



Wieża Snów

kwartalnik o grach fabularnych

numer 1
wiosna 2004



Starzec
Ostatni z Zakonu Lodu
Baal Tzerovitch musi odejść
Sztuka Protossów
Szara Pani
Medalion
W szponach magii
Wyspa Oparów
Eksperyment
Fudge
Romantyczność
Starcraft RPG
Zły
Nieboracy E1
Mechanika K6
Adaptacje fantasy

Oshizlok

Wstępniak

dwuczęściowe wprowadzenie

Wiosna to czas kiedy świat budzi się po zimowej drzemce, drzewa pokrywają kwieciami, a nowy magazyn o grach fabularnych trafia do rąk czytelników.

Wieża Snów powstała pod wpływem impulsu, mam nadzieję, że docenicie pracę, jaką włożyliśmy w stworzenie tego pisma. Liczymy także na współpracę – ciągle poszukujemy nowych autorów tekstów i grafików. Więcej szczegółów na ostatniej stronie.

Trochę o zawartości: w numerze znajdziecie długą przygodę w klimatach fantasy, liczne artykuły, opowiadanie sf, prezentacje gier, opis autorskiej mechaniki, mnóstwo recenzji i felieton poświęcony adaptacjom książek fantasy.

Dodatkowo stałe działy, które na razie może nie są stałe, ale mamy nadzieję, że takie się staną – Chochlikowe Strony i wypełniona mięsem Krypta.

Zapraszam do lektury i oddaję głos zastępcy.

red. nac. Tomasz Kucza

Witam wszystkich staropolskim pozdrowieniem: Yo!

Podczas burzy mózgów wpadliśmy na pomysł stworzenia pisma dotyczącego RPG, nie mającego bynajmniej zastąpić „Magii i Miecza”, „Portala” czy też „Gwiezdnego Pirata”, ale wypełnić lukę, której chyba nikt do tej pory nie eksplorał. Nie byliśmy w stanie ograniczyć tematyki pisma tylko do gier fabularnych, zbyt wiele spraw bliżej lub dalej z nimi związanych nas zajmuje, tak że „Wieża Snów” będzie raczej kwartalnikiem około-RPG-owym. Mamy zamiar zajmować się tak fantastyką, jak i otaczającą nas rzeczywistością, jednak z RPG-owego punktu widzenia. Chcemy pisać też o systemach dopiero powstających, autorskich, które często bywają ciekawsze i miewają świeższe pomysły od znanych systemów komercyjnych. Otwieramy się na współpracę i chętnie przyjmiemy dobre, ciekawe materiały: scenariusze, pomysły, recenzje czy też grafiki. Wszelkie sugestie i konstruktywną krytykę na temat wyglądu, zawartości, poziomu pisma ślijcie do małpek, czyli redaktorów (z) naczelnych. Kształt „Wieży Snów” w znacznej mierze zależeć będzie od czytelników.

Życząc sobie i Czytelnikom mega-grzmotowiosny, żegnam się tym staropolskim pozdrowieniem:

Nara!

z-ca małpki naczelnej, Piotr Nowakowski

PS. To mówiąc zszedł ze sceny.

<http://wiewasnow.prv.pl>

Wieża Snów

numer 1, wiosna 2004

WYDAWCA:

Awatar

strona: www.wiewasnow.prv.pl

REDAKCJA:

Tomasz Kucza

redaktor naczelny, e-mail: magnes@poczta.fm

Piotr Nowakowski

zastępca rednacza, e-mail: century-child@wp.pl

Wojciech „Gulash” Ośliżłok

ilustrator, autor okładek

WSPÓŁPRACUJĄ:

Sławomir „Zuhar” Wrzesień

systemy autorskie, e-mail: zuhar@poczta.fm

Maciek „Beerbarian” Jarecki

e-mail: macbeerbarian@interia.pl

Umbr

e-mail: umbra4@op.pl

Mateusz „Craven” Wielgosz

Starcraft RPG, e-mail: craven1@wp.pl

Marcin „Harvezd” Jaworski

Starcraft RPG

Paweł Marcisz

Romantyczność RPG

Paweł „Cronos” Branecki

Zły: Moc, Władza i Nieśmiertelność

ILUSTRACJE:

Janusz Dzwolak

e-mail: alfa4ever@poczta.onet.pl

strona: www.galeryjka.pol.pl

Jaro

e-mail: jarej@poczta.onet.pl

strona: www.galeriajara.prv.pl

Maciek "Ygreck" Godawa

Marcin "Harvezd" Jaworski

KOMIKSY O ERCIE:

Ertriel

strona: www.ertclub.com

OKŁADKA:

„The Moor of Fear”

autor: Wojciech „Gulash” Ośliżłok

ZAPRZYJAŻNIONE STRONY:



www.1k20.net

wortal o rpg

www.ertclub.com

strona Ertriel Project, z której pochodzi komiks o Ercie

www.galeriajara.prv.pl

strona z rysunkami Jara

www.galeryjka.pol.pl

strona z rysunkami Janusza Dzwolaka

Spis Treści

Wieża Snów

Wstępniak	2
Spis Treści	3

Przygody

Tomasz Kucza	
Starzec	4
<i>przygoda do dowolnego systemu fantasy</i>	

Artykuły

Piotr Nowakowski	
Ostatni z Zakonu Lodu	10
<i>opis postaci</i>	

Maciek „Beerbarian” Jarecki	
Baal Tzerovitch musi odejść	12
<i>opis postaci</i>	

Marcin „Harvezd” Jaworski	
Sztuka Protossów	13
<i>rozszerzenie świata</i>	

Tomasz Kucza	
Szara Pani	15
<i>rozszerzenie świata</i>	

Umbra	
Medalion	17
<i>zarys przygody z mrocznym artefaktem</i>	

Tomasz Kucza	
W szponach magii	20
<i>część I: Iluzja</i>	

Tomasz Kucza	
Wyspa Oparów	22
<i>zarys przygody</i>	

Tomasz Kucza	
Anaterator	24
<i>pomysł na scenariusz</i>	

Opowiadania

Piotr Nowakowski	
Eksperyment	26
<i>pierwsza część opowieści</i>	

Prezentacje

Sławomir „Zuhar” Wrzesień	
Fudge	28
<i>darmowa, uniwersalna mechanika</i>	

Paweł Marcisz	
Romantyczność	30
<i>wprowadzenie do systemu RPG</i>	

Mateusz „Craven” Wielgosz	
Starcraft RPG	31
<i>system na podstawie znanego RTS-a</i>	

Paweł „Cronos” Branecki	
Zły: Moc, Władza, Nieśmiertelność ..	32
<i>wprowadzenie do systemu</i>	

Tomasz Kucza	
Nieboracy E1	36
<i>niespotkanie poważna gra fabularna</i>	

Systemy

Piotr Nowakowski	
Mechanika K6	38
<i>prosta mechanika opata o K6</i>	

Recenzje

książka, przygodowa	
Władca Much	41

książka, seria science-fiction/fantasy	
Inny Świat	41

książka, fantasy	
Gra o Tron	42

książka, fantasy dla dzieci	
Lew, Czarownica i Stara Szafa	43

książka, seria fantasy	
Koło Czasu	44

film, sf	
Battlestar Galactica 2003	44

Felietony

Tomasz Kucza	
Adaptacje fantasy	45
<i>o nowej fali adaptacji książek fantasy</i>	

Stałe Działy

humor	
Chochlikowe strony	48

mięcho	
Krypta	49
<i>Yaremus Bertran, Telemach B4, Bodelbas Tobin, Andrew „Hatman” Donovan, She-taja, C-Borg</i>	

listy	
Poczta	53

dla czytelników i redaktorów	
Pytanie numeru	53

na zakończenie	
Ostatnia strona	53

Tomasz Kucza

Starzec

przygoda do dowolnego systemu fantasy

łatwa do przystosowania do: D&D, Wiedźmina, Earthdawn, Warhammera

Wiatr targał koronami drzew, deszcz zamienił drogę w błotny potok. Kopyta koni aż po pęciny zapadały się w mokrej breji. Błyskawica rozjaśniła niebo i jeźdźcy ujrzeli na moment czarną postać. Chłopiec stał na skraju lasu, twarz skrywając pod kapturem szarego płaszcza. Zagrzmiało. Kolejny piorun oświetlił na chwilę drogę. Była pusta.

WPROWADZENIE

Sesja „Starca” powinna być utrzymana w onirycznym klimacie – możesz to osiągnąć poprzez odpowiednią muzykę (polecam ścieżkę dźwiękową z filmu Vidocq) lub snucie opowieści monotonnym głosem (oczywiście bez przesady).

Wydarzenia nie muszą następować w podanej poniżej kolejności – najlepiej jeśli dasz graczom wolną rękę i pozwolisz przygodzie toczyć się własnym torem.

SPALONY DOM

W czasie podróży bohaterów zostanie na trakcie ulewa, która w krótkim czasie przemoczy wędrowców do suchej nitki. Na poboczu drogi dostrzegą w świetle błyskawic częściowo spalony dom. Ocalały dwie ściany i posadzka pierwszego pietra, dzięki czemu stanowi pewne schronienie przed wodą.

W budynku zalega gruz i nadgnite kawałki drewna, na środku ocalał nadpalony stół i szczątki krzesel. Połowa dachu jest zniszczona, więc pół domu bez przerwy zalewa woda. W suchym kącie wyrosły kolczaste krzewy.

Przemoknięci BG zapewne szybko zdecydują się na rozpalenie ognia. Płomienie strzelą wysoko i będą płonąć niezwykle jasno. Wtedy właśnie zaczną wydarzać się dziwne rzeczy. Wprowadzaj je stopniowo, aby gracze nie zniechęcili się do spalonego domu zbyt szybko.

- ♦ na zewnątrz, za kurtyną deszczu zapadnie głębszy mrok,
- ♦ jeden z graczy zauważy kątem oka drżący cień na ścianie, przypominający sylwetkę wisielca,
- ♦ gdy dorzucą drewno, ogień buchnie i przez moment będzie im się wydawać, że za kręgiem światła stoi niska postać (jak widziany na skraju drogi chłopak na początku przygody),
- ♦ płomienie nie dadzą się zgaszyć, pożerają nawet mokre drewno,
- ♦ zajmą się pobliskie krzaki i drewniane szczątki na ziemi,

- ♦ graczom wydawać się będzie, że na zewnątrz gromadzą się jakieś istoty, przez jednostajny szum deszczu zaczną się przebijać niezrozumiałe szepty.

Wreszcie podłoga u stóp BG zapali się i gdy będą próbowali uciec lub zgasić ogień, zapadnie się pod nimi. Na moment przed tym zauważą jeszcze stojącego w drzwiach chłopca.

Ogień zgaśnie, a gracze zostaną po kostki w wodzie w piwnicy domu, w zupełnych ciemnościach. Szukając wyjścia, jeden z nich natrafi ręką na zimny przedmiot, który później okaże się medalionem.

Ważne, by gracze znaleźli się w jego posiadaniu. Jeśli ominęli dom i poszli swoją drogą, mimo to powinni go znaleźć – np. przy leżącym na skraju drogi trupie.

ŁOWCA DUSZ

Na szczęście na zewnątrz rozjaśnia się, więc w świetle księżyca mogą próbować wydostać się z zapadniętej piwnicy. Zanim to jednak zrobią, usłyszą tętent kopyt. Na górze ukażą się jeźdźcy – kilku mężczyzn w kolczugach. Zatrzymają się przy krawędzi i zaczną o czymś gorąco dyskutować.

W końcu wszyscy poza dowódcą zsiądą z koni i z wyciągniętymi mieczami zejną na dół. Rozkażą graczom złożyć broń i poddać się, są bowiem aresztowani w imieniu księcia Kordeusza. Nagabywani o powody odpowiedzą, że mają rozkaz, by każdego obcego prowadzić do Tar Mallok celem osądzenia.

Jeśli bohaterowie podejmą walkę, czeka ich ciężkie starcie – przeciwnicy są bowiem dobrze uzbrojeni. Ułatwieniem jest fakt, że strażnicy starają się wziąć graczy żywcem. Czasem któryś z atakujących wytrzeszczy oczy, patrząc na coś za plecami BG, inny krzyknie „to miejsce jest przeklęte”, komuś zapali się samoczynnie płaszcz.

Gdy tylko walka przechyli się na niekorzyść zbrojnych, dowódca krzyknie: „Wy fajtlapy, niedorajdy, sami sobie poradzić nie umiecie! Ogłuszcie ich, ale już!”. Wreszcie machnie ręką i zadmie w zakręcony róg, który nosi u pasa. Nie rozlegnie się żaden (słyszalny) dźwięk, BG poczują tylko zimny podmuch na twarzach. Pozostali przy życiu strażnicy, ponaglani przez dowódcę, uciekną z piwnicy, dosiądą koni i odjadą jak najszybciej.

Wkrótce na miejsce przybędzie Łowca Dusz – latająca, eteryczna istota z ogromnymi skrzy-

dłami nietoperza. Przemknie ponad drzewami i zawiśnie w powietrzu nad ruinami domu, wypatrując żywych istot. Każdy, kogo dotknie łapa potwora, padnie na ziemię jak podcięty, a w pazurach bestii zostanie eteryczna niebieska dusza. Jeśli któryś ze strażników zamarudził na drodze, łowca zabije go kilkoma uderzeniami, nie wyrwie jednak duszy, ponieważ strażnicy już jej nie mają.

Stwór nie odleci, dopóki nie rozprawi się z wszystkimi żywymi istotami pozostałymi w okolicach ruin.

Wszyscy, którym wyrwał dusze, obudzą się po pewnym czasie. Nie mają ran, wszystko wydaje się w najlepszym porządku. Ptaki świergoczą, parne po deszczu powietrze delikatnie faluje, ogień dogasł, a ruiny wyglądają zwyczajnie.

Jest tylko jedna różnica – jeśli gracze spróbują zawrócić z drogi do Tar Mallok, okaże się, że nie mogą opuścić doliny. Początkowo poczują ból głowy, który szybko przerodzi się w narastającą słabość i duszność. Migoczące światło będzie rzucać dziwne cienie, a drzewa sprawiać wrażenie, że pochylają się nad wędrowcami. Powinni zrozumieć, że NIE MOGĄ OPUŚCIĆ DOLINY! W skrajnych przypadkach ukaza im się wizje migoczącej niebieskim światłem kuli i wrażenie, że znajdują się w jej wnętrzu. Objawy znikają w miarę oddalania się od granicy (której centrum leży w zamku w Tar Mallok).

WIOSKA

Jeśli nie mogą iść wstecz, muszą iść naprzód. Tak dotrą po pewnym czasie do wioski. Na pierwszy rzut oka jest to wioska jakich wiele – są domy, pola, garnizon, ale szybko gracze zauważą kilka dziwnych szczegółów:

- ◆ chłop pracujący na roli porusza się z szybkością żółwia,
- ◆ jest cicho i pusto, nie widać bawiących się dzieci,
- ◆ wszyscy wydają się senni i ociężali, podczas rozmowy sprawiają wrażenie otumanionych,
- ◆ tylko psy szczekają normalnie.

W wiosce mieszkają:

- ◆ Macherka – chłop, którego widzieli na roli, zagadnięty nie rozumie o co chodzi, powoli przeciera twarz szmatką.
- ◆ Brzuchacz – tutejszy myśliwy i rymarz, ma zabarwione na niebiesko dłonie (od barwników), na chałupie wiszą liczne skóry zwierząt, łuki, dzidy, wnyki; jego zdaniem: „W wiosce zawsze dziwnie było, a ludzie to chorują od morowego powietrza co znad bagnisk leci”.
- ◆ rodzina Kapłowych – cała rodzina siedzi w bezruchu przy stole do kolacji, jedzenie jest spleśniałe, nikt się nimi nie przejmuje – „Ot, dopadło ich i tyle” – mówią inni.
- ◆ Gadziwia – stara kobiecina, siedzi na ganku i żuje chleb, wyjaśni że choroba, to od klątwy,

jej wszystkie dzieci od tego wymarły i mąż zmarł, a klątwa to z zamku Kordeusza przysłała, ale nikt nie chce słuchać gładzenia staruszki. Powie, że wszystko zaczęło się, gdy spalił się dom Lucjusza („Nasz książę go kazał powiesić i wraz z nim jeszcze kilku innych powiesić i rodzinę jego, a potem dom spalił.”), a do Kordeusza przybył dziwak w czarnym płaszczu i kapturze. („Potem go już ludzie nie widzieli, miałam może cztery latka, patrzyłam jak jedzie wozem, sam jeden był, aż strach brał od ponurego oblicza.”)

- ◆ inni mieszkańcy – różnie mówią, że to od miasta takie powietrze i ludzie chorują, że zemsta bogów, że koniec świata, że nie można wyjechać z doliny, Józek próbował, to go potem strażnicy martwego przywieźli z powrotem, że zjawę wczoraj nad wioską widziałno (łowcę Dusz), jakiej dawno nie było...

W wiosce można się też dowiedzieć:

- ◆ O BAGNACH – „Żyją tam różne potwory, czasem strażnicy księcia czegoś szukają, jest też na bagnach ponoć wylęgarnia żabuchów, stworów niezemijskich, co ludzi porywają, a poza tym utopce są i gobliny, Starszego Ludu święte miejsce także.”
- ◆ O SPALONYM DOMU – „Miejsce przeklęte, ongiś spalono tam całą rodzinę, od tego czasu w domu straszy, ponoć za zdradę spaleni zostali, za zdradę i czczenie Starszego Ludu.”
- ◆ O LASACH – „W lasach nic ciekawego, panie, ino zwierzyna żyje, czasem się na żabucha natknąć można, innym razem ludzie znikają, ale ludzi, wiadomo, zawsze znikali.”
- ◆ O WIEDŹMIE – „Nasza wiedźma to dawno powariowała, mówią że ją magiczne potęgi opętały, ale kiedyś na każdy temat umiała doradzić i kozy z kołowacizny wyleczyć i krowy, by więcej mleka dawały.”
- ◆ O GARNIZONIE – „Tam mieszkają strażnicy, nie naprzykrzają się, ale jedzą dużo, a my ich żywić musim, wczora w ten deszcz wyjeżdżali gdzieś na drogę, a potem ten upir, łowca Dusz nadleciał...”
- ◆ O KORDEUSZU – „Książę pan nasz miłościwy, dziwak z niego, czary jakieś w zamku wyczytnia, ale o tym sza!”
- ◆ O MIEŚCIE – „Tar Mallok to miasto jak miasto, ludzi kupa, zamek Kordeusza, rzeka Stara Woda przez nie płynie.”

DOM WIEDŹMY

Dom jest głuchy i pusty. Na ścianie wisi stara, zużyta siekierka, kosa, grabie, jakieś kije, obok stos drewna. Drzwi są zamknięte, przed nimi leżą trzy czarne koty, dwa młode śpią, trzeci obserwuje BG zielonymi ślepiami. Na pukanie początkowo nikt nie reaguje, potem drzwi otwiera wiedźma Szaruga. „Wejździe, czekałam na was” – mówi i wprowadza graczy do środka.

W chacie pyta czy chcą herbaty, czy czegoś mocniejszego, może swojskie wino albo bimber? Nie wie wiele więcej niż ludzie, często wywraca oczami, mówi powoli, czasem zastyga w bezruchu i patrzy przed siebie. Gdy wspomną o dziwnym zachowaniu ludzi, odpowie: „Wczoraj nadleciał łowca Dusz, zabrał wasze”. Wyjaśni, że łowca Dusz to stwór, który porywa dusze żywych i unosi je do swego pana (nie powie otwarcie, że stoi za tym Kordeusz, ale BG powinni się domyślić). Napomknie, że wyczuwa ogromną moc w centrum doliny, tak ogromną, że jest przez nią oślepią. Skradzione dusze uwięzione są gdzieś w centrum doliny, wiedźma przypuszcza, że to one stanowią wyczuwaną przez nią moc. Doda, że w dolinie jest też druga, ciemniejsza, bardziej mroczna.

Dowiedzą się też, że bez duszy można żyć póki ona istnieje, ale nie można opuścić miejsca w którym jest zamknięta – dlatego dolina stała się dla BG więzieniem.

Szaruga jako jedyna w wiosce nie straciła duszy, udało jej się ukryć przed strażnikami i łowcą dzięki magii, ale całą swoją moc zużywa na ochronne zaklęcia.

Jeśli pokażą jej medalion – zblednie, zapyta skąd go mają, powie że widziała już taki, a jeśli zapytają gdzie, odpowie że w Tar Mallok. Nic więcej się od niej nie dowiedzą (może tylko doda: „Miał go pewien człowiek.”).

GARNIZON

Zazwyczaj stacjonuje w nim kilku strażników, wysłali posłańca (niewielką skrzydlatą istotę) do zamku, informując o nocnym zdarzeniu. Strażnicy nie okażą gracjom większego zainteresowania – ludzie pozbawieni dusz ich nie interesują. Jeśli BG zaczną się awanturować, zbrojni spróbują odebrać im broń.

MOST

Droga do miasta prowadzi przez szeroki, kamienny most na Szarej Wodzie. Gdy gracze zbliżą się do tego miejsca, zauważą jadący z naprzeciwka wóz, który zatrzyma się przed rzeką i zjedzie z drogi. W las na poboczu prowadzi go dwójka opatulonych ludzi. Jeśli zauważą graczy, po prostu uciekną między drzewa, porzucając wszystko.

Na wozie znajdują się niekształtne pakunki, które po bliższym zbadaniu okazują się martwymi ciałami. Danusz i Maron – owa dwójka, która uciekła – wieźli trupy na bagna dla Starszego Ludu (żabowatych).

TAR MALLOK

Jest to średniej wielkości wyludnione miasto. Na ulicach nie widać dzieci, nie ma nawet żebraków, czasem drogę przecina kolumna strażników, ale nikt nie zatrzymuje graczy, jeśli zachowują się spokojnie.

Wędrując po mieście mogą się natknąć na opustoszały zamtuż, straszący pustymi oknami i wyblakłą farbą, kuźnię z dawno wygasłym paleńskim, przerażającą gospodę „Pod żelaznym kowadłem”, gdzie pełno znieruchomiałych ludzi, niektórzy z ręką wzniesioną do ust, a jakiś bard smętnie gra w zwolnionym tempie. Jest także targowisko – opustoszałe kramy, kilka sklepików, niewielu ludzi, na środku plac wolny od stoisk.

W końcu powinni zatrzymać się w gospodzie „Pod grubą ropuchą”. Gospodarzem jest łysy jak kolano młody człowiek, trochę przygarbiony, dziwnie powłóczący nogami. W gospodzie jest może z pięć, sześć pijących osób, przy jednym ze stolików przysiadł samotny starzec. Szybko zauważą, że przypatruje się im bezczelnie, w końcu dosiądzie się do stolika graczy. „Postawcie piwo staremu człowiekowi. Dajcie grosz staremu człowiekowi” – zaczną biadolić. Pozornie niczym się nie różni od ospałych mieszkańców miasta, zauważą jednak, że w porównaniu z innymi jest... wyraźnie żywszy, porusza się szybko, nawet podśpiewuje pod nosem. Zanim zdążą go wypytać, do sali wejdzie oddział strażników. Nikt nie zwróci na nich uwagi. Prowadzeni przez ubranego w barwne szaty człowieka, skierują się prosto do stolika BG. Strażnicy zabiorą Starca, w szarpaninie rozerwą mu koszulę i gracze powinni dostrzec medalion na piersiach żebraka – taki sam jak ten, który znaleźli w ruinach. Jeśli wyratują starca, nie powie im o medalionie nic szczególnego – wytłumaczy, że nie pamięta nic ze swej przeszłości, także skąd wziął medalion, rozkaże im się odczepić. Gdy to zrobią, uda się na bagna (patrz: Bagniska).

Jeśli go nie wyratują, następnego dnia odbędzie się egzekucja.

Za targowiskiem jest zamek otoczony grubymi murami, pilnowany przez licznych strażników. Nikt nie zwróci na graczy większej uwagi, ale strażnicy nie pozwolą się zbliżyć, nie pozwolą też na audiencję u księcia.

EGZEKUCJA

Rankiem następnego dnia ludzie zaczną szemrać, że szykuje się egzekucja, że będzie widowisko na targu – zbierają się powoli, niektórzy wolniej, inni szybciej, na placu jest wielki stos, dużo strażników, Starzec przywiązany do stosu, zostaje spalony.

JEŚLI BĘDĄ ROZPYTYWAĆ

W ciemnej uliczce zaczepi ich dziwnie ubrany jegomość (Tenes) i zapyta skąd przybywają. Wyjaśni, że wraz z przyjaciółmi organizują spotkanie, by sprzeciwić się powodowanej przez Kordeusza chorobie. Zaprosi graczy na spotkanie wieczorem, w kuźni.

SPOTKANIE

O wyznaczonej porze, w starej kuźni rozpocznie się zebranie. Przy drzwiach gracze zostaną dokładnie wypytani, zanim spiskowcy wpuszczą ich do środka. W sali zaimprovizowano mnóstwo siedzisk – krzesel, taboretów, ław, które powoli zajmowane są przez napływających ludzi.

Tenes dwoi się i troi, witając przybywających. Wielu gości nie wygląda na pozbawionych duszy. Gdy wszyscy się zbiorą, na mównicę wchodzi brodaty, przygarbiony mężczyzna (Udius). Mówi, jakie to ważne, by ludzie sprzeciwili się postępującej chorobie i osłabili moc Kordeusza, że są pewne sposoby dostania się do zamku i rozmawiał ze strażnikami.

Spotkanie zostanie przerwane atakiem strażników, w zamieszaniu dochodzi do bójki. Udius krzyczy, że wraz ze śmiercią ciała giną i dusze i podpała budynek. Ucieka przed płomieniami tylnym wyjściem i człapiącym chodem oddala się w dół ulicy, przy której znajduje się kuźnia.

Gracze dostrzegą na spotkaniu, tuż przed ucieczką Udiusa, wychodzącego frontowymi drzwiami Starca – tego samego, którego egzekucja odbyła się dzień wcześniej. Udius pomknie tajemną ścieżką prosto na bagna.

Starzec pójdzie do gospody napić się wina. Gospodarz nie wyda się nijak zaskoczony, będzie sprawiał wrażenie, jakby starca nie poznawał. Mężczyzna z medalionem nie pozna graczy, będzie siedział i patrzył w płomień ogniska, dopiero gdy zaczną go nagabywać, przypomni sobie kim są i będzie wyglądał na przerażonego. Spróbuje się wymknąć na bagna.

BAGNISKA

Gracze zapewne udają się na bagna śladem Udiusa lub Starca. Trafiają na wąską ścieżkę prowadzącą przez mokradła wzdłuż murku, który kiedyś musiał być szeroką drogą Starszego Ludu.

Wydarzenia na bagnach:

- ◆ Ścieżka prowadzi do przejścia między dwoma posągami żabowatych. Gdy osoba śledzona przez graczy będzie mijała posągi, z wody obok dróżki wynurzy się podobny do ogromnej ośmiornicy potwór. Gracze usłyszą jak śledzony krzyknie jakieś niezrozumiałe słowa. Bestia porzuci go i ruszy prosto na nich. Potwór wolno porusza się po ziemi, ale mimo to zakończone kolcami silne macki mogą przysporzyć graczom problemów.
- ◆ Za posągami droga zaczyna piąć się w górę i staje się skalista. Wreszcie gracze natkną się na wilgotną grotę. W środku jest ciemno, jedyne światło dają pokrywające ścianę fluorescencyjne grzyby. W słabym blasku malowidła na ścianach i dziwne hieroglify wydają się pulsować, co szybko przyprawi bohaterów o ból głowy. Gdy pójdą wzdłuż korytarza, w

poobliżu rozlegnie się człapanie i nagle tuż przed nosem BG, na skrzyżowaniu korytarzy, pojawi się grupa żabowatych. Stwory uzbrojone są w szable i nie ustąpią, zanim nie pozbędą się intruzów lub nie zginą. Jeden z nich wygląda jak właściciel gospody, w której gracze zatrzymali się w Tar Mallok.

- ◆ Po pierwszej potyczce, BG znajdują się w szerokiej, przypominającej ul sali, gdzie roi się od stworów. Niektórzy mieszkańcy podziemnego miasta wyglądają w połowie jak ludzie – podobnie jak napotkany wcześniej gospodarz. Z sali odchodzi mnóstwo korytarzy, pośrodku znajduje się ogromny posąg stwora otoczony basenem z bagnistą wodą. Mieszkańcy raczą się wodą i nie zwracają większej uwagi na graczy, ale jeśli natkną się na strażników lub ktoś przypatrzy się im dokładniej, może dojść do walki. Zaatakowani zostaną zmuszeni do ucieczki.
- ◆ Śladem osoby, którą śledzą, lub uciekając przed żabowatymi, gracze skalnymi korytarzami dotrą do wyjścia na bagnach. Znajdą się u podnóża płaskiego wzgórza. Przed nimi będzie leżał ogromny, pokryty runami kamień, u podnóża którego znajduje się śmierdzące składowisko trupów, częściowo przegniłych, z którego wypływa szlam. Wśród martwej masy żerują stwory podobne do ośmiornic, pilnowane przez uzbrojonych we włócznie żabowatych.
- ◆ Na Sanktuarium – jak Starszy Lud nazywa wzgórze – wznosi się kamienny krąg, pośrodku którego znajdują się Wrota (czyżby przejście do świata potworów?). Na skalnym piedestale (wyglądającym jak podtrzymujące portal łapy żabowatego) wyryte są symbole takie same jak na medalionie – po włożeniu we wgłębienia dwóch medalionów, wrota otwierają się. Starzec próbuje właśnie dokonać tego swoim medalionem, aby przedostać się magicznym przejściem do pałacu.
- ◆ Na wzgórzu płonie ognisko i w jego blasku gracze dostrzegą cień chłopca, który wyszepcze słowa: „Pomóżcie mi zemścić się na mordcach mej rodziny. Pomóżcie memu bratu” – wskaże najpierw na Starca, później na medalion, który mają gracze.
- ◆ Żabowaci, gdy dostrzegą intruzów, zepchną ich na wzgórze i graczom nie pozostanie nic innego jak użyć medalionu i wraz ze Starcem przejść przez wrota ratując się przed strzałami i włóczniami stworów.

ZAMEK

Do zamku Kordeusza dostać się można albo przez wrota, albo przepłacając strażników. Wrota na wzgórzu prowadzą bezpośrednio do dziwnego pokoiku. Gracze wyjdą z wyrzeźbionego kręgu na ścianie z płaskorzeźbami Starszego

Ludu. Wrota połyskują zielonym światłem, co nadaje pokojowi upiorny wygląd.

W sali śpi strażnik, na półkach szaf leżą figurki i tajemnicze księgi. Starzec, gdy przejdzie śladem graczy, będzie zdezorientowany, a po chwili zniknie bez śladu. Z sali jest jedno wyjście, zamknięte na klucz, który znajdą u strażnika.

Za drzwiami jest korytarz z drzwiami po obu stronach. Większość jest zamkniętych, w niektórych przez zakratowane okienka, ujrzeć można skutych żabowatych. Gracze bez przerwy czują jak w pobliżu coś pulsuje miarowo, przyprawiając o mdłości.

Wreszcie trafią na wejście na balkon ponad ogromną salą pełną strażników. Natychmiast gdy gracze pojawią się w drzwiach, wszczęty zostanie alarm, a jednocześnie pojawią się żabowaci i wdają się w walkę ze strażnikami.

Z balkonu otaczającego salę, w dół prowadzą szerokie schody. Pośrodku komnaty płonie ogromna błękitna kula splątanych dusz. Pulsuje w rytm bicia serc okradzionych ludzi. Pod sferą znajduje się pokryty runami kryształ, który należy rozbić, aby uwolnić dusze – to jego pilnują strażnicy. Kamień zaś otacza basen ze szlamowatą wodą i posągami wojowników.

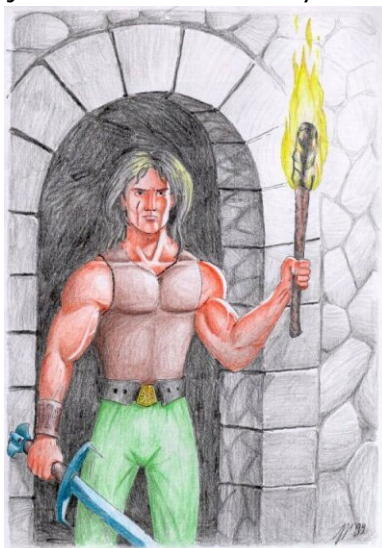
W zamieszaniu graczy minie Starzec niosący pochodnię. Pobiegnie wzdłuż ścian zapalając gobeliny i pogłębiając panujący wokół chaos. W zamieszaniu przybędzie też książę Kordeusz wraz z dwoma przybocznymi, osłoni czarem kryształ (wokół pojawi się delikatna mgiełka) i włączy się do walki.

Na balkonie buchną płomienie i w cieniach, rzuconych przez płonące gobeliny i tapetę, dostrzec będzie można ciemne postaci, a czasem u boku biegnącego z pochodnią Starca sylwetkę chłopca.

Kordeusz najpierw pošle na graczy swoich dwóch gwardzistów, gdy zostaną pokonani lub znajdą się w tarapatkach, ruszy do walki uzbrojony w kij. Każde uderzenie książęcej broni to uderzenie błękitnej energii, które powoduje chwilowy paraliż mięśni i potworny ból.

Walka może się toczyć na murku otaczającym basen wokół kamienia oraz pod basenem – w podziemnej komnacie z posągami walczących ludzi i żabowatych – do której schodzi się schodkami na brzegu. Kamienne figury pękają pod uderzeniami graczy i kija Kordeusza, książę nie podda się łatwo, a zraniony rzuci czar teleportacji. W tym samym momencie zniknie jednak pole chroniące kamień i gracze mogą go rozbić.

Rozbity na drobne kawałki kryształ uwolni energię w wybuchu, błękitna kula ponad nim rozsypie się na setki części i wszystkie dusze wrócą do swych właścicieli.



Janusz Dzwolak

Kordeusz uciekł do swojego gabinetu, gdzie więziony jest Vincent – ów mężczyzna w płaszczu, którego widziała mieszkanka wioski, zanim spalono dom Lucjusza.

Vincent jest wampirem, starym i bardzo przywiązany do nieżywcia. Trzymany w okowach czekał cierpliwie na uwolnienie, dzieląc się z Kordeuszem wiedzą w zamian za krew i energię.

Gdy uwolnią dusze, gracze czują się silniejsi, kula zniknie, a walki między żabowatymi, spalonymi i ludźmi będą toczyły się dalej. Wtedy gdzieś z głębi

pałacu dobiegnie metaliczny odgłos – dźwięk pękającego łańcucha.

BG mogą pobiec za dźwiękiem do gabinetu Kordeusza lub opuścić dolinę Tar Mallok. Przed odejściem spróbuje powstrzymać Starzec, który – otoczony płomieniami – poprosi bohaterów o ostatnią przysługę. Zabicie Kordeusza.

GABINET KORDEUSZA

Niewielki pokój na szczycie wieży, jest tu mnóstwo ksiąg i magicznych przyborów. Gdy BG wejdą, gabinet będzie pusty.

Jedna z meblościanek będzie odsunięta na bok, ukazując tajemne przejście do sąsiedniej komnaty. Z ciemności dobiegnie ponury głos, mówiący z kpina: „Jak sobie życzysz, Kordeuszu, mój książę”. Kolejny raz trzaśnie pękający łańcuch.

W środku niewielkiej komnaty znajduje się kamienny sarkofag z bladym ciałem. Człowiek w czarnym stroju skuty jest łańcuchami. Dwa z nich leżą rozerwane na posadzce.

Ranny Kordeusz zrywa właśnie (za pomocą kija) trzeci z nich. Nie zdając sobie sprawy z obecności graczy powie: „Musisz mi pomóc, uwolnię twoje sługi, ale musisz obiecać pomoc!”. Błdy młodzieniec odpowie z trumny głuchym głosem: „Jak sobie życzysz, już mówiłem”.

Gracze nie powinni dopuścić do uwolnienia Vincenta. Uwolniony wampir natychmiast zabije Kordeusza i wypije jego krew, po czym wycofa się i wtopi w ścianę. Będzie atakować, błyskawicznie wyłaniając się z kamienia. Raniony znacznie warczeć i wycofa się pod ścianę. Sycząc obieca zemstę po odzyskaniu pełni sił i ucieknie przez ścianę.

Jeśli Vincent nie zostanie uwolniony, zacznie błagać BG, by zerwali więzy, w końcu natężając ramiona zerwie łańcuchy i poraniony, słaby za-

cznie czołgać się, by uciec przez ścianę. Jednocześnie, do gabinetu wpadną pierwsi żabowaci.

ŻABOWACI

W dole walka z żabowatymi trwa w najlepsze, a ogień hula po całym zamku. Gracze muszą szybko się stąd wydostać, bo gdy stwory poradzą sobie ze strażnikami, skierują swoją uwagę właśnie na bohaterów.

Na korytarzach dostrzec można ciemne postaci i biegnącego chłopca, Starzec już także wygląda tylko jak cień, płomienie huczą po prostu wszędzie. Żabowaci porywają ludzi – wiążą ogłuszonych strażników i mieszkańców zamku i prowadzą poza zamek, na bagniska.

Szybko okaże się, że wszystkie drogi ucieczki są odcięte – gracze mają tylko jedno wyjście. Spychani przez żabowatych i szalejące płomienie, trafią w końcu do komnaty z wrotami. Krąg wciąż roztacza zielony blask, jest otwarty. Uciekając przez przejście trafią na szczyt wzgórza pośrodku bagien.

SANKTUARIUM

Gracze znaleźli się w centrum kręgu żabich posągów, u stóp magicznych wrót na kamiennych łapach. Na kamieniu ofiarnym u podnóża Sanktuarium zgromadzono pojmanyh ludzi i żabowaci najwyraźniej szykują się do rozpoczęcia ofiary. Na szczęście stwory nie wchodzą do kręgu, choć początkowo próbują trafić graczy rzucając włóczniami i strzelając z łuków. Szybko porzucają to jednak, skupiając się na rytuale.

W miarę jak śpiew stworów narasta, posągi zaczynają się budzić, a wrota świecą coraz jaśniej roztaczając zielony blask ponad bagnami.

Jeśli gracze nic nie zrobią, bóstwa żabowatych (posągi) przebudzą się, a wrota otworzą przejście do świata stworów, umożliwiając inwazję na świat ludzi.

JAK Z TEGO WYBRNAĆ?

Możesz zostawić wszystko w rękach pomysłów graczy – istnieje wiele sposobów na zakłócenie rytuału. Jeśli jednak nie powiedzie się, a żabowaci ocaleją, graczy czeka śmierć z ich rąk. Zniszczenie kręgu i wrót spowoduje wybuch zielonej energii, która dosięgnie żabowatych, a oszczędzi ludzi – to najlepszy sposób, by wyjść cało z opresji.

Sposób zniszczenia Sanktuarium może podpowiedzieć graczom Starzec (w postaci ducha), jeśli uznasz że gracze nie są w stanie wymyślić nic co mogłoby ich ocalić.

Poniżej kilka propozycji, jak można tego dokonać:

- ◆ Wyjęcie obu medalionów i rozbicie ich na kawałki.
- ◆ Zerwanie kręgu kamieni tworzących Wrota.
- ◆ Zniszczenie posągów odrodzonych bóstw zanim ożyją.
- ◆ Pokonanie odrodzonych bóstw (ożywionych posągów) zanim zdążą otworzyć portal (bardzo trudne).

Gracze mogą także... przejść przez Wrota. Co się wtedy stanie, zależy tylko od twojej wyobraźni. Sugeruję jednak, by znaleźli się w nieprzyjaznym świecie żabowatych – a to już pomysł na kolejną przygodę...

HISTORIA

Książę Kordeusz marzył o posiadaniu ogromnej mocy. Odnalazł w podziemiach zamku stare księgi i zaczął prowadzić eksperymenty. Okazało się jednak, że potrzebuje czegoś jeszcze – przedmiotu należącego do Starszego Ludu, agatu służącego do otwierania wrót do innych światów.

Dowiedział się, kto jest posiadaczem brakującego ogniwa – zamieszkujący na skraju wioski bogaty osadnik Lucjusz, często odwiedzający bagniska. Książę napadł na jego dom i gdy odmówiono mu agatu, w furii powiesił wszystkich i spalił posiadłość.

Ocalała tylko jedna osoba – Kasimier, który z medalionem uciekł na bagna. Drugi medalion należał do jego brata – Ładka, który zginął w pożarze. Starszy Lud uratował ciężko poparzonego Kasimiera, ale efektem tych działań człowiek stał się nieśmiertelny – zabity powraca do postaci sprzed śmierci, ze swoją częścią medalionu.

Kordeusz nic nie wiedział o medalionie. Udało mu się jednak otworzyć wrota do Sanktuarium. Z agatem wyrwanym z ciała Lucjusza (kamień był tam zatopiony) i z pomocą Vincenta, książę zbudował Koło Mocy – wirujący krąg, który gromadzi wokół siebie dusze i czerpie z nich moc. Umieścił magiczny przedmiot w centrum pałacu i zaczął czerpać moc z doliny.

Jednocześnie zapragnął otworzyć przejścia do innych światów i tutaj okazało się, że agat nie wystarczy. Chcąc dowiedzieć się jak tego dokonać, pali na stosie odradzającego się Kasimiera (który stał się Starcem) licząc, że Lud ujawni się i pozwoli wydrzeć sobie tajemnicę Wrót. Nie wiedział, że kluczem są dwie części amuletu – medalion Kasimiera (znikający każdorazowo po śmierci mężczyzny) i ten należący ongiś do Ładka, a zagubiony w ruinach domu Lucjusza.

*Tomasz Kucza
marzec 2004*

Piotr Nowakowski

Ostatni z Zakonu Lodu

opis postaci do Wiedźmina

postać łatwa do przystosowania do: D&D, Earthdawn, Warhammera, dowolnego systemu fantasy

Nie obawiaj się starcze. Nie zrobię ci krzywdy. Obaj utknęliśmy w tym zawszonym lochu, z tą różnicą, że ciebie jutro nie powieszają. Jakże to? Nie wiesz kim jestem? Myślałem, że wszyscy już wiedzą. Jestem Baeorn Varve, ostatni rycerz Zakonu Lodu. Dlaczego ostatni? Ponieważ zabiłem wszystkich innych...

HISTORIA

Mały Bo nie miał może najłatwiejszego dzieciństwa, ale powodów do narzekań także. Kochający rodzice (matka tkaczka, ojciec drwal), dostęp do nauki, zawsze pełen talerz i ciepły dom. Jedynym co burzyło idylliczny obrazek, były ciągłe ataki zbójckiej bandy Nocnych Pająków na wioskę chłopca.

Ubrani zawsze na czarno, z maskami na twarzy, charakterystycznym białym krzyżem na plecach i srebrnym pajakiem wyhaftowanym na wysokości serca, budzili grozę w okolicy. Rabowali, zabijali, czasem palili domostwa. Atakowali niczym pajak spadający z drzewa na ofiarę – niespodziewanie, cicho, śmiertelnie.

Pewnej nocy Pajaki obrały za cel dom rodziny Varve – dom piętnastoletniego Bo. Wpadli w środku nocy przez okna. Ogłuszyli ojca, matkę wywlekli z łóżka, odarli z koszuli nocnej i brutalnie zgwałcili. Gdy zabrali się do rabowania wszystkiego, co przedstawiało jakąkolwiek wartość, do pokoju rodziców wpadł chłopak. Stojąc w drzwiach z olbrzymim toporem ojca w rękach, wzbudzał grozę. Nie był już małym Bo, był Baeornem, wściekłym i zdecydowanym na wszystko wojownikiem.

W bojowym amoku wskoczył pomiędzy rabusiów. Dwóch zdążyło uciec, czterech posmakowało ostrza topora starego drwala. Tylko jeden z Pająków nie cofał się pod morderczym spojrzeniem Baeorna. Rzucił się na chłopca z dwoma sztyletami w dłoniach, pozostawiając na twarzy drwala szramę w kształcie łuku, od lewego oka, przez czoło aż do prawego ucha. Baeorn uderzył Pajaka styliskiem topora i kopnął kilka razy w brzuch. Przeciwnik upadł na kolana; nie miał sił by wstać, jednak wyszydzał Baeorna i jego rodziców. Chłopiec ciął płasko, jakby ścinał drzewo. Głowa Pajaka spadła.

Najgorsze miało dopiero nadejść. Zabity przywódca zbójckiej bandy okazał się synem wójta, bratankiem samego księcia. Prerażony Baeorn



Janusz Dzwolak

jeszcze tej samej nocy uciekł na północ, obiecując informować rodziców o miejscu pobytu.

Przez rok tułał się od wioski do wioski, od miasta do miasta, imając się różnych prac przy świątyniach. Pewnej nocy przegonił kilku napastników, którzy zamierzali sprofanować ołtarz. Krótkiej walce, jaka wywiązała się na wirydarzu, przyglądał się Robertus Hegatt, Brat Prominent Zakonu Lodu.

Baeorn został zabrany przez Robertusa do siedziby Zakonu na dalekiej północy. Od tamtej pory, jako giermek, żył w twierdzy wybudowanej na zboczu góry, w której wykuto kilometry komnat i korytarzy.

W wieku dwudziestu jeden lat, już jako świeżo pasowany Rycerz Lodu, ruszył na południe – do domu. Przez gońca wysłał listy, zawiadamiając rodziców o przyjeździe. Wiadomości jednak dotarły do księcia, który postanowił się zemścić.

W domu Baeorn znalazł bezgłowe zwłoki ojca i list: „Oko za oko, ząb za ząb, morderco...”, podpity książęcą pieczęcią. Wściekły, ruszył do dworu, zabijając przy tym dwudziestupięciu najemników księcia, a we dworze czterdziestu strażników. Gdy dotarł do lochów, gdzie jak słusznie podejrzewał, przetrzymywana była jego matka, niebieska do tej pory zbroja była niemal w całości pokryta krwią. Matka nie odzyskała przytomności; zmarła w ramionach syna. Zrozpaczony Baeorn ruszył na górę do książęcych komnat, mordując wszystkich: strażę, służbę, rodzinę księcia i samego księcia, który przeklął go przed śmiercią.

Po powrocie do siedziby Zakonu, rycerz został osądzony, uznany za nieczystego przez dwadzieścia lat i zdegradowany do sługi, bez prawa do broni, zbroi i konia. Pokornie przyjął karę, spędzając od tej pory niemal każdą wolną chwilę w świątyni na modłach pokutnych.

Podczas jednej z wypraw kupieckich do pobliskiego miasta, spotkał Aliis, córkę kupców. Od

tej pory kilka razy w tygodniu wymykał się z Twierdzy do pobliskiego lasu, w którym czekała na niego ukochana Aliis. O ucieczkach wiedział jedynie Varn Spaaden, Starszy Brat Walczący, jednak przymykał na to oko. Po roku tajemnych spotkań Baeorn zdecydował się prosić Kapitułę Zakonu o pozwolenie na zawarcie małżeństwa i uzyskał je. Po ślubie zamieszkał razem z Aliis w jednym z Domów Małżeńskich otaczających Twierdzę.

Po niecałym roku narodził się chłopczyk – Miyosh. Został niemal natychmiast odebrany rodzicom i zabity, ciało spalono. Miyosh urodził się bowiem z wydłużonymi kłami zamiast zębów i długimi rogowymi szponami w miejsce paznokci – Bracia Modlitewni zidentyfikowali dziecko jako półdemona. Aliis została uwięziona i poddana okrutnym rytuałom oczyszczenia. Baeorna skazano na śmierć przez ukamienowanie. Uciekł z lochu, w którym oczekiwał egzekucji i próbował uwolnić żonę. Niestety Aliis nie przeżyła rytuału oczyszczenia. Zmarła chwilę przed tym, jak Baeorn wpadł do jej celi mordując strażników. Zrozpaczony rycerz wpadł w szał i przysiągł śmierć wszystkim z Zakonu Lodu. Szedł od podziemi, aż na szczyt głównej wieży, niosąc ból i śmierć każdemu, kto odważył się stanąć na jego drodze. Nim zabił rycerzy Kapituły, ściał swego najwierniejszego przyjaciela. Posadzki Twierdzy pokryła krew pomordowanych. Nie przeżył nikt prócz Baeorna, który stał się ostatnim Rycerzem Lodu.

WYGLĄD I ZACHOWANIE

Baeorn to człowiek przeciętnego wzrostu, ok. 175 cm, szeroki w barach, przy czym stanowi 100 kg żywej masy mięśniowej. Ekstremalnie szybki, zwinny i bardzo silny jest wręcz niepokonalny. Walka z kilkoma przeciwnikami jednocześnie nie stanowi dla niego żadnego problemu. Baeorn unika jednak starć, gdy walczy – każdy przeciwnik ginie w makabryczny sposób. Rycerz niemal cały czas nosi błękitną zbroję wykonaną ze stali mieszanej z czarnym żywokryształem. W żaden sposób nie ogranicza ona jego ruchów.

Jest mistrzem walki mieczem dwuręcznym, jednoręcznym z tarczą i bez oraz wszelką bronią improwizowaną. Potrafi dość dobrze strzelać z kuszy, jest świetnym jeźdźcem. Poza tym ma wykształcenie ogólne na poziomie II roku Uniwersytetu Książęcego, więc zna się nieźle na geografii, historii, kulturze i sztuce. Na magii nie zna się w ogóle, jednak czarodziejów darzy szacunkiem za wiedzę i determinację w jej zdobywaniu.

Zwykle jest spokojny, opanowany nawet w czasie walki. Jeśli jednak się zdenerwuje, wpada w szał bitewny i nikt w promieniu kilkuset metrów nie jest bezpieczny. Poza tym jest małomówny,

nie rzuca się zbyt w oczy. Mówi cicho, ze smutkiem w głosie, ożywia się tylko gdy widzi kobietę podobną do ukochanej Aliis. Kiedy orientuje się, że to nie ona, ten wielki wojownik wybuchu szczerym płaczem.

* * *

Baeorn Varve ruszył na południe, by znaleźć swoje miejsce. Szybko jednak został pojmany, osadzony w więzieniu i skazany na śmierć przez powieszenie.

* * *

*Ich krew jest na moich rękach...
Ich niespokojne dusze nawiedzają mnie w snach i na jawie...
Mimo to nie żałuję tego, co zrobiłem...
Jak to, starcze? W czym pomóc? Głaz w ścianie?
Dlaczego już dawno stąd nie uciekłeś?
Widzę żeś słaby... Razem na pewno damy radę...*

MOŻLIWOŚCI

Baeorn Varve nie został powieszony. Uciekł z lochu z nieznanym starcem. Wędruje po świecie szukając czegoś, co przywróci mu radość życia, wskaże jakiś jego sens.

Możliwości jest kilka:

- ◆ Jeden z graczy może poprowadzić postać Baeorna, musi jednak podać naprawdę przekonujący argument, dlaczego Varve zdecydował się na współpracę z kimkolwiek. A jeśli spłyci charakter rycerza, należy go skazać na sprzątanie po sesji rozsypanych chipsów.
- ◆ Baeorn zwraca się do bohaterów graczy z prośbą o pomoc. Ściga go kolejny zapalczywy sędzia / książę / hrabia. Varve jest doskonałym wojownikiem i wie, że jeśli ktokolwiek naśle na niego ludzi – wszyscy zginą, a ma już dość zabijania, zwłaszcza, że w snach nęka ją go wciąż wizje rzezi i duchy zabitych. Baeorn poprosi o ukrycie go i dyplomatyczne rozwiązanie sprawy.
- ◆ Bohaterowie mogą przyjąć zlecenie odnalezienia i sprowadzenia Baeorna pod sąd. Po drodze do celu poznają, kawałek po kawałku, tragiczną historię rycerza. Czy będą mu współczuć? Czy uznają za niebezpiecznego mordercę-szaleńca? Spróbują zabić? Wykonają zlecenie? A może spróbują pomóc Baeornowi?

Pomysł na dłuższą kampanię:

Baeorn tworzy na północy nowy Zakon Mrozu. Czy bohaterowie zechcą do niego wstąpić? Może będą próbowali powstrzymać rycerza? A może pomogą w tworzeniu zakonu i zostaną jednymi z najwyższych zakonników?¹

¹ Jak to się skończy? Kolejną rzezią? – przypisek red. nac.

Może Baeorn stworzy z pomocą bohaterów własne państwo zakonne? Albo jakiś nadgorliwy książę będzie próbował wywołać wojnę z nowym Zakonem? Możliwości jest wiele.

Informacja dla prowadzącego:

Celowo nie podaję statystyk Baeorna, sam przypisz wartości cech odpowiadające opisowi. Jeśli chcesz stworzyć go jak pełnoprawną postać,

użyj 40, a nawet 45 punktów. Dużo, ale jak sam przeczytałeś, adekwatnie.

Informacja do wszystkich:
Dobrej zabawy! W końcu to o nią w tym wszystkim chodzi.

Piotr Nowakowski

Maciek „Beerbarian” Jarecki **Baal Tzerovitch musi odejść**

opis postaci ze świata gry Nieboracy RPG

artykuł łatwy do przystosowania do: Toons

fragment współczesnej baśni z Księgi Oczywistych Morałów i Niedopowiedzeń

Jędrzej Leser nie miał łatwego dzieciństwa. I nie chodzi tu tylko o to, że gdy miał pięć lat, stratowała go szalona krowa. Pomińmy również traumatyczne doświadczenia związane z tragicznym wypadkiem, kiedy to podczas prac polowych otrzymał potężny cios okutym cepem w twarz. Przemilczmy wielokrotne i nieodmiennie nieudane próby ukończenia czwartej klasy szkoły parafialnej w rodzinnej miejscowości Chlewiki. Skoncentrujmy się na najważniejszym – największą hańbą dla Jędrzeja był fakt, że już przy narodzinach chłopca, lokalni kapłani Jedynej Słusznej Wiary wyrzobili, iż zostanie największym nieudacznikiem, jakiego zrodziła Wesoła Dolina. Kiedy kilka lat później ktoś opowiedział chłopcu o jego przeznaczeniu-brzemieniu, wpadł w otępienie i zaczął przejawiać skłonności samobójcze. Na jego szczęście, a na nieszczęście całej pragnącej spokoju społeczności Wesołej Doliny, znalazł się ktoś, kto postanowił pomóc cierpiącemu Jędrusiowi.

Mówili potem, że zatoczył się od strony gospody „Pod Kulawym Gońcem”. Wykonując desperackie manewry, by tylko utrzymać się w pozycji wertykalnej, osobnik ten wpadł niechcący na snującego się bez celu Jędrzeja. „W-w-w-widzę chłopcze, że p-p-potrzebujesz porady życiowej!” – wymamrotał nieznamy, kiedy tylko odzyskał względną ostrość wzroku. Zaskoczony celną psychoanalizą, Jędrzej Leser mimowolnie pokłamał głową. „S-s-skocz więc synku do gospody i przynieś nam tu dz-dz-dzban wzmocnionego wina poziomkowego, bo widzę, burp, żeś spragniony niemiłosiernie, burp!” Oszołomiony zaistniałą sytuacją, Leser spełnił polecenie swojego nowego przewodnika duchowego i przyniósł dzban pełen miejscowego specjału, zwanego „Siekierą Teścia”. Tej nocy, gdy gwiazdy były w nienagannym porządku, Jędrzej i Potylicjusz, bo

tak przedstawił się tajemniczy jegomość, długo i namiętnie debatowali o sekretach życia. Nad ranem, gdy resztki krwi wyparowywały z alkoholu płynącego w żyłach młodzieńca, Leser wiedział już co ma robić.

Potylicjusz wskazał tamtej nocy ścieżkę, którą Jędrzej powinien podążyć. Opisał jedyne na całym świecie miejsce, w którym najwięksi nawet nieudacznicy mogą się w pełni realizować i odnosić życiowe sukcesy. Miejszem tym jest budynek Parch-Lamentu, czyli zespołu doradców pani Imperator Patrycji, która rządzi 20-letnim Imperium. Oczywiście Patrycji zależy na tym, by jej doradcy nie nosili się z zamiarem przewrotu politycznego, więc członków Parch-Lamentu dobiera osobiście. Rekrutuje ich spośród kwiatu debilizmu i infantylizmu całych Zacofanych Krain™. Drzwi do dyplomatycznej kariery stały więc przed Jędrzejem Leserem otworem. Potylicjusz, który dysponował znacznymi koneksjami w ćwierćświatku Wesołej Doliny, załatwił szybko wymagane 13 podpisów na liście wyborczej. Sam Leser wyłowił wśród tłumu przasnanych pańien kobietę, co to orzechy mogła udami kruszyć i warkocz miała bujny. Ustanowił ją swoją nadworną pomocnicą i do szkół posłał. Imię jej brzmiało Regata B. Ger.

Gdy Jędrzej miał już na karku znaczne 21 wiosen, dostał wreszcie upragnioną nominację do Parch-Lamentu królowej Patrycji. Przebywanie wśród dyplomatycznych elit zmieniło świadomość i zachowanie naszego bohatera. Wzorem kolegów polityków, zaczął w wielkopańskim geście wysypywać zboże na ulice, blokował urzędową furmanką ruch na traktach, opalił się ładnie na modny w wyższych sferach „gnojówkowy” brąz oraz przytył znacznie na twarzy, tak, że wyglądał jak pokąsany przez pszczoły. Ale kto to słyszał, żeby w lutym twarz do ula wsadzać? Tak czy inaczej, wiodło się Leserowi i jego podopiecznej Regacie B. Ger całkiem nieźle. Sielan-

kę psuła tylko ciągła obecność największego politycznego konkurenta – Baala Tzerovitcha. Ten człowiek, potomek puszczalskiego elfa i szwaczki z Doliny Krzemionkowej, konsekwentnie ośmieszał i podważał postulaty Jędrzeja Lesera, co ten ostatni komentował zawsze hasłem „Baal Tzerovitch musi odejść!”. Dwaj panowie, zmęczeni patową sytuacją, umówili się wreszcie na honorowy pojedynek – ten z nich, który splunie na większą odległość, pozostanie w Parch-Lamencie, a przegrany odejdzie na zawsze. Wreszcie, po kilkunastu długich minutach, nadszedł czas konfrontacji.

Niezbadane i przewrotne są wyroki bogów Zacyfanych Krain™. Sprawili bowiem, że dokładnie w momencie pojedynku potężny wicher zawiął w twarze śmiertelnych wrogów. Obaj obślinili się po stokroć, jednak żaden z nich nie mógł pokonać niesprzyjającego wiatru i pojedynek zakończył się remisem.

Remisem, dodajmy, z niewielkim wskazaniem na Lesera, który obślinił sobie nawet szyję. Gdzie dwóch się bije, tam trzeci korzysta, a prawdziwych wrogów poznaje się po woni „Siekiery Teścia” – korzystając z zamieszania i koneksji, Potylicjusz zajął miejsce obu zwąśnionych dyplomatów, pozbawił ich stanowisk, a do tego uwiódł Regatę B. Ger. Okpieni eksparchlamentarzyści porzucili dawne kłótnie i spory i postanowili zostać przyjaciółmi, co Baal Tzerovitch skwitował nawet pamiętnym „Mów mi wuju!”. Dziś możesz ich spotkać dyskutujących w przyjacielskiej atmosferze, przy jednym z okrągłych stolików karczmy „Oddech Górnika”. Pewnie zastaniesz ich przy szklanicy pysznego wina musującego, czytających podziemne, anarchistyczne ulotki. Lub czasopisma.

Maciek „Beerbarian” Jarecki

Marcin „Harvezd” Jaworski

Sztuka Protossów

rozszerzenie świata do gry Starcraft RPG

artykuł łatwy do przystosowania do: Fading Suns, dowolnego systemu rpg

Nie widzę różnicy między wojną, a tworzeniem.

Arashard, templariusz plemienia Sargas

PERFEKCJA

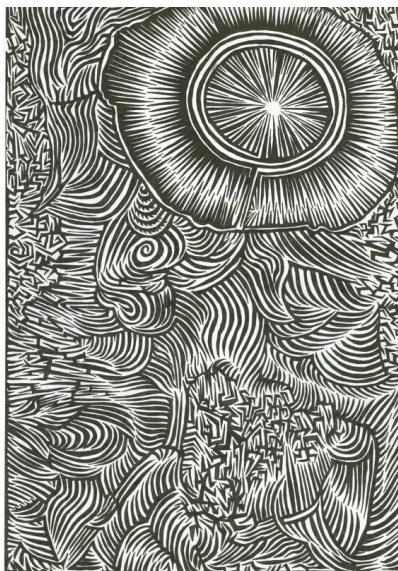
Sztuka w kulturze Protossów ma zdecydowanie silniejszy związek z codziennością, z protoskim trybem życia, niż kiedykolwiek miała w przypadku ludzkości. Tworzenie jest integralną częścią życia każdego z Pierworodnych, gdyż pozwala osiągnąć stan wyciszenia niemalże równy medytacji. Przemierzając zarówno Aiur, jak i inne światy, jesteśmy w stanie dostrzec jak silne jest poczucie twórczej estetyki w protoskiej kulturze – a należy pamiętać, iż mówimy o rasie, która również wojnę postrzega jako sztukę, próbę zapanowania nad chaotycznymi elementami w celu osiągnięcia upragnionego – perfekcji. To jedyne, w czym obie rasy – Protossi oraz Zergowie – stworzone przez starożytnych Xel’Naga, są sobie bliskie. Perfekcja – dla Protossów sztuka, dla Nadświadomości Roju cel istnienia.

FARIS: INSTYKNT TWÓRCZY

Cóż sprawia, iż na każdym kroku dostrzegamy piękno protoskich dzieł, zarówno architekto-

nicznych, jak i graficznych? Tym czymś jest „faris” – poczucie niespełnienia, pustki, uczucie konieczności wypełnienia enigmatycznego, brakującego elementu codzienności, a zarazem potrzeba wyciszenia, występująca wtedy, gdy Protossów otacza zamęt jak i bezruch. Tak jak wyciszają się, by tworzyć przed wielkimi bitwami, tak też w czasie przeznaczonym na medytację dają się wciągnąć w wir kreacji. Faris prowadzi zarówno dłoń, jak i umysł Protossa, pozwalając aktywować uśpione w nim energie, uczynić pojmowanie świata prostszym oraz wzmocnić umiejętność kontroli energii. Faris pozwala uporządkować myśli. Jest stanem pokrewnym medytacji, lecz aktywuje zupełnie odmienne sposoby kontroli energii. Kreatywność w wykonaniu protoskim może stanowić zarówno sposób uzyskania piękna, jak i być groźną bronią.

Potrzeba tworzenia zajmowała miejsce w duszach protoskich jeszcze przed Eonem Gniewu. Do inwazji Zergów na Aiur przetrwały nieliczne formy graficzne z tych zamierzchnych czasów – brutalne, proste, pierwotne w swojej formie pła-



Marcin „Harvezd” Jaworski

skorzeźby. Wszystkie świadczące o długiej ewolucji, jaką przeszło poczucie protoskiej estetyki. O ile faris przemawiała już do Protosów we wczesnym okresie ich istnienia, tak po objawieniu Khasa i sprowadzeniu rasy na drogę Khala, mieszkańcy Aiur stopniowo odkrywali możliwości płynące z poddania się jej. Uczniowie Khasa podjęli się dzieła poznania, dostrojenia i wykorzystania swoich „instynktów twórczych”, co zaowocowało spisaniem reguł i standardów. Oryginał tych wskazówek jest wykuty w monolitach otaczających główną świątynię Iktison – miasta twórców – dziesięć czarnych, monolitycznych prostopadłościanów z wykutymi nań słowami mądrości, otaczających centralny ziggurat, miejską świątynię.

Twórczość

Miasta są najlepszym przykładem, jak mocno Protossi związani są z tworzeniem – już brama miejska, pokryta misternymi wzorami, otaczającymi osadzone w niej kryształy, zapiera dech w piersi przepychem i sztuką. A im dalej w miasto, tym zdobienia stają się częstsze i bogatsze. Arkady, place, pylony, łuki, portale, przypory, kolumnady, ogromne pomniki herosów, fasady budynków, plafony, kolumny, fontanny, duże powierzchnie kryształów, świetliki, półkopy – to wszystko pokryte misternymi ornamentami, reliefami, surrealistycznymi (dla zaświatowców) wzorami. Wszystko będące dziełem niezliczonych artystów, podążających za pragnieniem osiągnięcia pełnej realizacji faris. Ostre formy geometryczne, przemieszane z powierzchniami półkulistymi, strzelające wysoko w niebo – oto esencja architektury miast. Dopełnienie stanowią misterne, abstrakcyjne grafiki, pokrywające niemalże każdą powierzchnię w miastach. Jest to pozostałość tradycji Gee-Zuola, protoskiego wizjonera, który stulecia temu podjął wędrówkę od miasta do miasta. Za cel obrał odkrycie istoty faris, lecz historia zapamiętała go jako pierwszego prawdziwego twórcę protoskiego, autora ogromnych posągów, oraz misternych grafik.

Głównymi materiałami plastycznymi są kamień i kryształ. Najczęściej spotykaną techniką obróbki kryształów, wycinanie mikrorowków na gładkich

powierzchniach, w które następnie wpuszczany jest barwnik, ukazujący skomplikowany wzór w miarę rozlewania się. Inną metodą jest tworzenie pęknięć oraz przestrzeni wewnątrz kryształów, przez co powstają załamania w przepuszczanym świetle – w połączeniu ze źródłem światła uzyskujemy efekt brutalnie nazwany „kolorową kulą dyskotekową”. W kamieniu tworzy się płaskorzeźby, bądź inkrustuje się go kryształami, które następnie otaczane są misternym wzorem. Wyższą techniką jest wypełnianie nacięć w płaszczyznach kamiennych cienkłym kryształem, który krzepnąc tworzy motywy ozdobne. Efekt jest olśniewający!

Protoskie grafiki rzadko kiedy przedstawiają realistyczne sceny, a już zupełnie niespotykane są pejzaże, czy martwa natura. Są to w głównej mierze grafiki o charakterze ornamentowym – surrealistyczne połączenie pętli, ostrych krawędzi oraz cienkich linii. Surrealistyczne zbiorowisko ostrych kątów, łamiących dziesiątki odcinków, tnących powierzchnie płataniną cienkich kresek i klinowatych zakończeń. Agresywna i nieprzewidywalna, lecz systematyczna i konsekwentna – sztuka dokładnie odzwierciedlająca specyfikę protoskiego stylu walki.

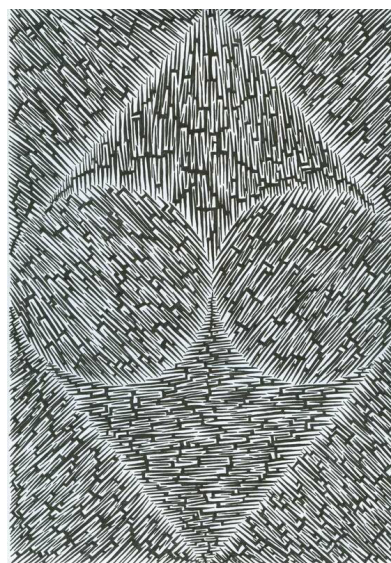
Muzyka i Poezja

Pomimo dominacji wizualnego aspektu tworzenia, w kulturze protoskiej rozwinęły się również inne gałęzie sztuki – muzyka i poezja. Muzyka, mimo iż sięgająca tradycją aż do początków istnienia cywilizacji, jest zepchnięta na margines. Przy jej tworzeniu wykorzystywane są skomplikowane instrumenty, przypominające ludzkie cymbały i bębny, gdyż Protossi rozkochani są w krystalicznie wibrujących dźwiękach. Subtelne dźwięki kryształowych cymbałków towarzyszą czynnościom medytacyjnym, podczas gdy doniosłe, agresywne brzmienie bębnowo stanowi stały element uroczystości, ceremonii religijnych oraz honorowych pojedynków między wojownikami.

O ile w kakofonii protoskiej muzyki, przeciętny Terranin odszuka znajome elementy, a nawet



Marcin "Harvezd" Jaworski

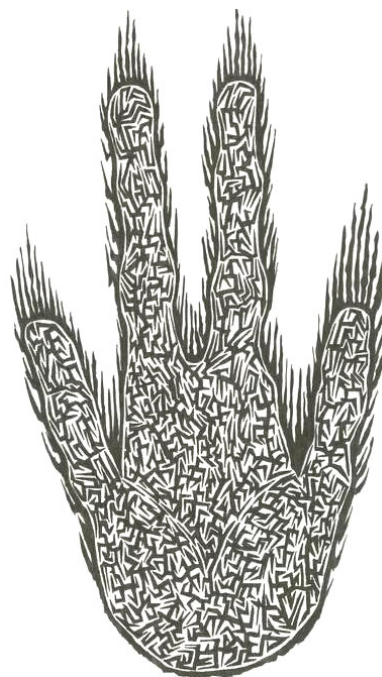


Marcin "Harvezd" Jaworski

uzna ją za „znośną”, o tyle poezja w wykonaniu Pierworodnych jest bardzo niezrozumiała. Mimo prób opisu reguł, nie udało się do tej pory sporządzić charakterystyki liryki protosskiej. Jedyne co wiadomo, to fakt, iż w głównej mierze są to mistyczne pieśni opiewające czyny bohaterów, opowiadające o krwawych bitwach z zamierzonych czasów, wielkich zwycięstwach, jak również o tragicznych klęskach. Są to brutalne opowieści nie szczędzące krwawych opisów realiów pól bitewnych. Niestety jest to najsłabiej poznana gałąź protosskiej sztuki.

Czy to na polu walki, czy w zaciszu komory medytacyjnej, następuje jedno i to samo zjawisko – poddanie się instynktowi kierującemu Protosów ku aktywacji drzemiących w nich energii. Finezja wyprowadzenia śmiertelnego ciosu... zręczne wykonanie spiralnego nacięcia wewnątrz kryształu... nie ma różnicy – liczy się efekt i to, co zostanie w trakcie procesu wyzwolone.

Marcin „Harvezd” Jaworski



Marcin "Harvezd" Jaworski

Tomasz Kucza

Szara Pani

rozszerzenie świata do Wiedźmina

artykuł łatwy do przystosowania do: D&D, Earthdawn, Warhammera, dowolnego systemu fantasy

KRWAWA MATKA

Elfy mówią o niej Krwawa Matka. Krasnoludy – Durh Sadah. Ludzie obdarzyli mianem Szarej Pani. Uczeni uważają ją za córkę Corama Agh Ter, ale badania przekonały mnie, że prawda jest inna. Wnikliwe studiowanie źródeł naprowadziło mnie na trop mrocznej legendy Aén Seidhe. Legendy o bogini, przed której gniewem drżą.

Emeth Katur, podróżnik z Koviru

Elfy czciły Krwawą Matkę od wieków. Ukrywały ten fakt przed obcymi – jedna z licznych tajemnic Aén Seidhe. Może najbardziej mroczna. W obawie bowiem przed gniewem bogini, elfy w leśnych kręgach – położonych w najgłębszej puszczy świętych miejscach – składały każdej pierwszej nocy lata ofiarę.

Przybraną kwiatami dziewczynę zarzynano u stóp bijącego pośrodku kręgu źródelka, by chłęptać zabarwioną krwią wodę i jednoczyć się w uwielbieniu dla Krwawej Matki.

Ofiarę starannie przygotowywano, hodowano wręcz na tę okazję. Zawsze była to Aén Seidhe. Wszystkich obcych, którzy dowiedzieli się o rytuałach, karano śmiercią. Wielu ciekawskich skończyło ze strzałą między łopatkami.

Kapłanki Krwawej Matki cieszyły się wśród Aén Seidhe poważaniem. Goliły głowy i ubierały

czzerwone szaty. Najbardziej jednak wyróżniały je blizny widoczne na całym ciele. Upuszczały bowiem sobie krew w każde ważniejsze święto. Krwawa Matka łaknęła krwi. Elfy starały się zaspokoić to pragnienie. Nie z miłości. Ze strachu.

LEGENDA

Aén Seidhe żyli w pokoju, a ich ziemie kwitły urodzajem dzięki Królowej Pól, Dana Méadbh, która roztoczyła nad nimi opiekę.

Później pojawili się ludzie. Nastął czas ognia i stali, czas pogardy i nienawiści. Wypierano Seidhe z ich miast, zabijano i dręczono. Uciekaliśmy więc, pozostawiając najlepsze ziemie przybyszom.

Był jednak elf, który sprzeciwił się temu. Nie mógł pogodzić się ze zmierzchem swej rasy i chwycił za broń. Tym elfem był Siladariel aén Fidháil, mój ojciec.

Filavandrel aén Fidháil z Krańca Świata

Kiedy ludzie wkroczyli na ziemie elfów, Siladariel aén Fidháil był pierwszym, który postanowił walczyć. Sformował Zielone Gromady – zbrojne oddziały elfów – i stawiał opór najeźdźcy.

Przybysze wydawali się niezliczeni. Na miejsce każdego zabitego człowieka, stawało pięciu innych. Krew obficie zrosiła leśne runo. Elfy poniosły dotkliwie straty.

Siladariela wygnano oskarżając o rozpętanie wojny. Odszedł wraz z większością wojska do Doliny Źródlanej Wody. Gdy inni cofali się, porzucając piękne miasta na pastwę wroga, kasał najeźdźcę jak tylko mógł.

Pewnego dnia część oddziałów wpadła w zasadzkę, a Siladariel dostał się do niewoli. Torturowany, nim zmarł, zdradził miejsce pobytu swoich towarzyszy.

Ludzie wkroczyli do Doliny Źródlanej Wody ze wszystkich stron. Opętani szałem grabili, palili, gwałcili i zabijali. Szczęśliwi ci, którzy pierwsi padli pod ciosami mieczy.

Nieliczni zdołali umknąć, wśród nich córka Siladariela, Iséana.

ALIANA

Na imię miała Aliana. Piękna była niczym kwiat lilii, ale smutek drażył jej serce. Matka dziewczyny, Iséana, zmarła podczas porodu.

Wśród elfich uciekinierów nie darzono Aliany sympatią – zbyt widoczna była w jej rysach krew najeźdźcy.

Filavandrel aén Fidháil z Krańca Świata

Aliana była córką Iséany i człowieka, jednego z najeźdźców, którzy wdarli się do Doliny Źródlanej Wody. Aén Seidhe nienawidzili jej. Była wyśmiewana i lżona. Otoczona pogardą zamknęła się w sobie i usunęła w cień.

Wychowywała się w rodzinie brata Siladariela. Największych upokorzeń doznała od jego córki, która znęcała się nad przybraną siostrą za przykładem dorosłych. W wieku 12 lat, Aliana zamordowała skrycie znenawidzoną kuzynkę.

Wkrótce z jej rąk zginęły kolejne osoby. Krąg podejrzeń zacieśnił się i pewnego dnia dziewczynę złapano na gorącym uczynku. Uciekła zostawiając za sobą wiele trupów.

Aliana zginęła na leśnej polanie na skraju ziem Aén Seidhe. Elfy, które brały udział w pościgu, także poniosły śmierć – zaskoczone przez ludzkie wojska. Trawa poczerwieniała od przelanej krwi.

Na polanie, gdzie zabito Alianę, wyrosło ziele o rubinowych kwiatach, podobne z wyglądu do krwawnika. Elf, który wypije wywar z tego ziele lub zje część łodygi, walczy niczym berserker, nie zwracając uwagi na odniesione rany.

KRWAWE ZIELE

Ziele Aliany – zwane przez elfy Blathálian – wyrasta, jak mówią, z krwi. Smak i kolor jego także krew przywodzą na myśl. Według legendy,

każdemu kto spożyje część owej rośliny, udziela się na pewien czas szaleństwo półelfki.



Janusz Dzwolak

*Emeth Katur,
podróżnik z Koviru*

Wkrótce wiele elfów zażywających Blathálian umarło w straszliwych mękach. Choroba zaczęła przenosić się także na tych, którzy nigdy nie zetknęli się z krwawym ziele. W owym czasie powstał kult Krwawej Matki – złożono pierwsze ofiary, pojawiły się pierwsze kapłanki.

Tam gdzie poświęcano życie, by przebłagać Szarą Panią, choroba ustała. Kult szybko

rozprzestrzenił się na należących jeszcze do elfów ziemiach. Stał się nieodłączną częścią ich życia, a jednocześnie największą z przechowywanych tajemnic.

Na ludzi Blathálian działa odurzająco, często po zażyciu są drażliwi i agresywni. Elfy zaś wpadają w bojowy szał, w którym są obojętni na ból, skłonni do okrucieństwa. Od częstego zażywania ich psychika zmienia się – zaczynają czerpać przyjemność z zabijania i zadawanego cierpienia, dlatego wśród Aén Seidhe narkotyk jest zakazany.

W czasie wojen z Nilfgaardem stał się popularny wśród Wiewiórek. Przypuszcza się, że wtedy po raz pierwszy ludzie zaczęli oddawać cześć Szarej Pani.

KULT SZAREJ PANI

Po wojnie z Nilfgaardem kult wzmocnił się – krwawe żniwo, jakie niósł ze sobą konflikt, przebudziło Szarą Panią. Otworzyła oczy i ujrzała zasłane trupami pola. Uśmiechnęła się.

Emeth Katur, podróżnik z Koviru

Kult Krwawej Matki przed wojną z Nilfgaardem był nieznanym wśród ludzi, elfy zaś skrywały tajemnicę przed obcymi.

Po wojnie powstał Monastyr na Szarej Skale i inne, podobne świątynie, gdzie potajemnie składano ofiary Szarej Pani. Były to w większości zakony męskie, o twardych zasadach i ściśle przestrzeganej regule.

Później pojawiły się Szare Mniszki – wędrowne kapłanki Szarej Pani, które głoszą zjednoczenie ze swoją boginią. Kult zaczął zyskiwać na popularności wśród szukającej nowych podniet szlachty. We wszystkich większych miastach pojawiły się tajemne przybytki, gdzie chętni mogli uczestniczyć w krwawej ofierze wśród oparów Blathálian.

Ludzie dodali wiele nowych elementów do stworzonego przez elfy kultu. W niektórych monasty-

racz coroczne święto łączy się z kanibalizmem. W miastach krwawe ofiary składa się nie tylko pierwszej nocy lata, nie zawsze też zabijane są wyłącznie elfki. Często ofiarami padają osoby niepewnego pochodzenia – półelfy, ćwierćelfy, a nawet krasnoludy i gnomy.

Szare Mniszki w niczym nie przypominają kapłanek Krwawej Matki. Nie golą głów, wręcz przeciwnie – zapuszczają długie do ziemi włosy, nie jedzą mięsa, nie upuszczają sobie krwi. Zawsze, gdy w pobliżu dochodzi do jej rozlewu, zbierają posokę do glinianych naczyń, mieszają z wywarem z Blathálian i rozlewają na leśnych polanach. Następnego lata miejsca owe czerwienią się od Ziela Aliany.

PRZEPOWIEDNIA

Mówią, że gdy ziemię ogarnie pożoga wojny, a gleba krwią nasiąknie, Aliana odrodzi się, by żniwo śmierci zebrać białymi dłońmi.

Filavandrel aén Fidháil z Krańca Świata

Wśród elfów istnieje przepowiednia – pochodząca ponoć z ust jedyne ocalałego członka grupy, która ścigała Alianę – o odrodzeniu Krwawej Matki. Kiedy ziemia nasiąknie krwią i czerwone pąki Blathálian przemienią się w rubinowe kwiaty, kiedy Aén Seidhe ruszą do ostatniej bitwy, a ulice miast spłyną krwią nie ludzi, Aliana przebudzi się ze snu. Na polanie, która nakarmiła się jej krwią, wyłoni się pośród kwiatów Blathálian. Gniew bogini dosięgnie wszystkich.

Tomasz Kucza

artykuł ukazał się wcześniej w inkluzie #47

Umbra

Medalion

zarys przygody z mrocznym artefaktem do Warhammera

łatwy do przystosowania do: D&D, Wiedźmina, Earthdawn, dowolnego systemu fantasy

Przygoda, którą właśnie czytasz, została napisana do Młotka, czyli Warhammera. Najlepiej, by grało w nią do pięciu osób, ale to już zależy od ciebie, drogi MG. Akcja scenariusza może dziać się gdziekolwiek, zależnie od twoich upodobań. Rozgrywałem go poza Imperium, na bliżej nieokreślonym szlaku. Poniżej przedstawiłem zarys, w postaci krótkich rozdziałów.

Ważne, aby chociaż jeden z graczy posiadał broń magiczną, ponieważ drużyna będzie mieć do czynienia z nieprzyjaźnie nastawionymi istotami, których nie da się zranić inaczej. Oczywiście przygodę możesz znacznie rozbudować, tak właściwie jest to tylko koncepcja. Jeżeli masz pomysł na dalszy ciąg, bądź chciałbyś „powsadzić” swoje wątki, tak właśnie zrób! Nie chodzi o to, żebyś przeczytał tekst i kierował się ściśle zawartymi w nim wskazówkami, ale o dobrą zabawę.

SPOTKANIE NA SZLAKU

Przygoda rozpoczyna się na szlaku. I tu pierwsza uwaga – nie zmuszaj graczy do udania się w określone miejsce. Jeżeli mają własne cele, to dobrze. Jeżeli chcą być, bądź podążyć gdzieś indziej, nie ma sprawy. Nie musisz im tego utrudniać, po prostu zgrabnie doprowadź do spotkania przyszłej drużyny, wiedząc że jednemu dogodzisz, drugiemu już nie. Kiedy zgromadzisz bohaterów (gdzieś na szlaku, najlepiej w miejscu oddalonym w obie strony od jakiegokolwiek miasta czy wsi) będą pewnie chcieli

udać się do miasta bądź zajazdu. Na skraju drogi zauważą drewnianą tablicę z napisem: „Tarren” i strzałką skierowaną na południe (może też być skierowana w każdą inną stronę, ważne, aby BG tam zmierzali). Można także uświadomić graczom, że jest to jedyne miasteczko w promieniu wielu mil, tak, aby wiedzieli, że mają słuszność, co do kierunku podróży. Po kilku godzinach, na szlaku da się słyszeć tętent kopyt, a oczom graczy ukaże się, gnający w ich kierunku, jeździec. Może także, dla lepszego efektu, wyskoczyć zza zakrętu drogi. Jeździec, człowiek na czarnym koniu, wpadnie na graczy i zsunie się z siodła, po czym szybko podniesie na nogi, dosiądzie wierzchowca i bez słowa pogna, co tchu, dalej.

Po co ta scena? Nieznajomy podczas upadku, otrze się o jednego z graczy i wrzuci mu do kieszeni bądź podróżnego worka naszyjnik ze srebrnym medalionem. I tu dochodzimy do sedna sprawy. Medalion, stanowiący oś scenariusza, jest przeklęty. Jeździec, który niecznie podrzucił go graczom, dobrze o tym wie. Przedmiot jest diabelskim nasieniem zła. W czym rzecz, przekonamy się później, na razie gracze nie mogą się dowiedzieć o medalionie, a już szczególnie o tym, iż znajduje się u jednego z nich.

Gdy podążą dalej, po przejściu najwyżej jednej, może kilku mil, natkną się na przydrożną chatę. Otwarte na oścież drzwi wejściowe ukazują prowadzące na górę schody. Gracze muszą wejść do środka, przekonanie ich do tego pozostawiam

tobie, drogi MG. Łapczywi mogą po prostu zauważyć w środku garść złotych koron. Uwagę innych przykuje krew na progu. Po przeczytaniu dalszej części, możesz wysnuć własną, ciekawszą metodę.

Chata zbudowana jest z grubej dębiny, w środku nie ma nic ciekawego, prócz... kilku martwych osób. Po wejściu do środka gracze zauważą trzy ciała – dwa ludzkie, jedno elfie. Na podłodze znajdują się ślady krwi i porzucane rzeczy – torby podróżne, pieniądze, broń. Wejście do budynku zagrada obrócony twarzą do graczy człowiek, na jego otwartej dłoni widnieje wypalony symbol w kształcie pozwijanej litery „S”. Ważne, aby gracze zauważyli bliźnię i zwrócili uwagę na przyczyny śmierci poszczególnych osób. Elf ma na szyi wyraźny ślad po sznurze lub naszyjniku. Uduszono go. W plecach jednego z ludzi tkwi nóż, a człowiek z wypalonym na dłoni znakiem ma skręcony kark. Oto kilka słów o zabitych i tym, co się wydarzyło:

Mimo, że nie ufali sobie do końca, nie byłiby w stanie pozabijać się nawzajem, gdyby nie jeden niewielki przedmiot – naszyjnik z medalionem, który teraz posiadają gracze. Przyciąga zło w najczystszej postaci. Stworzył go demon, który teraz chodzi po ziemi i cieszy oczy widokiem zła, które artefakt powoduje. Demon ukazuje się zazwyczaj pod postacią niskiego, lekko przygarbionego człowieka, którego spotkamy później, a który zwie się Gehrren Koh.

Przeklęty przedmiot nie tylko przyciąga śmierć, jest też „zbawieniem” dla upiorów, które w jego pobliżu odczuwają przekonanie, że zdobycie medalionu przyniesie rozgrzeszenie i uratuje duszę. Osoba o słabej woli, nosząca artefakt przez dłuższy czas, może stracić zmysły. To właśnie przydarzyło się nieszczęsnym, których ciała oglądają teraz gracze. Pozabijali się nawzajem, w pierw tocząc walkę z przyciąganymi przez medalion upiorami. Nie raz, od momentu kiedy weszli w posiadanie przedmiotu, ocierali się o śmierć. Dopadła ich w chacie na bezludziu.

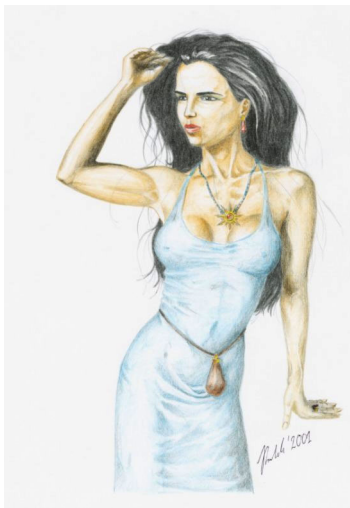
Kiedy BG przekonają się, że prócz trzech martwych ciał w chacie nie ma nic wartego uwagi, ruszą zapewne do miasteczka.

TARREN I DEMON

Tarren jest niedużym miastem, w którym prócz dwóch karczm można znaleźć świątynię Talla, ratusz i niemałą zbrojownię, tzn. sklep z wszelakim orężem i zbrojami. W mieście poza ludźmi, spotkać można także parę halflingów - jeden z nich to kucharz, Merry Hosfalt, drugi zaś, Korn-

wal Hosfalt, jest drobnym szulerem i zwykle przesiaduje w „Złotym Bażancie”, gdzie ogrywa miejscowych chłopów. Możesz także umieścić w miasteczku kilku krasnoludów, lecz elfów raczej tu nie uruczysz. Może tam znaleźć się również, co tylko sobie zażyczysz, w końcu to ty jesteś

Janusz Dzwolak



Mistrzem Gry, ja tylko podsyłam ci pomysł i ogólny zarys przygody do wykorzystania.

Po wkroczeniu do miasteczka, uwagę graczy przykuje zapewne karczma „Złoty Bażant”. Jest schludnie urządzona, w środku, prócz paru ludzi i halflinga ogrywającego w karty biednych chłopów, nie znajduje się nic ciekawego. No prawie nic. W karczmie gości także pewien niski, lekko przygarbiony człowiek, a zwie się Gehrren Koh. Tak, ten od medalionu, demon, który zawsze jest blisko swojego dzieła, aby widzieć, co artefakt robi z ludźmi, którzy padli jego ofiarą.

Twoim zadaniem jest doprowadzenie do sytuacji, w której Gehrren pojedzie do graczy i zagadnie o medalionie. Musi go więc zobaczyć, a w jaki sposób do tego dojdzie – to już zależy od ciebie. I jeszcze jedna sprawa – kiedy któryś z graczy znajdzie medalion z naszyjnikiem, powiedzmy w swojej kieszeni, i dotknie go po raz pierwszy, przedmiot przypali mu dłoń. Już wiesz, skąd wziął się znak na ręce leżącego w chacie człowieka. Gracz, który znajdzie medalion, może też chwycić za łańcuszek i założyć na szyję (gracze bywają lekkomyślni). Wtedy medalion przypali mu piersi (pomyślcie co by było, gdyby naszyjnik założyła kobieta). Demon, kiedy już zauważy własne dzieło i podejdzie do graczy, przedstawi się w te słowa:

– Ładna rzecz, taaak ładna. Magiczny, niezwykły kamień, o tak, z pewnością. Wiem to, Gehrren Koh zna się na rzeczy, zna. O przepraszam, Gehrren Koh, powinienem był się przedstawić od razu, ale moją uwagę przykuł ów piękny medalion, który trzymasz w dłoni, wędrowcze. Pozwólcie, że go obejrzę.

Jeżeli gracze, nie będą skorzy do pokazania nieznanemu medalionu (tak wszyscy wiemy jak to jest „on jest mój”, „nie mój, on jest mój!”), wymyśl coś, aby ich przekonać. Gracz może na przykład upuścić błyskotkę, a wtedy Gehrren podniesie cudo i przypatrzy się mu dokładnie. Wtedy znowu zaczniesz napomyczać, iż przedmiot jest magiczny, a kiedy gracze zapytają, co umożliwi (zakładam, że w drużynie nie ma nikogo, kto potrafi zidentyfikować magiczny przedmiot, ale jeżeli jest ktoś taki, to identyfikacja się nie powiedzie), nieznanemu odpowie, iż mimo że zna się na tych sprawach, to nie na tyle dobrze, aby poznać moc medalionu. Ale od

razu doda, że wie, kto mógłby ów przedmiot zidentyfikować. Powie im, gdzie go znaleźć, ale dopiero po łowach.

W Tarren często organizuje się wielkie łowy, na których każdy mężczyzna w mieście powinien być obecny. Gehrren zaproponuje graczom, aby także wzięli w nich udział (dopilnuj żeby się zgodzili).

Łowy zaczną się bladym świtem, mężczyźni podzielią się na grupki i ruszą do lasu w celu upolowania zwierzyny. Gracze powinni wejść do puszczy sami. Niech trochę poszведają się, a gdy już znudzi im się chodzenie po lesie, rozegraj taką scenę:

Gracze zauważą trójkę ludzi, dwóch trzyma w rękach kusze, jeden stoi ze strzelbą skierowaną w stronę dzika. Nagle dzik, od którego są oddaleni o dobre 40 metrów, obróci się w stronę graczy i rzuci się na nich w szale. Pobiegnie wprost na posiadacza medalionu, najlepiej jeśli bohater ma go zawieszony na szyi. Nieważne jak będą rozstawieni, dzik zawsze będzie szarżował w stronę gracza z medalionem. Kiedy będzie już ledwie 5 metrów od niego, a twoi bohaterowie nic nie zrobią, człowiek ze strzelbą zastrzeli oszalałe zwierzę. Niech ta scena da graczom do myślenia.

Demon, po skończonych łowach, powie swoim ofiarom, gdzie znajdują osobę, która zna prawdę o mocy przedmiotu. Gehrren będzie podkreślał, jak wielka siła kryje się w medalionie, już nie dlatego, że chce graczy przekonać, by wyruszyli do wskazanego miejsca, tylko z własnej pychy i przekonania, iż nikt nigdy nie zrobiłby magicznego przedmiotu potężniejszego niż ten. Oczywiście jest to gruba przesada, lecz demon jest przekonany o swojej świetności.

Bohaterowie wyruszą, aby spotkać się z tajemniczym nieznanym. Trzeba ci wiedzieć, drogi MG, że ta osoba nie istnieje – tylko demon potrafi dokładnie opisać działanie medalionu, lecz tego nie uczyni. Miejsce, które im wskazał, to ta sama chata, do której udały się poprzednie ofiary Gehrrena, tylko po to, aby pozabijać się nawzajem. Miejmy nadzieję, że graczom się to nie przytrafi.

Kiedy wezmą od demona mapę i ruszą w podróż, moc przekłęty przedmiot wzrośnie.

DROGA DONIKĄD

Zanim nasi bohaterowie dotrą do chaty (jeżeli w ogóle), będą musieli przebyć szmat drogi przez puszcze oraz porośnięte lasem wzgórze. Ostatecznie znajdą się na otwartej polanie, gdzie

wznosi się chata, na którą natknęli się na początku przygody.

Po drodze gracze powinni robić testy na SW, ci, którym się nie powiedzą, będą się dziwnie zachowywać, mogą również stracić panowanie nad sobą. Możesz rozegrać scenę, w której jeden z graczy rzuci się na posiadacza medalionu po nieudanym teście SW i zacznie okładać go dłońmi. Potrwa to krótką chwilę, ale gracze będą już przekonani, że dzieje się coś niedobrego.

Między drzewami zauważą czasem przemykającą postać. To upiór, który nocną porą śledzi BG. Wreszcie dotrą do wzgórz, które ciągną się przez trzy do czterech mil. Bohaterowie powinni zastrzymać się na popas. Zapewne rozniecą ognisko i wystawią strażę. Kiedy w nocy ognisko będzie powoli dogasać, upiór znowu da o sobie znać. Tym razem nie będzie chował się za skałami. Ruszy prosto na graczy i nie zawaha się zaatakować. Ale robi to tak szybko i niespodziewanie, że zanim BG rozbudzą się i zorientują, o co chodzi, upiór może już zranić jednego z nich. Najpewniej posiadacza przekłętego medalionu. Rozegra się walka, więc nic dodawać chyba nie muszę. Gracze powinni zostać zaatakowani proporcjonalnie do swoich umiejętności, tzn. jeśli graczy jest dużo, są silni i mają potężne przedmioty magiczne, upiórów powinno być więcej niż jeden, powinny też być potężniejsze niż w podręczniku. Jeżeli bohaterowie są początkującymi graczami (oczywiście jeżeli nie mają żadnego przedmiotu magicznego, którym da się zranić upiora, powinieneś umożliwić im zdobycie takowego).

Po starciu z upiorem, czeka ich prosta droga do celu podróży.

Kiedy gracze znajdą się w chacie i zorientują się co jest grane (ciał już tam nie będzie, lecz mimo to powinni z łatwością rozpoznać to miejsce), przygodę możesz zakończyć na wiele sposobów. Ja tylko podrzucę ci pomysł. Możesz przetestować SW graczy i sprawić, że zaczną ze sobą walczyć, jednak jest to bardzo dramatyczne rozwiązanie przygody, bo gracze mogą się nawzajem pozabijać, jak uczynili to ich poprzednicy. Może też zdarzyć się tak, że będą zbyt odporni na działanie medalionu i demon pojawi się w chacie, chcąc zabić śmiałków, którzy „pokonali” jego cudo. Tak jak pisałem, zakończeń przygody może być wiele i od ciebie zależy jak rozegrasz ten krótki scenariusz. Powodzenia.

Umbra

Tomasz Kucza

W szponach magii

część I: Iluzja

artykuł łatwy do przystosowania do: D&D, Wiedźmina, Earthdawn, Warhammera, dowolnego systemu, w którym występuje magia

Strażnik oparł się o drzewce halabardy i znużony patrzył tępo w pustkę korytarza. Za drzwiami słyszał ciche chrapanie księcia. Dziękował bogom za tę przypadłość miłościwie panującego Aryka, pomagała mu bowiem utrzymać powieki w górze.

Nagle wyprostował się, omal nie wypuszczając broni z rąk. Gdyby nie czuł się zupełnie rozbudzony, pomyślałby że śni. Na końcu korytarza ujrzał kobietę tak piękną, że nogi ugięły się pod nim z zachwytu. Ubrana w rozciętą suknię, która odkrywała fragment gładkiego ciała, patrzyła na pożądliwie i przywoływała nie cierpiącym zwłoki gestem.

Strażnik zapomniał o obowiązkach, z głupim grymasem na twarzy ruszył w stronę kobiety, porzucając halabardę. Gdy usłyszał kroki za plecami, było już za późno. Coś uderzyło go w tył głowy. Upadając dostrzegł jeszcze, jak niewiasta rozwiewa się niczym dym.

WPROWADZENIE

Magia w grach fabularnych najczęściej ogranicza się do rzucania gotowych zaklęć, uczenia się na pamięć magicznych zwójów, ciskania ognistych kul na wszystkie strony. Sprowadzona do takiej postaci, traci dużo ze swej tajemniczości, staje się zbiorem reguł, nudnym zajęciem mola książkowego. Przede wszystkim jednak czarodziej z gier fabularnych nie jest w stanie osiągnąć takich mocy, jak jego książkowe odpowiedniki.

W krótkim cyklu postaram się pokazać magię taką, jaką serwują nam autorzy literatury fantasy – dziką, potężną, nieprzewidywalną. Mam nadzieję, że gracze zniechęceni do profesji maga, powrócą na nowo do odgrywania postaci obdarzonych mocą. Nie wiem czy uda mi się choćby lekko dotknąć ogromu możliwości oferowanych przez najbardziej tajemniczą ze sztuk.

ILUZJA

Jest to bodajże najgorzej rozwiązana odmiana magii w grach fabularnych – bo jakże tutaj mówić o zaklęciach? Tymczasem nawet moją ukochaną iluzję, próbuje się sprowadzić do rangi zaklęć, a zastanówmy się jakie otwiera przed nami możliwości!

Niemal w każdej sytuacji pomysłowy iluzjonista potrafi wiele zdziałać, jeśli stoi naprzeciw osób niezdolnych do odróżniania iluzji od rzeczywistości. Może zmienić wygląd, podwoić liczebność przyjaciół, stworzyć widmowe potwory, zamaskować drzwi, a nawet zainscenizować zdarzenie, które wstrząśnie losami całego królestwa. Wyobraźmy sobie, co by się stało, gdyby król przy tysiącach świadków zamordował siostrę? Co z tego, że mordercą był ktoś inny – znajdujący się w pobliżu iluzjonista zadbał, by zabójca wyglądał dokładnie jak władca.

Nawet jeśli król miał alibi, czy uwierzą w to zwykli mieszczanie, którzy widzieli, to co widzieli? A plotka doda wydarzeniu kolorytu.

Pomyślmy także o sprawach mniej doniosłych – iluzjonista może przecież wykorzystywać swoje zdolności do ratowania własnej skóry z opresji, wyswabdzania uwięzionych przyjaciół, udawania prawdziwego maga, oszukiwania w karty, zabawiania tłumu, a nawet zdobywania kobiecych serc.

Janusz Dzwolak



Jednym z bardziej spektakularnych zastosowań iluzji jest walka. W zwykłej bijatyce można stworzyć przeciwnikowi iluzję... czarnej opaski na oczy. A jakże przerażające dla wroga byłoby ukazanie się na niebie rzucającego pioruny boga albo zionącego ogniem smoka.

Iluzja – mimo, że jest tylko iluzją – wymaga dużych umiejętności. Stopień trudności po-

winien być zależny od wielkości kreowanej wizji, ilości zmysłów na które oddziałuje, realności (czy zwiewna jak mgła, czy realistyczna), ilości osób, odległości iluzjonisty od centrum czaru i wielu innych czynników.

NIE TYLKO WZROK

Iluzją mamy nie tylko zmysł wzroku. Wrażenia słuchowe są niemal równie ważne, a nieznośny zapach może przerazić lub odstraszyć. Dochodzi tutaj także wrażenie zmian temperatury (zimny powiew, uderzenie gorąca) i dotyku (odczucie, że ktoś położył nam dłoń na ramieniu). Dobrze zrobiona iluzja kuli ognia może przerazić nawet najdzielniejszego rycerza. Sprawny iluzjonista mógłby dojść do takiej wprawy, że nijak nie dałoby się odróżnić iluzji od

rzeczywistości. Musiałby jednak wspomagać się innymi rodzajami magii. Wystarczy bowiem rzucić kamieniem w iluzoryczny obraz, by przekonać się, że jest przenikalny. Odrobina inwencji pozwoli jednak nawet ten problem rozwiązać – iluzjonista może spowodować zniknięcie kamienia i pokazać jego iluzję, która odbija się od obrazu...

Dobry iluzjonista musi być obdarzony nie tylko darem obserwacji (na przykład, by móc wiernie skopiować czyjąś postać i jej sposób poruszania się), ale także słuchem i węchem. Kompan cuchnący jak zwykle piwem i chrząkający pod nosem mniej zwraca na siebie uwagę, niż gdyby nie wydzielał żadnych zapachów i zachowywał ciszę. Aby w pełni udawać inną osobę, iluzjonista musiałby także podrobić jej głos, co nie jest proste.

JEDEN CZŁOWIEK A TŁUMY

Czy prościej jest omamić jednego człowieka, czy ciżbę? Na pierwszy rzut oka mogłoby się wydawać, że pojedynczy człowiek jest prostszy do oszukania, ale jeśli trafimy na osobę odporną psychicznie (o dużej sile woli) lub zdolności rozpoznawania iluzji, to nawet najlepszy iluzjonista nie poradzi sobie z zadaniem. Tłum zaś działa jak katalizator – wystarczy że jedna osoba na dziesięć uwierzy w iluzję, a zadziała ona na wszystkich.

Ważne jest też, by iluzjonista wiedział kto widzi jego dzieło – przypadkowy obserwator, na którym mag nie skupił woli, może po prostu nic nie dostrzec lub rozszyfrować iluzję.

ANIMACJA

Niczym władca marionetek, czarodziej musi poruszać swoim dziełem. Nieruchome iluzje są oczywiście proste do wykonania, cała sztuka rozpoczyna się, gdy chcemy stworzyć coś co będzie poruszać się zgodnie z tym co zaplanowaliśmy.

Mag powinien przez cały czas mieć iluzję w zasięgu wzroku, aby sprawnie nią poruszać. W innym przypadku będzie robić to na oślep i wyniki mogą być dziwaczne.

Gdy jednak iluzjonista zachwyci bywalców gospody pięknymi motylami fruującymi między stołami, może być pewien, że jego kapelusz napęlni się monetami.

TRWAŁOŚĆ

Bardzo często iluzja powinna istnieć nawet, gdy jej twórca będzie już daleko. Aby tego dokonać

musi przelać w iluzję część mocy, co oczywiście bardzo wycieńcza. Iluzjonista może w ten sposób zostawić ogniste litery na skale, jako wiadomość dla przyszłych wędrowców, lub tylko na kilka dni stworzyć iluzję zamkniętego w słoju chowańca dla rozrzutnego arystokraty.

ŻYWA ILUZJA

Największym kunsztem iluzjonisty jest jednak wkładanie w iluzję części życia, aby mogła wykonywać wyznaczone zadania, poruszać się według własnej woli, istnieć niezależnie od swego twórcy. Wymaga to ogromnych mocy, ale osiągnięte rezultaty mogą być czasem zdumiewające – np. można w ten sposób zastąpić jakąś osobę jej iluzją. Takich sztuk dokonuje się niemal wyłącznie przy współpracy wielu iluzjonistów, a część z nich może podczas tworzenia umrzeć z wycieńczenia.



Janusz Dzwolak

WIELKOŚĆ

Ogromne obrazy na niebie lub grzbietach gór – widmo komety ponad krajem, obraz straszliwego potwora szarżującego na struchlałych żołnierzy. Takie potężne iluzje możliwe są do stworzenia, ale wymagają ogromnych mocy. Bardzo często jednak iluzjoniści wykonują duże wizje, które widziane są tylko przez znajdujących się w zasięgu maga ludzi – np. przez zebrane w dolinie wojsko – co jest prostsze.

NA ODLEGŁOŚĆ

Iluzjonista może także, jeśli dysponuje innymi mocami lub pomocą drugiego maga, rzucać iluzje na większe odległości. Może do tego celu użyć cudzych oczu – w celu obserwacji tworzonej wizji – lub opuścić ciało. Ważne jest bowiem, by podczas kreowania iluzji mag miał ją przez cały czas w zasięgu wzroku.

WIARA CZYNI CUDA

Jeśli człowiek silnie wierzy w to co widzi, może paść ofiarą nawet iluzji – w takiej sytuacji iluzyjna kula ognia może poparzyć, przebicie iluzyjnym mieczem odebrać życie. Podobno możliwe jest nawet przejście przez ścianę iluzyjnymi drzwiami, wymaga to jednak niewiedzy, że drzwi nie są prawdziwe.

Namiestnik dał znak trębaczowi. Armie ruszyły powoli w stronę czarnych murów zamku. Tarcze uniosły się nad głowę, a ludzie pobiegli truchtem. Królewski namiestnik uśmiechnął się widząc jak w równym szeregu posuwają się w stronę niezdojonego grodu. Miał nadzieję być

pierwszym, który ujrzy upadek twierdzy. Nagle w szeregach powstało zamieszanie. Ludzie puszczały miecze, drabiny i tarcze. Rzucali się do ucieczki tratując towarzyszy. Namiestnik pobladł, widząc wysuwające się z ziemi dusze. Suneły powoli w stronę wojsk z widmowymi

ostrzami w pogotowiu. Odwrócił się, by dać rozkaz przegrupowania, ale trębacza nie było na miejscu. Uciekał właśnie w stronę pobliskich wzgórz.

Tomasz Kucza

artykuł ukazał się wcześniej w *Silva Rerum* #8

Tomasz Kucza

Wyspa Oparów

zarys przygody do Wiedźmina lub Zewu Cthulhu

artykuł łatwy do przystosowania do: Zewu Cthulhu, D&D, Earthdawn, Warhammera, dowolnego systemu fantasy

WPROWADZENIE

Z okien kamiennej samotni widzę blade światła migoczące pośród mgieł. Przywołują, nęcą obiecując nieznaną rozkosz. Z trudem opanowuję chęć wybiegnięcia w noc, by pochwycić ulotne płomyki. Wiem co oznaczają, wiem jaka wiąże się z nimi tajemnica.

Rozedrgane, pałające nieziemskim blaskiem powietrze zdaje się układać w niezrozumiałe dla zwykłego człowieka wzory. Wypływa z ciemności pośród drzew i zalega u podnóża wieży. Kosmyki migoczącej mgły ocierają się o ciała zebranych w dole nieszczęśników, a wraz z nimi nadchodzą szepty i szlochy, które później wracają do mnie w koszmarach.

Jestem silnym człowiekiem. Wychowałem się na Skellige, ojcem był mi okręt, matką bezkresne morze. Wiem, że nie mogę czekać bez końca. Nadejdzie taki dzień, kiedy będę zmuszony opuścić moją wieżę, zejść między milczące tłumy i podjąć walkę z nieznanym. Dokonać w pojedynkę tego, czego nie miała odwagi zrobić załoga „Srebrnej Gwiazdy”. Nie chcę by spotkał mnie ich los.

Chcę żyć.

Czasem łudzę się, że tam, na widnokręgu ukaże się statek, podobny mojej „Srebrnej Gwieździe”, przybędzie wiedziony zdradliwym blaskiem w ciemnościach szalejących odmętów. Gdyby było nas więcej, mielibyśmy szansę przeciwstawić się obcemu istnieniu, które czai się w mroku jak emanacja najgorszych ludzkich przywar – nie! nie ludzkich, źle mówię, to zbyt obce, by mieć w sobie cokolwiek z człowieka.

Nie powstrzymam ich na długo. Pewnej nocy przybędą.

Gracze wiedzą zazwyczaj, że morska podróż nie wróży najlepiej. Mają rację. Mistrz Gry zawsze ma na taką okazję przygotowaną burzę, piratów i bunt na pokładzie. Poniższy zarys przygody, prezentuje inny pomysł wykorzystania morskiego motywu na sesji. Mroczny, przeznaczony dla Wiedźmina, ale równie dobrze możliwy do za-

stawiania na sesji w Zew Cthulhu.

PECHOWA PODRÓŻ

„Panna Losu” to wspaniały okręt. Właściciel, kupiec Mihaldo, to dumny niczym paw Kovirczyk. Jeśli interesy kierują jego statek w stronę, w którą chcą wybrać się gracze, nie żąda zbyt wiele za podróż, zapewnia zaś – jak na morską podróż – znośne warunki.

Pogoda dopisuje. Pierwsze dni podróży upływają w skwarze i tylko łagodna bryza popycha żaglowiec w stronę celu. Po siedmiu dniach wszystko się psuje. Marynarze kosym okiem patrzą na wszystko, co mogło spowodować pecha, i szybko zaczynają podejrzewać graczy, o jego spowodowanie. A mają powody do narzekań - nadciągają sine chmury, ulewa i przetaczające się fale chłuszczą statek, a pioruny uderzają raz po raz.

Niepogoda trwa kilka dni, podczas których statek jest coraz bardziej znoszony w stronę wschodu – na nieznaną morza. Piątego dnia od rozpętania się sztormu, łamie się jeden z dwóch masztów „Panny Losu”. Wzburzony kapitan jest wściekły na graczy i zaczyna obwiniać ich o pecha (może ma powody? może jest coś wynikającego z poprzednich sesji, co mogło wzburzyć żywioły przeciwko graczom?) i gdy po kolejnym dniu nie widać poprawy pogody, ładuje ich do łodzi i wysyła na morze samych.

Oddalając się, spostrzegają, że ponad statkiem zaczyna się rozpogadzać. Sztorm jednak spycha łódź dalej na wschód i wieczorem zauważają zieloną poświatę. Po kilku godzinach dopływają do wyspy.

WYSPA OPARÓW

Wcześniej jednak otacza ich mgła. Nie widzą nic na odległość kilku stóp od burty łodzi. Po chwili z oparów zaczynają wyłaniać się pojedyncze skały, później liczniejsze, wreszcie łódź uderza o jedną z nich i osiada na mieliźnie. Sztorm uspokaja się, więc mogą podjąć próbę przedostania się na ląd wpław (mielizna jest odległa od brzegu o jakieś 50 metrów).

Wyspa porośnięta jest gęsto lasem. Na środku wznosi się wulkan, który kilka razy na dzień pluje ogniem. W lesie panuje cisza, jakby wszystkie zwierzęta zamarły. W pobliżu jest wioska rybacka zamieszkała przez jedyńskich ludzi na wyspie. Rozbitkowie zostaną powitani ciepło, nie powinni mieć żadnych powodów do niepokoju.

W nocy z góry zejdzie dziwna zielonkawa mgła, zauważą ją, jeśli wystawią warty. Mieszkańcy zbiorą się na skraju lasu i będą bez słowa wpatrywać się między drzewa, gdzie migoczą liczne świetliki. Gracze, którzy zbyt intensywnie będą przyglądać się światłom, mogą zostać zahipnotyzowani i zmienić się na podobieństwo mieszkańców wioski (zacząć słyszeć głosy w swojej głowie, widzieć cienie dziwnych niekształtnych istot między drzewami).

Graczom zaczną znikać przedmioty. Najpierw jeden, później drugi. Mieszkańcy nie przyznają się do kradzieży.

Zaczną też miewać sny. O czarnym lesie i szepcących między drzewami. O mrocznej górze i ukrytej w środku wspaniałości, którą chciałoby się ujrzeć, by z miejsca oszaleć.

Powoli poddają się wpływowi światła – najmniej odporni zaczną nocą lunatykować. Najpierw będą tylko wpatrywać się w las wraz z mieszkańcami wioski przez pierwsze godziny po zmierzchu, aż światła przyciemną. Później mogą nad ranem udać się na górę i złożyć u jej podnóża dary – zazwyczaj bezwartościowe przedmioty.

MIESZKANIEC WIEŻY

W wiosce znajduje się wieża. Porośnięta bluszczem wtapia się w las i początkowo gracze mogą jej nie zauważyć. W środku siedzi zamknięty Arnelius, rozbitek ze „Srebrnej Gwiazdy”. Jeśli graczom uda się porozmawiać z kapitanem (mieszkańcy wioski ignorują pytania o niego, tak jakby nie istniał), wyjaśni im, że część załogi statku zmieszala się z mieszkańcami wioski – zupełnie postradali zmysły i teraz żyją jak wieśniacy i są poddani Zagubionymi i... tej istocie z góry, Panowi Oparów. Pozostali umarli (Arnelius powie, że stało się to pewnej nocy, której nie pamięta – coś co wtedy zobaczył, sprawiło, że zapomniał tamte wydarzenia).

Jeden z graczy zacznie śnić co noc, że podchodzi do drzwi wieży i otwiera je. Pewnej nocy, światła podejną bliżej niż poprzednio, obudzi się przed otwartymi drzwiami. Zielone światła wleją się do wieży.

Rankiem Arnelius zostanie znaleziony martwy. Jego rude włosy osiwiwały, a na twarzy zastygł grymas strachu. W wieży gracze znajdą kartkę z zapisanymi wspomnieniami kapitana (patrz początek).

ZAGUBIENI

Sytuacja jest coraz gorsza. Gracze mogą po-

dejmować próby odpłynięcia z wyspy - remontować łódź (łodzi rybaków są chwiejne i małe, nie nadają się na dalsze podróże, w przeciwieństwie do żaglowej szalupy, która osiadła na mieliźnie), przygotowywać zapasy żywności i wody, ale co rusz, coś będzie opóźniać wypłynięcie.

Jeśli nie odpłyną odpowiednio szybko, czeka ich szaleństwo lub śmierć. Zagubieni (zielone światła) przychodzą bowiem coraz bliżej i są coraz wyraźniejsi – bezkształtne, eteryczne istoty nie mające żadnych cech człowieka. Obce, surrealistyczne, chore.

Oddziałują na umysł, sprawiają, że gracze zapominają, co przed chwilą chcieli zrobić albo budzą się w dziwnym miejscu, przy dziwnym zajęciu. Wieczorami stoją na skraju lasu wsłuchani w szmery pośród drzew.

Kilka dni po śmierci Arneliusa, mieszkańcy wioski biorą jego ciało (jeśli trzeba, to wykopują je z ziemi) i zanoszą do podnóża góry, na leśną polanę, gdzie najbardziej czuje się szaleńcze myśli Zagubionych.

PAN OPARÓW

Ciało Arneliusa pożre Pan Oparów – istota stworzona ze świetlików. Nikt nie pamięta jej dokładnie. Spotkanie z Panem Oparów jest jak sen i powoduje znaczne pogłębienie szaleństwa. Coraz rzadziej gracze wracają do normalności. Zaczynają zachowywać się jak mieszkańcy wioski. A co kilka dni, kolejna osoba jest pożerana tak jak Arnelius. Jeśli się nie pospieszą i nie uciekną na czas, śmierć może spotkać jednego z graczy, który będzie najbardziej nierozsądny (nie złoży ofiary, nie podporządkuje umysłu, spróbuje odpłynąć).

CO DALEJ?

Jedyny sposób to ucieczka. Badanie góry pozwoli wykryć nieznanne hieroglify na skałach, wryte w kamieniu obrazy ludzi i migające w oczach Zagubionych. Wejście na górę jest zakazane. Każdy kto wespnie się odpowiednio wysoko, popadnie w szaleństwo i zaśnie. Zostanie znaleziony później u stóp góry i w ciągu tygodnia stanie się kolejną ofiarą Pana Oparów, na krótko tylko odzyskując zmysły.

JAK ROZWINĄĆ W PRZYGODĘ?

Dodaj wydarzenia w wiosce – rozmowy, tajemnicze i zupełnie prozaične wydarzenia, próby naprawy łodzi (walka z żywiołem), odkrycie byłego członka załogi „Srebrnej Gwiazdy”. Może pewnego dnia, na drugiej stronie wyspy znajdzie się także na wpół oszalała załoga „Panny Losu”? A wyjścia są dwa – gracze mogą odpłynąć z wyspy lub pograć się w otchłani szaleństwa.

Tomasz Kucza

Tomasz Kucza

Anaterator

pomysł na scenariusz

Przygoda rozgrywa się w naszym świecie lub w jego bliskiej przyszłości.

ANATERATOR

Wszystko zaczyna się w niewielkim barze na rogu ulicy Adamskiej i Wyzwolenia. Usiedliście w cichym kąciku i pograżyliście się we wspomnieniach – stanowicie grupkę przyjaciół, która po ukończeniu szkoły rozproszyła się po świecie. Jeden z was zorganizował spotkanie i przy piwie opowiadacie stare historie, śmiejąc się do rozpuku z żartów zrozumieliście tylko dla was.

Do zadymionego baru weszło nagle dwóch dziwnie ubranych gości. Wygoleni na łyso, z tatuażami na czole i rękach, usiedli przy sąsiednim stoliku. Niektórzy z trudem tłumili śmiech na widok przybyszy - długie, błękitne szaty przewiązane w pasie sznurem, nie są typowym strojem w waszym mieście. Kaptury opadały dziwnym na plecy. Mówili bełkotliwie, trochę niezrozumiale. Wtedy nie zwróciliście na nich uwagi.

* * *

Dopiero gdy przybyszy zaczął ten laluś, spojrzeliście na nich ponownie. Chłopak o ulizanych, czerwonych włosach, w skórzanej kurtce, trzymał w ręce butelkę. Z napisem „WYPIJ SWOJĄ ŚMIERĆ”.

– Hej goście? Macie fajne tatuaże.

Błękitni dziwacy nie odpowiedzieli, dalej szwargotali do siebie po niemiecku, czy też francusku, nie rozpoznaliście wtedy. Jeszcze nie.

* * *

Laluś nie zraził się brakiem odpowiedzi, trzepnął w plecy wyższego z dwójki i podał mu butelkę.

- Masz, łyknij sobie, to ci ulży - beknął.

Błękitny wstał powoli. Odwrócił się w stronę lalusia i złożył ukryte w obszernych rękawach dziwnego habitu dłonie. W oczach chłopaka pojawiło się przerażenie. Ale wtedy nie zwróciliście na to uwagi.

* * *

Brzęk tłuczonego szkła. Laluś z oczami wypełnionymi przerażeniem, cofający się o krok, już bez butelki w ręce. Błękitny dziwak wznoszący dłonie w górę. Dlaczego jest tak ciemno?

* * *

To stało się w jednej chwili. Przybysz nie ruszył się z miejsca, uniósł i opuścił dłonie. Laluś upadł na ziemię skręcany konwulsją. Z kąciaka ust pociekła mu piana. Rękę skaleczył o odłamek bu-

telki. Napis „WYPIJ SWOJĄ ŚMIERĆ” pokrył się czerwienią.

Z ust chłopaka wydobywał się jednostajny jęk. Dziwak wykonał gest nadgarstkiem i laluś zniechęcony ze skrzyknięciem karkiem. Krew z rozciętej ręki przestała cieknąć.

Oczy chłopaka zmętniały. Ale wtedy nie zwróciliście na to uwagi. Nie mieliście czasu.

* * *

W jednej chwili rozpętało się piekło. Niektórzy próbowali uciekać, ale drzwi zablokowały się. Inni rzucili się na Błękitnych z gołymi rękami lub kastetami.. Przybysze stali i patrzyli. Niższy siedział dalej przy stoliku, dopijając piwo. Tyskie, ale tego nie widzieliście. Chowaliście się w ciemnym kącie.

Mimo to mieliście wrażenie, że Błękitny o was nie zapomniał. On WIEDZIAŁ.

* * *

Wszystko ucichło. Znieruchomiało. Obcy wyszli lub zniknęli. Kogo to obchodzi? Zwymiotowaliście śniadanie, a nawet trochę więcej. Zostaliście sami wśród trupów. Musicie się stąd wydostać! I to szybko! Co powiecie policji? Nie uwierzą wam. Lepiej uciekać. Uciekać. Uciekać. Na szynkwasię leży barman z butelką wbity aż po szyjkę w brzuch. Okulary ma wepchnięte w oczodół, a szmatkę do czyszczenia szklanek wprasowaną w usta. Butelkę z napisem „WYPIJ SWOJĄ ŚMIERĆ” wypełnia powoli skapująca z rozciętej ręki krew. Hihhi. Hahaha. To takie zabawne. Śmiejecie się do rozpuku i nie potraficie przestać. Hehe... Wreszcie się uspokajacie. Ręce wam drżą.

Pod drzwiami leży stos ciał ludzi, którzy próbowali wydostać się z baru. Większość jest dziwnie powykęcana, z okrutnych ran sterczą odłamki kości.

To ciekawe. Wszyscy próbowali się wydostać, nikomu się nie udało, a przecież drzwi są otwarte...

* * *

Jesteście przed barem. Miasto dziwnie opustoszało. Przed budynkiem stoją zaparkowane samochody. Mercedes jednego z was stoi przy krawężniku. Słońce odbija się w masce niby czerwone oko.

Gdy wsiadacie do samochodu czujecie się bezpieczni. Tutaj jest cicho, spokojnie. Kierowca

powoli zapala silnik i rusza ulicą. Nabiera rozpędu. Zaczynacie zastanawiać się, dokąd uciec. Gdzie pojechać... Do domu? Do innego miasta? Pisk hamulców. Uderzenie. Oślizgłe ciało z płaszczyzną upada na asfalt. Kierowca wycofuje powoli, omija to COŚ, co właśnie przejechaliście i odjeżdżacie jak najszybciej, najszybciej. Macie nadzieję, że resztki macek nie przylepiły się do maski...

* * *

100 km/h. Strzałka na liczniku pnie się cały czas w górę. 120. Jeden z was krzyczy, żeby zwolnić. 130. Zwolnić? 140. Po co? Trzeba. 160. Uciekać. 170. Uciekać. 175. Uciekać. 180. Ktoś przechodzi przez pasy. Hamulec. Poczwarą, zatrzymała się prosto przed samochodem i odwróciła ohydny, wydłużony pysk w waszą stronę. TO nie jest człowiek. To coś ma zieloną, odchodzącą płaciami skórę i długie, poruszające się węzowato włosy. Uderzenie. Już tego nie ma. Auto podskakuje na ścierwie i jedziecie dalej.

O CO TU CHODZI?

Błękitni to przybysze z innego świata. Obdarzeni potężnymi mocami, bezlitośni magowie. Rozdrażnieni zachowaniem lalusia zabili magią wszystkich w barze.

Emanacja mocy rozdarła sieć pomiędzy światami. Zniekształcenie skupiło się wokół graczy, którzy byli najbliżej centrum. Przez najbliższe kilka godzin będą widzieć rzeczywistość odmienioną. Ludzie, zwierzęta, pojazdy, będą im się wydawać straszliwymi potworami, próbującymi ich zabić (odniesione rany są prawdziwe, więc gracze muszą się bronić). Zapewne, zanim do-

trze do nich co się dzieje, zdążą uśmiercić mnóstwo osób. Może nawet swoich bliskich.

W końcu policja zastawi pułapkę i gracze zostaną pojmani. Po kilku godzinach rozdarcie zasklepi się i zrozumieją co zrobili. Jeśli nie są już wtedy w więzieniu, szybko się tam znajdą, gdyż policja ściga ich od samego początku (wielu zabitych „potworów” było policjantami).

ROZPRAWA

Zimno. Kapiąca woda. Siedzicie zamknięci w celi. Za zamykanymi na magnetyczny zamek drzwiami słyszycie miarowe stąpanie strażnika. Tracie rachubę czasu. Po pewnym czasie wyprowadzają was. W małym pokoiku, w którym panuje nieprzyjemny półmrok, sadzają was na niewygodnych krzesłach naprzeciw nienagannie ubranego człowieka. Mężczyzna kładzie na małym stoliku teczkę, chrząka kilka razy i zaczyna.

- Jestem inspektor Edward Nowotny. Przedstawię sprawę w skrócie. Jesteście oskarżeni o zabicie dwudziestu osób, w tym czterech policjantów, śmiertelne zranienie pięciu następnych, pobicie, spowodowanie kalectwa, rozbój z użyciem broni palnej, zniszczenie dwóch radiowozów, zdemolowanie sklepu na ulicy Krakowskiej i wiele innych „mniejszych” przewinień... Powiem wprost – jesteście bestiami i czeka was kara śmierci. Spróbujemy zrekonstruować wydarzenia...

Policjant zaczyna opowiadać, a wy siedzicie z głowami wypełnionymi pustką, czując, że całe wasze życie stanęło w gruzach.

Tomasz Kucza



Janusz Dzwolak

Piotr Nowakowski**Eksperyment**

opowiadanie

Magoria i Magorya to nazwy zastrzeżone przez Tomasza Kucza i Piotra Nowakowskiego.

– Proszę się odprężyć, rozluźnić mięśnie – poinformował przez głośnik doktor Sahalin. Łątwo mu mówić, bo to nie on jest podłączany eksperymentalnie do nowej krainy. Niech go cholera weźmie za te pseudo-uspokajające hasła. – Spokojnie panie Andros, to nie będzie bolało.

Boże! Co za kretyn! Przecież wiem, że będzie. Zawsze trochę boli, ale skąd ma o tym wiedzieć, skoro jeszcze nigdy nie dał się podłączyć do magorya.net. Nawet do kontrolowanych i stuprocentowo bezpiecznych krain. Tylko mamrocze, że jest za stary na takie rzeczy, i że powinni się tym zajmować młodzi. Ja tam myślę, że Sahalin się boi. Wie o systemie coś, co go przeraża i nie pozwala się podłączyć.

Ale to już nieważne. Zgasło światło, słychać buczenie. Znaczy, że system się ładuje. Zaraz powinienem odczuć mrowienie w dolnej części potylicy i w kręgach szyjnych. Chrzaniona galareta elektrolityczna, znowu mam jej pełno w uszach, a jak wyjdę to będę miał ją w gardle, między zębami i, co najgorsze, w nosie. Powinni coś z tym zrobić. Przecież nawet święty by się wkurzył po takim przebudzeniu. No, ale przynajmniej nieźle płacą i można się utrzymać z trzech, czterech eksperymentów miesięcznie. Jeszcze ze dwa takie testy i można zacząć odkładać kasę na coś większego. Może mieszkanie? Cholibka, przydałoby się, bo w końcu Ewa jest już w czwartym miesiącu. A jakbym zwiększył ilość eksperymentów? Tak do sześciu miesięcznie? Jeszcze przed porodem dałoby się wziąć jakiś własny kąt na kred...

Jeeezu! Co to za cholerstwo?! Miało mrowić, a nie wypalać mózg! Jak zaraz nie przestanie to chyba mi oczy eksplodują! Kurwa mać, co oni znowu wymyślili?! Piecze i rwie jak skurwysyn! Sześć? Myślałem o sześciu na miesiąc? Kretyn ze mnie! Ni cholery! Cztery maksymalnie! O zesz! Trzy! Trzy i ani jednego więcej!

A to co ma być? No dobra. Tak tragicznie nie było, może jednak cztery teściki na miesiąc. Tylko... Hmm... Gdzie ja jestem, co? Szanowny pan doktor Sahalin gapi się pewnie teraz na wykresik moich fal mózgowych, z którego ja mógłbym odczytać co najwyżej moje nazwisko. Cwaniak zna się na neurologii jak mało kto, a ja? Cóż, autor scenariuszy gier komputerowych musi mieć potężną wyobraźnię, której magorya.net potrzebuje, ale na neurologii znać się nie musi. Więc się nie znam.

Dobra, ustalmy gdzie jesteśmy. My, czyli Nasza Królewska Wysokość. Stoję na jakimś pagórku, który się lepi. Tak właściwie to stoję po kostki w czymś... fuj! Ohyda. Który mądrała zrobił taką krainę? Gdzie oni tych projektantów znajdują? Obrzydliwe. Dookoła jakoś tak... biało. Ja wiem, że to głupie, ale chyba powietrze jest białe. Nie jestem pewien.

Ach! Zasady! Pierwsze czego mnie nauczyli to rozglądać się w poszukiwaniu słońca albo jego odpowiednika. No to szukam i... nie ma? Jak nie ma? Zawsze było. Chociaż jedno. Więc skąd te pachnące światło? Zaraz... przecież światło nie ma zapachu...

Coś tu jest wybitnie nie w porządku. Światło pachnie... różami? Cholera to się lepi! Światło się do mnie lepi! Niby da się oderwać, ale...

Dobra. To już przegięcie! Dlaczego nie widzę swojego ciała? Dlaczego nic tak naprawdę nie widzę? Słyszę, że wszystko jest tu totalnie niebieskie, ale nic... Wróć! Jak to? Słyszę kolory? Wyczuwam zapach światła? O w mordę... Chyba widzę dźwięki...

Ktoś tu nieźle namieszał. I jak ja mam się teraz stąd wydostać, skoro nie potrafię znaleźć wyjścia tradycyjną drogą? Chyba, że...

Wyobraźmy sobie, że prawa ręka... Inaczej. Wyobraźmy sobie moją prawą rękę. Powolutku. Kciuk, palec wskazujący, środkowy, serdeczny i ten najmniejszy, najmniejszy paluszek. Teraz spokojnie reszta dłoni. No, już lepiej. Chociaż wygląda to jak w komiksie, ale najważniejsze, że udało mi się... stworzyć? odtworzyć? wizualizować prawą rękę. Teraz spokojnie i powoli lewą. Spokój i kontrola. Wizualizować i nie tracić poprzednich wizualizacji. Mam mnóstwo czasu.

Odtworzyłem całe swoje ciało, chociaż chciałem się poddać, gdy w chwili formowania głowy, ręce zaczęły się rozwiewać. Na szczęście udało mi się opanować. Wyglądam jakby mnie ktoś narysował nagiego w wersji ocenzonej.

Teraz, kiedy mam już oczy, uszy i nos, zmysły powoli wracają do normy. Można się rozejrzeć po tej dziwacznej krainie.

Oj, ktoś się nie przyłożył i odwalił chałturę. Słońce jest płaskie jak na wyklejance, zero chmur, podłoże to pofałdowane, lepkie... coś. Żadnych drzew, roślin, zwierząt. Pusty świat. A wszystko wokół emanuje złotawą poświatą. I jak ja mam w tych warunkach znaleźć wyjście, co?

Chyba, że zrobię to samo co ze sobą...

Płaskie słońce zaczęło się kurczyć, jakby za-

padało się do wewnątrz. Kiedy było już tylko punkcikiem na nieboskłonie, mignęło i przestało istnieć. Niestety, okazało się, że nie zrobiło się wcale ciemniej. Zmęczyłem się, zniszczyłem tutejsze słońce i zero efektu. Próbujemy dalej.

Kiedy całą siłę włożyłem w wygaszanie tej okropnej złotawej poświaty, moje ręce i nogi zaczęły się lekko rozmywać, ale zdołałem je utrzymać w poprzedniej formie.

Światło przygasało. Gdzieś w oddali widać czerwoną lunę. To na pewno wyjście, bo i coś innego mogłoby być?

Mam już trochę wprawy w kształtowaniu tej dziwacznej krainy. Nie ma zamiaru iść tak daleko, bo zaczyna mnie męczyć zabawa w wyobraźnię. Pobawimy się w Neo...

Genialne! We wszystkich krainach, które do tej pory testowałem, były ograniczenia i ściśle blokady na zasady fizyki. Nigdy i nigdzie nie dało się latać, a tutaj...

Szkoda, że kraina jest niedorobiona, tylko jedno drzewo na cały świat, ale widok i tak niezmiernie. Gdyby jeszcze wiatr we włosach, zróżnicowane środowisko... ech... marzy mi się...

Miałem rację, że to wyjście. Nurkowanie z wysokości jakichś trzech kilometrów powinno mnie zabić, ale nie w tym miejscu.

Cholera! Znowu ogień w mózgu! Mogliby to mniej bolesne zrobić. Wchodzenie i wychodzenie jest najgorsze. Cóż, może jednak się rozluźnię, bo w końcu i tak wybudzą mnie dopiero po kilkunastu minutach.

* * *

Słyszę Sahalina. Jezu, chcę jeszcze spać! Nienawidzę tego faceta. Nie dam rady udawać, że ciągle śpię; nie po środkach rozbudzających. Niech cię szlag, Sahalin!

Pójdę do domu, padnę i będę spał dwa dni. Jak Boga! Wyłączę telefony i będę spał tak długo... – Dzień dobry, panie Andros. Jak wrażenia z krainy 73-78278?

– Jakaś taka niedorobiona i... chyba nie zrozumiałem zasad, jakie w niej obowiązują.

– Cóż... – Sahalin uśmiechnął się perfidnie na całą szerokość okropnej gęby – W tej krainie nie ma jeszcze żadnych zasad. Prawdę mówiąc, nie spodziewaliśmy się, że znajdzie pan sposób żeby wrócić.

Zatkało mnie. Czy już mówiłem jak bardzo nienawidzę skurwiela?

*Piotr A. Nowakowski
ciąg dalszy w następnym numerze*



Janusz Dzwolak

Sławomir „Zuhar” Wrzesień

Fudge

darmowa mechanika

Fudge, czyli Freeform, Universal, Do-it-yourself Gaming Engine to darmowy system, o którym mało kto nie słyszał. Tak jest przynajmniej na zachodzie. U nas ta uniwersalna i darmowa zarazem mechanika nie stała się tak popularna. Najprawdopodobniej przyczyną jest wciąż istniejąca bariera językowa, która anglojęzycznemu systemowi nie ułatwiła ekspansji do Polski. Jak dotąd żadna z licznych prób przetłumaczenia mechaniki na język polski nie została doprowadzona do końca.

Fudge w swojej ostatecznej wersji ujrzał światło dzienne w 1995 roku, nie jest więc systemem młodym. Istnieje dla niego potężne zaplecze w postaci wielu stron fanowskich jak i komercyjnych przedsięwzięć. Trzeba bowiem wiedzieć, że istnieje również skomercjalizowana wersja Fudge wydana przez Grey Ghost Games, tzw. Expanded Edition. Zawiera oprócz samej mechaniki szereg dodatków i dodatkowych reguł opcjonalnych [okładka powyżej – dopisek red. nacz.].

Pora przybliżyć nieco sam system. Fenomen Fudge bierze się z kilku niezależnych czynników, które postaram się pokrótce omówić.

1. UNIWERSALNOŚĆ I KONFIGUROWALNOŚĆ

W Fudge nie mamy do czynienia z ustalonym „odgórnie” zestawem współczynników, tak jak zazwyczaj ma to miejsce w innych systemach. Ustalone są jedynie grupy do jakich współczynnik może należeć. Ilość, rodzaj i stopień szczególności współczynników jest już naszym indywidualnym wyborem, podyktowanym jedynie naszymi preferencjami i światem gry. Stosowany podział obejmuje atrybuty, dary, ułomności, moce nadnaturalne i umiejętności.

2. SŁOWNY OPIS CECH

W Fudge wszystkie współczynniki opisywane są przy pomocy pewnego szeregu przymiotników zamiast typowego opisu liczbowego. Oryginalnie stosowane są następujące określenia (w kolejności od +3 do -3): Superb, Great, Good, Fair, Mediocre, Poor i Terrible. Zalety takiego sposobu

przedstawiania cech są najwyraźniej widoczne, gdy chcemy opisać swojego bohatera.

3. RZUTY TESTOWE

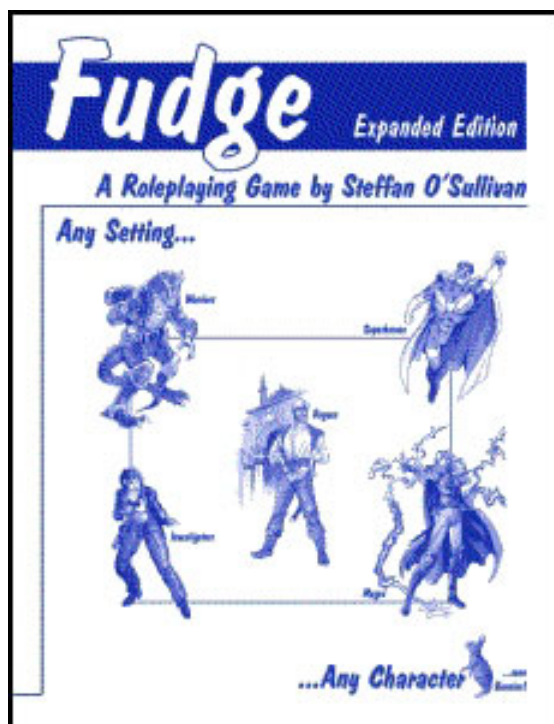
Ten element mechaniki został ściśle powiązany z opisem bohatera poprzez poziomy stopnia trudności zadań. Trudność wyrażona jest w taki sam sposób jak cechy postaci, czyli w skali przymiotników od Terrible do Superb, a każdy poziom wyznacza minimalną wartość jaką należy uzyskać w teście. Sam test polega na wykonaniu dorzutu do wartości odpowiedniego atrybutu lub umiejętności, który modyfikuje jego aktualny poziom.

Do rzutu stosuje się specjalne kostki tzw. kości Fudge (kF), które mają dwie ścianki puste, dwie ze znakiem plus i dwie ze znakiem minus. Standardowy rzut to

4kF co odpowiada 4k3-8. W podręczniku opisane są metody symulowania wyniku przez rzut 4k6, 3k6 i k100.

W praktyce jeżeli chcemy wyważyć drzwi, a ustalony poziom trudności wynosi Good (minimalna wartość do uzyskania w teście) wystarczy uzyskać w rzucie wynik +1, jeśli nasz atrybut siła ma wartość Fair. Uzyskanie lepszego wyniku rzutu może mieć znaczenie w określonych sytuacjach i wtedy dodatkowo obliczamy tzw. stopień sukcesu (różnicę pomiędzy uzyskanym wynikiem, a minimalnym potrzebnym).

Mechanizm wykonywania akcji przeciwstawnych jest podobny. Obie strony wykonują rzut i porównuje się uzyskane wartości. Dobrym przykładem są dwie siłujące się na rękę postaci. Pierwsza z nich ma siłę Good i uzyskuje w teście +1, co daje jej ostatecznie wartość Great. Druga ma siłę równą Fair, ale w rzucie uzyskała +3 i z poziomem ostatecznym Superb wygrywa pojedynkę. Tu również istotna może być różnica uzyskanych wartości, nazywana stopniem względnym (w naszym przykładzie wynosiłaby +1, ponieważ tyle wynosi różnica między ostatecznie uzyskanymi poziomami Superb i Great). Na szczególną uwagę zasługuje system zana-



czania obrażeń, uwzględniający kumulowanie się skutków nawet drobnych zadrapań. Po szczegóły odsyłam jednak do podręcznika, szczególnie, że ilość reguł opcjonalnych dotyczących walki jest naprawdę spora.

4. MNOGOŚĆ ZASAD OPCJONALNYCH

Reguły w Fudge nie są sztywne. Każdą z nich można dostosować. Wiele może funkcjonować zamiennie. Jest ich przy tym taka mnogość, że wpisanie do wyszukiwarki internetowej hasła „Fudge” zaleje nas informacjami. Odnośniki do najciekawszych zasad opcjonalnych znaleźć można na stronie wydawnictwa Grey Ghost Games, ale to i tak zaledwie wierzchołek góry lodowej.

5. SUBIEKTYWIZM I OBIEKTYWIZM REGUŁ

Większość reguł można podzielić na dwie grupy: tzw. zasady obiektywne i subiektywne. Subiektywne to zbiór wskazówek i przykładów, które pozwalają uwolnić się od tabel, dokładnego liczenia i ścisłego trzymania się reguł. Tu decyduje MG na podstawie subiektywnych odczuć wspomagany zaledwie pewnymi wytycznymi. Reguły obiektywne ujmują już mechanikę w sztywniejsze ramy działań arytmetycznych i wartości tablicowych. Dzięki takiemu podejściu mamy wybór jak mocno mechanika wpływa na wygląd rozgrywki.

6. BOGATE ZAPLECZE

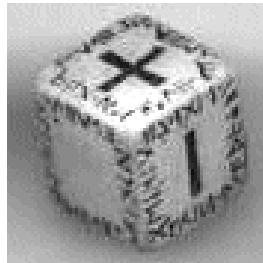
Fudge nie jest systemem młodym, więc ilość dostępnych materiałów dodatkowych jest znaczna. Dotyczy to zarówno tych komercyjnych jak i autorskich. Na szczególną uwagę zasługują te drugie. Fudge dzięki swoim zaletom przyjęło się w tak wielu grupach, że ilość amatorskich konwersji różnych gier RPG na tą mechanikę jest przeogromna. Między innymi w wersji Fudge występują takie systemy jak D&D, Warhammer, Call of Cthulhu, World of Darkness, Buffy, Star Wars, Deadlands. Do tego dochodzą systemy autorskie korzystające z tej darmowej mechaniki. W znacznej mierze są to materiały stare, ale nie brak i nowych, często rozwijających idee zapoczątkowane w Fudge. Dobrym przykładem jest tu Fate, także wolnodostępny system wypuszczony w swojej aktualnej wersji 8 sierpnia 2003 roku przez grupę Evil Hat.

Niestety nie ma systemu bez wad. Fudge także nie jest idealny i jak na ironię większość problemów wynika z jego największych zalet.

1. NIC OD RAZU

Fudge, jak już mówiłem, to system w pełni konfigurowalny. Oznacza to, że zanim przystąpimy do jego używania, musimy określić, z jakich zasad korzystamy, a z jakich nie, oraz doszlifować kilka innych szczegółów. Ponadto oznacza to, że

każdy gra w Fudge inaczej, bo na nieco innych regułach i z innymi współczynnikami. W Internecie na szczęście można znaleźć wiele wstępnie skonfigurowanych wersji Fudge, jak choćby Vanilla Fudge, czy Five-Point Fudge, które są gotowe do natychmiastowego zastosowania.



2. WIELKIE MAŁE KROKI

O wiele poważniejszą wadą Fudge jest jego „gruboziarnistość”. Różnica pomiędzy dwoma sąsiadującymi poziomami jest już dość znaczna. W praktyce oznacza to, że gdy mamy do czynienia z większą od jedynki różnicą poziomów (np. Fair i Great) to bohater o wyższej wartości współczynnika jest w zdecydowanie lepszej sytuacji. W przypadku walki, gdy każda wygrana akcja przeciwstawna może spowodować u przeciwnika pojawienie się karnych modyfikatorów, sytuacja staje się wręcz dramatyczna. Próbuje się temu zaradzić poprzez dodanie dodatkowych poziomów (Abysmal i Legendary) oraz pewne modyfikacje rzutu testowego, ale nie zawsze daje to oczekiwane rezultaty.

KILKA SŁÓW NA KONIEC

Fudge zdobyło ogromną popularność nieprzypadkowo. Większość pojawiających się w mechanice elementów nadaje jej nowy wymiar. Jeśli uwzględnimy fakt, że system powstał blisko 10 lat temu, trudno się temu dziwić. Czas wcale jej nie postarzył i nie zbliżył do lamusa. Do dnia dzisiejszego wiele nowopowstałych pozycji czerpie z tego wzorca, ciągle go ulepszając. Dodatkowym atutem „Karmelka” jest łatwość z jaką możemy go implementować w dowolnym świecie gry, co pozwala nam na używanie tego samego trzonu mechaniki w wielu settingach.

Fudge nie każdy musi lubić. Warto się jednak z nim zapoznać, bo jest niezwykłą kopalnią pomysłów. Należy też wspomnieć, że ten system obok takich mechanik L5K, D&D, GURPS czy Risus, wywarł ogromny wpływ na późniejsze produkcje. Podam zaledwie jeden przykład, za to czerpiący całymi garściami z wszystkich wymienionych wcześniej. Myli się jednak ten, kto spodziewa się wiernego przeniesienia zasad. Fate, bo o nim mowa, przenosi i implementuje pewne zawarte w pierwowzorach idee, miksując je w taki sposób, że powstaje twór wyznaczający nową jakość. O tym jednak następnym razem.

Pozostaje mi polecić Fudge jako ciekawą alternatywę i źródło nieprzebranych pomysłów. Miłego czytania.

FUDGE W INTERNECIE:

- ◆ Grey Ghost Games

<http://www.fudgerpg.com>

Wydawca Fudge

- ◆ Stevan O'Sullivan HomePage
<http://www.io.com/~sos/>
strona domowa autora Fudge z systemem Five-Point Fudge
- ◆ The Gramarye
<http://fudge.phoenix.net/gramarye/>
opcjonalne zasady magii dla Fudge
- ◆ Fudge Factor
<http://www.fudgefactor.org>
magazyn internetowy poświęcony Fudge
- ◆ Evil Hat Productions

<http://www.faterpg.com>

Strona domowa Fate

- ◆ Aleja Fantasy
(Projekt: FUDGE PL)
<http://aleja.fantasy.prv.pl>
Fragmentaryczne tłumaczenie Fudge (pięć pierwszych rozdziałów)

Sławomir „Zuhar” Wrzesień

Łódź, 28 luty 2004

Łódź, 04 marzec 2004

Paweł Marcisz

Romantyczność

wprowadzenie do systemu RPG

ilustracja: Eugene Delacroix, *Grecja na ruinach Missolonghi*, 1822, Le Musée des Beaux Arts de Bordeaux

ŚWIAT

Romantyzm – czas wielkich ludzi i idei, ścierania się sprzecznych światopoglądów i narodów, czas tryumfu nauki i powrotu do ludowości. Dla Polski – czas walki o wolność: wielkich, patriotycznych zrywów, godnych epepei, a także bohaterstwa anonimowych żołnierzy i spiskowców. Fundament dobrej gry fabularnej stanowi ciekawy świat – w historii nie ma barwniejszej epoki niż poetycki romantyzm (oprócz może średniowiecza, wyeksploatowanego jednak przez RPG niemal doszczętnie). Rzeczywistość historyczna, w jakiej osadzona jest Romantyczność, ma niebywałą przewagę nad wymyśloną – dysponujemy dowolną niemal ilością materiałów na jej temat, co w wypadku systemu autorskiego ma niebagatelne znaczenie. Niebagatelne znaczenie ma również osadzenie systemu w Polsce, dzięki czemu sporo wiemy o świecie jeszcze zanim sięgniemy po podręcznik.

NASTRÓJ

Wilno o zmroku przedstawiało ponury pejzaż złego, straszącego nieoświetlonymi ulicami miasta, w którym niby w smole tonęły kroki niezliczonych przechodniów. Patrole policji przemykały wzdłuż starych, pamiętających Rzeczpospolitą,

<http://wieszasnow.prv.pl>

kamienic, tuląc się niemal do niesionych latarni. Z oddali dochodziło metaliczne stukanie podkutyh kół powozu o bruk.

(fragment z podręcznika)

Ulubioną poetyką romantyków był gotycyzm – niezwykle, niewytłumaczalne zdarzenia, ponura, deszczowa sceneria... Oczywiście nie stoi to na przeszkodzie graniu w konwencji na przykład Pana Tadeusza. Siłą mojej ulubionej epoki była różnorodność – jedni wolą ballady, drudzy dramaty, jeszcze inni – poematy dygresyjne. Przy odrobinie pomysłowości, we wszystko można zagrać! (A jak to zrobić – dowiesz się z podręcznika.)

PROWADZENIE

Jestem dramaturgą z krwi i kości (tfu! z ducha i bezkosztowo, chciałem powiedzieć), dlatego zasady mają umożliwić upodobnienie sesji do literatury. Podręcznik zawiera mnóstwo trików narracyjnych, by służyć także do nauki prowadzenia. Budowaniu opowieści podporządkowane są metareguly – na przykład wynik testu interpretowany jest nie przez Mistrza Gry, lecz gracza. Osoby nie zainteresowane nowym systemem, znajdą być może nowe rozwiązania narracyjne i – z pewnością – pomysły na przygody.

ZASADY

Mechanika została uproszczona i zredukowana

do minimum. Podczas sesji używa się tylko 1k10, walki (element notabene marginalny) rozstrzygane są kilkoma rzutami. System obrażeń, jakkolwiek oparty na zmodyfikowanej koncepcji punktów życia, gwarantuje, że nikt nie przeżyje celnej kuli.

Testy opierają się na stopniach trudności i rzutach: cecha + umiejętność + k10. Prócz tego istnieją oczywiście testy sporne oraz, co mniej oczywiste, testy efektu, określające jak sama nazwa mówi wielkość efektu działań (bez stopnia trudności).

Duży nacisk położyłem na tworzenie postaci – chociaż trwa krótko (oczywiście, jeśli ma się pomysł na bohatera), jest jednym z największych atutów systemu. Postać opisują cechy (Siła woli, Ogłada, Percepcja, Zręczność, Zwinność, Siła, Wygląd, Kondycja), podobnie jak umiejętności przybierające wartość z zakresu 1-

10. Nie to jest jednak najważniejsze. Romantyczność umożliwia wykreowanie z niczego ciekawej postaci; można również skorzystać z wielu archetypów. System uwzględnia różnice płci i zajęcia.

SKĄD TO WZIĄĆ

System dostępny jest całkowicie za darmo pod adresami:

♦ <http://www.marcisz.prv.pl>

♦ <http://www.marcisz.prv.pl/rpg/roman.html>

Jedyne, o co proszę, to pomoc w rozbudowywaniu systemu i opinie, co należałoby zmienić. Na to wszystko czekam pod adresem: marcisz@pro.onet.pl.

*Milej gry życzy
Paweł Marcisz*

Mateusz "Craven" Wielgosz

Starcraft RPG

system na podstawie znanego RTS-a

ODROBINA HISTORII

Większość systemów autorskich powstaje na dwa sposoby. Albo ktoś wpada na pomysł i zaczyna tworzyć własny świat, albo pomysł wyłania się z jakiejś inspiracji. StarCraft RPG, co oczywiście, zalicza się do drugiej grupy – został oparty na grze komputerowej typu „real time strategy” o identycznym tytule. Polska premiera tej genialnej gry miała miejsce w maju 1998. Gra, jej fabularna otoczka oraz doskonałe wstawki dały obraz bogatego świata i stworzyły wspaniały klimat. Od razu stwierdziłem, że ma ogromny potencjał.

Początkowo, przed oczami wyobraźni miałem film na podstawie tej gry, potem jednak szybko uznałem, że stanowi też doskonały materiał na grę fabularną. Na początku 1999 roku, razem z kilkoma znajomymi, z którymi grywalismy w weekendy, zaczęliśmy coś powoli tworzyć, niestety skończyło się na dwóch, trzech sesjach. Pomysły były, ale mechanika była potwornie skomplikowana, my natomiast nie mieliśmy zbyt dużego doświadczenia w RPGowej materii; poza Warhammerem i autorskim systemem fantasy (dość mocno bazującym na AD&D) nie graliśmy niemal w nic innego.

I tak StarCraft poleżał sobie do 2002 roku. Wtedy, uzbrojony w trochę większe doświadczenie, usiadłem przy komputerze z mocnym postanowieniem nadania SC RPG „jakiego-takiego”

kształtu. W ciągu dwóch tygodni powstały zasady walki i tworzenia postaci, ogólny rys świata, opisy sprzętu oraz trochę innych rzeczy. W tej formie system nadawał się już do użytku (do pełnej grywalności brakowało zasad rozwoju postaci oraz psioniki). W takiej postaci zagościł w sieci, jako napisana przeze mnie strona w HTML-u. Jak rozrósł się system oraz ile osób dołączyło do mnie przy tworzeniu, można obecnie podziwiać pod adresem systemu (<http://starcraft.valkiria.net>).

GALAKTYKA W OGNIU

Jak w skrócie prezentuje się StarCraft RPG? Wszystko rozgrywa się w odległej przyszłości, gdzie ścierają się trzy potęgi. Rasa Zergów, będąca w istocie jednym potężnym organizmem, rozrasta się pochłaniając na swej drodze wszystko, co żywe. Rój, mogąc manipulować kodem genetycznym swoich pomiotów, korzysta z najlepszych cech stworzeń znalezionych i przyswojonych na rozmaitych planetach. Jego celem jest doskonałość.

Kwitnąca w odległym zakątku rasa wyniosłych Protosów dostrzegła to zagarniające coraz więcej systemów zagrożenie dla całej galaktyki. Uznający się za odpowiedzialnych za równowagę i spokój w galaktyce, włączyli się do konfliktu w momencie, gdy Zergowie zaatakowali kolonie Terran.

Terranie to ludzie, wygnani z Ziemi, wysłani tysiące lat świetlnych od planety na kolosalnych statkach. Kilkaset lat po tym, kiedy ta cywilizacja stabilizowała się coraz bardziej na odległych światach, niespodziewanie znalazła się między młotem a kowadłem. Ich los komplikuje nagłe pojawienie się agentów Dyrektoriatu Zjednoczonej Ziemi. Potomków tych, którzy ich wygnali – prawdziwych Ziemian.

Rój wie, że rasa Terran powoli rozwija załączki zdolności psionicznych. Wie, że pozyskanie sobie tej rasy, może być decydującym krokiem do zyskania wystarczającej przewagi, by pokonać potężnych psioników – Protossów i przemienić galaktykę w jeden wielki, tętniący organizm.

Protossi natomiast dobrze wiedzą, że jeśli ugną się teraz, walka będzie na zawsze przegrana. Wszystkie trzy rasy są świadome wysokości stawki i dają z siebie wszystko, aby przetrwać. W kosmosie aż wrze. Tak wygląda to z oddali. Z bliska jednakże nic nie jest tak proste. W głębi swych regionów tak Protossi jak i Terranie wojnę traktują jako coś odległego, prowadząc własne wewnętrzne konflikty. W ludzkich metropoliach panoszą się gangi, rywalizują korporacje. W laboratoriach dokonuje się podejrzanych eksperymentów. Frakcje Terran walczą między sobą o dominację nad całą populacją ludzką. W kosmosie piraci przeprowadzają rajdy, a pompatyczni Protossi uwikłani są w intrygi i rozgrywki w wysoce zhierarchizowanej społeczności, która jest ślepo po-



słuszna małej grupie sprawującej władzę – Konklawe. Ponadto ich rasa napotyka dawno zapomnianych Mrocznych Templariuszy – wygnańców i heretyków, którzy obecnie mogą stać się jedyną szansą na pokonanie Roju. Wciąż żywa jest niechęć i nieufność do zapomnianych braci. Protossi i Zergowie badają pozostałości po antycznej rasie rozrzucone na rozmaitych planetach.

Niektórzy twierdzą, że dawni Xel’Naga nie zostali zniszczeni przez Zergów, lecz, że ukryli się w sobie wiadomym celu. Obok napięcia nieustannej wojny, rozgrywce towarzyszy klimat wielkiej tajemnicy dotyczącej przeszłości.

Tak w wielkim skrócie można przedstawić sytuację, w którą

Maciek "Ygreck" Godawa Mistrz Gry prowadzący SCRPG może wrzucić graczy. Jak widać możliwości jest sporo. Wojna, zatargi, wątki sensacyjne i detektywistyczne. Nie zabraknie również grozy i tajemnicy, gdy przyjdzie badać pozostałości po dawnych rasach oraz przemierzać opustoszałe kompleksy, dryfujące okręty, czy mroczne wnętrza milczących stacji kosmicznych. Ponadto galaktyka jest pełna nieznanych planet, które mogą stać się obiektem badań i misji graczy.

Następnym razem przyjrzymy się dokładniej poszczególnym rasom toczącym wojnę.

Mateusz „Craven” Wielgosz

Paweł „Cronos” Branecki

Zły: Moc, Władza i Nieśmiertelność

wprowadzenie do systemu

Gra **Zły: Moc, Władza i Nieśmiertelność** nie jest typową grą fabularną. Zazwyczaj to Mistrz Gry tworzy fabułę, obmyśla z góry całą intrygę, tworzy jeszcze przed samą grą dopracowane charakterystyki bohaterów, otoczenia, czasem jeszcze miejsca, w których odbędzie się rozgrywka. Wszystko jest z góry zaplanowane, a gracze są prowadzeni przez Mistrza Gry jak piesek na smyczy. Po drodze łaskawy pan rzuci

pieskowi kłode pod łapy, aby się trochę pogimnastykował. A co jeżeli gracze nie chcą być potulnymi pieskami? To **oni** tworzą rozbudowane postacie, które chcą odgrywać, realizować ich marzenia, cele, czasem własne (graczy) marzenia. W typowej grze fabularnej tylko Mistrz Gry kreuje fabułę, w którą wrzuca bohaterów. A co z graczami? Oni też chcą mieć na nią wpływ. W Złym fabuła tworzy się spontanicznie, żywio-

łowo, z **noweli** na nowelę. Tak powstaje **historia** bohaterów w świecie stworzonym przez Pana Losu – ze współpracy Pana Losu i reszty graczy odgrywających bohaterów. Wszyscy wspólnie tworzą fabułę gry. Tworzy się sama.

Gracze wymyślają charakterystyki bohaterów, ich marzenia, motywacje, cele do których dążą i które chcą zrealizować.

Pan Losu opisuje świat widziany oczami postaci, umieszcza ich w nim. Rzuca KPN kłody po nogi, swoiste trudności, jakie muszą pokonać, by osiągnąć zamierzone cele. Jak w realnym życiu – nic nie przychodzi łatwo. Tworzy bohaterów otoczenia, zaczynając od opisu wyglądu. To od bohaterów zależy, czy będą chcieli wejść z nimi w interakcje, poznać, zawrzeć jakiś układ. Tak powstają kontakty – na gorąco. Od interakcji między bohaterami otoczenia, a bohaterami graczy, z noweli na nowelę kształtują się charakterystyki powstałych kontaktów. Niczego się z góry nie planuje, oprócz przynęty na pierwszą nowelę. Wrogowie, sojusznicy, przyjaźnie, konflikty, intrygi – wszystko kształtuje się podczas gry. Od doświadczenia graczy i Pana Losu zależy będzie, czy nowele staną się ekscytującą zabawą, intelektualną rozgrywką. Czy stworzone historie bohaterów, Czartów, będą niesamowite i realne zarazem? Kto wie, może na podstawie waszych sesji, Drodzy Czytelnicy, wydana zostanie książka?

Początkowymi trudnościami podczas nowel nie przejmuj się. Jeżeli pierwsze sesje wydadzą ci się bzdurne, sytuacja wymknęła się spod kontroli – nie martw się. To wszystko kwestia doświadczenia. Inaczej prowadzi początkujący Pan Losu, a inaczej z kilkuletnim stażem. To samo się tyczy graczy. Opisane w podręczniku podstawowym pomoce i porady dostarczą ci wskazówek, dzięki którym łatwiej zdobędziesz doświadczenie, a nowele nie skończą się groteską. Znajdziesz w nim także przykład tworzonej historii Czartów.

CZART – BOHATER JAKIEGO NIE BYŁO

Bohaterowie gry Zły: Moc, Władza i Nieśmiertelność są śmiertelnikami pożądanymi nieśmiertelności, przeciętnymi osobami o pragnieniu wybitości ponad przeciętność. Inkwizycja ochrzciła ich mianem Złych. Sami mówią o sobie Czarty. Ich Zło w rozumieniu Kościoła polega na próbach złamania Boskiego prawa: „Z prochu powstałeś i w proch się obrócisz”. W ten sposób Czarty rzucają wyzwanie Bogu.

Pragnąc nadludzkiej mocy, odprawiają rytuały magiczne, w których przyzywają Upadłe Anioły, by zmusić je do uległości. Požadają nadludzkiej przewagi, ale przede wszystkim chcą zachować świadomość, nie popaść w szaleńczy amok, stracić duszy i kontroli nad sobą na rzecz Upadłych Aniołów, a rytuały, jakie odprawiają mogą

to zapewnić. Chcą jak najwięcej wytargować od Szatana, możliwie jak najmniej płacąc duszą.

Czarty wierzą w istnienie Szatana i inne Upadłe Anioły, siły zła, ale nie są ich wyznawcami, nie czczą ich! W tym zasadniczo różnią się od kultystów, których na świecie jest o wiele więcej. Czarty wierzą w Boga lub nie, ale nie wierzą w życie po życiu. Celem Czarta nie jest zniszczenie sił Dobra, raczej pokonanie przeszkód na drodze, urzeczywistnienia pragnień – władzy, mocy i nieśmiertelności.

ŚWIAT GRY

Świat gry jest osadzony w realiach XXI wieku. Różnice, między naszą rzeczywistością a światem gry, polegają na tym, iż w fikcyjnym świecie paranormalne zjawiska zdarzają się dużo częściej. Czarna magia i złe moce istnieją naprawdę. Dla równowagi moc Boga objawia się także, w świętych miejscach i ludziach o ogromnej wierze. Toczy się podziemna, niewidoczna walka Dobra ze Złem – zimna wojna. Obie strony boją się „odstłonić karty”. Siły Zła obawiają się otwartego polowania na ludzi praktykujących czarną magię, a siły Dobra lękają się ogólnoswiatowej paniki.

Światem rządzą agencje supermocarstw i potęg gospodarczych, międzynarodowe korporacje oraz Kościół. Wszystkie te siły manipulują mediami i ludźmi. Zwykły człowiek żyje jakby w półśnie, otaczająca go rzeczywistość ukrywa inną – mroczną, pełną spisków, intryg i manipulacji. To świat, jaki kreujesz, Panie Losu – losy ludzkości należą do ciebie!

SPOŁECZNOŚĆ CZARTÓW

Początkowo Czarty mogą tworzyć grupy – Sabaty. Z czasem jednak, gdy Czarty dojrzewają – rośnie ich moc i wpływy – związki między nimi i resztą społeczności są coraz bardziej luźne i zaczyna rysować się granica wpływów poszczególnych Czartów, określająca ich domeny. Potężne Czarty tworzą w obrębie domen kręgi składające się z posłusznych młodych Czartów lub kultystów. Mogą stać na czele przestępczości zorganizowanej na danym obszarze, międzynarodowych firm (np. zbrojeniowych, naftowych i innych wydobywczych) lub też działać w polityce państw, a nawet mocarstw. Ostatecznie Czarty mogą maczać palce w każdej z wymienionych działalności. Potężne czasem współdziałają z innymi, czasem walczą (zimna wojna lub bardziej aktywna, bezpośrednia walka).

Istnieje wieczna wojna między Czartami. Zabijają się nawzajem dla wiedzy o rytuałach, a także dla mocy, którą można skraść sztuką nekromancji i wpływów, jakie wypracował dany Czart. Stare Czarty manipulują i wykorzystują młodych do swych celów, gotowi zniszczyć ich, gdy tylko za bardzo urosną i staną się niebezpieczni. Młode Czarty czekają na swą szansę i zajęcie pozy-

cji starych, czasem ulegają im i służą z obawy przed zniszczeniem. Stare wykorzystują narzędzia władzy (policję, bandytów, urzędników lub wojsko, czasem kościół), by oddziaływać, rzadko bezpośrednio, na młode. Natomiast te odwrotnie – działają zazwyczaj w sposób bezpośredni. Najpotężniejsze chcąc panować nad całymi krajami lub gałęziami gospodarki, zawierają ze sobą sojusze, tworząc Mroczne Syndykaty np. Syndykat Zbrodni działający w Eurazji.

Generalnie Stary Czart to ten, który przeżył jeden ludzki żywot, czyli ma przynajmniej 1 poziom w sile Nieśmiertelności – Życiu. Natomiast młode Czarty pracują nad tym. Ogromna większość umiera ze starości, nie realizując marzenia, przekazując czasem potomnym wiedzę o swoich doświadczeniach lub ginąc śmiercią tragiczną. Nieliczne stają się starszymi.

LONDYN 2003. KRĄG WIELKIEGO TEMPLARA

Fragment dodatku

Rok 1189. Gościniec na drodze do Paryża. Zima. Trzech rosyjskich rycerzy na koniach. Na białych płaszczach czerwone krzyże, twarze zasłaniają stalowe przyłbice. Za nimi jedzie wóz, na którym siedzi skurczony z zimna woźnica. Rycerz, wielki i potężny na gniadym koniu, daje znak ręką w stronę lasu. Schodzą z koni i przywiązują do drzewa. Siadają na pniaku, a woźnica, człek stary i posiwiasty próbuje rozpalić ogień. Prózne to nadzieje, bo zamieć okrutna, śnieg sypie gęsto. Wicher niesie wycie wilków. Jeden z rycerzy wyjmując bukłak trunku i podaje towarzyszom. Odsłaniają przyłbice, podają kubki z rąk do rąk. Chwilę potem, gorące ciepło wraz z alkoholem rozlewa się przyjemnie po trzewiach.

Jeden tylko nie odsłonił przyłbicy, nie pije, patrzy jeno na pozostałych. Ten sam, który zarządził postój, rozlał alkohol – wielki, potężny i zimny w swym okrucieństwie, nieczuły na cierpienia towarzyszy. Tak, bowiem gorąco, które tak miło rozlewało się po żołądku, przeszło w żar skręcający trzewia. Twarze zzieleniały, oczy przekrwione, ręce wymierzone w stronę jednego, jedyne, w błagalnym geście o pomoc.

Ta jednak nie nadchodzi, ostrze miecza wydobytego z pochwy, zamiast skrócić cierpienia struży, ścina głowę starego woźnicy. Wycie wilków coraz bliżej, ponagla do działania. Ręce chciwe, drapieżnie rozwierają worki na wozie, by znaleźć upragnioną księgę. Jest! To ona, w oprawie z owczej skóry, zawierająca sekrety rzymskiej sztuki magicznej. Przyzywała go każdej nocy, odkąd tylko wziął pieczę nad skarbami templariuszy. Dla niej zdradził towarzyszy walk i niedoli na pogańskiej ziemi.

Fulko de Ross, rycerz zakonu templariuszy, odjechał w siną dal, zostawiając truchła braci, woźnicy i konie na pastwę sfory wilków. A wiatr za nim niósł echo – zdrajca, morderca, truci-

ciel...

795 lat później do Londynu przybywa Jo Ross. W sam środek wojny o domeny. Nigdy wcześniej, żadne miasto nie było skupiskiem tak wielkiej liczby Czartów. Nigdy też wieczna wojna nie zebrała tak wiele ofiar. Przetrwali najsilniejsi, a słabsi, którzy przeżyli, przystali do wielkich nowo powstałych domen. Do tych ostatnich zalicza się Jo Ross, który zdobył kontrolę nad korporacją Raven Corp. Wkrótce potem otoczył się podobnymi sobie – drapieżnymi, żądnymi Mocy, a przede wszystkim nieśmiertelności...

HISTORIA CZARTOWSKIEJ SZTUKI

Od zamierzonych czasów ludzie pragnęli długowieczności i mocy nadludzkiej. Rytuały czartowskie powstawały wraz z rozwojem wiedzy tajemnej, a szczyt przypadł na okres n.e., po narodzeniu Chrystusa w Imperium Rzymskim, które całe wiedzę starożytnej. Z tego okresu datują się najstarsze Czarty.

Okres panowania Rzymu od czasów Chrystusa, to czas powstawania pierwszych domen starych, ale przede wszystkim okres otwartej niemal wojny Czartów – początki wiecznej wojny.

Po tych czasach nadszedł okres barbarzyńców i Starsi zeszli do podziemia, z daleka manipulując młodymi, ogromna część wiedzy o rytuałach została zniszczona, reszta zaś ukryta.

Nadszedł okres wczesnego średniowiecza. Starsi objęli rządy i nadszedł czas poszukiwania utraconej wiedzy.

Powstanie Kościoła Rzymsko-Katolickiego, pierwszej siły Dobra, zapoczątkowało formy zwalczania wszelkiej herezji. Drugi okres to powstanie Świętej Inkwizycji, pierwsze prześladowanie czarownic, wiedźm, czarowników i młodych Czartów. Wieczna wojna nabiera charakteru podziemnej walki, manipulacja śmiertelnymi przez starszych staje się bardziej wyrafinowana i pośrednia poprzez kontrolowane przez siebie siły Władzy.

I w końcu nasza era – postępu technicznego, rozwoju cywilizacji i zimnej wojny między dobrem a złem – Inkwizycja schodzi do podziemia, dołączając do czartów – ludzie stają się światli i wykształceni, niemal wszyscy mają dostęp do mass mediów, powstaje ryzyko światowej paniki, co jest wszystkim nie na rękę.

To część prawdy, jednak do pełna historii dążenia ludzkości do Nieśmiertelności czegoś brakuje. Najstarsze Czarty datuje się z okresu naszej ery, ponieważ to w tym czasie powstawały tak potężne rytuały dające siły Nieśmiertelności. Jednak ludzie z różnych epok (np. czasy asyryjsko-babilońskie) i różnych części świata, dążyli do wiecznego życia na ziemi. Powstawały rytuały składające upadłe anioły (pod różnymi postaciami i imionami) do obdarowywania Czartów siłami Władzy i Mocy.

CZART A CZAROWNIK

Czarownicy podobnie jak Czarty odprawiają rytuały magiczne magii sympatycznej i twórczej. Ponadto czarownik jak Czart nie czci bożków, jego praktyki magiczne nie są ceremoniałami religijnymi. Gdzie więc leży różnica? Otóż każdy Czart jest czarownikiem, ale nie każdy czarownik jest Czartem. W podręczniku podstawowym Czart opisany jest jako jednostka silna, która odprawia rytuały tak potężne, że zmuszają do uległości Upadłe Anioły. By odprawić tak niebezpieczny rytuał trzeba zdobyć wiedzę o nim i mieć odwagę go przeprowadzić. Nagrodą jest zrealizowanie marzenia, ale cena może być straszna. Na tym właśnie polega różnica między Czartem a czarownikiem. Ci ostatni albo nie mają dostępu do takiej wiedzy magicznej albo dysponują wiedzą, ale brakuje im odwagi.

Podsumowując, wiemy i czarownicy to pośledniejszy odpowiednik Czarta. Nie znaczy to jednak, że ich praktyki magiczne nie mają znaczenia. Czarownicy w odróżnieniu do Czartów są zdecydowanie liczniejsi, a ich społeczność lepiej zorganizowana. U progu XXI wieku, wyjątkiem jest Londyn, gdzie liczba Czartów dorównuje liczbie Czarowników.

CZART A KULTYSTA

Kultyści, podobnie jak Czarty, odprawiają rytuały magiczne zwane przez nich ceremoniałami. Podobnie jak Czarty przyzywają Upadłe Anioły pod postacią różnych bożków. Na tym kończą się podobieństwa, a zaczynają różnice. Kultyści oddają cześć przyzwanym Bogom, czego nie robią Czarty. Upadłe Anioły gardzą wyznawcami, ponieważ ich zepsute słabe dusze po śmierci i tak trafią do piekła. Czasem zły bóg opęta odprawiającego ceremoniał kultystę i za pomocą jego ciała szerzy zepsucie. Kultyści wręcz zapraszają do tego Upadłe Anioły, wierząc, że wypełniają ich wolę. Upadły Anioł ma okazję wyrzucić zemstę na zniechęconym Czarcie, który zmusił go do uległości, odprawiając rytuał czartow-

ski. W ten sposób wyrasta nowy, potężny wróg Czarta – opętany kultysta o poziomie w Potencjale rzędu 3 – 5. Jest to przyczyna, dla której kultysta i Czart żyją jak pies z kotem. Kulty zreszają o wiele więcej członków niż Bractwo Czarowników czy Kręgi Czartów. Ich liczebność sięga często kilkudziesięciu członków. Jednak zdecydowana większość nie zna się na praktykach magicznych, jest jedynie uczestnikiem w ceremoniałach. Błuzniercze praktyki kultystów są skazą na wizerunku wszystkich znawców magii. Inkwizycja zwalcza zaciekle sekty, ale ich członków wciąż przybywa. Przyczyna leży w postępie cywilizacji, który narzuca coraz większy wysiłek w pracy – zwykli ludzie są niewolnikami czasu, obowiązków i terminów. Członkostwo w sekcie to próba ucieczki od rzeczywistości.

MECHANIKA JOKER

Napisałem, dlaczego Zły nie jest typową grą RPG, opisałem bohatera gry, pokrótce świat, społeczność Czartów, ich historię oraz różnice i podobieństwa między Czartem a Kultystą czy Czarownikiem. Na zakończenie tego artykułu wspomnę o mojej autorskiej mechanice Joker, która znalazła zastosowanie w Złym. Jest oparta na zwykłych kartach i rzucie procentowym – tajnych rzutach kośćmi Pana Losu. Sama rozgrywka karciana przypomina tradycyjną grę w „wojnę”. Charakterystyczna dla Jokera jest Premia. Wynika z sumy wszystkich cech bohatera, które mają wpływ na daną akcję. Można ją ugrać lub nie. Jeżeli ugramy premię, dodajemy ją do efektu wyłożonych kart. Jako ciekawostkę podam fakt, że Joker umożliwia rozegranie walki bez punktów żywotności, w oparciu o realizowanie celów napastnika. W ten sposób zaciera się granica między mechaniką a narracją.

Pozdrawiam.

Paweł „Cronos” Brancki.

Wszelkie prawa zastrzeżone. Więcej informacji o grze Zły: Moc, Władza i Nieśmiertelność w dziale systemy autorskie artykułów serwisu Valkiria.

Tomasz Kucza

Nieboracy RPG

niespotykanie poważna gra fabularna

POMYSŁ

- Mam pomysł – nad głową czarownika Fladnaga zapaliła się żarówka.
 - Po... co? – zdziwił się Korran Niszczyciel.
 - Pomysł. To rodzaj miecza dwuręcznego, tylko lżejszy.
 - Aha – takie wyjaśnienie barbarzyńca potrafił zrozumieć.

Kilka lat temu postanowiliśmy stworzyć niecałkiem poważną grę fabularną. Początkowo miała być oparta o książki Terry’ego Pratcheta – pierwsza rozegrana w Nieboraków przygoda działa się w Ankh Morpork – z czasem jednak doszliśmy do wniosku, że nasza gra musi być niezależna, nowatorska i jedyna w swoim rodzaju. I tak, powolutku, rodziły się w naszych głowach Zacofane Krainy™ – ogromny świat, gdzie wszystko jest możliwe, a Mihawiki urządzają sobie wakacje.

Na zawsze jednak widmo Świata Dysku pozostało nad naszą grą, strojąc żarty i chichocząc po kątach.

Nie ukrywam, że gra ta jest parodią z założenia. Parodią heroic fantasy, D&D, d20, Warhammera, Wiedźmina i wielu innych gier fabularnych, filmów, książek. Parodią, wreszcie, naszej współczesności i przeszłości. Ba! Parodią nawet tego co nas czeka.

HISTORIA

Czarownik Fladnag popatrzył z ukosa na, zbliżającego się z drugiej strony mostu, czarnego ogra. Przełknął ślinę i wypowiedział pierwsze słowa, jakie przyszły mu na myśl – starożytną sentencję znaną tylko najlepszym magom.

- Ju Szal Not Pass!
 - Co? – czarny ogr podrapał się po głowie.
 - Ju Szal Not Pass! – powtórzył czarownik strojąc groźnie brwi i zaciskając w dłoni okutą łaskę.
 - A co jest nie tak z moim szalem? – spytał zaskoczony ogr.

Od pomysłu, do realizacji droga była krótka. Szybko powstał zarys mechaniki i tworzenia postaci, które długo pozostawały niezmienione i weszły w skład historycznej już zerowej edycji Nieboraków RPG. Po pewnym czasie na mojej stronie zaprezentowałem Zerową Edycję, wtedy też stworzyłem pierwsze rysunki do gry – profesje i rasy zostały w pełni ilustrowane. Zaprosiłem do współpracy czytelników strony i w krótkim czasie gra rozszerzyła się o nowe profesje,

rasy i dodatki do – powstającej wtedy – Księgi Magii.

Przyznam szczerze, że grywalność tamtej wersji nie była duża. Bardzo okrojona mechanika nie zawsze spełniała swoje zadanie. Dużym problemem był także brak podręcznika, który czytelnik mógłby ściągnąć i wydrukować.

W związku z tym zacząłem prace nad Edycją Pierwszą... bite trzy miesiące przerabiałem stare rozdziały, tworzyłem nowe, dodawałem materiały przysłane przez współautorów. Wreszcie na początku listopada mogłem powiedzieć, że gra jest gotowa.

Jednocześnie zmieniłem stronę główną i Nieboracy E1 zagościli na nowej stronie – www.fanhumor.prv.pl. Przez pierwsze dwa tygodnie był niewielki problem ze ściągnięciem podręcznika, później błąd naprawiłem, przerzuciłem podręcznik na nowy ftp i pod adresem www.nieboracy.prv.pl stworzyłem podstronę poświęconą Nieborakom E1.

Aktualny adres strony to www.nieboracy.1k20.net dzięki uprzejmości wortalu www.1k20.net.

d8™

Korran z Ciemierni z rykiem zaszarżował na ogra i ciął z góry ogromnym mieczem dwuręcznym. Ostrze zahaczyło o niski sufit i utkwilo w skale. Po kilku minutach mocowania się z oporną bronią, Korran warknął na ogra.

- Zamiast się śmiać, mógłbyś mi pomóc.

Na potrzeby gry Nieboracy E1 stworzyłem nowatorską (jakżeby inaczej) mechanikę d8™ opartą o kostkę ośmiościenną (nazywaną oktostką). Nawiązałem tutaj do książek Pratcheta, gdzie ósemka ma magiczne znaczenie. W Zacofanych Krainach™ jest tak samo – wypadnięcie ósemki w teście oznacza wydarzenie dziwne, nieprzewidziane, często absurdalne.

Mechanika jest banalnie prosta – wystarczy kilka minut by ją opanować. Aby wspomóc Partacza Gry (tak nazywa się w Nieborakach Mistrz Gry) zamieściłem na końcu podręcznika skrót zasad, który... zajmuje jedną stronę.

Wykonywanie testów w Nieborakach E1 ma niebagatelne znaczenie – wprawdzie można grać „bezkostkowo”, ale traci się wtedy nieprzewidywalność, która jest jednym z elementów humorystycznych w grze.



Michał Szymański

PODRĘCZNIK

Szczyga warknęła i rzuciła się z pazurami na przeciwnika. Wiedźmak Dominik zrobił szybki unik, w wyniku którego potworzyca uderzyła o ścianę, i gorączkowo zaczęła szukać w plecaku książki.

Zanim szczyga zdążyła się opamiętać, Dominik znalazł podręcznik i otworzył go na stronie 88. Pomagając sobie palcem, odczytał: „Jak poradzić sobie ze szczygą – 101 porad” – tego właśnie teraz potrzebował.

Podręcznik do Nieboraków E1 liczy 81 stron, zawiera mnóstwo ilustracji, a współtworzyło go ponad dziesięć osób (autorów tekstów i rysunków). Istnieje w wersji PDF oraz DOC.

Kolejne rozdziały zawierają ważne informacje zarówno dla Graczy jak i dla Partacza Gry. Poza standardowymi dla gier fabularnych, wiele podrozdziałów jest specyficznych dla Nieboraków – jak omówienie klubów i stowarzyszeń, do których mogą należeć Nieboracy (czyli postaci graczy), czy też syndrom CLA (choroby, lęki i alergie). Całość napisana jest przystępnym językiem, z humorem. W rozdziale Księga Partacza obszernie przedstawiłem sposoby tworzenia wesołego nastroju na sesji, znalazło się także miejsce dla obszernej przygody z jajem.

Tworzenie postaci w Nieboracy E1 jest szybkie i proste. Można wybrać różnorakie profesje takie jak: barbarzyńca, czarownik, wiedźma, wiedźmak, bioenergoterapeuta, kat, łowca Chochlików, zabójca sklepowy, degustator, student i wiele innych.

Nietypowa jest Księga Magii, gdzie można poznać takie moce magiczne jak mamrotanie pod nosem (używane zwłaszcza przez starszych wiekiem czarowników), znaczące spojrzenia, karty Aortta (do podręcznika dołączony jest zestaw 16 ilustrowanych kart), znaki wiedźmackie (w tym często używany znak Fakju), bioenergomoce, niemoce (używane przez rycerzy Niedaj).

W Księdze Kultów znaleźć można różnorakiego rodzaju bóstwa oraz modlitwy, którymi posługu-

ją się kapłani, kapłanki, mnisi i siostry zakonne. W rozdziale Zacołane Krainy™ znalazło się miejsce na mapę świata, opis najważniejszych krain, Zaświaty, tajemne organizacje (takie jak Harpidruciarze, czy też Rycerze Niedaj i Sic) i legendarne osobistości (z królową GALą na czele).

Księga Potworów – najostrożniejsza część podręcznika – jest w pełni ilustrowana, a rodzaje potworów, jakie można w niej znaleźć, mogą zadziwić nawet najstarszego wyjadacza gier fabularnych. W dodatkach znalazło się jeszcze miejsce na 16 kart Aortta oraz... plakat.

KTO, GDZIE, KIEDY

Patrząc z bardzo daleka widzimy ciemny prostokąt przypominający trochę planszę do gry w szachy – to Zacołane Krainy™ – osiem razy po osiem tajemniczych światów, w których ostrożność jest cechą niezbędną do życia. W jednym ze środkowych kwadratów migoczą jasne światła – tam leży Bardzo Stare Miasto, siedlisko rozkładu i cioteczki Izabeli, która piecze wspa- niałe cynamonowe ciasteczka.

Więcej o grze możesz dowiedzieć się na oficjalnej stronie nieboracy.1k20.net, gdzie znajdziesz podręcznik do gry, opowiadania ze świata Zacołanych Krain™ (niektóre możesz współtworzyć) oraz liczne dodatki i uzupełnienia. Na dzień dzisiejszy na stronie znajduje się kilkanaście dodatków on-line oraz pięć w wersji PDF – Świątynia Słońca, Włóczykije, Magia Bojowa, Sławne Postaci, Bestie i Potwory, 11 Medalionów, Xięga Magyi, Zawody, Enty i wiele innych. Zapraszam wszystkich do współpracy przy tworzeniu kolejnych.

Dziękuję wszystkim, którzy mieli odwagę grać, a nawet prowadzić Nieboraków. Wszystkim, którzy na sesjach bawili się doskonale lub nudzili jak mopsy. Także tym którzy jedynie przeczytali z uśmiechem lub bez niego.

Zapraszam do lektury w imieniu moim i pozostałych autorów.

Tomasz Kucza





Janusz Dzwolak

Piotr Nowakowski

Mechanika K6

prosta mechanika oparta o kostkę sześciocienną

W założeniu mechanika K6 ma być stosunkowo prosta, a jednocześnie uwzględniać umiejętności postaci i ich powiązania z atrybutami. Używa się do niej zwyczajnych kości sześciociennych.

1. ATRYBUTY:

Refleks	R
Siła	S
Celność	C
Prezencja	P
Inteligencja	I
Wola	W
Duch	D
Karma	K

WARTOŚCI ATRYBUTÓW

Atrybuty mogą mieć wartość w przedziale od 1 do 6. Jednak tak naprawdę istoty z atrybutami o wartości 6 praktycznie nie istnieją. A jeśli ktoś osiąga tak wysokie wartości, staje się niepokonany i niezrównany w dziedzinach odpowiadającym danym atrybutom.

- 1 - kiepska
- 2 - średnia
- 3 - dobra
- 4 - świetna
- 5 - nadzwyczajna
- 6 - wartość niemal niemożliwa do uzyskania

REFLEKS [R]

Atrybut łączący w sobie szybkość, zręczność i zwinność. Nie widzę konieczności rozbijania tego na trzy różne atrybuty i wprowadzania dodatkowego zamieszania.

Najważniejszy atrybut dla: złodziei, akrobatów, wojowników bazujących raczej na finezji i dokładności ataku niż sile.

<http://wczasnow.prv.pl>

SIŁA [S]

Determinuje ilość ekwipunku jaki postać może nosić, obrażenia zadawane w walce wręcz i bronią białą, zdolność przesuwania, podnoszenia, przenoszenia ciężarów.

Najważniejszy atrybut dla: zapaśników, wojowników bazujących na sile ataku.

CELNOŚĆ [C]

Atrybut zwykle używany w walce z bronią dystansową, strzelecką, palną. Jednak równie dobrze może dotyczyć (i dotyczy) celnego rzucania, uderzania, doskakiwania, chwytania itp.

Najważniejszy atrybut dla: łuczników, strzelców, miotaczy.

PREZENCJA [P]

Pierwsze wrażenie, wygląd, charyzma, siła przekonywania, wpływ na drugą osobę, negocjacje, targowanie - to wszystko zależy od tego atrybutu.

Najważniejszy atrybut dla: dyplomatów, szlachty, kupców, przywódców.

INTELIGENCJA [I]

Inteligencja to umiejętność przyswajania wiedzy, praktycznego jej wykorzystania, improwizowania w razie potrzeby, planowania, pomysłowość godna MacGyvera.

Najważniejszy atrybut dla: uczonych, wynalazców, magów, dowódców.

WOLA [W]

Siła woli, determinacja, odporność psychiczna i ... coś jeszcze. Osoba o wysokim współczynniku Woli może przeciwstawić się rozkazom, ideom

narzucanym przez osobę o wysokim współczynniku Prezencji. Wola jest atrybutem koniecznym do rzucania czarów.

Najważniejszy atrybut dla: strażników, żołnierzy, magów, zaklinaczy.

DUCH [D]

Zdolność panowania nad emocjami, empatia, wczuwanie się w rytm natury, łączenie się z duchem świata, widzenie niewidzialnego, rozumienie wszechświata i delikatnych współzależności jakie nim kierują. Dobrze widzi się tylko sercem...

Najważniejszy atrybut dla: kapłanów, druidów, psychologów, artystów.

KARMA [K]

To nie do końca atrybut. Karma jest energią życiową, mocą duszy, siłą jaźni. Wartość początkowa to średnia arytmetyczna Woli i Ducha (część całkowita).

Najważniejszy atrybut dla: wszystkich.

2. TESTOWANIE

Mechanika K6 została pomyślana tak, aby pozwolić na szybkie, dynamiczne testowanie, które nie rozbija ciągu akcji. Z drugiej jednak strony uważam, że testy kośćmi powinny być wykonywane możliwie najrzadziej, a pozostałe kwestie powinien rozstrzygać zdrowy rozsądek Prowadzącego i Graczy. Jeśli historia obejmuje wiele walk, strzelanin, to oczywiste jest, że trudno przy pomocy samego rozsądku rozstrzygnąć takie akcje. Chyba, że strzelający jest strzelcem wyborowym, jego Celność wynosi 5, jest środek dnia i idealne warunki do strzału. W takiej sytuacji testowanie graniczy z absurdem. Nie dlatego postać jest strzelcem wyborowym, że czasem trafia, ale dlatego, że zawsze trafia. Pomijając kwestie walk, budowania skomplikowanych maszyn, łamania szyfrów i tym podobnych naprawdę trudnych czynności, nie polecam testowania atrybutów. Bo i po co?

PRZEPROWADZANIE TESTÓW:

1. Prowadzący ustala stopień trudności testu, czyli ilość sukcesów konieczną do powodzenia testu.

Sukces to wartość na kości mniejsza lub równa wartości testowanego atrybutu lub też grupy atrybutów.

2. Gracz rzuca odpowiednią ilością kości.

Ilość kości używaną do testu ustala się następująco: wartość atrybutu Karma, dodając jedną kość losu za każde rozpoczęte trzy poziomy doświadczenia, np. postać na poziomie doświadczenia od 1 do 3 dodaje sobie jedną kość, postać na poziomie od 4 do 6 dodaje dwie kości, itd.

3. Gracz zatrzymuje kości, na których wynik

wynosi mniej lub tyle samo co wartość testowanego atrybutu lub grupy atrybutów, innymi słowy: kości, na których uzyskał sukcesy. Jeśli liczba sukcesów jest równa lub wyższa, test jest zdany z powodzeniem.

KOŚĆ LOSU

To kość o nieco innym działaniu niż pozostałe. Jeśli na kości losu wypadnie liczba od 2 do 5, liczona jest jak zwykła kość. Jeśli jednak wypadła jedynka, a Gracz nie uzyskał wymaganej liczby sukcesów, wówczas następuje widowiskowa porażka, którą Prowadzący może i tak wykorzystać do osiągnięcia przez postać sukcesu, np. postać odniosła widowiskową porażkę w trakcie strzelania z działa czołgowego. Od prowadzącego zależy, czy działo eksploduje, czy też wystrzeli w pobliski wieżowiec, który rozsypując się zniszczy pojazdy wrogów, nie zadrapiując nawet czołgu prowadzonej przez Gracza postaci. Jeśli wypadnie jedynka, gdy Gracz odniósł wystarczającą liczbę sukcesów, może oznaczać niewielkie potknięcie, negocować sukces na jednej kości lub nie mieć absolutnie żadnego wpływu na wynik. Wszystko zależy od ustaleń Prowadzącego i Graczy.

Jeśli wylosowana zostanie szóstka, a Gracz nie odniósł wystarczającej liczby sukcesów, można przyznać jeden sukces więcej, ewentualnie uznać test za zdany ledwo, ledwo, na granicy porażki.

Jeśli zaś wypadnie szóstka, a Gracz odniósł wystarczającą liczbę sukcesów, oznacza to widowiskowy sukces. Przykładem może być sytuacja snajpera, który odniósł widowiskowy sukces, przez co kula którą wystrzelił nie tylko sięgnęła celu i zabiła przestępcę, ale przeszła na wylot i rykoszetem trafiła kolejnego bandytę, np. w nogę.

TESTOWANIE GRUPY ATRYBUTÓW

Zdarzyć się może, że przedmiotem testu nie będzie jeden atrybut, a nawet nie same atrybuty, lecz także umiejętności. Wtedy testuje się sumarycznie. Dodaje się wartości atrybutów i dzieli przez ich liczbę, zaokrąglając do całości w dół. Gdy dodatkowo testowane są umiejętności całość oblicza się, dodając wartości atrybutów do wartości poziomów umiejętności, po czym dzieli się przez liczbę atrybutów, zaokrąglając do całości w dół.

Przykład 1:

Strzelanie z jadącego samochodu (człowiek znający się na broni):
(Refleks + Celność + broń palna) / 2 (ponieważ występują dwa atrybuty)

Przykład 2:

Strzelanie z jadącego samochodu (człowiek znający się na broni, działał już w trudnych

warunkach):
(Refleks + Celność + broń palna + szkolenie
wojskowe) / 2 (również dwa atrybuty)

Łatwo daje się zauważyć znaczny wpływ umiejętności na wynik testu.

PODSUMOWANIE

Mam nadzieję, że udało mi się przedstawić zasady mechaniki K6 w dość prosty i przystępny sposób. Mechanika jest nadal w fazie rozwoju i mogą nastąpić niewielkie zmiany. Dział K6 będzie na bieżąco aktualizowany.

Piotr „Mi\$iu” Nowakowski



Janusz Dzwolak

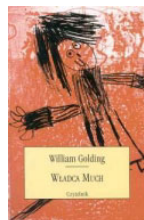
Recenzje

książka, film, muzyka

William Golding

WŁADCA MUCH

książka, przygodowa



Wydawnictwo: Czytelnik, 1986

Rok pierwszego wydania: 1954

Liczba stron: 223

Oprawa: miękka

ISBN: 83-07-01437-9

Zadźwięzła. Głęboki, szorstki ton zahuczał pod palmami, rozlał się w zakamarki lasu i wrócił echem odbitym od różowego granitu skały.

Początek nasuwa na myśl powieści Juliusa Verne'a – grupka dzieci rozbija się na nieznanym lądzie, próbuje zbadać, czy jest to wyspa, czy tylko półwysp, jednoczy się w jednym celu – przeżyć i doczekać przybycia starszych.

Z czasem jednak książka przeradza się w powieść w stylu bardziej horrorów Kinga niż powieści przygodowej. Atawistyczny lęk przed ciemnością i nieznanym zaczyna wpływać na działania dzieci, paraliżuje je i jednocześnie zbliża. Chęć zabawy staje się silniejsza od potrzeby pracy. Rywalizacja między chłopcami przeradza się w nienawiść. Rozbitkowie dziczeją.

Na podstawie książki nakręcono film, który wielokrotnie można było obejrzeć w naszej telewizji. Nie oddaje jednak mrocznego klimatu książki – lektura pozwala nam zanurzyć się w świat w wewnętrznych przeżyć bohaterów w sposób, w jaki nie udaje się to podczas oglądania filmu.

Zainteresowałem się „Władcą Much” po przeczytaniu jednej z mikropowieści Stephena Kinga – autor uczynił „Władcę Much” ulubioną książką głównego bohatera. W „Talizmanie” także o niej wspomina. Czyżby była to ulubiona lektura Kinga?

„Władca Much” – tytuł intrygujący, na pozór nie związany z treścią książki. Władca Much to określenie... Belzebuba. Książka pokazuje, że każdy z nas ma w sobie skłonność do czynienia zła i tylko wychowanie – kompleksy które wynieśliśmy z dzieciństwa – stanowi granicę pomiędzy cywilizacją a dzikością. Pozbawieni opieki dorosłych chłopcy zapominają o cywilizowanym świecie, tęsknota za domem staje się coraz słabsza, znikają skrupuły i strach przed karą. Mówi się, że powieść ta jest studium zła.

Po lekturze „Władcy Much” zrozumiałem, w jaki sposób dochodzi do incydentów, o których słyszy się czasem w telewizji, o których czyta się w

gazetach lub Internecie – incydentach w których zabijają nieletni. Często bowiem miasto, betonowa dżungla, staje się dla dzieci (i nie tylko dla nich) odpowiednikiem bezludnej wyspy – pozbawione opieki rodziców stają się równie dzikie jak bohaterowie „Władcy Much”.

William Golding jest laureatem nagrody Nobla za całokształt twórczości literackiej. „Władca Much” to pierwsza napisana przez niego książka. W wywiadzie, na stwierdzenie reportera, że przecież w sumie powieść jest optymistyczna, gdyż załoga krążownika ratuje dzieci z wyspy, odpowiedział: „Tak, ale kto uratuje załogę krążownika?”.

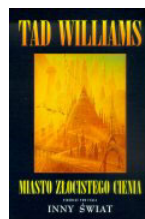
Książkę można znaleźć w każdej bibliotece i moim zdaniem warto poświęcić kilka minut na jej znalezienie i godzin na przeczytanie.

TK
ocena: ★★★★★

Tad Williams

INNY ŚWIAT

książka, seria sf/fantasy



Wydawnictwo: Rebis

tytuły poszczególnych tomów:

1. Miasto Żłocistego Cienia
2. Rzeka Błękitnego Ognia
3. Góra z Czarnej Szklą
4. Morze Srebrzystego Światła

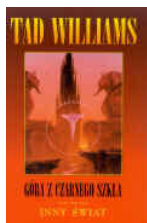
Sięgnąłem po pierwszy tom przypadkiem. „Miasto Żłocistego Cienia” – ciekawy tytuł, interesująca okładka i działająca na wyobraźnię grubość (ok. 600 stron) obiecywały lekturę na wiele godzin. Nie spodziewałem się po książce wiele – informacja z tyłu okładki sugerowała, że mam do czynienia z sensacyjnym czytadłem.

Już po pierwszych stronach nabrałem jednak przekonania, że „Miasto Żłocistego Cienia” to coś wielkiego. Gdy przeczytałem ostatnią stronę pierwszego tomu, zdałem sobie sprawę, że nie jest to cykl słabo powiązanych ze sobą powieści – „Inny Świat” to jedna, gigantyczna, czterotomowa powieść. Autor przez całe ok. 3500 stron trzyma czytelnika w napięciu i powoli odkrywa przed nim wielką tajemnicę.



Śnieg leżał wszędzie – świat pokryty był bielą. W Krainie Umarłych było ciepłej, pomyślał, drwiąc z siebie i z nieczułego wszechświata. Nie powinienem był wychodzić stamtąd. Śnieg, lód, wiatr i krew...

W „Innym Świecie” Tad Williams umiejętnie połączył niemal wszystkie gatunki fantastyki – od twardego science-fiction, poprzez cyberpunk aż do baśniowego fantasy. Elementy mitologii Buszmanów, wtyki umożliwiające bezpośrednie połączenie z Siecią, Homer, wirtualne gry fabularne – to tylko niektóre z rzeczy, które można spotkać na łamach tego dzieła. Wszystko to jest możliwe dzięki noszącej prawie nieograniczone możliwości technologii rzeczywistości wirtualnej. Tad Williams daje nam do zrozumienia, że VR może stać się bardziej rzeczywiste od R, snując jednocześnie jakże prawdopodobną wizję świata



przyszłości, w którym Sieć jest wszędzie – nawet w afrykańskim buszu. Jednocześnie prawie wszystkie wynalazki, techniczne gadzety wspomniane przez autora, są już dzisiaj możliwe do zbudowania. Wydawanie maszynom po-

leceń głosem, czy myślami, elektroniczne implanty, urządzenia pozwalające na poruszanie się w rzeczywistości wirtualnej i wreszcie sama VR – wszystko to składa się na obraz przyszłości tak bliskiej, że po plecach przebiega nam dreszcz. Przyszłość zarysowana przez Williamsa nie jest bowiem sielanką – wszechobecna komercja, zglobalizowany świat, rządy pozostające w pazurach chciwych korporacji, narastająca przestępczość, dzieci nie widzące świata poza Siecią, reklamy na każdym kroku.

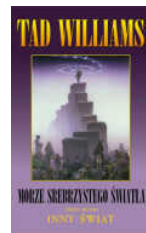
Powiedział, że jest sam. Podobnie jak ja, przebywał w ciemności – w każdym bądź razie nie był w stanie nic zobaczyć – poza wyuczonymi metaforami nigdy nie mówił nic o widzeniu.

W kontraście z szarą rzeczywistością niebywałym pięknem emanuje Inny Świat – klucz wokół którego koncentruje się akcja powieści – niezwykle realistyczna symulacja stworzona przez najbardziej wpływowych ludzi świata. W jakim celu? W jaki sposób? To tylko nieliczne z pytań, jakie rodzi powieść. Na szczęście ostatni tom przynosi odpowiedzi na wszystkie z nich.

Pierwszy tom zaskakuje zaraz na początku – akcja rozpoczyna się w okopach drugiej wojny światowej, gdzie spotykamy Paula Jonasa, najbardziej tajemniczą z postaci powieści. Później poznajemy Renie Sulaweyo i !Xabbu. Starają się znaleźć sposób na uratowanie syna Renie, który zapadł na tajemniczą chorobę zwaną Zespołem Tandragora.

Barwne postaci – a w miarę rozwijania się akcji poznajemy ich coraz więcej – i niezwykle plastycznie przedstawione fantastyczne krainy In-

nego Świata to tylko niektóre z atutów tej niezwykłej powieści. Po każdym kolejnym tomie z niecierpliwością czekałem na następne – „Rzekę Błękitnego Ognia”, „Górę z Czarnego Szkła” i wreszcie „Morze Srebrzystego Światła”. Polecam tetralogię wszystkim miłośnikom fantastyki – zwolenników fantasy niech nie zraża naszywka SF, czy wirtualna rzeczywistość – „Inny Świat” wyrasta ponad podziały gatunkowe, jest po prostu świetną książką fantastyczną.



Został wyrzucony, rozerwany na fragmenty – część rozpadającego się na zewnątrz wiru roztrzaskanego światła. Utracił własną tożsamość – wirował porzrywany na drobiny niczym rodzący się wszechświat.

Nie kryję, że dla mnie „Inny Świat” zajął podobną pozycję jak „Władca Pierścieni” J. R. R. Tolkiena i cykl „Diuna” Franka Herberta. Dawno nie czytałem książki, której fabuła wciągnęłaby mnie tak bardzo.

TK

ocena: ★★★★★

George R. R. Martin GRA O TRON

książka, fantasy



Wydawnictwo: Zysk i S-ka, Kwiecień 2003

Seria: Pieśń Lodu i Ognia (tom I)

Liczba stron: 773

Oprawa: miękka

ISBN: 83-7298-370-4

Ranek był pogodny, lecz zimny, co zwiastowało koniec lata. Wyruszyli o świcie, by zobaczyć egzekucję. Bran, ogromnie podniecony, był jednym z dwunastu, którzy się na nią udawali. Po raz pierwszy uznano, że jest już na tyle dorosły, by pojechać z panem ojcem i braćmi i obserwować, jak wymierza się sprawiedliwość.

„Gra o Tron” to księga opasta. Mimo że jest pierwszym tomem serii zapowiadającej się na co najmniej sześć części, nie stanowi pospolitego czytadła fantasy, o łatwej do przewidzenia akcji. Powieść Martina zaskakuje w wielu momentach, bardzo trudno przewidzieć przebieg akcji, a świat pozornie nieskomplikowany okazuje się kryć wiele tajemnic.

Dużą rolę w książce odgrywa dyplomacja, rozgrywki pomiędzy sojusznikami i wrogami – tytułowa gra o tron. Intrygi, zabójstwa, zdrada, to w świecie Siedmiu Królestw rzecz codzienna.

Akcja rozpoczyna się na dalekiej północy, w siedzibie rodu Starków, do której przybywa król

Robert, dawny przyjaciel Eddarda Starka, głowy rodu. Mianowany Królewskim Namiestnikiem lord Stark opuszcza rodzinne Winterfell mimo niechęci do dworu z jego intrygami.

Na kartach powieści śledzimy między innymi (bo powieść ma wielu bohaterów) losy synów Eddarda – Robba, Brana, Rickona i bękarta Jona Snowa oraz jego córek – Aryi i Sansy, obdarzonych przyjaźnią wilkorów – ogromnych wilków znalezionych na pustkowiu. Rozdziały obdarzone są imionami bohaterów, których dotyczą. Równoległe, obok wydarzeń z Siedmiu Królestw, pokazywane są losy Daenerys i jej szalonego brata Viserysa uważającego się za Smoka i roszczonego pretensje do tronu Siedmiu Królestw, który został odebrany jego ojcu przez króla Roberta.

Gra o Tron nie stanowi zamkniętej całości, zakończenie otwiera drogę do następnych tomów, w których rozpoczęte wątki są rozwijane, a jednocześnie dochodzą nowe.

Świat powieści tylko pozornie jest standardowym światem z rycerzami, damami i królami. Już na samym początku zostajemy zaskoczeni, gdy okazuje się, że lato trwa już dziesięć lat... Później, w tym ubogim w magię świecie, ukazują się drugie dno, budzą się istoty znane tylko z opowieści nianiek i... nadchodzi zima.

Polecam wszystkim miłośnikom fantasy, powieść jest miejscami nużąca, ale po przebrnięciu przez nudniejsze fragmenty, lektura wciąga i nie pozwala się oderwać od kartek. Jeśli w późniejszych tomach Martin nie popadnie w rutynę, cykl Pieśń Lodu i Ognia może się stać jednym z najciekawszych cykli fantasy.

Planowana jest adaptacja filmowa Gry o Tron (a może także następnych części).

Cykl „Pieśń Lodu i Ognia”:

1. Gra o Tron
2. Starcie Królów
3. Nawałnica Mieczy
 - Tom I. Stal i śnieg
 - Tom II. Krew i złoto

TK

ocena: ★★★★★

Clive Staples Lewis

LEW, CZAROWNICA I STARA SZAFA

książka, fantasy



Wydawnictwo: Media Rodzina, 1996

Liczba stron: 182

ISBN: 83-85594-32-9

Cykl: Opowieści z Narnii

Książka została wznowiona w 2001 roku.

„Lew, Czarownica i stara szafa” była jedną z pierwszych książek fantastycznych, z którymi się zetknąłem. Wkrótce cały cykl stał się moim ulubionym, do czasu aż w moje ręce wpadł „Władca Pierścieni”. Dlatego też ta książka wywołuje u mnie nostalgię – za dzieciństwem, za magicznym światem Narnii rządzonego przez dumnego Aslana.

Nie da się ukryć, że „Lew, Czarownica i stara szafa” to książka napisana dla dzieci i im przeznaczona. Niech żałuje ten, kto nie zetknął się z nią w dzieciństwie, warta jest bowiem każdej poświęconej minuty.

Autor pełnymi garściami czerpie z Biblii, Mitologii Greckiej, baśni Andersena, kreując jeden z pierwszych światów fantasy – magiczną Narnię zamieszkaną przez mówiące zwierzęta, a strzeżoną przez mądrego lwa Aslana.

Napisana prostym, typowo angielskim stylem książka wciąga baśniowością przedstawionego świata, niebanalnością fabuły, magią sącząca się z każdej strony. Jest to książka zupełnie inna od mrocznego Harrego Pottera, ale jednocześnie czerpiąca z podobnych źródeł – opowieść o świecie magicznym znajdującym się tylko o krok od naszej nudnej rzeczywistości.

Historia czwórki dzieci starających się powstrzymać Białą Czarownicę, która skuła Narnię wiecznym lodem, to lektura lekka, trochę dziecienna, a jednocześnie zaskakująca i skłaniająca do rozmyślań – nad tym czym mógłby być dzisiejszy świat, gdyby poświęcono trochę więcej uwagi delikatnej materii, jaką jest otaczająca nas, jeszcze do niedawna, natura; nad zanikiem wiary i przyjaźni.

Polecam wszystkim, którzy nie boją się powrócić na chwilę w krainę lat dziecięcych. Pierwszy tom „Opowieści z Narnii” nie stanowi najsilniejszej pozycji siedmiotomowego cyklu, ale na pewno jest wart przeczytania.

Tytuły poszczególnych tomów:

1. Lew Czarownica i stara szafa
2. Książę Kaspian
3. Podróż Wędrowca do Świtu
4. Srebrne Krzesło
5. Koń i jego chłopiec
6. Siostrzeniec Czarodzieja
7. Ostatnia Bitwa

TK

ocena: ★★★★★

Robert Jordan
KOŁO CZASU

książka, cykl fantasy

Pierwszy tom cyklu „Koło Czasu” Jordana wziąłem do ręki skuszony objętością książki. Początkowe strony czytałem z oporami, niespiesznie, ale szybko zatonąłem w epickiej opowieści i nie mogłem oderwać się od lektury. Wartka akcja, wciągająca fabuła, niezwykły, pełen tajemnic świat fantasy, o bogatej historii i wielu legendach – to wszystko sprawia, że książki z cyklu czyta się przyjemnie i szybko.

Na kolejnych kartach obserwować można postępującą przemianę bohaterów, którzy ze zwykłych wieśniaków stają się postaciami, jakie spotyka się w legendach.

Skończyłem niedawno trzeci tom i po początkowym entuzjazmie, zaczynam odczuwać znużenie – odniosłem wrażenie, że autor na kilkanaście tomów rozpiął historię, która zmieściłaby się w znacznie mniejszej objętości, a każda część cyklu wydaje się napisana według tego samego schematu co poprzednie. Mimo to polubiłem „Koło Czasu” i nie spocznę, póki nie przeczytam wszystkich dostępnych tomów.

Świat „Koła Czasu” zadziwia bogactwem – Aes Sedai, trolloki, Drogi, ogirowie, bohaterowie natykają się na tajemnice i legendy na każdym kroku i, mimo naiwnej fabuły, książkę czyta się przyjemnie i szybko, a grube tomiska zapowiadają porządną dawkę lektury.

Nie jest to dzieło wybitne, ale zasługuje na uznanie, a każdemu Mistrzowi Gry dostarcza multum pomysłów na przygody, miejsca i postaci. Tomy cyklu:

1. **The Eye of the World** (Oko Świata)
2. **The Great Hunt** (Wielkie Polowanie, Róg Valere)
3. **The Dragon Reborn** (Smok Odrodzony, Kamień Łzy)
4. **The Shadow Rising** (Wschodzący Cień, Ten Który Przychodzi Ze Świtem)
5. **The Fires of Heaven** (Ognie Niebios, Spustoszone Ziemie)
6. **Lord of Chaos** (Triumf Chaosu, Czarna Wieża)
7. **A Crown of Swords** (Czara Wiatrów, Korona Mieczy)
8. **The Path of Daggers** (Ścieżka Sztyletów)
9. **Winter's Hart** (Dech zimy)
10. **Crossroads of Twilight** (brak polskiego wydania)

TK
ocena: ★★★★★

Sci-Fi Channel
BATTLESTAR GALACTICA 2003

film, sf



Wytwórnia: Sci-Fi Channel

Czas trwania: 4 godziny

Reżyseria: Michael Rymer

Scenariusz: Ronald D. Moore

Występują: Edward James Olmos, Mary McDonnell, Katee Sackhoff, Jamie Bamber, James Calais, Tricia Helfer, Callum Keith Rennie

Na podstawie serialu z lat siedemdziesiątych kanał Sci-Fi, słynny z dosyć udanej ekranizacji Diuny, Mesjasza Diuny i Dzieci Diuny (przymierzający się aktualnie do Ziemiomorza), nakręcił czterogodzinny miniserial, który ukazuje Battlestar Galactica w nowym świetle.

Dobre efekty specjalne, doskonała gra aktorska, to tylko niektóre z atutów filmu. Największą zaletą miniserialu jest skomplikowana i zakręcona fabuła oraz bohaterzy o niebanalnych osobowościach, dzięki czemu Battlestar Galactica staje się filmem niezwykle interesującym.

A jeśli czterogodzinny spektakl to dla kogoś zbyt mało, na pocieszenie dodam, że Sci-Fi Channel zamierza nakręcić trzynaście odcinków nowej serii.

Fabuła ma niewiele wspólnego z pierwowzorem. Rozpoczyna się wiele lat po wojnie z Cylonami, gdy ludzie zapominają o zagrożeniu. Znużony oficer przybywa na dyplomatyczną stację kosmiczną jak co rok od kilkudziesięciu lat. Tym razem jednak Cylonowie przybywają. Ale nie interesują ich rozmowy.

Zamieniony na muzeum statek Galactica pod dowództwem emerytowanego komandora Adama stoi przed obliczem nowej wojny z cyborgami. Tym razem przeciwnik jest lepiej przygotowany. I przybywa w nowej formie, niosąc zagrożenie dla przetrwania całej ludzkości.

TK
ocena: ★★★★★

Tomasz Kucza

Adaptacje Fantasy

o nowej fali adaptacji książek fantasy

W tym krótkim felietonie postaram się dokonać przeglądu filmów fantasy, które powstały oraz zarysować prawdopodobną przyszłość jaka stoi przed adaptacjami fantasy. Pomijam wiele takich, które mogłyby zasłużyć na zaliczenie do gatunku fantasy, ale nie odegrały dużej roli lub nie stanowiły wielkiego kroku naprzód.

HISTORIA KINA FANTASY

Barierą dla udanych adaptacji literatury fantasy były od zawsze efekty specjalne. Jak bowiem stworzyć na filmowej taśmie świat pełen magii i niezemskich istot? Pierwszą próbą był „Conan Barbarzyńca” – ekranizacja klasyki gatunku w reżyserii Johna Miliusa na podstawie powieści Roberta E. Howarda. Film z Arnoldem Schwarzeneggerem w roli dzielnego barbarzyńcy, z doskonałą muzyką Basila Poledourisa odniósł spory sukces i położył podwaliny pod późniejsze produkcje.

Mimo to, nie było ich wiele. W 1984 powstała kontynuacja – „Conan Niszczyciel”, która jednak nie odniosła sukcesu pierwszej części. Rok 1985 przyniósł „Zaklętą w sokoła” – baśń filmową o nieszczęśliwych kochankach zmieniających się w sokoła i wilka.



W 1986 powstał „Labirynt” z Davidem Bowie i dużą ilością pluszowych wytworów Jima Hensona, zaś w 1988 roku Ron Howard nakręcił „Willow”. Nowatorskie efekty specjalne, zatrudnienie setek karłów jako aktorów grających

niziołków oraz interesująca fabuła, stworzyły wspaniałe widowisko, w którym magiczny świat zdawał się żyć własnym życiem. Warwick Davis w roli dzielnego Willowa na zawsze wpisał się w historię kina. Jednocześnie pokazało się, jak dużą rolę odgrywają efekty specjalne w tego typu produkcjach.

Na początku lat dziewięćdziesiątych czekał nas niestety spory zastój w filmach fantasy. Dopiero w 1996 roku powstała doskonała produkcja „Ostatni Smok”, gdzie komputerowo stworzonemu Draco, głosu użycza sam Sean Connery. Film posiada dopracowaną fabułę, doskonałe efekty specjalne. Bawi i wzrusza. Jeden z pierwszych prawdziwych filmów fantasy. Został nakręcony na podstawie książki Patricka Reada Johnsona, który był jednocześnie autorem scenariusza.

<http://wieszasnow.prv.pl>

Dwa lata później nakręcono „Merlina” – kolejną wariację na temat legendy o królu Arturze. W 1997 zaś w kinach zagościła japońska baśń „Księżniczka Monoke” o intrygującej fabule i ciekawym świecie.

Rok 2000 nie był szczęśliwy dla miłośników fantasy – ukazała się wtedy nieudana druga część „Ostatniego Smoka”, równie nieudane „Dungeons&Dragons” oraz nasz – legendarny już – „Wiedźmin”. Rok później jednak, gdy w kinach zagościła doskonała komedia fantasy „Shrek” i pierwsza część Harrego Pottera (swoją drogą dość udane urban fantasy), nadszedł czas na wydarzenie najważniejsze – „Władcę Pierścieni”.

WŁADCA PIERŚCIENI

Peter Jackson, reżyser, który miał na koncie kilka... humorystycznych horrorów, nakręcił w 2001 roku „Drużynę Pierścieni”. Mimo wielu niedociągnięć, zrobiona z ogromnym rozmachem pierwsza część trylogii odniosła niespotykany sukces.



Po raz pierwszy stworzono tak barwny i żywy świat fantasy na taśmie filmowej – co tu dużo mówić, wystarczy obejrzeć, aby przekonać się samemu.

W 2002 powstały „Dwie Wieże”, zaś w 2003 najlepsza część filmowej trylogii – monumentalny „Powrót Króla” z bitwami o niespotykanym wcześniej rozmiarze i... realizmie.

Lawina Oskarów, jaka spadła na ostatnią część trylogii sprawiła, że producenci tłumnie zabrali się za kręcenie filmów fantasy.

W międzyczasie mniej spektakularny, ale także wielki sukces osiągnęła druga – zdecydowanie lepsza od pierwszej – część Harrego Pottera. Bez większego echa (przynajmniej w Polsce) przeszły „Mgły Avalonu” na podstawie powieści Marion Zimmer Bradley. Warto także odnotować pojawienie się w 2002 roku drugiej części aktorzy Asterixa i Obeliksa – doskonałej komedii „Misja Kleopatra”.

POLSKIE KINO FANTASY

Wywołuje uśmiech na twarzy, dość smutny zresztą. Ale niestety start był niezbyt udany – filmowy Wiedźmin, mimo kasowego sukcesu, okazał się totalną kłapą, podobnie jak nakręcony jednocześnie se-



rial telewizyjny.

Skrytykowano niemal wszystko – od gry aktorskiej, poprzez scenografię, aż do efektów specjalnych. Największym jednak brakiem był w Wiedźminie scenariusz, który pełen śmieszności i kulawych dialogów, dał podwaliny pod film kiczowaty, na dodatek nieudolnie zmontowany.



Podobna krytyka spotkała drugi z polskich filmów, który – moim zdaniem – zalicza się do gatunku historycznego fantasy. Mowa tutaj o „Starej Baśni” – filmie jak na polskie warunki bardzo dobrym,

udanie odwzorowującym klimat wczesnych lat państwowości polskiej. Warto zobaczyć dla wszystkich, których interesują nasze korzenie. Fantasy nazwałem go z kilku powodów – występuje magia (gusła), cuda (boska interwencja Świętowita), dziwne wydarzenia (myszy w spiżarni Popiela), a jednocześnie film posiada baśniową atmosferę typową dla fantasy.

Mimo ostrej krytyki, jaka spadła na produkcję Hoffmana, polecam ją wszystkim miłośnikom gatunku.

Czy należy spodziewać się czegoś nowego? Wątpię. Polskie kino kuleje, Hoffman nic nie zapowiada... Jedynie dla dzieci mogą powstać „Złote krople” oraz „Kajko i Kokosz”, ale na pewno nie w najbliższym czasie.

NOWA FALA ADAPTACJI

Tymczasem na świecie, po lawinie Oskarów dla „Powrotu Króla” szykuje się druga lawina - produkcji fantasy, wszelakiego rodzaju.

Wiele zapewne okaże się niewypałami, ale wśród takiej liczby zapowiadanych filmów (i miniseriali) przynajmniej niektóre muszą odnieść sukces.

DUNGEONS&DRAGONS: THE SEQUEL

data premiery: ???

Krążyła swego czasu plotka, że powstanie kontynuacja zapowiadanego na trylogię filmu „Dungeons&Dragons”. Drugą część, nazwaną roboczą „The Sequel” zapowiedziano na... początek roku 2004. Czy faktycznie zostanie nakręcony? Nie wiadomo, ale przypuszczam, że Wizards of the Coast wykorzysta okazję wypromowania gry i doprowadzi do nakręcenia jakiegoś filmu z D&D. Tylko czy ma sens upieranie się przy kręceniu dalszej części filmu niezbyt udanego, który może okazać się zupełną klapą?

ZIEMIOMORZE

data premiery: grudzień 2004

Kanał Sci-Fi Channel, po ogromnym sukcesie miniseriali „Diuna” i „Dzieci Diuny” zdecydował się nakręcić „Ziemiomorze”. Produkcja będzie telewizyjna (jak wszystkie produkcje Sci-Fi Channel) w formie czterogodzinnego miniserialu.

Złożą się na nią dwa pierwsze tomy tetralogii – „Czarnoksiężnik z Archipelagu” i „Grobowce Atuanu”. Scenariusz napisał Gavin Scott, z obsady znana jest już kapłanka Thar – będzie ją grała Isabella Rossellini. Film zostanie nakręcony w Nowej Zelandii i będzie dysponował sporym budżetem.

Dzięki temu, że będzie to produkcja telewizyjna i stosunkowo długa, możemy liczyć, że twórcy nie dokonają zbyt wielu zmian w treści książki (podobnie jak było to w przypadku Diuny i Dzieci Diuny).

Wypada cieszyć się, że kolejna klasyka trafia na ekran i trzymać kciuki. Jako że produkcje Sci-Fi są coraz lepsze, jest spore prawdopodobieństwo, że Ziemiomorze będzie bardzo dobrą produkcją.

GRA O TRON

data premiery: ???

Powstanie film na podstawie pierwszego tomu cyklu „Pieśń Ognia i Lodu”, jeśli odniesie sukces, powstaną dalsze części.

KOŁO CZASU

data premiery: ???

Prawa do ekranizacji liczącego na razie 11 tomów cyklu „Koło Czasu” wykupiło studio Red Eagle Entertainment. Czy na pewno będzie to dobry materiał na film? Świat jest barwny, akcja wartka, ale seria jest długa i żaden z tomów tak naprawdę nie przynosi zakończenia.

ERAGON

data premiery: 2005

Powieść „Eragon” stanowi pierwszy tom trylogii „Dziedzictwo” pisanej przez nastolatka Christophera Paoliniego. Prawa do ekranizacji zakupiła wytwórnia 20th Century Fox. Książka liczy ponad 500 stron i jest w USA bestsellerem już od trzech lat.

LEW, CZAROWNICA I STARA SZAFKA

data premiery: 23.12.2005

Andrew Adamson (reżyser „Shreka”) będzie reżyserem produkowanej przez (niestety) Disney’a nowej ekranizacji „Lwa, Czarownicy i Starej Szafy”. Wcześniejszy film był częścią serii filmów telewizyjnych, opartych na „Kronikach Narnii” Clave’a Staplesa Lewisa.

Komputerowe efekty specjalne powinny usprawnić tworzenie Mówiących Zwierząt, które zamieszkują baśniowy świat Narnii. Jeśli film będzie udany, czeka nas niepowtarzalna okazja powrotu do dzieciństwa.

BEOWULF

data premiery: ???

Najstarszy zachowany poemat w języku angielskim, tłumaczony przez Tolkiena, doczeka się drugiej ekranizacji (pierwsza była bardzo kiczowata).

wata i nieudana). Reżyserem będzie Sturl Gunnarson, zdjęcia będą miały miejsce w Islandii. Producenci liczą na zatrudnienie Seana Connery'ego.

WU JI

data premiery: 2006?

Chińczycy nie pozostają w tyle za twórcami z innych krajów. Reżyser Chen Kaige rozpoczął prace nad filmem fantasy „Przyrzeczenie”, w którym zagra wiele azjatyckich gwiazd. Zapowiada się film o ciekawej fabule, ze znakomitymi scenami walk (choreografem scen akcji jest Dion Lam, który pracował nad „Matrix: Rewolucje” i Spidermanem 2”). Główne postaci filmu to księżniczka (która składa tytułowe przyrzeczenie), generał i niewolnik.



WŁADCY RUNÓW

data premiery: lato 2005

Cykl fantasy Davida Farlanda także doczeka się adaptacji filmowej – cykl składa się z tomów „Suma wszystkich ludzi”, „Wilcze bractwo”, „Uczennica czarnoksiężnika”. Zapowiadany jest także tom czwarty. Scenariusz pisze Terry Kahn. Zdjęcia rozpoczną się w czerwcu, w Pradze.

KSIĘŻNICZKA Z MARSA

data premiery: 2006?

Powstanie ekranizacja pierwszej części 11-tomowego cyklu Edgara Rice'a Burroughsa. Studio Paramount Pictures podpisało umowę z Robertem Rodriguezem. Budżet wyniesie ponad 100 milionów dolarów, efekty specjalne mają być rozbudowane. Wytwórnia planuje nakręcenie pierwszych trzech tomów serii – „Księżniczka z Marsa”, „Wojownik Marsa” i „Bogowie Marsa”.

HOBBIT

data premiery: ???

Gdy Peter Jackson skończy z King-Kongiem, czekać nas może nareszcie adaptacja „Hobbita”. W sumie, sukces takiego przedsięwzięcia jest murowany, więc przypuszczam, że mimo problemów z prawami do ekranizacji, film ujrzy światło dzienne już niedługo (w 2006 roku?).

KRÓL CONAN: KORONA Z ŻELAZA

data premiery: ???

Nie wiadomo kiedy powstanie, ale na pewno zostanie zrealizowany. Początkowo mieli go robić bracia Wachowscy, ale Conan Properties Inc. zrezygnowało z ich usług, gdy opóźniali prace czekając na premierę „Matrixa 3”. Niestety pomysły tej firmy są dosyć dziwne – chcą przedstawić Conana w wersji... miłszej i delikatniejszej. To nie wróży zbyt dobrze produkcji.

TROJA

data premiery: 14 maj 2004

Nie jest to w pełni produkcja fantasy, ale bohaterowie, bogowie, magia i monumentalne bitwy, skłaniają ku zakwalifikowaniu filmu do takiego właśnie gatunku.

VAN HELSING

data premiery: ???

Ten film można zaś zaliczyć do dark fantasy. Będą wampiry, wilkołaki i... potwór Frankensteina. Film przygodowy z dużą dawką niesamowitych postaci i zdarzeń.

HARRY POTTER I WIĘZIEŃ AZKABANU

data premiery: 2004

Adaptacja trzeciego tomu cyklu książek o Harrym Potterze ma być najbardziej mroczną z dotychczasowych. Jeśli zachowana zostanie zwykła tendencja, to film może być naprawdę niezły. Reżyserem jest Alfonso Cuarón.

HARRY POTTER I CZARA OGNIA

data premiery: 30.11.2005

Reżyserem tej części (czwartej) jest Mike Newell. Film będzie jednocześnie mimo sporej grubości książki. Reżyser zapowiada, że podobnie jak trzecia część, będzie bardzo mroczny. Rolę Voldemorta zagra prawdopodobnie Rowan Atkinson, co może dziwić, ale nie należy zapominać, że to dobry aktor.

HARRY POTTER I ZAKON FENIKSA

data premiery: 2006?

Możliwe, że za kamerą stanie reżyser „Star Treka: Nemesis”, najlepszego bodaj filmu z uniwersum Star Treka i jednego z najlepszych filmów sf ostatnich lat.

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

data premiery: ???

Kto nie pamięta starej gierki, gdzie uzbrojony w miecz książę biegał po perskim zamku, próbując uratować ukochaną? Na podstawie fabuły najnowszej części gry – Piaski Czasu, powstanie film w reżyserii Jerry'ego Bruckheimera (współreżysera „Króla Artura”). Będzie magia, piaskowe potwory i egzotyczny klimat Persji. Autorem scenariusza będzie twórca gry – Jordan Fechner.

BAGLORIA

data premiery: ???

Fantasy dla dzieci, opowieść o dzieciach przechodzących do innego, pełnego niebezpieczeństw świata. Jednym z producentów jest Robert de Niro.

Tomasz Kucza

Chochlikowe strony

czyli piętro śmiechu w Wieży Snów

Komiksy o dżdżownicy Ercie udostępnia Ertriel Club (www.ertclub.com).

Przygody Korrana z Ciemierni

PROLOG: NARODZINY LEGENDY

Dawno, dawno temu, w odległej krainie Ciemierni przyszedł na świat chłopiec. Nie był to zwyczajny niemowlak, z rodzaju tych, co drą się w niebogłoty i wymachują piąstkami. Owszem, darł się w niebogłoty i wymachiwał piąstkami, ale w niebieskich oczach tliło się coś, co sprawiało, że wszyscy na widok małego Korusia zamiast „Jaki to milusi chłopczyk, pławda?“, mówili: „W przyszłości wyrosnie z niego dzielny barbarzyńca”.

Właściwie to nie było powodów, by myśleć inaczej – ojciec Korrana był barbarzyńcą, podobnie jak dziadek, pradziadek i wielu innych przodków. Było jasne, że chłopiec pójdzie w ślady rodziciela, szczególnie jeśli znało się jego matkę.

Eugenia Niszczyciel, z domu Twardowska, w której żyłach płynęła ponoć krew bogów i trolli (istnieją uzasadnione podejrzenia, że wynikało to z faktu, iż Eugenia jest wampirka), kierowała się w życiu prostą zasadą – człowiek musi umieć zadbać o siebie. A któż robi to lepiej, niż wykwalifikowany barbarzyńca? Zdaniem mamy Korrana – nikt.

Tak też, nawet nie wiedząc, że czeka go los najsympatycznej osobistości Zacofanych Krain™, Koruś ssał kciuk i uśmiechał się słodko, co na długo weszło mu w nawyk.

c. d. n.

Tomasz Kucza

PO DESZCZU
DŹDŻOWNICE
WYCHODZĄ NA
POWIERZCHNIĘ.



TAK WŁAŚCIWIE,
TO PO CO TO ROBIMY?



ŻEBY SPRAWDZIĆ,
CZY JUŻ NIE PADA.



In Memoriam

do barbarzyńcy w karczmie:

– Nie, to nie fair. Zagramy jeszcze raz, i tym razem użyjemy moich kości, dobra?

w sklepie z eliksirami:

– Śmieciu, nie dość, że masz ceny z księżycy, to jeszcze obrażasz klientów. Rozwalę tę twoją tykwę o podłogę. I co z tego, że wybuchowe. Bardzo dobrze że wybuchowe...

nadesłał M. Sz.

w gospodzie:

– Wolę zginąć, niż jeść to gówno.

wilkołakowi:

– I co mi zrobisz? Chuchniesz i dmuchniesz?

w lesie:

– Sprawdzam, czy te grzybki są jadalne.

neuroshima:

– Lej po bombie? No to bomba.

do asasyna:

– Kogo polecono ci zabić?

nadesłałem ja

IDĘ POBAWIĆ
SIĘ W INDIAN.



CHWILA! PRZECIEŻ
NIE MAM ŁUKU!



NO TAK...
NA CO MI ŁUK
JEŚLI NIE MAM
RAK...



Bajka o Obłądnym Rycerzu

Niedawno, w pobliskiej wsi zjawił się Obłądny Rycerz. Zapukał do wójtowego domu, budząc tym samym nielicznych trzeźwych mieszkańców, i zagrzmiął w te słowa: „Wójtcie, wójtcie, smok grasuje w wiosce twojej. Zaiste straszliwa, zionąca ogniem bestia”. Wójt podrapał się po brudnej czuprynie, łyknął z dzbana, beknął i orzekł w te słowa: „Spadaj, bucu”.

Aniołek Charli #1



(c) 2004 by Tomasz Kucza

Krypta

W najgłębszych podziemiach Wieży Snów, znajdziesz najsoczystsze i świeżutkie kawałki mięcha – pomysły na przygody, krótkie opisy postaci, gadżetów, przedmiotów i lokacji. Zapraszamy do pełnego spokoju i powagi, znużonym niosącego odpoczynek, a prowadzącym świeże pomysły miejsca.

Piotr Nowakowski

YAREMUS BERTRAN

postać do dowolnego systemu fantasy

Witaj zacny Panie! Me imię to Yaremius Bertan, kartograf z zawodu i podróżnik z zamiłowania. Wędruję teraz sporo po kontynencie próbując napisać... hm... nie wiem czy zdradzać tajemnicę... Ach, cóż tam! Widzisz Panie, piszę właśnie przewodnik po karczmach i zajazdach całego kontynentu. Oczywiście nie opiszę wszystkiego naraz, ale wydawca mój, Szanowny Pan Viliami Halen z Gettaru - niespotykamnie spokojny jak na krasnoluda – zgodził się wydawać tomy dotyczące poszczególnych krain. I tak też wylądowałem tutaj. Może natknąłeś się, Panie, na pierwszy tom dotyczący samej Getycji, który ukazał się drukiem kilka miesięcy temu? Nie? Cóż... Trudno... Może problemy z dystrybucją?

Ach, to? Tak, te lekko spiczaste uszy to pamiątka po mamusi – w połowie elfką była, tatuś człowiek, a ja taki pomieszany troszkę wyszedłem. Owszem, trochę mi się dziedzictwo elfów udzieliło. Kocham przyrodę, piękno w ogóle. Nienawidzę szczerze chamstwa, brutalności i mocnych trunków, dlatego też – jak widzicie Panie – całe życie ograniczam się do elfiego wina i delikatniejszych napojów. Właściwie ta delikatność moja jest po trosze jakby problemem, bo w walce nie za dobry jestem; pokojowego rozwiązania zawsze szukam, ale jeśli nic nie wskóram drogą dyplomatyczną, zawsze pozostaje mi wierna dębowa różga. Nie, to żaden

magiczny przedmiot, po prostu darzę ją sentymentem ze względu na osobę, która pokryła ją zdobieniami. Mój ojciec... prawie go nie znam... odszedł, gdy miałem zaledwie sześć lat... rzeźbiona różga to jedyne co mi po nim pozostało, prócz wspomnień ma się rozumieć. Skórzana torba? Też moja, ale to żadna pamiątka. Chyba, że ktoś by się koniecznie uparł pamiętać jarmark z ubiegłego miesiąca. Tanio kupiłem, a jakoś przednia, muszę przyznać. Jak już przy zakupach jesteśmy, to wyznam w sekrecie, że ubranie – te skórkowe buty, spodnie i koszula lniana oraz płaszcz z wyprawionej skóry z kapturem – mimo ich dobrej jakości, też z okazji na jarmarku zakupione. Oszczędzam jak się da, bo wydawca nie rozpieszcza mnie wysokim wynagrodzeniem.

Cóż bez pracy nie ma kołaczy, więc i ja mam zamiar na swój chleb zarobić. Nie wiecie Panie, gdzie tu jakaś drukarnia, bo papieru na notatki zaczyna mi brakować?

Dziękuję, mości Panie, rad byłem Waszemu towarzystwu. Jednakże mawiają: „komu w drogę, temu czas”. Żegnaj zatem unieźwienie. Może spotkamy się kiedy na gościńcu lub w gospodzie jakiej? A co do tutejszej karczmy, to polecam gołąbki w sosie szczawiowym. Niebo w ustach i czysta rozkosz dla podniebienia. Żegnaj...

Tomasz Kucza

STACJA TELEMACH B4

opis stacji kosmicznej dla autorskiego systemu Przestrzeń Urojona, do wykorzystania w dowolnym systemie sf lub cyberpunk

OPIS

Stacja Telemach B4 powstała w 2202 roku, tuż po zagładzie jaka spotkała Ziemię w wyniku prób nad nowym typem uzbrojenia. Kształtem przypomina cyfrę 7. Górna laseczka to część mieszkalna na 5000 osób. Pylon (znajdujący się zazwyczaj u dołu, tzn. od strony planety) to część zasilająca, na jego końcu znajduje elektrownia termojądrowa, czujniki oraz dok dla statków.

Właścicielami jest bogaty ród Utyłowów, który sfinansował budowę ze środków posiadanych korporacji. Absolutną władzę ma dziedziczny Pierwszy. Język urzędowy to rosyjski. Stację

zamieszkuje głównie Rosjanie i Chińczycy, sporą grupę stanowią Polacy, Litwini i Ukraińcy.

Obecnie Telemach B4 zamieszkuje 4200 ludzi, w tym 300 techników. Stacja oznaczana jest w atlasach jako KS29TB4, porusza się po orbicie geostacjonarnej, nad północną Syberią.

CZĘŚĆ MIESZKALNA (GÓRNY TELEMACH)

Tutaj utrzymywana jest grawitacja 0,8g (tzw. zero-koma-osiem). Niewielkie apartamenty z łazienką i kuchnią przeznaczone są dla tysiąca rodzin. W przedniej części statku znajdują się luksusowe mieszkania Utyłowów, z tyłu kwatery oficerów i wojskowych (w liczbie pięciuset osób).

URZĄDZENIA

Najważniejszy element stacji stanowi Hades – elektrownia termojądrowa w zakończeniu pyłonu. Mimo kilku awarii sprawuje się dosyć dobrze, ciągłą opieką otacza maszynę 100 techników.

Na poziom Dolnego Telemacha wstęp mają jedynie technicy (i to nie wszyscy, ale większość z nich), część wojskowych oraz Utyłowowie.

Z Hadesa zasilane są generatory grawitacji, silniki manewrowe korygujące kurs, dostarcza energię do wszystkich urządzeń na stacji. W środkowej części pylonu znajduje się także zapasowy generator Kabiego-Garsona, oparty o nowoczesną, eksperymentalną technologię wykorzystującą energię próżni.

Paliwa do Hadesu dostarczają specjalne Zgarniaki – transportery, które co jakiś czas opuszczają stację i pobierają wodór z górnych warstw atmosfery ziemskiej.

Utrzymywanie stałej orbity umożliwiają liczne silniki manewrowe.

UZBROJENIE

Na Telemachu B4 jest pięciuset żołnierzy. Ich zadaniem jest obsługa dział na pylonie i generatorów pola chroniących całą stację. Do ich dyspozycji pozostaje dwanaście myśliczów i dwa statki potrafiące poruszać się także w atmosferze (dodatkowe dwa należą do rodu Utyłowów).

Tomasz Kucza

BODELBAS TOBIN

mądry krasnolud, postać do dowolnego systemu fantasy (ze wskazaniem na Warhammera, Wiedźmina lub D&D)



Janusz Dzwolak

DZIECIŃSTWO

Urodził się na północy, w plemienu krasnoludzkich banitów, prześladowanych za wiarę w Awana, boga uważanego przez rodaków Bodelbasa za złośliwego demona. Siedzibą plemienia Awanitów była kamienna forteca Dasar, pozostałość po dawnej świetności niskich wojowników.

W zimnych murach Dasar, Tobin spędził dzieciństwo. Zimą, gdy krasnoludy odcięte były od świata, chłopiec zaczytywał się w księgach ze starej biblioteki, czerpał z nich wiedzę i ciekawość świata. Kiedy lód puszczał, a przełęcz na powrót stawały się przejezdne, część Awanitów ruszała do miast na handel, inni bronili granic przed zdradzieckimi atakami rodaków.

W fortecy zostawały jedynie kobiety, dzieci i kapłani. Do nich należało pilnowanie wiecznego ognia Awana, troszczenie się o żywność i wyposażenie Dasar.

Bodelbas zaprzyjaźnił się ze starym arcykapłanem Szabarem Kodanem, który przekazał chłopcu nauki Awana. Boga tego wyznawały krasnoludy u zarania dziejów, zanim pojawili się nowi bogowie i zgaszono wieczne ognie, płonące wtedy w każdej fortecy. Teraz uważano Awana za złośliwego demona, który wywołuje pożary, choroby i robi głupie żarty. Ostatnich wyznawców Starej Wiary ścigano niczym zbójców i tępiono w całym znanym świecie.

UPADEK FORTECY

Gdy Bodelbas dorósł, został akolitą kościoła Awana. Powszechnie uważano, że Szabar widzi w nim swego następcę.

Pewnego lata, gdy Tobin skończył 30 lat i osiągnął pełnoletniość, jego matka wywieszczyła nadciągającą zagładę. Tydzień później fortecę zaatakowały wojska krasnoludów prowadzone przez kapłanów nowych bogów.

Rzeź zdawała się nie mieć końca. Bodelbas ocknął się po kilku dniach pośród trupów. Ciężko ranny, długo nie mógł chodzić. Utrzymał się przy życiu, dzięki pomocy kilkunastu dzieci, które ocalono z przekory raczej, niż z litości, myśląc że w opuszczonej twierdzy czeka je pewna śmierć. Gdy Tobin odzyskał pełnię sił, zapalił na nowo płomień Dasar. Wraz z dziećmi, które ocalały powoli odbudowywał fortecę i przygotowywał zapasy.

Z trudem przetrwali zimę. Kilka najmłodszych dzieci zmarło, a Tobin zakopywał następne ciała w ziemi, która przyjęła już za dużo krwi.

ZBÓJCY Z DASARU

Z biegiem lat Bodelbas wraz ze swoimi Awanitami, zadomowił się w Dasarze na dobre. Dla

bezpieczeństwa zamknął przełącznik prowadzący do fortecy, zamaskował przejścia i postarał się, by świat zapomniał o plemienu z gór. Aby się wyżywić, rabowali na traktach i wkrótce doszli w tym do wielkiej wprawy. Karawany były się przemierzać góry, w obawie przed krasnoludami Tobina. Wielokrotnie podejmowano próby rozbicia bandy, ale pozostawali nieuchwytni. Część ocalonych z rzezi zginęła w walkach, ale do Awanitów dołączyli nowi, zwerbowani w miastach i na traktach, częstokroć spośród jeńców.

Bodelbas związał się z Heldą, jednoręką krasnoludką, jedną z tych, które pamiętały rzeź sprzed lat. Szybko wśród zbójców słynne stały się ich głośne spory, żartowano także, że teraz to Helda rządzi Dasarem.

Próby wykurzenia zbójców z gór, spełzyły na niczym. Na drodze wędrowców, podróżujących północnym traktem, stanąć może starszy, siwiejący, ale wciąż dziarsko dzierzący topór Bodelbas Tobin.

Tomasz Kucza

ANDREW „HATMAN” DONOVAN

postać do Neuroshimy



Jaro
www.galeriajara.prv.pl

Zepsuł ci się wóz? Potrzebujesz części do starego złoma? Nie czekaj, ruszaj do Hatmana, może nie jest zbyt miły, ale za trochę gambli, naprawi wszystko.

Andrew „Hatman” Donovan mieszka w szopie zbudowanej z resztek hipermarketu. Nad drzwiami powiesił tablicę z napisem „Promocja”. Zardzewiałe drzwi zrobione z kawałka blachy, żarówka pod sufitem, stół i kilka krzeseł, to całe królestwo dziwaka.

Mężczyzna urodził się tuż po zagładzie, w rodzicielce mechaników samochodowych. Po ojcu odziedziczył żyłkę technika. Maszyny fascynowały go od zawsze.

Andrew ma poparzoną twarz, w wypalonych oczodołach posiada mechaniczne oczy, które ukrywa zazwyczaj pod rondem kapelusza. Nie lubi uwag odnośnie swojego wyglądu, natrętów wyrzuca na zbity pysk. Potrafi się obronić, w domku i warsztacie trzyma sporo broni własnej produkcji, którą tylko on potrafi obsłużyć prawidłowo. Naprawia, handluje używanymi częściami, czasem sprzedaje jakiś wynalazek. Żyje z dnia na dzień, zarobione pieniądze wydaje, skupując złom od przejezdnych. Oszczędza na lekarstwach, co odbija się na jego zdrowiu.

Hatman urządził sobie warsztat w podziemiach hipermarketu. Tam gromadzi zapasowe części i przesiaduje całymi dniami rozbierając sprzęt, spawając, smarując i naprawiając. Elektryczność dostarcza mu niewielki generator, głęboko pod ruinami sklepu.

Tomasz Kucza

SHE'TAJA

zabójczy narkotyk

Na stoliczku, obok wiklinowego fotela tliło się kadzidelko w kształcie smoka. Z nozdrzy figurki snuł się powoli mdlący, czerwony dym.

Sprzedawany jest w postaci rozdrobnionych liści, które pali się w kadzidełkach, czasem na komin-

ku. Czerwone opary powodują początkowo senność i uczucie spokoju, po pewnym czasie zaś pobudzają i wywołują gadatliwość. Następnego dnia po zażyciu, człowiek odczuwa silny ból głowy i mdłości.

Narkotyk silnie uzależnia, objawami głodu jest

drżenie rąk, drgawki i chwilowa utrata wzroku. W głębszym stadium uzależnienia powoduje wybielenie skóry, wypadanie włosów i drżenie najpierw rąk, później całego ciała. Nie wpływa na zdolności umysłowe, ale u zażywających zauważono skłonność do przesiadywania w bezruchu w zacienionych pomieszczeniach.

Jedynymi wadami Tiara była ogromna gadatliwość i uzależnienie od she'taja, narkotyku o pobudzających właściwościach, któremu goblin zawdzięczał blady, niemal biały kolor skóry i drżące ręce. Jego stan znacznie pogorszył się, od kiedy mężczyzna widział go po raz ostatni.

Siedział na wiklinowym krześle pośrodku namiotu i prawie się nie poruszał. Powieka lewego oka drgała, podobnie jak ręce. Nawet stopa Tiara wystukiwała jednostajny rytm o ubitą ziemię.

Narkotyk jest popularny wśród arystokracji oraz wysokich rangą oficerów. Zwyczaj palenia zioła she'taja przybył ze wschodu, gdzie roślina rośnie na zboczach wulkanów.

Długie zażywanie wyniszcza organizm i pozbawia chęci życia. Wyciśnięty z liści sok używany jest przez asasynów, jako broń zabijająca powoli i bez śladów.

Tomasz Kucza

C-BORG

postać do Neuroshimy, możliwa do wykorzystania także w Cyberpunku 2020

© www.galeriajara.prv.pl



Jaro, www.galeriajara.prv.pl

maszyn.

C-HARD CORP.

Firma powstała kilkadziesiąt lat temu. Początkowo zajmowała się produkcją pojazdów wojskowych. Po fuzji ze spółką BioNativ uzyskała dostęp do nowoczesnych laboratoriów biologicznych i rozpoczęła badania nad cyborgami. Tuż przed zagładą, powstał prototyp C-Borga – nielegalnej imigrantce z Japonii, Lucy Nakacie wszczepiono mechaniczne części ciała, będące w istocie mikrorobotami podporządkowanymi zintegrowanemu z komputerem układowi nerwowemu kobiety.

C-BORG

Aktualnie C-Borg służy Molochowi, pełni rolę jego zwiadowcy i prawej ręki. Częściowo niezależna, jest cennym nabytkiem. Organiczne części ciała utrzymywane są w dobrej formie, dzięki nanorobotom. Tylko dzięki temu i biologicznej stymulacji lekami, mózg i ciało kobiety jeszcze nie rozpadły się ze starości.

W momencie zagrożenia, Lucy potrafi w jednej chwili przemienić się w maszynę do zabijania. Wysuwane działka, sztuczne mięśnie i stalowe kości zapewniają jej niezwykłą siłę i wytrzymałość. Czułym punktem Nakaty jest wciąż żywy mózg i centralny punkt komputera, który umiejscowiony jest w brzuchu.

ZMĘCZENIE ŻYCIEM

Lucy czuje się zmęczona długim życiem. Chociaż utrzymywana jest przez maszyny w zdrowiu, bez przerwy cierpi ból od niezliczonych wszczepów. Nie potrafi też samodzielnie poruszać swoim ciałem – niemal cały czas Moloch poprzez wbudowany w Lucy komputer, steruje jej krokami. Już kilkakrotnie próbowała popełnić samobójstwo, ale bezskutecznie. Może poprosi o pomoc graczy? Czy Moloch nie zdąży powstrzymać jej przed tym?

LUCY NAKATA

Silna kobieta o wschodnich rysach. Rozbija się po różnych zajazdach, można się na nią natknąć wszędzie, gdzie coś dzieje się – na wyścigu, wśród migrujących nomadów, w wyludniających się miasteczkach. Siedzi na uboczu, rzadko się odzywa, a jeśli już to zrobi, zazwyczaj rzuca mięsem. Nosi ze sobą wielkiego gnata i zaczepliana, nie wacha się przelać krwi.

Często, gdy Lucy wyjeżdża, nadchodzą maszyny Molocha. Ci, którzy przeżyją atak, twierdzą, że widzieli Nakatę siedzącą na dachu jednej z maszyn, obserwującą beznamiętnie starcie ludzi i

Pocztą

czyli strona dla Was

NA POCZĄTEK

W przyszłych numerach, ta rubryka przeznaczona będzie na Wasze listy (maile), które przyjmujemy pod adresem magnes@poczta.fm (z tematem WS-Pocztą). Aby zapoczątkować dyskusję, rozpocznię krótkim felietonem na temat ekranizacji książek fantasy (strona 45). Mam nadzieję, że podejmiecie pałeczkę i napiszecie kilka zdań co Wy o tym sądzicie.

Zapraszam również do wyrażania opinii na dowolne tematy, które przyjdą Wam do głowy, najlepiej związane z Wieżą Snów i grami fabularnymi – pomysły na rozwinięcie pisma, rzeczy które Wam się podobają i takie, które przeszkadzają w kwartalniku, kierunki rozwoju gier fabularnych, d20... cokolwiek.

Ostatnia strona

podsumowanie numeru oraz kilka próśb i sugestii

WSPÓŁPRACA

Wszystkich autorów zapraszamy do współpracy przy tworzeniu następnych numerów kwartalnika. Na początek na zasadzie wolnego strzelca, później, powoli wyłonią się redaktorzy poszczególnych działów. Nie oferujemy za teksty ani ilustracje pieniędzy – jedyną zapłatą za pracę jaką wkładamy w tworzenie tego pisemka jest satysfakcja.

Przyjmujemy dowolne teksty dotyczące gier fabularnych i fantastyki. Dowolne, nie znaczy wszystkie – prace muszą prezentować jakiś poziom i być napisane w języku polskim (to odnośnie epidemii dysleksji). Mogą to być przygody, zarysy przygód, opisy miejsc, postaci, rozszerzenia świata, legendy, opowiadania, dowolne artykuły dotyczące fantastyki i gier fabularnych, recenzje podręczników rpg (także dostępnych za darmo, ale legalnie na sieci), książek i filmów, śmieszne teksty (do działu Chochlikowe Strony), prezentacje systemów autorskich (oraz zagranicznych, które nie ukazały się w Polsce), systemy autorskie (i artykuły do nich), felietony (warunek: nie dotyczące polityki), krótkie teksty do Krypty (mieszczące się na 1-2 stronach)...

Adres: magnes@poczta.fm.

ILUSTRATORZY POSZUKIWANI

Poszukujemy osób chętnych do wzbogacenia naszego pisma o ilustracje, najlepiej dopasowane do tekstów (osoba taka mogłaby zapoznać się z zawartością numeru przed jego ukazaniem

Pytanie numeru

oraz odpowiedzi na nie

Pytanie numeru to dział z odpowiedziami na pytania, zadane w poprzednich numerach Wieży Snów. Jako że przed Wami pierwszy numer, zadajemy pierwsze z pytań i na odpowiedzi czekamy pod mailem magnes@poczta.fm. Ukażą się w numerze drugim.

Pytanie brzmi:

Jakie było najgłupsze wydarzenie na sesji, z jakim się spotkałem?

Zapraszamy także do przysyłania propozycji pytań, które zadamy w następnych numerach. Liczę na szeroki odzew, my ze swej strony obiecujemy, że redakcja także się wypowie, a głupich wydarzeń na sesjach mieliśmy sporo...

się). Chętni proszeni są o kontakt pod adresem: magnes@poczta.fm. Podobnie jak w przypadku autorów tekstów, nie jesteśmy niestety w stanie zapłacić za wykonane grafiki, jedyną zapłatą pozostaje satysfakcja (a tej nigdy za wiele, jak mawia nasz redakcyjny chochlik po udanym żarciu).

REKLAMY I WYMIANA BANERÓW

Jeśli chcesz zamieścić w naszym piśmie reklamę, skontaktuj się z nami¹. Strony prywatne, serwisy, vortale zapraszamy do wymiany banerów i innych form współpracy.

DYSTRYBUCJA

Jako że nasze pismo dysponuje ograniczonymi możliwościami dotarcia do czytelników, zapraszamy do informowania o jego istnieniu kogo popadnie i umieszczaniu informacji o Wieży Snów na swoich stronach internetowych.

NASZA STRONA



Zapraszamy na naszą stronę internetową pod adresem www.wiezasnow.prv.pl. Możesz tam zapisać się do prenumeraty i znajdziesz zawsze świeże informacje o naszym piśmie.

Teksty i ilustracje w Wieży Snów są własnością ich autorów. Zastrzegamy sobie prawo do redagowania i skracania nadesłanych tekstów. Materiałów niezamówionych zwykle nie zwracamy, bo i po co :)

WIEŻA SNÓW #1 © 2004 by Awatar

¹ Nie wierzę, że ktoś się zgłosi, ale zawsze warto spróbować.