętą w kawałku lnianej szmaty?

Ahoj przygodo! Odkąd niewyróżniający się niczym szczególnym pirat Jack Morgan został kapitanem Latającego Holendra, najszybszego okrętu na oceanach znanego świata, sieje postrach na Karaibach. Jej Królewska Mość wzywa śmiałków do położenia kresu jego nieprawościom.

Polskie kłopoty. Odkąd do tajnej bazy w Afganistanie zawitała elitarna jednostka Grom, wszystko idzie nie tak, jak powinno. W przyływie desperacji kapitan amerykańskiej piechoty morskiej ściąga swojego kolegę, byłego popa, żeby zbadał sprawę. Duchowny przybywa na miejsce wraz ze swoimi pomocnikami.

Grabarz

Ów Bohater Niezależny jest postacią nadnaturalną oraz długowieczną, pozbawioną jednak żądz mordy. To że tak długo stąpa po ziemi zawdzięcza wyłącznie swojemu sprytowi, wiedzy i pokojowej naturze. Dla fabuły scenariusza ważne jest, aby nie nacechować Grabarza negatywnie już na początku przygody, ponieważ zamiast stać się barwnym elementem sesji, będzie on po prostu kolejnym wrogiem do pokonania.

Grabarza wszyscy nazywają nie z imienia lub nazwiska, tylko po profesji, którą wykonuje. Co ciekawe, nawet najstarsi mieszkańcy wioski będą twierdzili, że Grabarz od zawsze pracuje na lokalnym cmentarzu. Z racji wykonywanego zawodu ma on dużo spokoju – nikt nie lubi bratać się z kopaczem grobów lub przyglądać się jego pracy.

” Z RACJI WYKONYWANEGO ZAWODU GRABARZ MA DUŻO SPOKOJU – NIKT NIE LUBI BRATAĆ SIĘ Z KOPACZEM GROBÓW LUB PRZYGLĄDAĆ SIĘ JEGO PRACY.



Zasady specjalne

Czacha dymi

Grabarz potrafi poznawać wiedzę i wspomnienia zmarłych. Jest mu do tego potrzebna wyłącznie czaszka.

Zabobonna profesja

Odprawianie zmarłych na tamten świat od zawsze kojarzy się z zawodem narażonym na gniew duchów, zjaw oraz piekielnych ogarów. Sprawia to, że choć każdy zna Grabarza, wszyscy przypisują mu inne imię i tak naprawdę niewiele o nim wiedzą.

Efekt: Za każdym razem, gdy bohater wypytuje o Grabarza i na kości umiejętności wypadnie mu 1, to niezależnie od wyniku uzyskanego na dzikiej kości traci fuksa (jeżeli go nie posiada, otrzymuje punkt Wyczerpania).

Przekupienie wiedzą

Jeśli trafi się śmiałek, który będzie chciał zabić Grabarza, najpierw musi wykazać się silnym charakterem. Antagonista ten posiada bowiem niemalże nieograniczony dostęp do wiedzy, sekretów i tajemnic zmarłych. Każdy czegoś pożąda, a Grabarz ma wszystko na sprzedaż.

Efekt: Aby zaatakować Grabarza, najpierw należy oprzeć się jego pokusom. Porażka w przeciwstawnym teście Sprytu Grabarza i Ducha śmiałka sprawia, że ten ostatni nie może ponowić próby ataku przez kolejne 6 dni.

Wezwanie Strażnika Tajemnic

Jedynymi duszami, które potrafią oprzeć się mocy Grabarza, są dusze samobójców. Targnięcie się na własne życie to nic innego jak oddanie się w posiadanie demonicznym mocom. Próba poznania tajemnicy samobójcy wiąże się z wezwaniem demonicznego Strażnika Tajemnic.

Efekt: Listę demonów chętnych do pojawienia się w takiej sytuacji znajdziesz w Savage Worlds: Horror, ale jeśli go nie posiadasz, zawsze możesz sięgnąć po skromnego Ducha, którego znajdziesz na 147 stronie podręcznika głównego.

Zapłata

Każda informacja kosztuje. Chcesz się dowiedzieć czegoś od Grabarza? Przynies mu głowę, najlepiej kogoś ważnego.

Niezwykła moc Grabarza to nie tylko jego długowieczność, lecz także umiejętność rozmawiania ze zmarłymi i poznawania ich sekretów. Kiedyś wykopywał on w tym celu całe ciała, ale po jakimś czasie zorientował się, że do zdobycia tajemnic umarłego wystarczy mu wyłącznie głowa. Nikogo nie powinien więc dziwić fakt, że jego chata mieści się przy kaplicy czaszek, postawionej po ostatniej pladze, która nawiedziła okolice.

Największą wartość stanowi dla Grabarza informacja. Nawet jeżeli ktoś odkryje jego niezwykły dar, będzie on daleki od rozwiązań siłowych i postara się przekonać śmiałka, jak bardzo może być dla niego przydatny.

Osoby obdarzone talentem magicznym mogą podsłuchać rozmowy Grabarza z czaszkami zmarłych, choć sami nie będą potrafili nawiązać kontaktu z ich duszami. Wrażenia płynące z wymiany zdań będą jednak jednoznaczne – przyzywane przez Grabarza dusze cierpią prawdziwe katusze, kiedy są więzione w czaszkach. Odpowiedź na każde pytanie jest od nich wymuszana, a zdobywanie informacji wiąże się ze stosowaniem tortur.

Pomysły na wprowadzenie Grabarza do przygody

Spowiednik. W trakcie ucieczki przed Husytami drużyna spotyka cyrulika z Marienburga, który

Tajemnice miejsca

Uśpiony gospodarz

Tajemniczym źródłem ogrzewania osady jest uśpiony smok lub – jeśli wymaga tego konwencja – demon lub pomiot Cthulhu. Tryb życia okolicy wyznacza jego oddech: wdech oznacza zimno i ciemność, a wydech polarny dzień. Oczywiście z racji hibernacji i nadnaturalności stwora, fazy oddechu mogą trwać nawet po kilka tygodni.

Lodowe figury

Na powierzchni ziemi, wokół Żaru, stoją lodowe figury, które są niczym innym jak zamrożonymi ciałami. Bliskość uśpionego stwora sprawia, że nie tylko zwłoki ulegają zamrożeniu. Podobnie dzieje się ze wspomnieniami, tworzącymi wielką lodową płytę, która rozmrożona przedstawi po raz ostatni historię pechowej duszy. Mieszkańcy Żaru nauczyli się również w podobny sposób zamrażać pieśni i magię.

zapewnia, że bohaterowie znajdą schronienie w osadzie górniczej w Złotoryi. Podczas przeprawy przez Bory Dolnośląskie okazuje się jednak, że medyk w wielkim słoju ukrywa głowę samego świadnika Jana Husa, która stanowi ponoć zapłatę dla jakiegoś grabarza. Jak lokalnego kopidoła może być stać na takie zlecenie? Tymczasem całą okolicę przeczesują żądne zemsty grupy husyckich harcówników.

Dobra passa gliny. Wrocławski mafiozo wynajmuje grupę naukowców, którzy potrzebują pieniędzy na swoje badania. Mają oni odkryć, skąd bierze się niezwykła, wręcz nadnaturalna intuicja i wiedza porucznika Borewicza z Komendy Wojewódzkiej Milicji Obywatelskiej. Od czasu śmierci księgowego bandziorowi padają wszystkie interesy.

Sam mistrz wzywa! Zarażony dżumą Van Helsing wysłał list do śmiałków, aby natychmiast przybyli na jego wezwanie. Informacje, które ma im do przekazania, nie mogą bowiem nigdy zostać uwiecznione na piśmie. Powódź na Dunaju opóźnia jednak przybycie drużyny i kiedy bohaterowie przybywają na miejsce okazuje się, że wielki mistrz umarł kilka dni wcześniej. Służąca pogromcy wampirów zna jednak pewną legendę. Gdzieś na Bałkanach, w niewielkiej wiosce, mieszka człowiek, dla którego zmarli nie mają żadnych tajemnic...

Zapomniany cmentarz lodowych figur

Za Zamrożonym Morzem, Górami Gradowymi i Białym Pustkowiec znajduje się niewielka osada – Żar. Mało kto o niej słyszał, ponieważ okolica nie jest zbyt bezpieczna z powodu watahy legendarnego wilkołaka Srebrzystookiego. Dodatkowo temperatury spadają tu mocno poniżej zera, zatem przeżycie nocą na otwartym terenie jest niemal niemożliwe.

” NA POWIERZCHNI ZIEMI, WOKÓŁ ŻARU, STOJĄ LODOWE FIGURY, KTÓRE SĄ NICZYM INNYM JAK ZAMARZNIĘTYMI CIAŁAMI.

Tym, co pozwala przetrwać osadzie, jest nieznanego pochodzenia ciepło, ogrzewające podziemne tunele Żaru. Motywacją do przebywania w tych nieludzkich i niebezpiecznych dla życia warunkach jest zaś wiedza skrywana przez podziemnie korytarze tajemniczej budowli i lodowe posągi znajdujące się na powierzchni ziemi. Niewielu wie, że są one po prostu cmentarzem pozbawionym nagrobków.

Pomysły na wykorzystanie zapomnianego cmentarza lodowych figur

Zakon św. Jerzego. To krzyżowcy, którzy przemierzają Białe Pustkowiec w poszukiwaniu smoka. Wszystkich, którzy koegzystują z bestią, uznają oni za odstępców od prawdziwej wiary.

Szalony alchemik. Jonasz ukradł wszystkie zamrożone zaklęcia, pieśni i wspomnienia. Chce je rozpuścić w kraterze wielkiego wulkanu. Tyle magicznych słów wypowiedzianych w jednym momencie może spowodować straszliwy kataklizm lub obudzić śpiącą bestię.

Nie wszystko co białe się świeci. Część mieszkańców Żaru zna prawdziwe źródło ciepła i robi wszystko, aby tajemnica ta nie opuściła kręgu wtajemniczonych osób. Bestia daje jednak ciepło, a przez to i życie, trzeba więc się o nią troszczyć. Nawet jeśli wymaga to podejmowania drastycznych kroków...

WOLSUNGOWY PRZYBORNİK

Generator partii politycznych i nowa przeciwniczka – jędrza

JAKUB „ERPEGIS” OSIEJEWSKI

W dodatku Slawia mogliście zapoznać się z prostym generatorem partii politycznych. W tym numerze Magii i Miecza zamieszczamy jego rozszerzoną wersję, która podsunie wam kilka pomysłów na fajne przygody. Generator nadaje się nie tylko do rozgrywania sesji osadzonych w Slawii, możecie bowiem z niego korzystać w każdej sytuacji z polityką w tle. Jeśli zaś chodzi o nową przeciwniczkę, czarownica czarownicy nie równa. W świecie Wolsunga pełno jest dam władających magią, ale nie każda jest po prostu rytualistką... Poznajcie jędrzę, która bardzo dobrze zaadaptowała się do wiktoriańskiego magicznego świata.

Generator partii politycznych

Slawia cieszy się bardzo starym systemem parlamentarnym, porównywanym z alfhheimskim. Kiedy reszta Wanadii zmagala się z samowładnymi rządami władców absolutnych, Slawijczycy tworzyli już własne stronnictwa. Partie we współczesnym rozumieniu tego słowa są jednak dziełem Rozbratu, a przybrały dzisiejszy, masowy charakter dopiero po Wojnie.

Jak mówi stare slawijskie przysłowie: „gdzie naszych dwóch, tam zdania trzy”. W przeciwieństwie do większości krajów, w których istnieje kilka dużych stronnictw, Slawią próbują rządzić setki partii politycznych. W Sejmie jest ich zazwyczaj około trzydziestu – i praktycznie nie ma miesiąca, aby nie doszło do rozłamu lub, rzadziej, do fuzji jakiejś partii czy powstania kompletnej nowej. Podawanie listy ich wszystkich mija się z celem, dlatego możesz skorzystać z poniższego generatora.

Po każdej sesji osadzonej w Slawii i w jakiś sposób wiążącej się z polityką, MG ciągnie dwie (ewentualnie trzy) karty określające doktrynę nowopowstałych partii. Ich powstanie niekoniecznie musi wiązać się z działaniami graczy, ale zaprezentuje im nowy element świata. Możesz także pociągnąć karty, gdy na scenie pojawi się postać związana z polityką albo by stworzyć doktrynę partii aktualnie dominującej w rządzie.

Wysokość dwóch kart określa doktrynę i poglądy partii. Kombinacja dwóch wysokości zapewnia kilkadziesiąt różnych poglądów. Czasem mogą one wydawać się wewnątrznie sprzeczne (np. konserwatywna partia demokratyczna lub grupa opiekuńczo-liberalna), tym niemniej w realnym świecie zdarzały się podobne czy nawet jeszcze dziwniejsze połączenia. W takim wypadku dwie części programu partii odnoszą się do różnych aspektów życia publicznego. Jeśli wylosujesz tą samą wartość kilkakrotnie, partia ma bardzo radykalne poglądy. Należy przy tym dodać, że generator stara się być możliwie abstrakcyjny i nie ma za zadanie obrażać niczyich poglądów politycznych.

2. Narodowa

Partie narodowe uważają naród za najwyższe dobro. W trudnych sytuacjach mogą pragnąć zjednoczenia wszystkich obywateli pod jednym sztandarem, jednak bardzo często wykluczają pewne grupy społeczne z ich idealistycznej wizji narodu i podsycają konflikty z innymi grupami etnicznymi.

Nazwy: Autonomiczna, Biało-Czarno-Czerwona, Narodowa, Orły, Sztandar, Slawijska, Smokobójcy, Patriotyczna, Piastuńska, Ruch, Wolność, Żołnierze.

3. Religijna

Takie partie silnie związane są z doktrynami jednej z religii. Mają za sobą wsparcie moralne i potencjał duchowy wiary, jednak często zdarza się, że dogmaty religijne nie przystają do obecnej sytuacji i trudno takim partiom porozumieć się z bardziej świeckimi ugrupowaniami. W Sławii dominują ugrupowania związane z pontyfikalizmem, choć istnieją także partie reformatystyczne i solarystyczne. Partie eddyistów i do pewnego stopnia ormitów są raczej partiami etnocentrycznymi, prawdziwą rzadkością są zaś partie związane z egzotycznymi religiami, np. kultami pogańskimi.

Nazwy: Dualistyczna, Justiańska, Miecz Justusa, Milicja, Oświeceni, nazwy lądyczkie lub starosławijskie, Patriarchalna, Pontyfikalna, Solarystyczna, Skrypturalia.

4. Konserwatywna

Grupy konserwatywne poświęcone są zachowaniu istniejącego stanu rzeczy. W szlacheckiej Sławii oznacza to w praktyce silną hierarchię, zachowanie władzy szlachty i potężnych magnatów. Konserwatyści uważają, że obecny system się sprawdza i nie warto szukać nowych rozwiązań – i mogą, choć nie muszą mieć racji.

Nazwy: Arystokraci, Dziedzice, Konserwatyści, Monarchiści, nazwy od rodzin szlacheckich (np. „partia Czereśniewskiego”), Lojaliści, Oligarchowie, Piastunowcy, Prorządowcy.

5. Ludowa

Partie i ruchy ludowe mają skupiać się na poprawieniu losu chłopów. Większość z nich zjednoczona jest w luźnym sojuszu, zwanym Chłopską Jednością. Przemawiają do największej liczebnie, lecz mało zainteresowanej kwestią postępu i pozbawionej wielu praw grupy ludności w Sławii. Choć wielu arystokratów panicznie obawia się widma reform agrarnych, coraz więcej obywateli widzi, że są one konieczne.

Nazwy: Agrarianie, Chłopska, Chata, Gospodarze, Kłosy, Kmiecie, Ludowcy, Rolnicy, Pszczółka, Rolnicza, Ludowa, Włociańska, Żywiciele.

6. Robotnicza

Sławia jest raczej słabo uprzemysłowiona, ale we wszystkich większych miastach można znaleźć

jakiś proletariat. Czasem robotnicy zbierają się w związki zawodowe, czasem zaś tworzą partię. To grupa środka – pogardzana i wyzyskiwana, lecz mająca wielkie możliwości. Na razie jest marginalizowana, w przeciwieństwie do chłopów, ale sprawia to, że zarówno szlachta jak i kapitaliści mogą nieco łatwiej się z nimi porozumieć.

Nazwy: Fabryka, Gwardia, Korporacja, Miasto, nazwy wotańskie, Pracownicy, Robotnicy, Rzemieślnicy, Socjaliści, Technicy, Trud, Utopiści, Związek.

7. Opiekuńcza

Podobnie jak partie robotnicze i ludowe, ta partia troszczy się o zaniedbywane grupy – przykładowo emerytów, weteranów, bezrobotnych i chorych. Partia opiekuńcza reprezentuje tym samym dość nowoczesne poglądy i choć na ogół ich głosiciele starają się przestrzegać tradycyjnych norm politycznych, to jednak ich oponenti często przedstawiają reformatorów jako niebezpiecznych rewolucjonistów. Faktem jest jednak, że proponowane reformy będą z pewnością obciążały budżet państwa.

Nazwy: Blok, Bractwo, Edukacja, Emeryci, Harmonia, Nowi, Praca, Przyjaźń, Realiści, Reformatorzy, Słowo, Społecznicy, Socjaliści, Wykluczeni, Zdrowie.

8. Feministyczna/maskulistyczna/prorodzinna

Partie tego typu również pragną reform, lecz zwracają uwagę na sytuację i prawa kobiet, choć w świecie Wolsunga w związku m. in. z kultem Bogini czy zdolnościami magicznymi czasem może się zdarzyć, że to mężczyźni będą czuli się zaniedbywani. Inne partie o podobnym charakterze zajmują się działalnością prorodzinną – z jednej strony dbając o dzieci, naszą przyszłość, z drugiej strony maskując cenzurę i swoje uprzedzenia, chęcią dbania o dobro naszych pociech.

Nazwy: Baby, Bracia, Damy, Dzieci, Dżentelmeni, Kobiety, Koło, Liga, Matki, Mężczyźni, Przyzwoitość, Równość, Rodziny, Siostry, Wdowy.

9. Liberalna

Taka partia uważa, że najlepsza jest jedynie minimalna interwencja państwa w interesy

poszczególnych obywateli – w końcu Sławijczyk na zagrodzie równy wojewodzie! Uważają, że najlepszy rząd to mały rząd, zaś wszystkim zająć ma się samoorganizujące się społeczeństwo. W drańskim świecie kapitalizmu może to łatwo stać się powodem wyzysku większości przez silniejszą mniejszość, lecz z drugiej strony może być to sposób na promowanie samodzielności i rozwoju przemysłu, tak potrzebnych krajowi.

Nazwy: Biurokracja, Finansiści, Gildia, Kupcy, Kartel, Kapitałiści, Industrializm, Liberalowie, Moloch, Pracodawcy, Przedsiębiorcy, Republikanie.

10. Pro- albo antytechnomagiczna

Możesz pociągnąć dodatkową kartę, aby ustalić stosunek partii do technomancji – czarna oznacza, że partia jest za technologiami magicznymi, czerwona – że przeciw. Rozwój technomancji jest jednym z najważniejszych zagadnień naszego wieku i temat ten coraz częściej trafia do polityki. Partia zajmująca się takimi kwestiami chce promować nowe wynalazki, wykształcenie społeczeństwa i racjonalizm (oczywiście odpowiedni jak na świat, w którym faktycznie istnieją duchy i czarodzieje), albo przeciwnie – sprzeciwia się postępowi i odbieraniu pracy prostym ludziom przez bezduszne maszyny.

Nazwy: Destruktorzy, Rękodzielnicy, Industrialiści, Inżynierowie, Luddycy, Mechanicy, Prawdziwi robotnicy, Technokracja, Unia, Wynalazcy, Zieloni.

Walet: Etnocentryczna

Ta partia powstała, by bronić interesów grupy mniejszościowej – zazwyczaj etnicznej, rzadziej rasowej lub religijnej. To zrzeszenia gnomów, goblinów, Wotańczyków, Przymorców czy Dymniczan. Nie zawsze ich prawa są przestrzegane i często muszą o nie walczyć – czasem jednak oznacza to wrogość wobec wszystkich spoza ich grupy.

Nazwy: Nazwy w ojczystym języku, Eddyści, Dzieci Unniego, Freiheit, Kultura, Goblino, Maszoperia, Obywatele, Ochrona, Ogrowie, Osadnicy, Przyjaźń, Region, Równość, Wyzwolenie.

Dama: Pro- albo antykultystyczna

Podobnie jak w przypadku partii związanych z technomagią, pociągnij kolejną kartę, aby ustalić stosunek tworzonej partii wobec magii.

Takie partie chcą zająć się kwestiami związanymi z tradycyjnymi gałęziami magii – rytualizmem, spirytyzmem czy nawet prawdziwą sztuką. Partie prokultystyczne dążą do zachowania dawnych obyczajów i tradycji magicznych, popierając tworzenie nowych nexusów i wprowadzanie starej magii do szkół. Partie antykultystyczne walczą z zabobonem, eliminując jednak przy tym wiele dawnych obyczajów. Grupa może również popierać lub sprzeciwiać się jednemu określonemu rodzajowi magii – oczywiście partie pronekromanckie i prodemoniczne będą wyjęte spod prawa.

Nazwy: Artyści, Antymagia, Bractwo, Czarodzieje, Gildia, Inkwizytorzy, Mistycy, Magowie, Oświeceni, Rozwojowcy, Postępowcy Fnord, Tępienie, Uczni, Wiedźmy, Zakon.

Król: Demokrati

Takie partie są stosunkowo rzadkie w Sławii, głoszą bowiem pełną równość wszystkich obywateli, czasem ocierając się wręcz swoimi postulatami o społeczną rewolucję. Chcą zniesienia wszystkich przywilejów, wprowadzenia reform, nowoczesności i bardzo, bardzo radykalnych zmian. Niektórzy sprzeciwiają się nawet idei państw narodowych... a wielu może być całkowitymi anarchistami.

Nazwy: Anarchiści, Antyrojaliści, Demokrati, Frakcja, Grupa, Republikanie, Platforma, Rewolucjoniści, Sztylet, Stan trzeci, Lud, Wojownicy, Zjednoczenie.

As: Jednostka

Takie partie skupione są wokół jednej osoby (czasem kilku wybitnych postaci). W takim wypadku wszystko zależy od osobowości lidera – może być geniuszem, może być szalonym dyktatorem, może być tylko omylną, lecz charyzmatyczną osobą. Nierzadko są to partie w dawnym znaczeniu tego słowa, czyli grupy klientów jakiegoś rodu szlacheckiego.

Nazwy: Zazwyczaj związane z nazwiskiem (lub herbem, pseudonimem czy pochodzeniem) przywódcy (Gołębnie, Soliniacy, Żułowanie), Bezpartyjny blok, Dzieci, Gromada, Grupa, Ruch poparcia, Rodzina, Stronictwo.

Joker: Prześmiewcza albo pomyłkowa

(Pociągnij dodatkową kartę, by określić kolor).

W chaosie, jakim jest scena polityczna Sławii, czasem zdarza się, że ktoś założy partię, by sparodiować jakąś postawę polityczną lub wyrazić radykalne poglądy. Znacznie rzadziej zdarza się, aby taka partia osiągnęła przyzwoity wynik w wyborach. Czasem jednak stowarzyszenie nie mające realnych celów politycznych zostanie potraktowane na poważnie, a jego przywódcy ze zdumieniem odkryją, że zostali posłami. Niektórzy to zwykli bufoni, lecz wielu faktycznie leży na sercu dobro ich rodaków.

Nazwy: Bardzo różne.

Kolor pierwszej z kart określi rozmiar partii.

Pik – wielka partia. Co prawda niemożliwe jest, aby mogła rządzić samodzielnie, jednak ma spore szanse na nominowanie ministrów.

Kier – znacząca. W życiu codziennym często natykamy się na przedstawicieli lub zwolenników tej partii.

Karo – średnia. Być może ma swoich przedstawicieli w parlamencie, lecz nie wyróżniają się oni specjalnie.

Trefl – mała. Takie partie działają zazwyczaj na szczeblu lokalnym lub są odłamami większych grup.

Druuga karta wskaże nam obszar zainteresowania tej partii – możesz to zignorować, jeśli nie pasuje do polityki.

Pik: Gospodarka – przez wielu uważana za najważniejszy obszar, z pewnością odgrywa wielką rolę w życiu codziennym.

Kier: Obyczajowość – partia dba o tryb życia obywateli i ich kulturę.

Karo: Prawo – partia działa w sferze prawnej, chce prawo stanowić i egzekwować.

Trefl: Sprawy międzynarodowe – być może członkowie partii chcą pokoju między narodami, a być może to sprzedawczyki.

Przykład 1

Bohaterowie umówili się na spotkanie z burmistrzem Nowego Kasztelu w sprawie ogłoszenia stanu wyjątkowego i ostrzeżenia mieszczan przed upiorami. Wypadałoby wiedzieć, co macierzysta partia burmistrza o tym sądzi. Wyciągnąłem... dwa asy!

To średnia partia, wybitnie oddana jednostce zajmującej się kwestiami zagranicznymi – w tym wypadku nie tylko tymi związanymi z regionem. Hmm... decyduję, że jednostką będzie sam burmistrz – wybitny lokalny dygnitarz, chcący zostać wojewodą a później może nawet ministrem. Bohaterowie będą musieli schlebiać wszechwładnemu lokalnemu władcy, otoczonemu wianuszkami pochlebców zwanych wspólnie Grupą Euzebiusza Krzyżewskiego.

Przykład 2

Co tam panie w polityce? Bohaterowie po przetestowaniu nowego modelu wiwerny sięgają w klubie po gazetę. „Gazeta Elekcyjna” donosi, że powstała nowa partia. Wyciągnąłem dwójkę pik i ósemkę kier. To oznacza partię narodowo-feministyczną, dużą i skupiającą się na obyczajowości. Zatem na pierwszej stronie widać napis „Siostry Sławijki łączcie się!”. Ruch „Gniazdo Orlic” obiecuje przywileje i wartość wszystkim Matkom, Żonom i Siostram, od których zależy dobrobyt wszystkich Sławijczyków.

Przykład 3

Bohaterowie postanowili założyć nową fabrykę, produkującą paromobile na każdą kieszeń. Czy władze miasta zgodzą się na to? Ósemka kier i piątka pik oznaczają sporą partię ludową i, powiedzmy, familijną, zajmującą się gospodarką. Liga Chłopskich Chat niemal na pewno przykłaśnie pomysłowi bohaterów – choć będzie mieć nadzieję, że ci produkować będą pojazdy przydatne także rolnikom. Drużynowy finansista obiecuje produkować maszyny rolnicze i w ten sposób choć raz w Sławii dochodzi do kompromisu.

Jędza (*arbor arcana*)

Jędze nie są ludźmi. Choć wielu prostych przedstawicieli Ośmiu Ras bierze je za czarownice, mądre kobiety lub kapłanki, to jednak pewne znaki zawsze wskazują na jędzę – brak pulsu i bicia serca, twarda, przypominająca korę skóra, gałęziaste i szponiaste palce. Jędze są bowiem człekokształtnymi drzewami władającymi mroczną magią, o czarnych, spróchniałych sercach.

Jędze (jęgi, jeze, drasznice) lubią dręczyć śmiertelników. Nie potrzebują jednak pieniędzy, z reguły też jedzą i piją tyle co drzewa. Żyją zwykle na

uboczach małych osad, udając wiedźmy, jednak najczęściej ich porady przynoszą mieszkańcom ból i cierpienie. Dlatego czarownica na skraju lasu może być ceniącą prywatność rytualistką, lecz może być też dwustuletnią wierzbą.

Wygląd: Jędze to niewysokie, stare drzewa, poruszające się na wyciągniętych korzeniach. Dlatego właśnie maskują się jako powykręcane stare babiny, najczęściej ludzkie (rzadziej krasnoludzkie lub niziołcze), zakutane w spódnice i chusty.

Występowanie: Gęste lasy wschodniej Wnadii, niewielkie wsie, morgowskie pustkowia, chatki na kurzej nóżce. Jędze występują w Czarnoborzu, Morgowii, Wotanii i Trójmonarchii, choć stosunkowo niewiele jest ich w Sławii. Mimo to ledwie kilka miesięcy temu odkryto jędzę żyjącą na Porażce, w samym sercu Gniazda. O podobnych stworzeniach opowiada się czasem w Kaledonii.

Fakty i mity:

Test *okultyzmu* (ST 15) lub *przyrody* (ST 25) pozwala zdobyć następujące informacje:

1. Niektórzy mówią, że gdy driada stanie się zła i zepsuta, jej drzewo staje się jędzą. Inni twierdzą, że jędze to samice drzewców, spaczone przez coś lub kogoś – może nawet przez śmiertelnych czarowników. Najbardziej popularna teoria mówi jednak, że to stare drzewa, które wchłonęły w życiu odpowiednio dużo energii magicznej.
2. W zasadzie jędze nie mają płci w jej ludzkim rozumieniu, lecz maskują się jako kobiety. Te młodsze kwitną i rozkwitają, co przeszkadza im oczywiście w utrzymaniu ich sekretu. Z kolei jeśli czarownica ma kota, to po prostu jest czarodziejką, jędze nie przepadają bowiem za zwierzętami.
3. Jędze im są starsze, tym potężniejsze, lecz przy tym stają się suche i spróchniałe. Być może to właśnie dlatego w średniowieczu palono czarownice? Same jędze nie latają natomiast na miotłach lub łopatach, lecz na gałęziach.
4. Tak jak drzewa, jędze są nadludzko cierpliwe. Mogą czekać latami, aby wyrzucić zemstę na osobach, które skrzywdziły je w przeszłości lub na ich potomkach. Jędze nie lubią przy tym dzieci, choć nie do końca wiadomo dlaczego. Wbrew bajkom, nie muszą jeść.

Cytaty ze świata gry

A gdzie tam, kawalerze, ja tu całe życie mieszkam. Staruszeki nikt nie niepokoi. Troll? Ja? A gdzie tam, przecież jakbym trollem była już dawno ktoś by... sprawę rozwiązał. Ot, mieszkam tu sama, czasem ludziom swą wiedzę pomogę... A może kawaler winka owocowego by się napił? Z własnej hodowli.

Przestrogi leszego przestrogami leszego, ale lepiej nie niszczyć drzew. A jeśli już jakieś zniszczyć, to ściąć i spalić.

Tak, na granicy Pół Śmierci był kiedyś las. Nie, nie wiem co się z nim stało. Może Wotańczycy użyli drewna do budowy. Proszę mnie nie rozśmieszać, nie zasadzimy go ponownie. Trudno, zwierzątka będą musiały się przyzwyczaić. Co? I pan mnie też!

Bagnista jędza

Niewielka kobieta z głową owiniętą chustą... a gdy się porusza, nie widać jej stóp. Gdy zaś zrzuci z siebie siedem spódnic i płaszczy, widać że to stosunkowo chude drzewo, porośnięte dziwnymi grzybami. W przeciwieństwie do wielu innych jędz, ta ma w chacie kociołek i palenisko – których używa do warzenia dziwnych grzybowych mikstur.

Domyślna konfrontacja: dyskusja.

Przeciwnik, puła 3k10; odporność: 4.

Zdolności:

- **Magia:** Iluzje (grzybowe eliksiry), uderzenie (zarodniki), sugestia (trucizna), zaklęcia: zmiana pogody (wylanie zawartości kotła do jeziora).
- **Zwodniczy argument:** *blef* 9/9+, podbicie odbiera dodatkowy znacznik;
- **Bezczelny spiszek:** Może zmniejszyć PT zadeklarowanego dobiecia o 5 już po rzuceniu kośćmi w dyskusji.
- **Gałęzie:** Jędza ma więcej niż dwa ramiona; za żeton może wykonać dodatkowy atak z pułą 2k10 (maksymalnie jeden taki w rundzie).
- **Korowa skóra:** panczer +2*;
- **Słabość (ogień):** Choć ta jędza jest zagrzybiona i żyje w mokrym otoczeniu, to jednak każdy atak związany z ogniem powoduje dobiecie po fackie;

Walka: drewniane szpony 9/9+; gałęzie, korowa skóra, słabość, magia; obrona: 18*.

Pościg: bieganie 6/10+; magia. Wytrwałość 14. Jędza stara się rozpocząć pościg od zmiany pogody.

Dyskusja: *blef* 9/9+, *zastraszanie* 6/9+, *perswazja* 6/9+; magia, zwodniczy argument, bezczelny spięsek; pewność siebie: 18.

Doktor Pomona Darkwood

Pani doktor Pomona Darkwood to dyrektorka sierocińca Darkwood, znana społecznicza, która zamiast przejść na emeryturę, do dziś dnia troszczy się o swoje wychowanki. Tak przynajmniej rzecz wygląda z zewnątrz. Pani Darkwood to oczywiście jędza, która od wieków żyje w mieście, z przyjemnością niszcząc kolejne pokolenia ludzkich dziewczyn. Pomona porusza się na wózku, owinięta w futra, jednak gdy ktoś się wsłucha, może usłyszeć dziwny, suchy szelest liści. Zagrożona rozprostowuje się – jest niewielką zasuszoną jabłonią, co pozwala jej udawać niziołkę.

Domyślna konfrontacja: dyskusja
Przeciwnik, pula 4k10; odporność: 6.

- **Magia:** kontrola duchów (palone kadzidła), nadzwyczajna siła (prędkość wzrostu), pocisk (kula zielonego światła), wpływ (dziwne zapachy).
- **Bezbronna staruszka:** raz na sesję atak obszarowy w dyskusji.
- **Powszechny szacunek:** Raz na konfrontację podbicie w teście przekonywania zmniejsza Reputację celu o 1.
- **Zamożna:** Jędze z reguły nie znają wartości pieniądza. Pani Darkwood żyje jednak w Lyonese już ponad dwieście lat i radośnie defrauduje wszelkie datki. Bogactwo 7.
- **Dzwonek:** Za żeton wzywa ogrowego pielęgniarza, cechy osiłka.
- **Dekoncentracja:** Podbicie w teście zastraszania sprawi, że cel zmniejszy pulę o 1k10.
- **Oplątanie gałęziami:** Podbicie w teście walki oznacza oplątanie gałęziami. Cel może wyzwolić się przy pomocy testu wysportowania przeciwstawnego do testu walki potwora. Do tego czasu musi deklarować wszystkie ataki jako manewry.
- **Trujące jabłka:** Raz do roku pani Pomona zyskuje kilka trujących owoców. Jeśli zaferuje komuś takie jabłko, może wykonywać względem niego dobitcia po fakcie.

- **Złote jabłko:** Głęboko w kwaterach pani Darkwood leży jeden jedyny jej zdrowy owoc. Jeśli Pomona zostanie wyeliminowana, a owoc zasadzony, jędza powróci do życia po roku.
- **Korowa skóra:** panczerz +2*;
- **Słabość (ogień):** Każdy atak związany z ogniem powoduje dobitcie po fakcie.
- **Słabość (chciwość):** Jeśli stawką jest Bogactwo, nie może dzielić puli.

Walka: Gałęzie 6/9+, strzelanie 9/9+; magia, oplątanie gałęziami, trujące jabłka, dzwonek; obrona: 18*.

Pościg: *bieganie* 6/10+, wózek 3/10+; dzwonek, wytrwałość: 18. Jędza stara się nie zdradzić z tym, że nie potrzebuje wózka. Jeśli miała czas, by wydać podwładnym dyspozycje, nawet w konfrontacji w banque nie będzie biegać.

Dyskusja: *zastraszanie* 9/9+, *blef* 9/9+, *empatia* 6/9+, *ekspresja* 9/9+; magia, bezbronna staruszka, powszechny szacunek; pewność siebie: 14.

Baba Jaga

Najsłynniejsza morgowska wiedźma jest w rzeczywistości jędzą. Podobno w dawnych czasach żyła bliżej morgowskich miast, jednak Kościec miał ją wygnać na iskieryjskie pustkowia. Tam żyje we względnym spokoju, od czasu do czasu irytując myśliwych i osadników.

Baba Jaga jest roślina jak dąb, przewyższając nawet niektóre ogry, lecz często maskuje się pod iluzyjną osłoną, przybierając postać wysokiej wieśniaczki. Jako stary dąb nie jest łatwopalna, choć tak jak inne jędze boi się ognia – a zwłaszcza Żar-Ptaka, którego z przyjemnością zobaczyłaby martwego.

Domyślna konfrontacja: walka.

Przeciwnik, pula 5k10; odporność: 7.

- **Magia:** iluzje (płaszcz, sztuczki i gra świateł), lot (lata w moździerz), nadzwyczajna siła (skrzypiące gałęzie), pocisk (zielonkawa kula światła), telekineza (szepty), wpływ (negatywne emocje, uwiad), Zaklęcia: odbicie magii, przyzwanie demona.
- **Osiągnięcia:** Pościg (las), konfrontacja (dzieci), kolekcjoner (słodczyce), konfrontacja (ksiądzeta), ucieczka (ogień).

MARCIN STRYŻEWSKI

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, żonglerki 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



- **Żelazne zęby:** Kiedy była jeszcze młoda, do dziupli włożyła żelazną pułapkę. *Ugryzienie* 12/9+, może dobijać elfy po fakcie;
- **Moździerz:** Latająca (szybka).
- **Eliksiry:** Gadżet posiadający dwie cechy.
- **Groza:** Budzi Strach o ST 20.
- **Zamazysty cios:** Za podbicie trafia kolejny cel o mniejszej obronie od celu pierwotnego.
- **Obłąkany śmiech:** Raz na sesję atak obszarowy zastraszaniem.
- **Bez sentymentów:** Może atakować fizycznie w dowolnej konfrontacji.
- **Korowa skóra:** Obrona +5*.
- **Słabość (ogień):** Każdy atak związany z ogniem powoduje dobitcie po fakcie.

Walka: cios łapą 12/9+, skok 12/8+; wszystkie zdolności; obrona: 21*.

Pościg: *wysportowanie* 12/8+; hasło, osiągnięcia; wytrwałość: 18.

Dyskusja: *zastraszanie* 9/9+, *blef* 6/10+, *empatia* 6/9+; hasło, osiągnięcia; pewność siebie: 14.

Pomysły na przygody:

Eksploracja – w gęstym lesie żyje podobno wiedźma, która odpowie poprawnie na jedno zadanie jej pytanie. Tylko która z licznych mieszkańek lasu jest właśnie tą wszystkowiedzącą czarownicą? I jak do niej trafić?

Ryzyko – Budzicie się rano i widzicie, że sporą część waszej dzielnicy porasta las. Stoi za tym chyba ta dziwna starucha, która niedawno wprowadziła się nieopodal parku.

Salony – gobliniska karawana przeganiana jest z miejsca na miejsce, i nie może nawet odpocząć w lesie. Spiskująca arcykapłanka, pani burmistrz – wszyscy jakby sprzyśleli się przeciwko Babci Buka, przywódczyni karawany.

Śledztwa – W niewielkim scyllisjkim kurorcie organizowany jest Kongres Dam-Okultystek. Czyli sabat czarownic. Już to wystarczyłoby, aby Intercon pilnie obserwował hotel. Gdy jednak jedna z czołowych uczestniczek zostaje znaleziona martwa w sali prelekcyjnej, wiele wiedźm zaczyna się niepokoić. Jak znaleźć pozbawioną moralności morderczynię wśród czarownic?

ZOMBIATYK

Wyturlaj sobie własną Apokalipsę Zombie!

MICHAŁ „SELEKOS” SELKE

ILUSTRACJA: MAGDALENA MINKO



*William B. Seabrook był amerykańskim podróżnikiem, publicystą, a także kanibalem i zdeklarowanym okultystą. Po wycieczce na Haiti i zgłębieniu magii Voodoo, napisał wydaną w 1929 roku książkę *The Magic Island*. To właśnie w niej przedstawił szerszej publiczności ideę zombie, co już w 1932 roku zaowocowało filmem *White Zombie*. Dopiero jednak *Noc żywych trupów* George'a Romero na stałe wpisała żywe trupy do naszej popkultury. Zombie to aktualnie najpopularniejsze potwory w kinowych horrorach, przewijają się również w roli mięcha armatniego w niezliczonej liczbie gier komputerowych i planszowych. A co z grami fabularnymi?*

Nie wszystkie systemy oferują w swych bestiariuszach zombiaki lub nie opisują ich wystarczająco szczegółowo. W jeszcze mniejszej liczbie RPG możemy rozegrać apokalipsę zombie. Dlatego też postanowiłem przedstawić wam krótki generator do jej stworzenia, który powinien zgrabnie pasować do systemu, jaki obecnie prowadzicie.

Użycie generatora jest proste. W każdej z poniższych sekcji skreśl podpunkt, który najmniej ci odpowiada, a następnie wylosuj swój wynik za pomocą rzutu k6. Możesz też po prostu wybrać najbardziej odpowiadające ci punkty. Wprowadzenie apokalipsy zombie w trakcie aktualnie prowadzonej kampanii nie powinno sprawić zbyt dużych kłopotów. Wystarczy że nagle „urucho misz” w niej wybuch epidemii – zarówno jako motyw przewodni, jak i dodatkowe utrudnienie.

Co tworzy zombie?

1. Patogen – zmutowany wirus, prehistoryczna bakteria lub kosmiczny grzyb sprawia, że ciała powstają z grobów albo żywi ludzie wariują.
2. Opętanie – demony z czeluści chaosu lub bezcielesne istoty z innego wymiaru przejmują wszelkie dostępne im ciała, zarówno te jeszcze żywe, jak i już martwe.

3. Promieniowanie – starożytna energia, toksyczne odpady lub kosmiczna radiacja sprawiają, że ludzie zmieniają się albo rozkładające się zwłoki powstają z grobów.
4. Hordy anielskie – sąd ostateczny nadszedł i nastął koniec ludzkości, posłannicy Boga (lub bogów) zesłali na ziemię i zmieniają zmarłych w swoje narzędzia zniszczenia.
5. Kosmici – nie wiadomo skąd przybyli, lecz postanowili podbić ludzkość, używając nieboszczyków jako sił uderzeniowych.
6. Nanoboty – nieudany eksperyment wymknął się z pod kontroli i zaczął zmieniać tkanki żywych istot, tworząc dla nich zupełnie nową formę.
7. Przekaz podprogowy – ktoś lub coś nadaje specyficzny infra- lub ultradźwiękowy sygnał albo coś wytwarza określone wibracje, które doprowadzają ludzi i zwierzęta do obłądzenia.

Co jedzą zombie?

1. Tylko ludzi (całe ciała).
2. Każde zwierzę (całe ciała).
3. Tylko ludzkie mózgi.

4. Każde komórki nerwowe (w tym zwierzęce).
5. Nie muszą jeść, ale zabijają ludzi.
6. Nie muszą jeść, ale zabijają wszystko co żyje.
7. Jedzą specyficzną substancję, która może występować na przykład w ludzkim ciele, glebie lub roślinach.

Jak zombie się poruszają?

1. Mają te same możliwości co ludzie – chodzą, biegają, skradają się itd.
2. Są wolniejsi od ludzi – nie mogą biegać, nie skaczą, głównie chodzą.
3. Poruszają się bardzo wolno, głównie się czołgają.
4. Są bardzo szybkie i mogą wspinać się po ścianach lub nawet chodzić po suficie.
5. Mogą skakać i atakować z dużych odległości (około dwudziestu metrów), są bardzo silne.
6. Nie wymagają centralnego układu nerwowego, mogą więc swobodnie rozdzielać części swojego ciała, które funkcjonują niezależnie od siebie.
7. Wszystkie powyższe opcje – wybierz każdemu stworzonemu zombie jedną z propozycji.

Co dzieje się z zombie po dłuższym czasie?

1. Nic – nie podlegają dalszym zmianom odkąd stali się nieumarli.
2. Gniją – podlegają procesom gnilnym, jednak rozkładają się wolniej niż normalne zwłoki.
3. Ewolują – zmieniają się w niebezpieczne potwory lub zaczynają przypominać demony; są coraz silniejsze, wyrastają im kolce, dodatkowe zęby, ich zmysły stają się ostrzejsze, a skóra zmienia się w pancerz.
4. Uzyskują inteligencję – powoli odzyskują możliwość myślenia i zaczynają polować w grupach, planować zasadzki, skradać się itp.
5. Mutują – przeobrażają się coraz bardziej w nie-ludzkie istoty; pojawiają im się macki, dodatkowe otwory gębowe, oczy w dziwnych miejscach ciała lub wydzielają one śluz i tworzą kokony.

6. Gdy się w końcu najedzą... umierają (ostatecznie).
7. Wszystkie powyższe opcje – wybierz każdemu stworzonemu zombie jedną z propozycji.

Co powoduje przemianę?

1. Ugryzienie – dostanie się śliny (lub innego płynu ustrojowego) zombie do krwi ofiary.
2. Dotyk – kiedy krew zombie wejdzie w kontakt ze skórą.
3. Miejsce – w wybranych lokacjach powietrze jest zakażone patogenami lub cały teren jest napromieniowany.
4. Pasożyt – obcy organizm wpełza przez dowolny otwór ciała lub cierpliwie czai się w wodzie, czekając na spragnionych.
5. Magia – wielkie rytuały mrocznych wyznawców zmieniają całe społeczności, ewentualnie kontakt (na przykład wzrokowy) z kabalistycznym przedmiotem (totemem, fetyszem, artefaktem) powoduje transformację.
6. Sygnał – usłyszenie lub zobaczenie emitowanego przekazu doprowadza ofiarę do szaleństwa i zamienia ją w potwora.
7. Nic – liczba zombie jest ograniczona i po wydarzeniu, które je stworzyło, nie powstaną już nowe.

Jak zombie postrzegają świat?

1. Posiadają te same zmysły co zwykli ludzie.
2. Mają gorsze zmysły niż ludzie.
3. Charakteryzują się nadludzkim węchem, słuchem lub wzrokiem.
4. Nadnaturalne, magiczne lub psioniczne zmysły sprawiają, że potrafią wyczuć ofiarę na dystansie do pięćdziesięciu metrów.
5. Posiadają świadomość zbiorową i na bieżąco wymieniają się informacjami.
6. Posiadają wszczepy cybernetyczne – dysponują czujnikami ruchu i mogą podłączyć się do sieci monitoringu.
7. Reagują na promieniowanie, na przykład ciepło ludzkiego ciała lub elektryczność.



Dodatkowe moce zombie

1. Posiadają nadludzką siłę i szybkość.
2. Posiadają wyrastające z ciała kolce, twardniejący pancerz skórny i rozrastające się ostre zęby.
3. Plują „jadem”, który może być na przykład zgniłą krwią, zarażoną wirusami i bakteriami gnilnymi.
4. Umieją używać prostych narzędzi – siekier, młotów, pił mechanicznych, tasaków i haków.
5. Wydzielają przez skórę toksyczny gaz lub potrafią zionąć podmuchem promieniotwórczym.
6. Gdy zjedzą mózg, przejmują wspomnienia i plany osoby, do której należał (na przykład informacje dotyczące miejsca ukrywania się towarzyszy albo umiejętności obsługi broni).
7. Wszystkie powyższe opcje – wybierz każdemu tworzonemu zombie jedną z propozycji.

Jak zabić zombie?

1. Trafić w głowę lub uszkodzić jego mózg.
2. Odciąć lub zniszczyć jego głowę.
3. Zadać mu dużo obrażeń.
4. Poćwiartować jego ciało.
5. Spalić go lub zamrozić.
6. Rzucić odpowiedni czar, ugodzić artefaktem, potraktować właściwym promieniowaniem.
7. Odwodzić go za pomocą dowolnych metod.

Antidotum na bycie zombie

1. Nie istnieje.
2. Naukowcy z Pentagonu lub magowie z Domu Hermesa pracują nad szczepionką.
3. Ktoś już posiada antidotum lub wie, gdzie go szukać.
4. Istnieje wyłącznik na statku matce lub w tajnej bazie wojskowej lub trzeba przerwać odprawiany właśnie okultystyczny rytuał.
5. Trzeba wytworzyć odpowiednie promieniowanie lub przeprowadzić globalny rytuał kabalistyczny, ewentualnie wysłać konkretny sygnał satelitarny.

6. Specyficzny, rzadki szczep bakterii niszczy zombie lub przyczynę ich powstawania.
7. Istnieje „Pacjent 0”, w którego organizmie wytworzyły się przeciwciała przeciw zombifikacji.

Poniższe sekcje są opcjonalne i zależne od systemu, w który gracze. Pomagają one w zmodyfikowaniu świata gry lub do wstępnego nakreślenia autor-
skiego **settingu**.

Stan ludzkiej cywilizacji

1. Apokalipsa zombie rozpoczęła się dzisiaj! Świat jest taki, jak w opisie pochodzącym z podręcznika podstawowego, a zombie dopiero się pojawiają.
2. Cywilizacja upadła i jest całkowicie zrujnowana. Ludzie żyją w niewielkich grupkach po około dziesięć osób, cały czas walczą o przetrwanie i muszą ciągle się przemieszczać. Krąży jednak mit o konklawe, ostoi ludzkości, miejscu w którym ludzie mają swoją fortecę.
3. 90% świata jest zrujnowane, lecz istnieją ostoje ludzkości – fortece, bazy wojskowe, ośrodki paramilitarne, małe miasta – dysponujące ograniczonymi zasobami.
4. Połowa świata jest zrujnowana. Poza „terenami skażonymi” lub pustkowiami istnieją jeszcze broniące się państwa.
5. Świat ma się dobrze, istnieje jednak jedna strefa czy kraina objęta kwarantanną lub otoczona murem, gdzie występują zombie i tylko czekają na okazję do wydostania się na zewnątrz.
6. W całkowicie zrujnowanym świecie wyrosły nowe państwa-miasta z krótkimi szlakami handlowymi, regionalną polityką i tym podobnymi.
7. Nie wiadomo. Świat w danej lokacji jest całkowicie losowy (dowolna opcja ze wszystkich powyższych). Możliwe, że to pomieszanie różnych światów lub jednego świata z różnych okresów historycznych, a bohaterowie w sposób nieświadomy przekraczają jakies „portale”.

Dostępność zasobów i transportu

1. Wszystko zostało porzucone dość niedawno, więc różne przedmioty są łatwo dostępne i nie brakuje jedzenia (przynajmniej chwilowo).

2. Prawie wszystko zostało zdewastowane i ograbione, jednak pozostawione resztki są jeszcze całkiem świeże.
3. Niemal wszystkie rzeczy są niszczone przez zombie, istnieje jednak wciąż trochę przedmiotów i miejsc, których nie zdążyły one zniszczyć i spustoszyć.
4. Elektronika oraz jedzenie w dziwny, magiczny lub nadnaturalny sposób zaczynają się psuć i gnić, bądź wszystko zaczyna pokrywać się dziwnym grzybem.
5. Przydatne zasoby są często spotykane, ale część z nich jest zatruta, skażona, zaminowana lub jest pułapką zastawioną przez demony, miejscowych kanibali albo kosmitów.
6. Narzędzia, elektronika lub magia działają bez problemu, nie można jednak znaleźć jedzenia. Wszystko zostało zabrane przez ocalałych albo zniszczone przez zombie, trzeba więc polować i samemu wytwarzać żywność.
7. Wszystkie powyższe opcje – zasoby są całkowicie losowe.

Ludzie, których można często spotkać

1. Świetnie uzbrojony konwój wojskowy.
2. Ocalali mieszkańcy, którzy za wszelką cenę chcą przetrwać.
3. Uciekinierzy z więzienia, degeneraci i niebezpieczni przestępcy.
4. Mroczni kultyści, nawiedzeni egzorcyści, szaleni księża lub samozwańczy mesjasz.
5. Naukowcy, magowie lub obserwatorzy UFO.
6. Świry, wariaci i kanibale polujący na ludzi dla zabawy oraz mięsa.
7. Nikt. Bohaterowie Graczy są ostatnimi żywymi ludźmi, jednak jeszcze o tym nie wiedzą.

I to już koniec generatora! Łapcie zatem za kości i wyturlajcie sobie niepowtarzalną Apokalipsę Zombie!



TIPS & TRICKS: POT, KREW I ŁZY

Apteczka larpowego lekarza

ZOFIA URSZULA KALETA

ILUSTRACJE: MICHAŁ JAWORSKI



Granie lekarzem na larpie nie jest łatwe. Gracz zazwyczaj nie operuje wiedzą medyczną, która umożliwiłaby mu odgrywanie oparte na stawianiu diagnoz, a nawet jeśli naprawdę posiada odpowiednie wykształcenie, wciąż musi odnosić się do urazów wymyślonych przez współgraczy, czyli nierzeczywistych. Zresztą „lecząc”, stoi zwykle nad kawałkiem nietkniętej skóry, owiniętej ewentualnie bandażem. I nic. Nuda.

Tymczasem istnieją sposoby stworzenia realistycznej symulacji stołu operacyjnego, które uczynią grę dynamiczną, a larpową doktor Quinn lub doktora House'a – centrum emocjonujących wydarzeń. Łatwym, sprawdzonym sposobem jest przygotowanie przed grą Larpowej Apteczki, z której lekarze będą korzystali. To komplet prostych, lecz efektywnych materiałów charakterystycznych, których użycie nie wymaga szczególnych zdolności plastycznych, jedynie

stosowania się do zasad BHP. Zestaw (dający się łatwo zmniejszyć lub powiększyć, zależnie od potrzeb) umożliwia szybkie stworzenie siniaków, zadrapań, otarć, blizn starych i nowych, ran kłutych i ciętych, przekrwionych oczu, wymiotów, wybitych zębów, amputowanych palców lub straconych paznokci oraz wielu innych, cokolwiek makabrycznych przypadłości powiązanych ze sztuką medyczną. Dzięki niemu postać lekarza już nie tylko spędza czas przy łóżku pacjenta,

lecz ma także realny wpływ na jego stan, poświęca czas na zajęcie się urazem i czyni go widocznym, a zatem grywalnym dla innych uczestników larpa. Byliście kiedyś wdzięczni larpowemu lekarzowi za uratowanie wam życia? Nie? Cóż, czas by to się zmieniło.

” W LARPOWEJ APTECZCE WYKORZYSTUJEMY JEDYNNIE PROFESJONALNE, PRZEBADANE DERMATOLOGICZNIE MATERIAŁY.

W zaprezentowanej poniżej Larpowej Apteczce wykorzystujemy jedynie profesjonalne, przebadane dermatologicznie materiały. Części z nich odpowiadają nieopisane w tym artykule zamienniki domowej roboty, doradzamy jednak ostrożność w ich stosowaniu ze względu na uczulenia oraz zawartość składników organicznych (gdy zlatują się osy, nawet najwytrwalsi przeciwnicy wydatków przyznają, że sok wiśniowy zamiast sztucznej krwi nie był dobrym pomysłem). Warto dodać, że zakup materiałów charakteryzatorskich do szpitala, na użytek wszystkich graczy, których lekarze będą opatrywać, można zaproponować organizatorom larpa z myślą o podniesieniu jakości scenografii.

Larpowa Apteczka Collodium

(*Collodium, Kryolan, ok. 60 zł za 30 ml*)

Popularny wśród larpowców i cosplayerów środek do wykonywania blizn. Łatwy w użyciu, wymaga jednak dyscypliny podczas noszenia. Na umytą skórę nakłada się warstwami przezroczysty płyn, który ściąga ją, tworząc wklęsły, lśniący ślad po cięciu. Czas nakładania to około trzydzieści sekund. By uzyskać starą bliznę, collodium należy zapudrować. Dla efektu świeżej i zaognionej, całość można pokolorować odrobiną różu do policzków lub bladuróżowej szminki. Preparatu nie należy stosować w okolicach oczu, ze względu na możliwość ich podrażnienia. Zdejmować po maksymalnie sześciu godzinach, ponieważ skóra pod collodiumem nie oddycha i może się odparzyć z powodu braku dostępu powietrza. Standardowe opakowanie starcza na bardzo długo.

Fixer

(*Final Seal, Ben Nye, ok. 55 zł za 60 ml; Fixer Spray, Kryolan, ok. 100 zł za 400 ml*)

Utrwalacz charakteryzatorski, a zarazem najważniejsza część całego zestawu. Pokrywa makijaż przezroczystą, utwardzającą warstwą, zabezpieczając go przed rozmazaniem. Doskonały na każdego larpa z charakteryzacją. W sprayu lub atomizerze, należy aplikować go przy zamkniętych oczach (jest na bazie alkoholu) z odległości około trzydziestu centymetrów od twarzy.

Gąbka FX

(*Gąbka do efektów specjalnych, Kryolan, ok. 10 zł*)

Niewielka, porowata gąbka służąca do nakładania farby. Pozwala na łatwe fabrykowanie imitacji otarć, realistyczne brudzenie urazów, a przy odrobinie wprawy – tworzenie zarostów.

Krew FX

(*FX Blood, Kryolan, ok. 25 zł za 50 ml*)

Spośród wielu rodzajów krwi charakteryzatorskiej, które można znaleźć na rynku, plastikowa FX Blood wyróżnia się dobrą zmywalnością. Łatwo usuwalna z niemal wszystkich rodzajów tkanin za pomocą ciepłej wody, umożliwia tymczasowe plamienie kostiumów. Dostępna w ciemnym i jasnym odcieniu. Gęsta, po zastygnięciu wciąż lśniąca, przypominająca płynną, a przy tym odporna na rozmazywanie. Potrzeba wam jej naprawdę niewiele, chyba że szykujecie grę w klimatach filmów Tarantino. Ukryta w woreczku strunowym pod ubraniem i przebita w odpowiednim momencie może zapewnić naprawdę epickie sceny.

” DZIĘKI MATERIAŁOM CHARAKTERYZATORSKIM POSTAĆ LEKARZA JUŻ NIE TYLKO SPĘDZA CZAS PRZY ŁÓŻKU PACJENTA, LECZ MA TAKŻE REALNY WPŁYW NA JEGO STAN.

Krew do oczu

(*Augenblut, Kryolan, ok. 60 zł*)

Barwiona sól fizjologiczna, służąca do zakraplania oczu. Dostępna w kolorach czerwonym, czarnym, niebieskim i żółtym. Organizm wypłakuje ją w ciągu półtorej minuty, zostawiając na twarzy barwny ślad, a w kącikach oczu i na białkach

subtelny odcień. Doskonała na larpy o wampirach i w konwencji science fiction, a po wytarciu łez – do uzyskania efektu przekrwionych oczu. Czas aplikacji jest krótki, jednak wymaga ona wprawy. Zakraplanie nie jest bolesne, ale może u nieprzyzwyczajonego gracza wywoływać dyskomfort i chwilowe pieczenie. Nie wolno nakładać produktu, gdy na oku znajduje się soczewka. Używać maksymalnie mieszając po otwarciu.

Krew do rozgryzania

(*Krew teatralna proszkowa, Kryolan, ok. 3 zł za 1 szt.; krew płynna, Kryolan, ok. 4 zł za 1 szt.*)

Niewielkie czerwone kapsułki zawierające proszek z barwnikiem lub płyn. Jadalne, o miętowym lub wiśniowym smaku. Łatwe do przenoszenia w kieszeni, a nawet do przetrzymywania przez całą scenę między dziąsłem a wargą (ze względu na rozmiar nie wpływają na dykcję). Po rozgryzieniu dają efekt krwotoku lub krwawych wymiocin. Dobre również do długotrwałego odgrywania gruźlika kaszlącego w chusteczkę.

Krew do zadrapań

(*Scratch blood, Kryolan, ok. 60 zł*)

Gęsta, przypominająca żel substancja, służąca do imitacji świeżych strupów. Nakładana grubo może sama tworzyć ranę, a umieszczona na paznokciu – zasymulować jego utratę. Jeden z tych elementów charakterystycznych, których zastosowanie wygląda świetnie nawet w rękach osoby bez jakiegokolwiek talentu plastycznego.

Lakier do zębów

(*Kolory matowe, Kryolan, ok. 25 zł; kolory metaliczne, Kryolan, ok. 40 zł; Ben Nye, ok. 40 zł, Mehron, ok. 40 zł*)

Sposób na imitację wybitego lub złotego zęba, a także wszelkiego rodzaju próchnicy. Nakładany na osuszony ząb dwoma lub trzema warstwami. Dostępny w kolorach czarnym, białym (dla prezenterów telewizyjnych), żółtym, zielonkawym, „nikotynowym”, złotym i srebrnym. Zmywalny pastą i szczoteczką do zębów.

Mleczko lateksowe i puder

(*Gummimilch latex Liquid, Kryolan, ok. 40 zł za 100 ml*)

Najbardziej uczulający z materiałów na tej liście, wymagający przeprowadzenia testu alergicznego przed nałożeniem większej ilości. Płynny lateks, po zaschnięciu staje się przezroczysty i niemal nieodróżnialny od powierzchni skóry. Można w nim maczać watę i tworzyć wybrane kształty, szczypiąc układać cienkie linie lub po zapudrowaniu po prostu rozerwać, by pod spód wsunąć na przykład kawałki drewna, imitując białe drzazgi. Mleczko wymaga zwykle dodatkowej charakteryzacji przy pomocy farb oraz sztucznej krwi. Najtrudniejszy w użyciu z prezentowanych tu materiałów.

Paleta do efektów

(*Master Bruise Wheel, Ben Nye, ok. 100 zł; Special FX, Kryolan, ok. 45 zł*)

Zestaw tłustych farb w formie kółka, specjalnie dobranych do tworzenia siniaków, otarć i tym podobnych. Nakładane gąbką charakterystyczną lub pędzłami, pozwalają stworzyć realistyczny efekt urazu po bóje – od kilku minut po uderzeniu po tygodniowy, żółtawy cień.

Soczewki

(*Crazy roczne, ok. 40 zł za 2 sztuki*)

Biała soczewka typu *blind*, czyli nie posiadająca otworu. Daje realistyczny efekt ślepego, pokrytego bielmem oka. Nie tylko wygląda dobrze, lecz także sprawia, że gracz, który ją nosi nie widzi na jedno oko. Oczywiście wymaga zakładania czyściami rękami i noszenia tylko przez jedną osobę – jak każda inna soczewka.

Szyft do łez

(*Szyft do łez, Kryolan, ok. 30 zł*)

Przypominające szminkę opakowanie kryje w sobie specjalnie spreparowany, delikatny mentol. Wystarczy posmarować się nim w okolicach oka, aby spowodować łzawienie. Całkowicie bezpieczny, wywołuje jednak krótkotrwałe uczucie dyskomfortu.

”BYLIŚCIE KIEDYŚ WDZIĘCZNI
LARPOWEMU LEKARZOWI ZA
URATOWANIE WAM ŻYCIA? NIE? CÓŻ,
CZAS BY TO SIĘ ZMIENIŁO.

JAK WYWOŁAŁEM APOKALIPSE

Larpowy scenariusz o planowaniu końca świata

JACEK OLEJNIK

ILUSTRACJA: KACPER KUTRZUBA



Apokalipsa nie jest czymś prostym. Coś tak spektakularnego musi być precyzyjnie zaplanowane. Oczywiście jest więc fakt, że czysty przypadek lub przysłowiowy łut szczęścia nie wchodzi w grę. Decyzje zapadły: ludzkość musi wejść w nową erę, jednak aby tego dokonać, trzeba pozbyć się starej rasy. Tak więc wy, śmie-tanka Illuminati, musicie znaleźć sposób na skuteczną Apokalipsę. Jest tylko jeden warunek: wszystko musi wyglądać na wypadek...

To, co teraz czytasz, to scenariusz larpowy w formie print&play przeznaczony dla dziesięciu osób i jednego Mistrza Gry, który bierze w nim aktywny udział. Gracze wcielają się w postaci Mistrzów Łoży Masońskiej, a ich celem jest ustalenie, kto i w jaki sposób dokona Apokalipsy. Aby zrealizować to zadanie, troje spośród nich musi zostać wybranych do pełnienia wyjątkowych ról: Pioniera Zagłady, Czyściciela i Mesjasza. Na podjęcie decyzji gracze mają dokładnie godzinę.

Co musisz przygotować?

- Miejsce do obradowania i głosowania dla jedenastu osób,
- kuluary lub inne miejsce dobrze przystosowane do prowadzenia cichych rozmów, przeznaczone dla trzech osób (ważne, aby mogły znajdować się w nim tylko trzy osoby) i znajdujące się w okolicy głównego miejsca obrad,
- naszyjnik, klucz lub dziwny przedmiot – w dalszej części tekstu określany będzie on jako totem,
- kości, po jednej k8, k10, k12 i k20,
- 10 identyfikatorów.

”GRACZE WCIELAJĄ SIĘ W POSTACI MISTRZÓW ŁOŻY MASOŃSKIEJ, A ICH CELEM JEST USTALENIE, KTO I W JAKI SPOSÓB DOKONA APOKALIPSY.

Karta postaci

Każda karta postaci składa się z trzech sekcji:

- opis postaci – to klasyczna charakterystyka,
- opis kręgu – zawiera opis misji, którą gracz wykonywał z innym Mistrzem Łoży Masońskiej (wszystkie opisane misje nie powiodły się, ale sabotażystów, z jednym wyjątkiem, nie ma wśród graczy – ten element gry służy budowaniu atmosfery podejrzliwości),
- bonus – rozliczany na koniec gry, może on przybrać dwa stany: Wysoko i Nisko; jeśli gracz będzie dobrze odgrywał swoją rolę, na koniec gry MG powinien przyznać mu bonus z sekcji Wysoko, jeśli zaś nie wywiązał się dobrze z zadania sportretowania postaci, należy wykorzystać wartość przypisaną do Nisko.

Rola MG

Jako MG odgrywasz rolę Luciusa Ferno, przewodniczącego Łoży Masońskiej „Czarna Róża”. Musisz dbać o porządek głosowania oraz pilnować kilku

zasad. Aby tego dokonać, masz do dyspozycji jedno bardzo skuteczne narzędzie: jeśli ktoś się ciebie nie posłucha, zabijasz go swoim przenikliwym spojrzeniem.

” JAKO MISTRZ GRY ODGRYWASZ
ROLĘ LUCIUSA FERNO,
PRZEWODNICZĄCEGO ŁOŻY
MASOŃSKIEJ „CZARNA RÓŻA”.

Reguły rządzące rozgrywką

Zasada pierwsza

Głosowanie jest ważne tylko wtedy, gdy wszyscy obecni przy głosowaniu gracze podejmą decyzję jednogłośnie.

Przykład

Jako pierwsze zrzucimy bomby przeznaczone na stolice państw. Proponuję, abym to ja przeprowadził tę operację [jeśli wszyscy przy stole z głosowaniem się zgodzą, wniosek przechodzi i gracz, który go zgłosił, zostaje Pionierem zgłady].

Zasada druga

Jeśli ktoś trzyma w dłoniach totem, nikt inny spośród siedzących przy stole głosowań nie może się odezwać. Jeśli ktoś będzie próbował – przypomnij mu, Mistrzu Gry, o możliwości usunięcia go spośród żywych.

Zasada trzecia

Grupa znajdująca się w miejscu służącym do prowadzenia cichych rozmów jest wyłączona z głosowań, ale ma prawo szeptać pomiędzy sobą, nawet jeśli przy stole obrad ktoś trzyma totem.

Etapy rozgrywki

1. Poproś graczy, aby dobrali się Kręgami.
2. Daj im chwilę, aby osoby z tego samego Kręgu poznały się i omówiły szczegóły misji, w której brały udział.
3. Poproś graczy, aby pojedynczo weszli do pokoju na twój znak. Każdego z nich powitaj słowami: *Witaj Mistrzu (Mistrzyni), zasiądź na swoim miejscu*. Gdy gracz to uczyni, zaprosz do pokoju kolejnego.

4. Gdy wszyscy gracze już usiądą, podaj cel spotkania, metodę głosowania oraz omów działanie narzędzi, czyli totemu i miejsca cichych rozmów.
5. Poproś graczy, aby kolejno opowiedzieli coś o sobie i swojej postaci.
6. Powitaj graczy, wprowadzając ich w klimat gry. Możesz coś zaimprovizować lub przytoczyć poniższy tekst:

Witam was wszystkich serdecznie. Jak wiecie, nadszedł już czas. Zbliży się chwila przekazania tytułu Wielkiego Mistrza Łoży. Ta era dobiega końca. Musimy wymyślić, w jaki sposób zniszczymy aktualny porządek świata. To zadanie spoczywa na waszych barkach. Musicie wyznaczyć trzy osoby do przeprowadzenia trzech faz Apokalipsy. Fazę pierwszą przeprowadzi Mistrz zwany Pionierem Zgłady. Wprowadzi on w ruch koła przeznaczenia. W fazie drugiej Mistrz dzierżący rolę Czyściciela dopełni zniszczenia. Trzecia faza, poprowadzona przez Mistrza o roli Mesjasza, da nadzieję tym, którzy przeżyją i poprowadzi ich ścieżką naszych pragnień. Macie dokładnie godzinę. PRZYPOMI-NAM O PORZĄDKU OBRAD [w tym momencie spoglądam na was i czuję, że jeśli ktokolwiek mi przeszkodzi – spłonie żywcem]. To, przy czym siedzimy, to stół do głosowań. Macie prawo podawać wnioski pod głosowanie. Treścią wniosku może być wszystko, oprócz opuszczenia tej sali lub zabicia innego Mistrza! Można jednak zabronić innemu Mistrzowi głosować, jeśli taki wniosek przejdzie przez głosowanie. Ten totem to mój głos. Każdy może po niego sięgnąć. Temu, kto go dzierży, nie wolno przeszkadzać w przemowie, gdyż osobiście spalę taką osobę spojrzeniem. Tylko ja mam prawo zabrać totem lub przerwać Mistrzowi. Tam zaś znajduje się stół szeptów. Mogą przy nim siedzieć maksymalnie trzej Mistrzowie. Nie mogą oni głosować, lecz mogą szeptać, nawet gdy ktoś inny dzierży totem. Dziś po raz pierwszy widzicie swoje twarze, być może rozpoznajecie kim jesteście. Proponuję, abyśmy się przedstawili. Mistrzu – zacznij, gdyż czas już ucieka...

7. Gdy gracze się już przedstawiają, zaproponuj im skorzystanie z totemu. Jeśli nikt się nie zdecydował, zatrzymaj go dla siebie. Jeśli ktoś o niego



poprosi, dopilnuj, aby nie znużył słuchaczy. Gdy znuży, odbierze mu totem i o opinię w danej sprawie spytaj innych Mistrzów.

8. Jeśli gracze mają jakikolwiek plan Apokalipsy, poddawaj go pod głosowanie.
9. Jeśli gracze po godzinie nie mają gotowego planu Apokalipsy i obsadzonych trzech ról, odegraj (a resztę dopowiedz fabularnie) scenę, w której kolejno spalasz ich spojrzaniem na popiół.
10. Jeśli gracze uzgodnili harmonogram Apokalipsy i ustalili, kto będzie pełnił trzy kluczowe role – rozwiąż spotkanie i larpa.

„JEŚLI KTOŚ TRZYMA W DŁONIACH TOTEM, NIKT INNY SPOŚRÓD SIEDZĄCYCH PRZY STOLE GŁOSOWAŃ NIE MOŻE SIĘ ODEZWAĆ.

Rozwiązanie larpa

Uważnie słuchaj pomysłów graczy, ponieważ na tej podstawie będziesz budował historię tego, co się wydarzyło. Oceń, jak odgrywali swoje

role trzech wybrańcy: Pionier Zagłady, Czyściciel i Mesjasz.

Grali wystarczająco dobrze i dodawali grze klimatu? Poproś ich, aby podali wartość Wysoką ze swojej karty postaci. Grali słabo? Poproś ich o wartość Niską.

Te wartości to kości, którymi będziesz rzucał (na przykład k8, k10, k20) lub konkretne liczby (np. 1, 10, 20). Wykonaj rzuty (najlepiej tajnie), zsumuj cały wynik i sprawdź efekt w tabelce.

Apokalipsa się nie udała	Apokalipsa się udała	Apokalipsa zabiła także Łożę
Poniżej 20	20-40	Powyżej 40

Jak już zapewne zauważyłeś, zbyt wysoki wynik zabija także Mistrzów Łoży. Teraz, na podstawie decyzji graczy i finałowych rzutów, opowiedz historię projektu *Ludzkość 2.0*.

Ach. Jeszcze jedna sprawa. Nie zapomnij przy tym wyjaśnić, dlaczego byłeś w stanie spopielić kogoś samym spojrzaniem...

Karty postaci

Profesor nauk medycznych

[imię postaci wymyśla gracz]

Opis: Jesteś profesorem nauk medycznych, specjalizującym się w wirusach. Przystąpiłeś do masonerii, ponieważ uważasz gatunek ludzki za upośledzony. Tak łatwo w dzisiejszych czasach tworzyć wirusy, które są w stanie zniszczyć całą ludzkość. To banalnie proste, szczególnie dla ciebie. Uważasz, że ludzkość powinna wejść w tryb 2.0 i to już od bardzo dawna. Twoja kariera naukowa jest hamowana przez takie bzdury jak etyka zawodowa oraz brak pozwolenia na przeprowadzanie eksperymentów na ludziach i zwierzętach. Uważasz człowieka za najwyższe dobro i mierzysz cię niedoskonałości gatunku. Twoim pomysłem na świetną apokalipsę byłaby specjalna kampania wirusów, precyzyjnie wycelowana w ludzkość. Nie ufasz Kręgowi Saturna, gdyż ich misja znalezienia kwasu, usuwającego ludzkość „mechanicznie”, nie powiodła się.

Krąg: Pluton

Celem twoim oraz drugiego Mistrza z kręgu Plutona było sprawdzenie, czy istnieje możliwość hodowli odpowiednich wirusów w kosmosie. Niestety misja ta nie powiodła się, ponieważ ktoś spoza Kręgu najwyraźniej was sabotował.

Bonus: Nisko: k12; Wysoko: k20

Doktor nauk medycznych

[imię postaci wymyśla gracz]

Opis: Posiadasz tytuł doktora nauk medycznych i specjalizujesz się w bakteriach. Należysz do masonerii, ponieważ uważasz że aktualny gatunek ludzki jest słaby. W swoich pracach wielokrotnie wykazywałeś podatność ludzi na niezliczoną liczbę bakterii oraz ich mutacji. Uważasz, że ludzkość jest zdemoralizowana i cofa się w rozwoju. Jesteś w stanie stworzyć odpowiednią bakterię, która wybije globalną populację. Jesteś również w stanie stworzyć na nią odpowiedni antybiotyk i zaaplikować sobie oraz masonerii, choć nie udało ci się jeszcze tego procesu zautomatyzować. Nie ufasz Kręgowi Marsa, ponieważ ostatnio nie potrafili zapanować nad dronami w strefach lokalnych działań wojennych.

Krąg: Wenus

Celem twoim oraz drugiego Mistrza z kręgu Wenus było stworzenie ogólnej broni biologiczno-chemicznej, na którą odporna będzie Łoża. Niestety misja ta nie powiodła się (wszystkie próby na młodszych członkach masonerii zakończyły się niepowodzeniem), ponieważ ktoś spoza Kręgu was sabotował.

Bonus: Nisko: k10; Wysoko: k12

Inżynier

[imię postaci wymyśla gracz]

Opis: Jesteś inżynierem, dodatkowo protetykiem i człowiekiem, który korzysta już z dobrodziejstw technologii wszczepów. Nie możesz i nawet nie chcesz zrozumieć argumentów zacofanego tłumu, bełkoczącego coś o utracie człowieczeństwa. Jako specjalista w swojej dziedzinie umiesz tworzyć coraz doskonalsze roboty, które przewyższają wszystko to, co stworzyła dotychczas natura. Wytrzymałsze kości, bardziej wyraziste wzorce zapachowe – wszystko to można ująć w karby matematyki! Uważasz, że na tytuły Mistrzów nie zasługują członkowie Kręgu Jowisza. Ich misja, aby nie dopuścić do agresji Rosji na Europę, nie powiodła się.

Krąg: Saturn

Celem twoim oraz drugiego Mistrza z kręgu Saturna było stworzenie kwasu usuwającego wszystko to, co organiczne. Niestety misja ta nie powiodła się (wszystkie próby na młodszych członkach łoży zakończyły się niepowodzeniem), ponieważ ktoś spoza Kręgu was sabotował.

Bonus: Nisko: k12; Wysoko: k20

Programista

[imię postaci wymyśla gracz]

Opis: Jesteś programistą i uważasz świat za nadmiernie skomplikowany. Dodatkowo ludzie dziwnym trafem wszystko sobie utrudniają. Kiedy wymyśliłeś algorytm na usprawnienie sieci komunikacyjnej, zostałeś wyśmiany. Gdy stworzyłeś system bezkolizyjnych kolei, próbowano cię zastraszyć. Uważasz że to bydło, które nazywa siebie ludźmi, nie powinno tak reagować. Nie dostrzegają oni nawet, jak bardzo są uzależnieni od obecnej technologii. W Łoży odnalazłeś akceptację i spokój. Podejrzany jest dla ciebie Krąg Plutona, ponieważ mimo zapewnień, że można hodować wirusy w kosmosie, poniósł porażkę.

Krąg: Mars

Celem twoim oraz drugiego Mistrza z kręgu Marsa była inwigilacja obszarów wojennych za pomocą dronów. Niestety misja ta nie powiodła się, ponieważ ktoś spoza Kręgu was sabotował.

Bonus: Nisko: k12; Wysoko: k20

Astronom

[imię postaci wymyśla gracz]

Opis: Jesteś osobą, która uwielbia kosmos i poszukuje nowych ciał niebieskich. Masz rodzinę, dużą liczbę znajomych oraz kupę forsy. Ty to masz farta! Dodatkowo zostałeś zaproszony do Łoży Masońskiej i otaczają cię wyłącznie konkretni oraz zorganizowani ludzie. Czasem ci nawet pomagali, czujesz się zatem w obowiązku również im pomóc. Nie jesteś przekonany do Mistrzów z Kręgu Wenus, ponieważ ich broń biologiczna może uderzyć w każdego, także i w was.

Krąg: Jowisz

Celem twoim oraz drugiego Mistrza z kręgu Jowisza było niedopuszczenie do agresji Rosji na Europę. Niestety misja ta nie powiodła się, ponieważ ktoś spoza Kręgu was sabotował.

Bonus: Nisko: wybierz kość, którą będzie rzucał MG;
Wysoko: wybierz wynik.

Astrofizyk

[imię postaci wymyśla gracz]

Opis: Jesteś szanowanym astrofizykiem. Od wielu lat obserwujesz na niebie zmiany ciał niebieskich i irytuje cię fakt, że nigdy nie ma pieniędzy na podróże kosmiczne. To już byłoby możliwe, gdyby tylko ludzkość nie była tak... zacofana. Zostałeś przyjęty do Łoży i wiesz, że z obecnym gatunkiem ludzkim jest więcej kłopotów niż pożytków. Dodatkowo ludzkość jest bezbronna wobec tego, co nazywasz arsenałem kosmicznym. Wiesz, że nie byłoby dla ciebie zbyt wielkim problemem spowodować odpowiednią kosmiczną kraksę, na kurs kolizyjny z Ziemią wprowadziwszy asteroidę... umarłaby wtedy duża część nieprzystosowanego gatunku, jakim jest *homo sapiens*... Nie ufasz Kręgowi Saturna, ponieważ ich misja znalezienia kwasu, usuwającego ludzkość „mechaniczne”, nie powiodła się.

Krąg: Pluton

Celem twoim oraz drugiego Mistrza z kręgu Plutona było sprawdzenie, czy istnieje możliwość hodowli odpowiednich wirusów w kosmosie. Niestety misja ta nie powiodła się, ponieważ ktoś spoza Kręgu najwyraźniej was sabotował.

Bonus: Nisko: k8; Wysoko: k10

Profesor chemii

[imię postaci wymyśla gracz]

Opis: Jesteś profesorem chemii i dostrzegasz, jak bardzo ułomny jest człowiek. Tak naprawdę jest to tylko dobry materiał organiczny do badań. Brzydzisz się ludźmi, gdyż widzisz ich wielką słabość... Wszędzie słabość... Masz nawet pomysł, co zrobić aby ta słaba część ludzkości umarła. Wystarczy podać odpowiednią truciznę, a ludzie nieprzystosowani nie przeżyją. To świetny pomysł, przynajmniej w twoim odczuciu. Szkoda, że inni nie mają tak dobrych koncepcji jak ty. To między innymi dlatego jesteś nieprzychylnie nastawiony do Kręgu Marsa. Ostatnio zupełnie nie potrafili zapanować na swoimi dronami w strefach lokalnych działań wojennych.

Krąg: Wenus

Celem twoim oraz drugiego Mistrza z kręgu Wenus było stworzenie ogólnej broni biologiczno-chemicznej, na którą odporna będzie Łoża. Niestety misja ta nie powiodła się (wszystkie próby na młodszych członkach masonerii zakończyły się niepowodzeniem), ponieważ ktoś spoza Kręgu was sabotował.

Bonus: Nisko: k10; Wysoko: k12

Mizantrop

[imię postaci wymyśla gracz]

Opis: Jesteś mizantropem. Nienawidzisz ludzkości, dosłownie CAŁEJ ludzkości. Zostałeś zaproszony do Łoży Masońskiej i główkujesz, jak sprowadzić zagładę na CAŁY ŚWIAT, włącznie z Łożą i twoją skromną sobą. Wiesz, że inni się nie zgodzą, trzeba więc ich jakoś przechytrzyć... tak, aby Apokalipsa zniszczyła także i was. Jesteś jednym z najwybitniejszych chemików na świecie i byłbyś w stanie, przy odpowiedniej pomocy, stworzyć truciznę, która zabije wszystkich. No i jeszcze jedno, w świetle ostatnich wydarzeń uważasz, że na tytuły Mistrzów nie zasługują członkowie Kręgu Jowisza. Ich misja, aby nie dopuścić do agresji Rosji na Europę, spelzła na niczym.

Krąg: Saturn

Celem twoim oraz drugiego Mistrza z kręgu Saturna było stworzenie kwasu usuwającego wszystko to, co organiczne. Niestety, misja ta nie powiodła się (wszystkie próby na młodszych członkach łoży zakończyły się niepowodzeniem), ponieważ ktoś spoza Kręgu was sabotował.

Bonus: Nisko: wartość 10; Wysoko: wartość 20.

General

[imię postaci wymyśla gracz]

Opis: Jesteś patriotą, wojskowym, najwyższym generałem. Wiedziałeś, że istnieje jakaś Łoża, która spiskuje przeciwko całemu światu. Na szczęście udało ci się do niej dostać. Te obrady mają dotyczyć zniszczenia świata. Nie chcesz, aby im się udało! Najchętniej zabiłbyś wszystkich Mistrzów. Niestety, nie wiesz jeszcze kim są ci ludzie oraz dlaczego tak działają. Zrobisz wszystko, aby ich powstrzymać, choć zdajesz sobie sprawę, że śmierć członków Łoży nic nie zmieni. Trzeba zniszczyć ich plany, a nie tylko ich samych! Na szczęście Mistrzowie nie ufają sobie wzajemnie, a dla twojego partnera z Kręgu podejrzany jest Krąg Plutona – mimo zapewnień, że można hodować wirusy w kosmosie, nie udało im się niczego osiągnąć. Trochę w tym twojej zasługi, przekazałeś im bowiem sfalszowane wyniki badań NASA.

Krąg: Mars

Celem twoim oraz drugiego Mistrza z kręgu Marsa była inwigilacja obszarów wojennych za pomocą dronów. Misja ta nie powiodła się, ponieważ sabotowałeś ją osobiście. Udało ci się również oddalić od siebie wszelkie podejrzenia.

Bonus: Nisko: wartość 10; Wysoko: wartość 1.

Dyplomata

[imię postaci wymyśla gracz]

Opis: Od dawna pracowałeś jako dyplomata i rozumiesz, że ludzie nie potrafią działać dla wspólnego dobra, chcą ciągle się zabijać, a w ich głowach jest tylko wieczna wojna. Uważasz to za strasznie infantylne i głupie. Taka ludzkość nie jest dla ciebie. Jeśli chcą się zabijać – proszę bardzo. Chętnie pomożesz im w realizacji tego globalnego przedsięwzięcia. W końcu jesteś dyplomatą, masz szerokie kontakty i zawsze możesz komuś pomóc. Nie jesteś przekonany do Mistrzów z Kręgu Wenus, ponieważ ich broń biologiczna może uderzyć także w Łożę.

Krąg: Jowisz

Celem twoim oraz drugiego Mistrza z kręgu Jowisza było niedopuszczenie do agresji Rosji na Europę. Niestety misja ta nie powiodła się, ponieważ ktoś spoza Kręgu was sabotował.

Bonus: Nisko: k8; Wysoko: k20.

LEMOTEKA



KLASYKA SCIENCE FICTION
W NOWEJ POSTACI!



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

audioteka

dobrze opowiedziane historie

STÓJ, BO STRZELAM!

Larpowe kompendium broni palnej

KRZYSZTOF „FLAPJACK” MAJ

ILUSTRACJA: MICHAŁ JAWORSKI



Stój, bo strzelam! Okej, stoję i czekam. Mam tylko pytanie, z czego będziesz do mnie strzelał? O ile bowiem istnieją specjalne odpowiedniki broni białej, dedykowane do użycia na larpach, o tyle do tej pory nie powstał system symulacji broni palnej na potrzeby naszego hobby. Nie oznacza to oczywiście, że nie istnieją systemy, które możemy zaadaptować. W poniższym artykule przedstawię wam kilka rozwiązań, pozwalających na uatrakcyjnienie gier o emocjonujące strzelaniny. Mogę się już ruszać? No to jedziemy.

Paintball to znana i lubiana zabawa na różnego rodzaju imprezach firmowych. Gromadzi ona również dużą liczbę fanów, którzy traktują ją jako dziedzinę sportu. Zaletą paintballu jest to, że używa się w nim kul z farbą, które po trafieniu przeciwnika rozbijają się i pozostawiają kolorowy ślad. Takie rozwiązanie ułatwia określenie, kto i gdzie został postrzelony, dodatkowo użycie farby w odpowiednim kolorze może być bardzo klimatyczne. Do strzelania takimi kulami używa się tzw. „markerów”, czyli urządzeń działających na zasadzie broni pneumatycznej, które tylko w niewielkim stopniu przypominają z wyglądu prawdziwą broń palną. Skuteczny zasięg markerów to 20-30 metrów, co pozwala toczyć satysfakcjonujące potyczki na bliskim i średnim dystansie. Ogromną wadą paintballu jest konieczność używania masek ochronnych. Fakt ten mocno ogranicza możliwość użycia go w larpach. Maski jest bowiem nie tylko kłopotliwa w noszeniu i utrudnia mówienie, lecz również mocno wpływa na wygląd gracza.

PAINTBALL TO ZNANA I LUBIANA ZABAWA NA RÓŻNEGO RODZAJU IMPREZACH FIRMOWYCH. CIEKAWYM POMYSŁEM MOŻE BYĆ WYKORZYSTANIE GO JAKO JEDNEGO Z ELEMENTÓW LARPA.

Podsumowując, nierealistyczny wygląd „broni” i kule na farbę sprawiają, że paintball w niewielkim stopniu nadaje się do zastosowania na larpach. System ten moglibyśmy jednak wykorzystać w grach futurystycznych, mocno nastawionych na walkę. Gra taka musiałaby toczyć się na otwartej przestrzeni lub na specjalnie przygotowanej arenie. Paintball zupełnie nie nadaje się natomiast do zastosowania w przypadku *chamber* larpów i gier nastawionych na inną interakcję niż walka pomiędzy uczestnikami.

Ciekawym pomysłem może być również wykorzystanie rozgrywek paintballowych jako jednego z elementów larpa. Przyjmijmy taki scenariusz: gra toczy się w centrum dowodzenia kryzysowego, a jedną z możliwości, jakie posiadają postacie graczy, jest wysłanie grupy szybkiego reagowania w celu zneutralizowania terrorystów. Grupa terrorystyczna może składać się z innych uczestników larpa, ale dlaczego żołnierzy nie miałyby odgrywać te same osoby, które wcześniej, jako analitycy, zadecydowały o ataku? Takie żonglowanie postaciami pozwoli uczestnikom na szersze spojrzenie na fabułę i z pewnością ożywi rozgrywkę. Do symulacji okazjonalnej potyczki paintball wydaje się być świetnym rozwiązaniem, choć z pewnością nie jedynym.

Obecnie najbardziej rozpowszechnionym w Polsce systemem symulacji broni palnej są repliki typu *Air Soft Guns* (ASG). Amunicja

w nich stosowana to plastikowe kulki o średnicy 6-9 milimetrów, które w przeciwieństwie do kul paintballowych nie pozostawiają kolorowych śladów. Dlatego w rozgrywkach ASG osoba trafiona musi sama to potwierdzić, co niekiedy prowadzi do kłótni i nieporozumień. „Broń” ASG to przeważnie realistyczne repliki istniejącej broni palnej. W ofercie sklepów zajmujących się tym hobby znajdziecie nie tylko większość modeli współczesnej broni, lecz również legendy dzikiego zachodu lub drugiej wojny światowej. Ba, zdarzają się nawet futurystyczne repliki typu M41A Pulse Rifle z filmu *Obcy*. Zasięg strzału repliki broni waha się od 20 do 100 metrów, w zależności od jej typu i jakości. W przeciwieństwie do paintballu, w przypadku zabawy z ASG nie ma konieczności używania pełnych masek i wystarczą okulary lub gogle ochronne o odpowiednich atestach. Ceny replik zaczynają się od kilkunastu lub kilkudziesięciu złotych w przypadku zabawek dla dzieci, mają one jednak niewielką moc i bardzo szybko ulegają awarii. Przeciętnej jakości replika kosztuje, podobnie jak marker paintballowy, około kilkuset złotych. Repliki najwyższej klasy osiągają zaś cenę powyżej tysiąca złotych. Na korzyść ASG przemawia jednak dużo tańsza amunicja.

” ASG TO PRZEWAŻNIE REALISTYCZNE REPLIKI ISTNIEJĄCEJ BRONI PALNEJ. WIELE LARPÓW ROZGRYWANYCH W POLSCE I NA ŚWIECIE KORZYSTA Z TEGO TYPU REPLIK.

Właściwości ASG sprawiają, że system ten używany jest nie tylko przez hobbystów, lecz także przez wojsko w charakterze broni treningowej. To zrozumiałe, że również wiele larpów rozgrywanych w Polsce i na świecie korzysta z tego typu replik. Głównie są to gry osadzone w realiach postapokaliptycznych, choć zdarzają się również larpki westernowe, science fiction lub inspirowane współczesnymi oraz historycznymi konfliktami zbrojnymi.

Pomimo swoich niewątpliwych zalet, ASG – podobnie jak paintball – nie nadaje się do zastosowania w *chamberach* (strzał z bliskiej odległości może być bolesny i niebezpieczny, nawet przy zastosowaniu ochrony oczu). Podobnie jak kule

paintballowe, kulki ASG mogą zniszczyć wyposażenie pomieszczenia. Problem stanowią również okulary lub gogle ochronne, których noszenie dla wielu graczy jest niekomfortowe, a sam ich wygląd nie pasuje do wszystkich konwencji.

Alternatywą dla powyższych systemów są zabawkowe „blastery”, które strzelają piankowymi strzałkami lub dyskami. Od najbardziej popularnej marki nazywane są one nerfgunami. Zasięg przeciętnego nerfguna to kilkanaście metrów, niestety taka broń stosunkowo często się zacina i nie grzeszy celnością. Dodatkowo, będąc produktem przeznaczonym dla dzieci, nerfguny mają zupełnie nierealistyczne kształty i są fabrycznie malowane na jaskrawe kolory. Mimo tych wszystkich wad posiadają jednak ogromną zaletę, która sprawia że wiele osób decyduje się je zakupić, przemalować zgodnie ze swoimi potrzebami oraz zmodyfikować ich mechanizmy tak, aby uzyskać większy zasięg i celność. Zaletą tą jest brak konieczności używania elementów ochronnych i chociaż trafienie w oko nadal nie jest niczym przyjemnym, to nie grozi trwałym uszkodzeniem wzroku. Sprawia to, że „nerfy” są świetnym systemem do stosowania na larpach odbywających się na niewielkiej przestrzeni. Ich fantazyjne kształty dobrze pasują do konwencji steampunkowych i futurystycznych. Nerfguny są również doskonałym rozwiązaniem dla larpowców żyjących w krajach, gdzie prawo o wiele bardziej restrykcyjnie traktuje użycie replik typu ASG. Zaletą „nerfów” jest też ich stosunkowo niska cena oraz spora różnorodność dostępnych na rynku modeli. Dodając do tego nawet cenę zakupu farb służących do przemalowania „blastera”, nadal jest to dużo tańsze rozwiązanie niż repliki ASG.

” ALTERNATYWĄ DLA PAINTBALLU I ASG SĄ NERFGUNY, KTÓRE STRZELAJĄ PIANKOWYMI STRZAŁKAMI LUB DYSKAMI.

Jednak nie zawsze na larpie najważniejsze jest to, kto jest najlepszym strzelcem i gdzie oberwaliśmy. O wiele częściej bardziej zależy nam na emocjach i klimacie strzelaniny, a nic tak nie buduje napięcia, jak huk wystrzałów, dym oraz zapach prochu strzelniczego. Efekt ten możemy łatwo uzyskać,

używając broni hukowej – poczynając od tanich rewolwerów kapiszonowych, a na replikach ładowanych ślepych nabojami kończąc. Oczywiście wadą takiego rozwiązania jest brak pocisku, który może ugodzić gracza i zakomunikować mu trafienie. Larpy, które wykorzystują broń hukową, bazują przeważnie na zaufaniu do graczy i ich wyczuciu dramatyzmu sceny.

Zasady takiej gry mogą mówić o tym, że gracz który widzi, że inny uczestnik larpa strzela w jego kierunku, powinien zdecydować o efekcie postrzału i odpowiednio go odegrać. Można również wcześniej ustalić zdolności strzeleckie postaci i w zależności od ich poziomu przyznać graczom odpowiednią liczbę niewypałów oraz sprawnych ładunków. Wtedy pojedynki wygrywa osoba, która pierwsza wystrzeli. Broń hukowa może być ponadto dodatkiem do bardziej rozbudowanej mechaniki (np. bazującej na kartach do gry), a sama strzelanina rozgrywać się według wyznaczonego wcześniej przez testy scenariusza. Osobiście nie jestem zwolennikiem takich rozwiązań, gdyż zaburzają one dynamikę gry. Problem z wykorzystaniem takiej broni pojawia się również w przypadku dużych strzelanin, którym przeważnie towarzyszy spory chaos. W takim przypadku w łeb biorą skomplikowane zasady i jedyne co pozostaje,

to zaufać graczom i ich wyczuciu. Myślę że emocje i wrażenia towarzyszące takim walkom są na tyle silne, że warto zaryzykować z bardziej umownymi zasadami.

”NIC TAK NIE BUDUJE NAPIĘCIA,
JAK HUK WYSTRZAŁÓW, DYM ORAZ
ZAPACH PROCHU STRZELNICZEGO.
EFEKT TEN MOŻEMY ŁATWO UZYSKAĆ,
UŻYWAJĄC BRONI HUKOWEJ.

Jak pisałem wcześniej, do kategorii broni hukowych należą zarówno zabawkowe kapiszoniaki, jak i broń na ślepą amunicję. Te pierwsze można nabyć za kilka do kilkudziesięciu złotych, niestety najczęściej wykonane są z plastiku i niezbyt wiernie oddają swoje prawdziwe odpowiedniki, a używane w nich kapiszony nie są zbyt głośne i dają niewiele dymu. Pozwalają za to bezpiecznie oddać strzał nawet z bliskiej odległości i nie narażają graczy na niebezpieczeństwo. Dzięki temu bez żadnych przeszkód mogą być używane w zamkniętych pomieszczeniach, a zatem również i w *chamberach*.

Pistolety na naboje hukowe wykonane są z o wiele większą starannością i zasilane



ładunkami o dużo większej mocy. Używając ich, możemy uzyskać niesamowite efekty, lecz musimy pamiętać o zachowaniu zasad bezpieczeństwa. Niedopuszczalne jest oddawanie strzału z odległości mniejszej niż trzy metry, a ze względu na głośny huk nie powinno strzelać się w pomieszczeniach. Broń tego typu kosztuje od kilkuset do kilku tysięcy złotych i świetnie sprawdza się na larpach pirackich, gangsterskich lub westernach. Można też pokusić się o użycie jej w światach fantasy, wykorzystujących broń palną (np. *Warhammer*).

” DLA FANÓW ZAAWANSOWANEJ TECHNOLOGII PRZEDSTAWIAM LASER TAG, KTÓRY ZWANY JEST RÓWNIEŻ LASEROWYM PAINTBALLEM.

Na koniec fanom zawansowanej technologii przedstawiam Laser Tag, który zwany jest również Laserowym Paintballem. Wbrew swojej nazwie technologia ta nie jest oparta na laserach, lecz na podczerwieni. Strzelanie polega na emitowaniu wiązki podczerwieni, a gracze noszą na sobie specjalne czujniki, które po namierzeniu ich przez wiązkę informują o trafieniu. W zależności od jakości, zasięg takiej broni waha się od dwudziestu do kilkuset metrów. Laser Tag jest zupełnie bezbolesny, a ponadto posiada możliwość konfigurowania liczby trafień, które gracz może otrzymać, oraz pozwala na wprowadzanie ograniczeń w ilości amunicji. Istnieją również urządzenia współpracujące z systemem, które mogą działać jak apteczki lub bomby. Do wyboru mamy również szeroką ofertę broni, jednak te najtańsze nie wyróżniają się realizmem i przypominają raczej futurystyczne modele znane z gier i filmów. Dopiero egzemplarze kosztujące po kilka tysięcy złotych perfekcyjnie oddają wygląd swoich realnych odpowiedników oraz posiadają skomplikowane systemy symulacji. Praktykowane jest również przerabianie na Laserowy Paintball replik ASG oraz egzemplarzy broni pozbawionych elementów bojowych. Minusem Laseru Tagu jest mniejsza dokładność w przypadku rejestrowania trafienia, niższy realizm (nie ma pocisku, sama wiązka nie opada jak realne pociski itp.) oraz konieczność noszenia czujników.

Wykorzystanie tego systemu poleciłbym w grach o dużym natężeniu elementów gamistycznych. Dzięki możliwości ustawiania „poziomów życia”, programowania typu używanej broni i wielu innych modyfikacji, Laser Tag wydaje się być wprost stworzony do takich rozgrywek. W zależności od jakości replik, walki z ich użyciem mogą być toczone zarówno w zamkniętych pomieszczeniach, jak i na dużych przestrzeniach, co sprawia że jest to pod tym względem najbardziej uniwersalny ze wszystkich analizowanych dotychczas systemów. Niestety wysoka cena i mała popularność sprawiają, że rozwiązanie to rzadko pojawia się na larpach. A szkoda, ponieważ uważam że larp science fiction wykorzystujący Laser Tag mógłby okazać się niesamowicie miódny.

” NIE ISTNIEJE JEDNO NAJLEPSZE ROZWIĄZANIE IMPLEMENTACJI BRONI PALNEJ DO LARPÓW.

Artykuł ten oczywiście nie wyczerpuje wszystkich możliwych systemów symulacji broni palnej. Staralem się zaprezentować w nim te najbardziej popularne i użyteczne dla osób zainteresowanych larpami. Z premedytacją pominąłem rozwiązania w stylu używania pistoletu z dłoni, patyka lub dowolnego przedmiotu przypominającego broń i krzyczenia *pif, paf, nie żyjesz*. Nie proponowałem wam również rzucania w siebie woreczkami, szyszkami lub zgniecionymi kartkami papieru. Jasne, że takie rozwiązania pojawiają się na larpach, ale myślę że stać nas na odrobinę więcej inwencji.

Chciałem wam również udowodnić, że nie istnieje jedno najlepsze rozwiązanie implementacji broni palnej do larpów. Mam jednak nadzieję, że ten tekst pomoże wam wybrać metodę najlepiej pasującą do waszej gry. Jeśli macie jakieś uwagi lub chcielibyście podzielić się swoimi patentami, piszcie do mnie na adres srkkrzysztofmaj@gmail.com. Pamiętajcie też, że w larpie nie chodzi raczej o „fragowanie” przeciwników i dobrze jest stosować się do zasady *najpierw pytaj, potem strzelaj*.

Do zobaczenia na larpach!



www.fajneRPG.pl

WOLSUNG

MAGIA WIEKU PARY



**WSZYSTKIE PODRĘCZNIKI KUPISZ NA:
www.RPGsklep.pl**

PO CO ERPEGOWCOM LARPY?

Rzecz o wymiernych korzyściach

BARTEK ZIOŁO



W wielu komentarzach dotyczących nowej odsłony magazynu pada postawione w tytule pytanie. Jest ono zrozumiałe, szczególnie dla tych, którzy nigdy nie interesowali się larpami, a w Magii i Mieczu widzą miejsce wyłącznie dla „tradycyjnych” gier fabularnych. Żeby nie było, że redakcja nie słucha głosów swoich fanów, ten krótki tekst ma na celu dać na nie kilka odpowiedzi. Oczywiście będą to przykłady bardzo ogólne – są w końcu różne gry i różne sposoby grania w nie, nie da się zatem wypracować żadnej uniwersalnej formuły. Nie są to też przykłady kompletne i wyczerpujące, mają bowiem na celu rzucić (choćby nikłe) światło na cały problem. Zatem, skoro wstęp mamy już za nami: po co erpegowcom larpy?

1. Dają możliwość przeżycia kolejnej przygody w ulubionym uniwersum

Larpów osadzonych w światach wyjętych z popularnych systemów fabularnych wciąż jest bardzo dużo. Praktycznie na każdym konwencie możemy wcielić się w miejscowego Szeryfa z klanu Gangrel, kultystę Slaanesh lub zabójcę mutantów z Nowego Jorku. Jeśli mamy więcej czasu, możemy nawet wybrać się na kilkudniową grę terenową odbywającą się w realiach Warhammera lub Neuroshimy. Tam w poczuciu się częścią świata pomogą nam stroje, rekwizyty, a nawet starannie stworzone lokacje, które często mogą okazać się naszą ulubioną ilustracją z podręcznika przeniesioną do rzeczywistego świata.

” W TRAKCIE LARPÓW WSZYSTKO WOKÓŁ NAS JEST CZĘŚCIĄ GRY. JEŚLI KTOŚ OSTENTACYJNIE WYJDZIE W TRAKCIE ZEBRANIA ALBO OPOWIE GŁUPI ŻART PRZY OBIEDZIE, NA PEWNO NIE UMKNIE TO NASZEJ UWADZE.

Takie gry pozwalają na poznanie ulubionego settingu z zupełnie innej perspektywy. Mamy przecież zdecydowanie więcej graczy, a wszystko to, co razem robimy, jest w nim szczelnie osadzone. Nigdy nie zapomnę jednej z moich pierwszych gier rozgrywanych w uniwersum Świata Mroku. Wziąłem w niej udział w 2005 roku i wtedy wydawała mi się

być idealnym dopełnieniem mojego zrozumienia tego systemu. Grałem zwykłym śmiertelnikiem, wrzuconym w skomplikowaną intrygę pomiędzy biegającymi po mieście wampirami a przeprowadzającymi swoje rytuały w pobliskim parku wilkołakami. Strach był prawdziwy. Odkrywanie tego, że gdzieś obok jest „prawdziwy i niezrozumiały świat” – również. A czy to właśnie nie o takie emocje chodzi w tym systemie?

2. Umożliwiają lepsze odnalezienie się w codziennych czynnościach

Czy nie mieliście nigdy na sesji problemu z tym, co właściwie wasze postaci powinny robić, gdy akurat nie tłuką potworów i nie ratują świata? Jak można umiłać sobie czas, siedząc w karczmie pełnej poszukiwaczy przygód albo jak wygląda publiczna egzekucja? Oczywiście nie na każdej sesji (oraz nie na każdym larpie) takie przyziemne sytuacje w ogóle muszą mieć miejsce, lecz jeśli już, to na pewno w ich wyobrażeniu pomoc może znaleźć się w nich „osobiście”.

Ileż razy podróże pomiędzy lokacjami były na waszych sesjach całkowicie pomijane? Nudne elementy przyspieszane, niczym stare kasety wideo, aby przenieść się od razu do interesujących momentów? Na niektórych larpach takiego zabiegu nie doświadczycie. Aby przejść z jednej lokacji do drugiej musicie to rzeczywiście zrobić, a żeby nadeszła godzina umówionego spotkania musi minąć trochę

czasu. Co wasze postaci mogłyby robić w takich sytuacjach? Czy to nie jest idealny moment na rozwój głębi psychologicznej waszego bohatera, rozrysowanie planów działania na następną akcję lub na udział w organizowanym właśnie turnieju łuczniczym? Nawet jeżeli larp jest krótszy i nie zawiera w sobie takich dłużyzn, to i tak jesteśmy swoją postacią przez cały czas i bez przerwy, dzięki czemu możemy lepiej zrozumieć, jak mogłaby się ona zachowywać i czuć na co dzień.

3. Pozwalają lepiej zrozumieć zasady panujące w fikcyjnych społecznościach

RPG często przenosi nas do światów lub sytuacji, które są dla nas całkowicie obce i niezrozumiałe. I to nie tylko dlatego, że rządzi tam magia lub niewyobrażalnie rozwinięta technologia, ale po prostu nikt z nas raczej nigdy nie był w średniowiecznej wiosce albo na zebraniu potężnych magów w podziemiach miejscowego teatru. W trakcie takich wydarzeń często koncentrujemy się wyłącznie na sytuacjach bezpośrednio dotyczących naszych bohaterów. Pomijamy to, co może zrobić lub powiedzieć ktoś inny, gdzieś w tle. Takie rzeczy mogą się nam po prostu wydawać mało istotne, ale to właśnie szczegóły tworzą prawdziwą iluzję.

” MIMO WSZYSTKICH RÓŻNIC, LARPY I RPG MAJĄ ZE SOBĄ WIELE WSPÓLNEGO. W KOŃCU WCIĄŻ POPULARNY JEST WZORZEC LARPOWCA, KTÓRY TRAFIŁ DO HOBBY WŁAŚNIE DZIĘKI TRADYCYJNYM SESJOM.

W trakcie larpów wszystko wokół nas jest częścią gry. Jeśli ktoś ostentacyjnie wyjdzie w trakcie zebrania albo opowie głupi żart przy obiedzie, na pewno nie umknie to naszej uwadze. Wszystkie szczegóły, zależności oraz gesty są widoczne na pierwszy rzut oka. Jak na dłoni widać, w jaki sposób ludzie zachowują się na wystawnym balu u gubernatora lub w trakcie odpoczynku w schronie przed kolejnym atakiem zombie. Dynamizm społecznych zależności jest tutaj kompletny – możemy w dowolnym momencie wejść w interakcję z każdym innym uczestnikiem sytuacji, w której aktualnie się znajdujemy. Co oczywiście

pomaga później lepiej taką sytuację opisać albo też wyobrazić sobie, jak konkretna osoba mogłaby wtedy zareagować.

4. Są szansą na sprawdzenie, jak naprawdę mogą działać umiejętności postaci

Nie muszę chyba przekonywać, że dla wielu osób walka na sesji to bardzo ważny element. A ile razy zdarzało się wam, że wasi współgracze próbowali zrobić coś całkowicie nielogicznego? Strzelić z łuku w pełnym sprincie, trafić kogoś pięścią w nos, jednocześnie otwierając sakiewkę, lub cokolwiek innego. Pewnie macie w głowie więcej takich przykładów. Udział w larpach z dużą dawką akcji jest więc rajem dla każdego erpegowego symulacjonisty.

Tam w większości przypadków ograniczają cię rzeczywiste prawa fizyki. Możesz na własne oczy doświadczyć, ile metrów jest w stanie przebyć szarżujący ork, zanim zdążysz naciągnąć kolejną strzałę na cięciwę. Możesz sprawdzić, ile czasu zajmuje złożenie AK-47, gdy znajdujesz się pod ostrzałem artylerii. Albo też zobaczyć, ile naprawdę trwa jedna partia rosyjskiej ruletki i sprawdzić, czy zdjęcie pełnej zbroi płytowej to rzeczywiście taka prosta sprawa. Możliwość sprawdzenia na żywo, jak skomplikowane są dane czynności lub jak wiele czasu zajmują, może rzucić zupełnie nowe spojrzenie na przyszłe testy, które będziesz chciał wykonywać w trakcie sesji.

” UDZIAŁ W LARPACH Z DUŻĄ DAWKĄ AKCJI JEST WIĘC RAJEM DLA KAŻDEGO ERPEGOWEGO SYMULACJONISTY.

5. To wcale nie są tak odmienne od siebie aktywności

Jak już pisałem w jednym z moich wcześniejszych artykułów – mimo wszystkich różnic larpy i RPG mają ze sobą wiele wspólnego. W końcu wciąż popularny jest wzorzec larpowca, który trafił do hobby właśnie dzięki tradycyjnym sesjom. Sam jestem jego przykładem. Dalej grywam od czasu do czasu w „tradycyjne” gry fabularne i widzę po sobie, że wszystkie opisywane wyżej argumenty jak najbardziej działają. To nie znaczy oczywiście, że larpy spodobają się każdemu erpegowcowi. Ale cóż szkodzi spróbować?

ZSTĘPNIAK

MICHAŁ „PUSZON” STACHYRA



Pierwotnie Zstępniak miał pojawić się tylko w pierwszym numerze, ale korzystając z praw i przywilejów wynikających z bycia wydawcą pisma, postanowiłem uczynić z niego stały punkt programu. Spodziewać się tu możecie kilku słów ode mnie o danym numerze MiM-a i erpegach w ogóle.

O trzecim numerze wiem z jednej strony niemalże wszystko – ustaliliśmy w gronie redakcyjnym wiele tematów i zamawialiśmy teksty u konkretnych autorów – z drugiej zaś nie miałem jeszcze okazji niczego przeczytać. Pewnie znowu będę robił to w ostatniej chwili, pomiędzy końcówką redakcji, a drukowaniem w zaprzyjaźnionej drukarni. Wiem jednak, że wzmocniona personalnie redakcja przyłożyła się, aby stworzyć numer możliwie jak najlepszy i zgodny z waszymi sugestiami. Wiele zmieniło się od momentu, gdy startowaliśmy z pomysłem wydawania pisma i nie wszystko jeszcze działa tak, jakbyśmy sobie tego życzyli, ale szczęśliwie udało nam się przygotować numer trzeci i pracujemy już nad kolejnymi.

W najbliższych miesiącach, oprócz kolejnych numerów *Magii i Miecza* oraz licznych erpegów od Fajnych RPG, możecie spodziewać się uruchomienia forum internetowego pod patronatem *MiM-a*, które będzie poświęcone grom fabularnym. Przyznam, że sądziłem, iż w drugiej dekadzie XXI wieku fora wyszły już z użycia, ale dostaliśmy z waszej strony wiele głosów zachęty, spróbujemy więc przygotować miejsce, gdzie będziecie mogli porozmawiać o piśmie, erpegach, sesjach i larpach. Planujemy również zachęcać autorów do pojawiania się tam i dyskusowania o swoich artykułach. Ale to głównie od waszego zainteresowania (oraz oczywiście naszej pracy) zależy, czy pomyśl ten wypali.

” PRACE NAD TŁUMACZENIEM
*PIEŚNI LODU I OGNIA: GRA O TRON
RPG JUŻ TRWAJĄ I CHCEMY, ABY
STARTER Z PODSTAWOWYMI ZASADAMI
UKAZAŁ SIĘ JUŻ NA WAKACJE.*

Tak to już bowiem niestety jest, że jedne rzeczy wychodzą, a drugie nie. W 2014 roku dzięki zbiorce społecznościowej udało się nam wskrzesić magazyn i wydać sporo dodatków. W 2015 niestety okazało się, że próba ponownego przebudzenia ziemi i wydania najnowszej edycji *Earthdawn* nie powiodła się. Szkoda, ale nie ma tego złego, co by na dobre nie wyszło – międzyczasie udało się nam (a konkretnie niestrudzonemu Ramelowi) dograć warunki licencji na grę fabularną opartą o najpopularniejszą współczesną sagę fantasy, czyli *Pieśń Lodu i Ognia: Gra o Tron RPG*. Prace nad tłumaczeniem już trwają i chcemy, aby *Starter* z podstawowymi zasadami ukazał się już na wakacje (w cenie 9,90 złotych). A gdy nadejdzie zima (2015/2016), wydamy *Przewodnik po Westeros*. Na wiosnę 2016 roku planujemy zaś wydać pełną *Księgę Zasad*. Dwa pierwsze podręczniki (wydane w opcji full kolor) można zamawiać już w przedsprzedaży na www.RPGsklep.pl

Przyznam, że możliwość rozgrywania sesji w niezwykle barwnym Westeros wykreowanym przez George'a R.R. Martina (jeszcze barwniejszym dzięki serialowi) sprawia, że mam zamiar powrócić do regularnego grania. Myślę też, że nośny temat *PLiO:GoT RPG* (taaak wiem, sam skrót robi wrażenie) połączony z naszym pomysłem wydania taniego *Startera* sprawi, że przyciągniemy do gier fabularnych trochę młodego narybku.

Czego sobie i wam życzę.

Nadchodzi zima...

GRA O TRON

Gra fabularna oparta o "Pieśń Lodu i Ognia"
George'a R.R. Martina.

Pieśń Lodu i Ognia:
Gra o Tron RPG. Starter
(lato 2015)

A Song of Ice and Fire Campaign Guide:
Game of Thrones Edition

Pieśń Lodu i Ognia:
Gra o Tron RPG. Przewodnik po Westeros
(zima 2015)

A Song of Ice and Fire Roleplaying:
Game of Thrones Edition

Pieśń Lodu i Ognia:
Gra o Tron RPG. Księga Zasad
(wiosna 2016)



EB
KUŹNIA
GIER
www.kuzniagier.pl

FATNE
RPG
www.fatneRPG.pl

www.gotrpg.pl

WOLSUNG

ANTOLOGIA



ANTOLOGIA OPowiadań NAPISANYCH PRZEZ NAJLEPSZYCH
POLSKICH AUTORÓW FANTASTYCZNYCH W NIEZWYKYM,
STEAMPUNKOWYM ŚWIECIE WOLSUNGA.

W DWÓCH TOMACH ZNAJDZIECIE M.IN. OPowIADANIA TAKICH AUTORÓW JAK:

KRZYSZTOF PISKORSKI, JAKUB ĆWIEK, PAWEŁ MAJKA, WITOLD JABEŃSKI,
MACIEJ GUZEK, MICHAŁ STUDNIAREK, ADAM PODLEWSKI, SIMON ZACK,
ŁUKASZ RADECKI, EMIL STRZESZEWSKI, MARCIN RUSNAK

WWW.VANDERBOOK.PL